



Universidad
de Alcalá

**Programación didáctica. Educación física.
1º ESO**

**Máster Universitario en Formación del profesorado de E.S.O,
Bachillerato, FP y enseñanza de idiomas.
Especialización en Educación Física.**

Presentado por:

D^a Miriam Herrador Varo

Dirigido por:

Dra. María Dolores González Rivera

Alcalá de Henares, a 29 de junio de 2021

Índice

1	<i>Introducción</i>	3
2	<i>Análisis de la realidad del centro y de su entorno.</i>	4
2.1	Análisis del entorno social y físico del centro educativo	4
2.1.1	Entorno socioeconómico y su influencia en nuestra intervención docente.....	4
2.1.2	Espacios cercanos y disponibles al centro	5
2.2	Análisis de las características del centro educativo	5
2.2.1	Datos del centro: descripción de los datos más importantes del centro.	5
2.2.2	Referencias a las normas de organización y funcionamiento del centro educativo.	8
	Análisis del contexto interno y externo del centro educativo a través de la metodología DAFO	9
3	<i>Características psicoevolutivas del alumnado</i>	10
4	<i>Competencias</i>	11
5	<i>Objetivos que alcanzar por el alumnado</i>	14
5.1	Jerarquización horizontal de los objetivos	14
5.2	Jerarquización vertical de los objetivos.	15
6	<i>Contenidos</i>	17
6.1	Jerarquización horizontal de los contenidos.	18
6.2	Jerarquización vertical de los contenidos.....	18
7	<i>Temporalización UUD</i>	20
8	<i>Metodología didáctica</i>	42
8.1	Principios metodológicos.	42
8.2	Métodos, técnicas y estilos de enseñanza.....	43
8.3	Modelos pedagógicos	44
8.4	Estrategias de enseñanza	46
8.5	Tipos de feedback y canales de comunicación.	46
8.6	Distribución y organización de los alumnos.	47
9	<i>Actividades de enseñanza y aprendizaje</i>	47
9.1	Actividades curriculares atendiendo a la finalidad educativa	47

9.2	Actividades complementarias	49
9.3	Conexión de las actividades físico-deportivas extraescolares	49
10	<i>Recursos didácticos.</i>	49
10.1	Recursos didácticos espaciales	49
10.2	Recursos didácticos materiales	50
10.2.1	Recursos didácticos materiales no específicos de EF	50
10.2.2	Recursos didácticos materiales propios de EF	50
11	<i>Coordinación con los RRHH.</i>	50
12	<i>Interdisciplinariedad e Intradisciplinariedad</i>	51
12.1	Con otras UDD: Intradisciplinariedad	51
	Con otras áreas de conocimiento: interdisciplinariedad.	51
	<i>Tratamiento transversal</i>	52
	<i>Atención a la diversidad.</i>	53
13	<i>Evaluación</i>	54
13.1	Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado:	54
13.1.1	Descriptores, indicadores y niveles de logro	54
13.1.2	Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.	54
13.1.3	Criterios de calificación.	55
13.2	Evaluación del desempeño docente	56
	<i>Innovación educativa</i>	56
14	<i>Referencias bibliográficas</i>	57
15	<i>Anexos.</i>	61

1 Introducción

La presente programación ha sido diseñada para ponerla en práctica en el centro escolar Gredos San Diego Alcalá (GSD Alcalá) para el nivel educativo de 1º de la ESO con el grupo “A” en el curso escolar 2021-2022.

Se pretende mediante su puesta en práctica dar solución a los principales retos a los que se viene enfrentando la EF en España, que según Pastor et al. (2016) serían: plantearse de forma reflexiva y sistemática lo que se pretende y quiere que aprenda nuestro alumnado en educación física (EF), para así; tener razones claras y poderosas sobre lo que puede aportar la EF a la educación integral de las personas; y lograr la profesionalidad que se viene demandando durante los últimos 30 años. Tras una reflexión previa se llegó a una conclusión sobre los objetivos que se querían lograr a través de la programación. Los cuales iban a ser: desarrollar aspectos físico-motrices del alumnado, crear una rutina de actividad física y deportiva fuera del aula y aportar un desarrollo integral como personas y como ciudadanos de una sociedad democrática, haciéndoles conscientes de los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) que como sociedad deberíamos cumplir antes del 2030.

Por ello, a lo largo de la programación se plantean dos grandes proyectos: uno de ellos el proyecto interdisciplinar llamado “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina” con el objetivo de trabajar de manera conjunta y coordinada con otras cuatro áreas de conocimiento el tratamiento transversal y una serie de competencias clave y por otro lado tendríamos el proyecto “Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar” con el cual se busca potenciar la capacidad de autonomía, autorregulación y sentido de la responsabilidad para que esta práctica en horario no lectivo se convierta en un hábito saludable que perdure en el tiempo. A su vez se utilizarán metodologías emergentes como ABJ a lo largo de toda la programación para conectar y consolidar los conocimientos del alumnado.

Por otro lado, toda la programación va a tener como hilo conductor los ODS de la Agenda 2030 y los juegos olímpicos (JJOO), siendo en este caso itinerantes, ya que cada unidad didáctica (UD) tendrá como sede un país, con el cual tendrá ciertas características en común que tendrán que ir descubriendo mediante pistas el alumnado. Siendo medallas y trofeos lo que tengan que alcanzar tanto el alumnado como el profesorado en cada UD.

Esta programación de aula no será solo la mera organización de elementos curriculares que se tendrán en cuenta en el proceso de enseñanza de un nivel educativo. Sino que será un proceso abierto, flexible, dinámico y en continuo progreso, reflexión, investigación y transformación, que tendrá en cuenta en todo momento tanto la jerarquización vertical

como horizontal de sus elementos curriculares. Esta programación podrá verse modificada por lo que vaya transcurriendo en el curso académico como indican González-Rivera y Campos-Izquierdo (2014). Por tanto, esta programación estará en continua revisión y transformación según se ponga en práctica.

Para terminar, se he de apuntar que para su elaboración del documento se ha tenido en cuenta el estado actual de la legislación vigente como son el Real Decreto 1105/2014 y el DECRETO 48/2015 de manera principal, aunque también se haya realizado una amplia revisión bibliográfica de diferentes autores, órdenes y recomendaciones europeas.

2 Análisis de la realidad del centro y de su entorno.

Viciano (2002) muestra que las características del contexto donde se pone en práctica la programación de aula son fundamentales para su correcto proceso, por lo que como docentes debemos analizarlas y valorarlas para su diseño. En este apartado se comenzará analizando el entorno socioeconómico y geográfico que rodea el centro, las características del centro educativo y las decisiones a las que se llegan con el equipo docente.

2.1 Análisis del entorno social y físico del centro educativo

2.1.1 Entorno socioeconómico y su influencia en nuestra intervención docente

Esta programación se llevará a cabo en el GSD Alcalá centro educativo que se encuentra en el municipio de Alcalá de Henares, ciudad perteneciente a la Comunidad de Madrid, más concretamente en el nordeste de esta comunidad.

La ciudad de Alcalá de Henares, que vio nacer a Miguel de Cervantes en 1597, fue declarada Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO el 2 de octubre de 1998. Este reconocimiento hace referencia tanto al patrimonio histórico y artístico como a la eminente aportación de Alcalá a la cultura universal, especialmente en los siglos XVI y XVII en la universidad que fue fundada por el Cardenal Cisneros (Elidrissi, 2018)

Alcalá de Henares según el Instituto Nacional de Estadística [INE] (2020) es una de las ciudades más pobladas de la Comunidad de Madrid, contando con un total de 197.562 habitantes, siendo estos 96.061 hombres y 101.501 mujeres. Si se tienen en cuenta los grandes grupos de edad: el grupo de edad que comprende los 16 a los 64 años está formado por 130.983 personas, siendo el 66,3% de la población total; el grupo de edad de 65 años en adelante está constituido por 35.925 personas siendo el 18,2% de la población total y por último el grupo de personas de menores de 16 años cuenta con 30.654 personas, siendo el 15% de la población total. Con esto podemos observar que la edad media de la población en la ciudad es de 41,9 años. Y por último si se tiene en cuenta

el porcentaje de población extranjera según la revisión del Padrón Municipal de 2020 sería del 16,3% con un crecimiento interanual de 2,2%.

La ciudad ha vivido una gran evolución en su estructura económica. Partiendo de actividades agropecuarias durante los 60, 70 y 80 del siglo XX; el sector industrial dominaba claramente. En la actualidad queda relegado al tercer puesto, pasando de los 17.000 en 1983 a los 12.000 empleos, cediendo ante el sector de la construcción, ocupando el segundo lugar y el sector servicios, dominando. Se encuentra dentro de los municipios donde se hallan el mayor número de afiliados. La situación de paro es de 12.856 personas en marzo del 2020, lo que representa una variación de 1,14% respecto al mismo periodo del año anterior según los datos del Ministerio de Empleo y Seguridad Social. Siendo la renta media bruta en el municipio de Alcalá de Henares de 27.966 euros en 2018, lo que representa una variación de 600 euros (un 2,19% en porcentaje) según La Agencia Tributaria [AEAT]. Con esto, podemos observar que según los diferentes estudios la clase social que predomina en la localidad es la clase media. Y por último he de comentar que esta ciudad cuenta con una deuda pública de 109.084.731,21 euros, en 2019 lo que supone -4.812.268,79 euros en comparación con el año anterior según el Ministerio de Hacienda. (Epdata, 2020)

2.1.2 *Espacios cercanos y disponibles al centro*

Uno de los aspectos positivos del centro educativo es que cuenta con una gran cantidad de recursos externos de los cuales se puede hacer uso en algunas de las UDD de la presente programación. Todos ellos se detallan en el apartado [12.1 recursos didácticos espaciales](#).

2.2 Análisis de las características del centro educativo

2.2.1 *Datos del centro: descripción de los datos más importantes del centro.*

El GSD Alcalá es una institución educativa de carácter laico y su vez es concertada/privada. Además, pertenece a una cooperativa de ocho centros. En el año 2018 GSD se internacionaliza con la apertura de dos centros más: *GSD International School Costa Rica* y *GSD École Internationale au Camerou*. Los ocho centros GSD de la Comunidad de Madrid, apuestan por un mismo proyecto educativo; el cual consiste en el éxito total de los alumnos, con unos criterios de exigencia en la calidad de la enseñanza y de servicio a las familias, potenciando la vocación emprendedora de las personas con especial atención a la economía social. Además, se busca la formación integral de los alumnos a través del desarrollo de todas sus capacidades; y el fomento de sus habilidades

sociales para poder participar de forma objetiva y productiva en la mejora de su entorno social y natural. Al alumnado se le educa en la pluralidad social y en el conocimiento objetivo y equilibrado de la sociedad que les rodea; a través del acceso a la cultura, la práctica de deportes y el respeto a la naturaleza (Gredos San Diego, 2020a)

Los rasgos diferenciadores del proyecto educativo que ofrece el centro respecto a otros son: el bilingüismo, educación en valores y conocimientos, las metodologías activas (aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje por descubrimiento, aprendizaje cooperativo...), nuevas tecnologías y la robótica integradas en las programaciones didácticas y la práctica educativa, contando con un proyecto llamado “*One To One*” (dotando de un ordenador a cada estudiante de bachillerato), educación ambiental y responsabilidad social contando con proyectos como Aula en Naturaleza La Vía Láctea, Albergue Sendas del Riaza en Valdevacas de Montejo, Proyecto Bi Bitácora. Aula de Mar, Programa de Visitas al Hayedo de Montejo, Programa Red de Eco escuelas, Huertos Pedagógicos, Proyecto Profesor Reciclus y el Proyecto El Viaje de Kirima y por último complementan su proyecto con 5 horas de ampliación semanales de se materializan en 1 hora diaria para el desarrollo de estas actividades que tienen por objeto el complemento de las áreas y materias del currículo oficial, forman parte de la programación docente y son necesarias y coherentes con el Proyecto Educativo del Centro, en Educación Secundaria serían el taller de educación física, taller de natación, taller de inglés y taller de matemáticas (Gredos San Diego, 2020a).

El GSD Alcalá está situado concretamente en la calle Octavio Paz, 29 del barrio del Ensanche, localizado en el norte de la ciudad, formando parte del distrito IV de Alcalá de Henares. En el [anexo 2](#) se pueden encontrar los planos de ubicación del centro educativo. El centro se compone de un amplio equipo docente que está compuesto por docentes especializados en los diferentes niveles educativos. Aproximadamente el centro cuenta con 136 docentes y 1.940 estudiantes. La ratio de docente-alumno es de 30 alumnos en la ESO. Por otro lado, la oferta educativa, implica todas las etapas, desde Educación infantil hasta Bachillerato con la opción de: Bachillerato Dual (bachillerato estadounidense), de ciencias (Científico, tecnológico Biosanitario) y de Humanidades y Ciencias Sociales. En la primera etapa educativa se acoge a los niños desde el primer año de vida. Siendo Educación infantil y Bachillerato de índole privada y Educación Primaria y Secundaria concertada (Gredos San Diego, 2020a)

Las dependencias comunes y los espacios para el desarrollo de las clases de EF son bastante numerosos y están en muy buena calidad. Todos ellos se desarrollan en el apartado de [Recursos didácticos espaciales](#)

Se considera importante, recalcar la gran oferta actividades extraescolares con las que cuenta el centro escolar. Siendo el GSD un club deportivo en sí mismo, el docente de EF ayudará en la captación de deportistas e intentará motivar e incitar al alumnado para que forme parte de alguna actividad, para así aumentar sus horas de compromiso motor a la semana. Entre las actividades extraescolares que se ofertan están: ajedrez, atletismo, baloncesto, esgrima, fútbol sala, fútbol 7, fútbol 11, gimnasia de trampolín, gimnasia rítmica, judo, kárate, natación, parkour, patinaje, tenis de mesa, triatlón-duatlón-acuátlon, minitenis. Voleibol, pádel y natación. Por otro lado, estaría la asociación cultural, la escuela de música y danza y las actividades para adultos, dónde nuestros estudiantes podrán seguir realizando actividad física y deporte una vez terminen la etapa escolar. En el [anexo 3](#), podemos encontrarnos un QR que nos lleva al folleto de todas las actividades extraescolares del club deportivo, la asociación cultural y escuela de música y danza (Gredos San Diego, 2020c)

Por último, comentar el “día del deporte”. Este evento corresponde al departamento de EF en concreto, ya que es el departamento que se encarga de la organización y planificación de este acontecimiento, aunque le apoyan y amparan todas las áreas y materias. Durante este día, que se viene realizando desde hace ya más de 10 años, se realizan pruebas y competiciones deportivas dónde participa el alumnado desde infantil hasta bachillerato. Cada línea de cada nivel educativo representa a un país, por ejemplo: todas las líneas “A” desde infantil hasta bachillerato representan a Brasil e irán vestidos de amarillo, las líneas “B” representan Francia e irán vestidos de azul, etc. No solo deberán reflejar que país representan por la indumentaria, ya que con el resto de las asignaturas se trabajarán aspectos culturales, políticos y sociales de los países participantes, que les inspirarán para crear cánticos, pancartas, etc. Los países varían cada año, aspecto que enriquecerá su aprendizaje integral al poder conocer diferentes culturas y formas de vivir de diferentes países del mundo, desarrollando en mayor medida la competencia social y cívica. En cada nivel educativo se proponen unas pruebas y actividades acordes a su nivel madurativo, ejemplos de estas podrían ser: pruebas individuales de natación, atletismo, bádminton, concursos de triples, concursos de penaltis, entre otras; pruebas por equipos como rugby, fútbol, voleibol, baloncesto; circuitos y juegos con materiales de psicomotricidad para los más pequeños. El objetivo

es conseguir más puntos que el resto de los países para así convertirse vencedor. Además, se ha de puntar que durante esa semana se propondrán a los estudiantes actividades complementarias fuera del centro. Para cada nivel está estipulada una desde el departamento de EF. A nuestro grupo clase, por pertenecer al nivel educativo de 1º ESO este año le corresponde ir al Parque Natural del Alto Tajo en Guadalajara.

2.2.2 Referencias a las normas de organización y funcionamiento del centro educativo.

Las relaciones de las personas que componen el equipo directivo y pedagógico del GSD Alcalá se muestran en el cuadro organizativo del centro escolar que podemos ver en el [anexo 4](#). Estos centros cuentan con un reglamento de régimen interno común y en él se detallan las normas de convivencia. Entendiendo que los fines de la educación trascienden la mera adquisición de conocimientos, hábitos intelectuales y técnicas de trabajo, y se extiende a la formación integral de la personalidad con especial énfasis en aquellos valores, principios, derechos y deberes que conforman la sociedad democrática. Este documento cuenta con un preámbulo, cinco capítulos y anexos. Los capítulos tratan temas como: identidad de proyecto y objetivos educativos; normas de convivencia; organización colegial; normas de funcionamiento y conductas contrarias a las normas de convivencia de centro, medidas correctoras y órganos competentes. En el [anexo 5](#) podemos encontrarnos un QR que nos lleva a este documento (Gredos San Diego, 2020b).

Para terminar este apartado, se aporta el organigrama del centro el cual se puede observar en el [anexo 6](#). La organización colegial, las competencias de cada órgano vienen determinadas por la regulación legal y demás cuerpos normativos aplicables, teniendo en cuenta la organización y normativa propia de la titularidad cooperativa, Gredos San Diego (2020b).

Análisis del contexto interno y externo del centro educativo a través de la metodología DAFO

A continuación, se ha realizado un análisis del contexto interno y externo del centro educativo a través de la **metodología DAFO** como se puede observar en la tabla 1 ya que autores como Campos (2010) consideran que es la mejor herramienta para analizar estos aspectos. De esta manera, se ha estructurado de manera matricial los aspectos externos e internos que influyen de manera positiva como negativa en nuestro centro, centrándonos en todos aquellos que afecten de manera directa o indirecta con la asignatura de EF.

Tabla 1. Análisis DAFO del contexto interno y externo del GSD Alcalá.

Contexto interno	Contexto externo
<p><i>Debilidades</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Elevado ratio profesor-alumno. - Gran número de docentes no están interesados en participar en procesos de innovación. - Gran número de estudiantes y grupos-aula y eso nos obliga a compartir en numerosas ocasiones espacios para la práctica de actividad física y deporte. - Poca información de las características de los estudiantes de 1º E.S.O al venir de Educación Primaria y un alto porcentaje proviene de otros centros escolares. 	<p><i>Amenazas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Constantes cambios normativos. - Mayor reducción de recursos económicos por la crisis que estamos viviendo por la covid-19. - Restricciones por la normativa relacionada con la covid-19.
<p><i>Fortalezas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Algunos docentes interesados en participar en proyectos de investigación educativa y actitud positiva del alumnado. - Mucha importancia del centro educativo a la promoción y práctica de actividad física y deporte. Contando incluso con un día del deporte. - Los estudiantes de educación secundaria cuentan con 3h semanales para la práctica de educación física. - Los estudiantes de bachillerato cuentan con 2h semanales para la práctica de educación física. - Realización de metodologías activas de aprendizaje. - Gran número de espacios para la práctica de EF, diferenciador y de calidad. - Gran cantidad de material para el uso en las clases de EF. - Amplia oferta de actividades extraescolares relacionadas con la actividad física y deporte en el centro educativo. 	<p><i>Oportunidades</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de nuevas tecnologías en la asignatura de EF. - Espacios cercanos y disponibles al centro como, por ejemplo, el Parque de los Cerros de Alcalá, o el parque que esta contiguo “Parque de los sentidos- jardines Juan Pablo II” que usaremos en algunas UDD de esta programación. - Acuerdos y conocimiento de empresas de ocio y tiempo libre para la realización de actividades complementarias.

3 Características psicoevolutivas del alumnado

Para delimitar los elementos a desarrollar en este apartado de la programación se han seguido las indicaciones de los autores González-Rivera y Campos-Izquierdo (2014), por ello se van a tener en cuenta las características tanto específicas y como generales del alumnado al que va dirigida dicha programación, ya que el diseño del resto de elementos curriculares estará estrechamente relacionado.

En cuanto a las características específicas del grupo-clase, la presente programación de aula va dirigida a los estudiantes del nivel educativo de 1º de la ESO, el cual pertenece al primer ciclo de la ESO. En concreto al alumnado que pertenece a la línea “A” del GSD Alcalá. El grupo clase cuenta con un total de 30 estudiantes. Siendo 16 de género femenino y 14 de género masculino. En el [apartado de atención a la diversidad](#) se describen y analizan los casos específicos sobre los que habrá que hacer adaptaciones curriculares no significativas. Siendo estos casos: alumnado con lesión de tren inferior (esguince grado 2), alumnado que no asiste a clase por algún motivo: covid-19 o absentismo, alumnado que no asiste con la ropa adecuada a clase, alumnado con amputación congénita de miembro superior y alumnado con hipoacusia leve.

Y si se contemplan las características generales de este grupo de edad, se van a analizar a los y las adolescentes en los diferentes ámbitos conducta humana:

En el *ámbito cognitivo* se debe apuntar que el desarrollo cognitivo es una reorganización progresiva de los procesos mentales como consecuencia de la maduración biológica y la experiencia ambiental. Por esta razón sería importante aprender en base a las experiencias, en forma de ensayo y error. La etapa del desarrollo cognoscitivo que se va a revisar en mayor medida para esta programación es la de Operaciones formales, ya que es la que corresponde a los niños de once a doce años en adelante, incluyendo la edad adulta. En este estadio el niño comienza a formarse un sistema coherente de lógica formal. Las características indisociables que influyen entre sí para que el niño adquiriera esta nueva lógica, que le dota de nuevas formas para solucionar problemas serían: el pensamiento de lo real es un subconjunto de lo posible; además, en esta etapa adquieren un razonamiento hipotético deductivo, teniendo la capacidad de experimentar simultánea o sucesivamente varias hipótesis planteadas (Piaget y Inhelder, 1997).

En el *ámbito motor*, se va a tener en cuenta el desarrollo motor, este se define según Guillamón et al., (2018) como la adaptación que establecen las personas del dominio de sí mismas y de su entorno inmediato. Cada vez es mayor la prevalencia de alumnado con

problemas en su desarrollo motor. Estos estudiantes pueden presentar a su vez otros factores como un déficit de actividad y condición físicas, un índice de masa corporal en valores poco saludables, una pobre autoestima y un peor auto concepto. Bolaños (2010) indica que el desarrollo motor se encuentra condicionado por diversos procesos como el crecimiento físico que determina el tamaño, la composición y las proporciones corporales; el ambiente, etc. Desde la presente programación se desarrollo un proyecto en la UD 2 que tiene como principal propósito aumentar la práctica de actividad física fuera del aula de EF.

En el ámbito socio afectivo, la inteligencia emocional será primordial, siendo esta el conjunto de habilidades que desarrolla un individuo para identificar, procesar y manejar las emociones, estas destrezas le van a facilitar la resolución de problemas y la adaptación a su entorno. Jugando las habilidades emocionales un papel importante en el aprendizaje y la adaptación socio escolar de los adolescentes (Jiménez y López-Zafra, 2011). Moraleda et al., (1998) afirman que el éxito o fracaso en la interrelación de los adolescentes con sus iguales, resulta que muestren o no determinadas actitudes relacionadas con la competencia o la incompetencia social de forma permanente y constante a través del tiempo, esta última se relaciona con actitudes antisociales como la agresividad y la ansiedad-timidez y la primera con sensibilidad, liderazgo o seguridad en las interrelaciones sociales. Desde las primeras UUD de la presente programación se llevarán a cabo dinámicas de grupo y actividades para facilitar esas relaciones entre iguales y crear un buen clima de aula, así como un sociograma en la UD1 para así descubrir y poner de manifiesto las relaciones sociales, afectivas y emotivas.

4 Competencias

Para el desarrollo y elaboración de este apartado se siguen las aportaciones e indicaciones de la Recomendación 2006/962/EC, del Real Decreto 1105/2014, del DECRETO 48/2015 y de la Orden ECD/65/2015, todos ellos consideran necesario que el alumnado adquiera una amplia gama de competencias (CC) para amoldarse a un mundo de constantes cambios y transformaciones. Por CC entienden una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes que permitirá a los estudiantes poder aplicar de forma integrada los contenidos de EF y del resto de materias en cada una de sus etapas educativas. En otras palabras, para que el alumnado pueda desarrollar los comportamientos incluidos en las competencias establecidas, es preciso que, en ellas, estén presentes los componentes de: saber, saber hacer y saber ser. Así conseguirán un conocimiento de base conceptual,

un conocimiento relativo a las destrezas y un tercero con influencia social y cultural que les implicara un conjunto de actitudes y valores.

A efectos del Real Decreto 1105/2014 y del DECRETO 48/2015, las CC del currículo y por tanto las Competencias Clave desarrollar en esta programación serán las siguientes:

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

En el [anexo 7](#) se ha elaborado un material donde se detallan cada una de las CC y además se justifica cómo se van a desarrollar a lo largo de la programación en las UDD correspondientes. Esta elaboración sigue las recomendaciones de la Orden ECD/65/2015. Se debe apuntar que como docentes de EF se debe tener en cuenta que la EF tiene como finalidad principal el desarrollo de la competencia motriz, a través de la cual los estudiantes serán más competentes al interactuar con su entorno físico. Por eso mismo, en la presente programación, esta CC será el medio que se utilizará para aprender y desarrollar el resto de las CC, es decir, se llevará a cabo un aprendizaje a través del movimiento (Pérez, 2014).

Asimismo, se han elaborado una serie de descriptores (DESC) e indicadores (IND) para cada una de las CC, estos se los cuales se encuentran en las figuras 1 y 2 Siendo en el apartado de desarrollo de la UD 6 dónde se redactan los niveles de logro.



Comunicación lingüística (CCL)

Descriptorios	Indicadores
D.1 Ser capaz de expresarse de forma oral en múltiples situaciones comunicativas durante las sesiones de EF con vocabulario y tecnicismos relacionados con la actividad física y salud.	I.1 Emplea términos relacionados con las distintas disciplinas: bádminton, balonmano, atletismo... así como es capaz de profundizar en ellas conceptualmente. I.2 Se expresa de manera correcta y fluida aportando ideas y dando su opinión en las diferentes actividades y dinámicas participativas. I.3 Describe ejercicios de forma oral de manera fluida.
D.2 Elaborar, sintetizar y reflexionar en el diario reflexivo sobre ciertas actividades propuestas en clase en grupos.	I.4 Es capaz de dar un juicio o valoración respecto a la ejecución de los ejercicios de sus compañeros y los suyos propios. I.5 Busca información para contrastar lo visto en las actividades propuestas en clase. I.6 Se expresa de manera correcta y siguiendo las normas de ortografía en el diario.
D.3 Buscar, obtener y tratar información para la elaboración de las diferentes actividades y trabajos relacionados con la actividad física, deporte, salud y nutrición.	I. 7 Reflexiona sobre las diferentes fuentes de información encontradas en la red, despreciando la que no sea fiable. I. 8 Transforma y presenta la información sobre actividad física, deporte y salud de manera creativa. I. 9 El trabajo cumple con las reglas de estructura y diseño fijadas. I.10 No comete faltas ortográficas en el trabajo escrito.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

Descriptorios	Indicadores
D.4 Desarrollar cualidades físicas asociadas a la salud.	I.11 Realiza ejercicio físico y deporte fuera del horario escolar. I.12 Entrena y propone ejercicios para la mejora de sus niveles de condición física: velocidad, flexibilidad resistencia y fuerza. I.13 Realiza y propone actividades de activación y recuperación acorde a la actividad realizada. I.14 Dosifica los esfuerzos en función de la medición de la intensidad a través de la frecuencia cardíaca.
D.5 Incorporar hábitos de higiene, alimentación e hidratación para llevar una vida saludable reflexionando en las sesiones de EF.	I.15 Consume alimentos saludables en el centro educativo. I.16 Trae ropa de cambio y bolsa de higiene personal para la finalización de la sesión. I.17 Propone dietas saludables para sus compañeros por iniciativa propia.
D.6 Proteger la salud individual y colectiva conociendo el propio cuerpo y tomando conciencia de él mediante la práctica de actividad física y actividades artístico-expresivas.	I.18 Conoce los posibles riesgos de la práctica de actividad física. I.19 Dosifica sus esfuerzos en función de la actividad y duración de esta. I.20 Reflexiona sobre las ventajas de la práctica de actividad física para la vida.

Competencia digital (CD)

Descriptorios	Indicadores
D.7 Valorar las fortalezas y peligros que pueden tener los medios tecnológicos durante las clases de EF. Y respetar sus principios éticos.	I. 22 Conoce los peligros de un mal uso de las TICs en concreto de las redes sociales y aplicaciones que se utilizan en las diferentes actividades. I. 23 Reflexiona sobre las ventajas de las TICs con la utilización en el aula de aplicaciones y aparatos tecnológicos. I. 24 Usa los tics en el aula con responsabilidad.
D.8 Respetar las normas de participación en el aula virtual de la asignatura de EF.	I. 28 Tiene acceso y usa el aula virtual de la asignatura de EF. I. 29 Respeta las normas fijadas entre el docente y el alumnado en clase acerca del aula virtual. I. 30 Participa en los debates y actividades de síntesis y participación que se dan en el aula virtual.
D.9 Elaborar y crear contenido en formato digital relacionados con actividad física deportiva y actividades artístico-expresivas con diferentes recursos.	I.31 Busca información acerca de lo experimentado en los diferentes bloques de contenidos para reforzar lo dado en clase. I.32 Maneja diferentes tipos de aplicaciones y herramientas digitales y las aplica a su práctica diaria. I.33 Claridad en la elaboración de documentos y no se comenten faltas de ortografía. I.34 Crea contenido audiovisual creativo y siguiendo las normas establecidas.

Competencias sociales y cívicas (CSC)

Descriptorios	Indicadores
D.13 Construir, aceptar y practicar normas de convivencia en las clases de EF acordes con lo pactado en el aula.	I.44 Conoce y acepta las consecuencias del incumplimiento de las normas del aula. I.45 Acepta y lleva a cabo todo lo acordado al principio de curso. I.46 Conoce y acepta las consecuencias del incumplimiento de las normas del aula virtual.
D.14 Saber resolver los conflictos que se desarrollen en las actividades de EF con actitud constructiva.	I.47 Reconoce el diálogo como forma de resolución de conflictos en las actividades de competición que se dan en EF como en el resto de las materias. I.48 Reflexiona sobre las situaciones conflictivas en el aula y propone soluciones.
D.15 Seguir y aceptar las reglas de todas las actividades educativas propuestas.	I.49 Respetar a todos los compañeros y docentes y así favorece un buen clima en el aula. I.50 Respetar y acepta las normas del juego, mostrando actitudes positivas hacia el deporte. I.51 Muestra los valores propios del deporte: respeto, compañerismo, trabajo en equipo, comunicación...

Aprender a aprender (CPAA)

Descriptorios	Indicadores
D.10 Tener percepción de autoimagen y autoconfianza en sí mismo en los aprendizajes de actividades físico-deportivas individuales.	I. 35 Reflexiona su percepción sobre sí mismo y sobre los demás a la hora de evaluarse entre ellos. I. 36 Confía en él o ella misma cuando tiene que enfrentarse al resto de compañeros en actividades competitivas que se dan en el aula. I. 37 Conoce sus límites en las actividades deportivas individuales.
D.11 Conocer lo que sabe y desconoce sobre las diferentes actividades físico-deportivas y artístico-expresivas, además de tener motivación y curiosidad para ello.	I. 38 Realiza actividades de profundización o refuerzo de manera sistemática para mejorar su aprendizaje. I. 39 Participa de forma activa durante las sesiones proponiéndose de ejemplo en la explicación de los ejercicios. I. 40 Organiza su conocimiento de manera autónoma para planificar su proceso de enseñanza. I. 41. En los juegos de mesa que se han creado, demuestra un logro en la asimilación de lógicas internas y contenidos.
D.12 Realizar actividad física en el tiempo libre del alumnado y llevar un estilo de vida saludable.	I. 42 Cumple con las etapas propuestas en la actividad de la UD2 "Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar" I. 43 Realiza actividad física complementaria en la actividad de acumular kilómetros de cualquiera de las formas permitidas en la UD2 "Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar"

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIE)

Descriptorios	Indicadores
D. 16 Mostrar iniciativa e interés en la realización de las actividades deportivas y artístico expresivas durante las clases.	I.52 Participa de forma activa en las sesiones, proponiendo ideas, prestándose para ser voluntario y dando respuestas a las diferentes cuestiones que se planteen. I.53 Favorece con su participación un buen clima activo en el aula, ayudando a sus compañeros y motivando a estos. I.54 Muestra iniciativa, interés y proactividad hacia la actividad deportiva y diferentes deportes.
D.17 Diseñar y evaluar los trabajos grupales relacionados con la actividad física y salud.	I.55 Resuelve los conflictos que puedan surgir en los grupos de trabajo. I.56 Aporta ideas e información de utilidad para enriquecer las actividades de consolidación y profundización que se proponen para el diario. I. 57 Evalúa su trabajo y el de sus compañeros siendo realista y justo. I.58 Es responsable y asume las consecuencias del trabajo grupal.

Conciencia y expresiones culturales (CEC)

Descriptorios	Indicadores
D.18 Valorar y respetar la libertad de expresión en las actividades artístico-expresivas.	I.59 Participa de manera activa en las técnicas de mimo y juegos dramáticos. I.60 Crea secuencias corporales tras el conocimiento de los ODS de la agenda 2030 I.61 Reflexiona sobre los ODS a través de la realización de actividades corporales.
D.19 Tener interés, aprecio y respeto de las obras artísticas y culturales de nuestro entorno. Aportar ideas para su cuidado en las clases de EF.	I.62 Emplea imaginación para la aportación de ideas para el cuidado del entorno. I.63 Conoce obras artísticas y culturales de la zona I.64 Se interesa por iniciativas de cuidado y conservación del patrimonio. I.65 En la actividad complementaria en el alto del Tajo recoge los residuos para favorecer el cuidado del medio ambiente.

Figura 1 y 2. Descriptorios e indicadores de las CC. Elaboración propia.

Para acabar, se muestra en la tabla 2 una relación de cada una de las CC con los diferentes elementos curriculares que vamos a encontrarnos en la presente programación.

Tabla 2. Relación de las CC con los elementos curriculares de la programación.

UDD	CC	Contenidos 3er NCC	ODIA
1. “Comienza el viaje, preparamos el equipaje”	CCL, CD, CPAA, SIE y CSC	F	I, II; III, IV; V, VI, VII, VIII, IX
2. “Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar”	CCL, CMCT, CD, CPAA, SIE y CEC	A, D e I	VIII, IX, X, XI, XII, XIII, XIV, XV, 16: XVI, XVII, XVIII, XIX, XX
3. “¿Cómo me siento para comenzar la vuelta al mundo?”	CCL, CMCT, CD, CPAA y SIE	G	XIII, IX, XXI, XXII, XXIII, XXIV, XXV, XXVI, XXVII
4. “Estoy en formEF”	CCL, CMCT, CD, CPAA y SIE	G	XII, XX, IX, XXVIII, XXIX, XXX, XXXI, XXXII, XXXIII, XXXIV, XXXV
5. “Todo el mundo a sus puestos”	CCL, CMCT, CD, CPAA y SIE	A	XIII, XX, IX, XXXVI, XXXVII, XXXVIII, XXXIX, XL, XLI, XLII, XLIII
6. “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”	CCL, CD, CPAA, SIE, CEC y CSC	E	XIII, XX, IX, XXXVI, XLIV, XLV, XLVI, XLVII, XLVIII, XLIX, L, LI, LII, LIII, LIV, LV, LVI
7. “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa”	CCL, CD, CPAA y SIE	A, B, C, D, E, F, G.	VI, XIII, XX, IX, XXXVI, LIV, LV, LVI, LVII, LVIII, LIX
8. “Si se jugar al bádminton, también podré jugar al tenis al pádel o a las palas”	CCL, CD, CPAA y SIE	B	VI, XIII, XX, IX, XXXVI, LVI, LX, LXI, LXII
9. “Lanzamos y recibimos”	CCL, CD, CPAA y SIE	A	VI, XIII, XX, IX, XXXVI, LVI, LXIII, LXIV, LXV
10. “Masterchef te cuida”	CCL, CMCT, CD, CPAA y SIE	H	XIII, XX, IX, XXXVI, LXVI, LXVII, LXVIII, LXIX, LXX, LXXI
11. ¿Nos convertirá el balonmano en un gran equipo?	CCL, CD, CPAA y SIE	C	VI, XIII, XX, IX, XXXVI, LVI, LXXII, LXXIII, LXXIV, LXXV, LXXVI, LXXVII
12. “¿Conseguimos dar la vuelta al mundo?”	CCL, CD, CPAA y CSC	F	XIII, XX, IX, XXXVI, LXXVIII, LXXIX, LXXX, LXXXI, LXXXI

5 Objetivos que alcanzar por el alumnado

El proyecto del Real Decreto 1105/2014 define los objetivos como referentes relativos a los logros que el alumnado debe adquirir al finalizar el proceso educativo, como resultado de las experiencias de enseñanza aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin.

5.1 Jerarquización horizontal de los objetivos

Viciano (2001) revela la necesidad de atender a la jerarquización horizontal para respetar el principio de continuidad en el tiempo. Para ello se ha tenido en cuenta la taxonomía de Bloom (1977), de esta forma se logra una progresión correcta en la adquisición de los objetivos, tanto dentro de cada UD como en la programación. Por ello, se irá de un nivel

cognoscitivo a otro: primero se partirá del conocimiento que tiene el alumnado sobre un deporte o experiencia motriz en concreto, luego se pasará a la comprensión de estos, para después poder aplicarlos, incluso transferir el aprendizaje de una experiencia a otra. Y una vez se han aplicado, se podrá analizar, sintetizar y evaluar el proceso. Además, se tendrán en cuenta los conocimientos previos del alumnado por si estos fuesen diferentes a los esperados y hubiese que reformular los objetivos. Estos conocimientos previos se analizarán a través de estilos socializadores como *brainstormings* que se plantean en las actividades de enseñanza y aprendizaje de iniciación. (Viciano y Delgado, 1999)

5.2 Jerarquización vertical de los objetivos.

De igual manera, para la selección de los objetivos de la presente programación, se ha tenido en cuenta el principio de jerarquización vertical que propone de Viciano (2001). Siguiendo su propuesta se parte del primero de los NCC, luego se tendrá en cuenta el segundo de los niveles, y para finalizar se llegará al tercero que es el que interesa en mayor medida en la presente programación, siendo este último elaborado tras una profunda reflexión y análisis de los dos anteriores niveles (1er y 2º NCC).

Siguiendo las indicaciones anteriores, se va a comenzar citando los Objetivos Generales de Etapa (OGE) que se extraen del Real Decreto 1105/2014 y se pueden encontrar en el [anexo 8](#). Estos objetivos se corresponden con el 1er NCC. La EF tiene la misión de favorecer la consecución de los OGE, aunque su implicación en cada uno de ellos es diferente. La materia contribuye al desarrollo de una serie de capacidades incluidas en los OGE, estas capacidades han sido desarrolladas y consensuadas por el equipo docente del departamento de EF del GSD Alcalá. Por tanto, el departamento propone dos tipos de objetivos: los Objetivos Generales de Área de Educación Física (OGA) que involucran a todo el alumnado de 1º ESO a 4º ESO y por otro lado estarían los Objetivos Generales del nivel educativo a la que va dirigida la presente programación (OG1ESO). Ambos se corresponden con el 2º NCC, y con este último lo que se persigue lograr es la jerarquización horizontal ya que se elaboran de manera específica para cada nivel educativo ([anexo 9](#)). Y para acabar estarían los objetivos correspondientes con el 3er NCC, estos serían dos: los objetivos didácticos (OD1A) que corresponden a cada una de las UDD y se encuentran en la figura 3; por otro lado, estarían los objetivos específicos de cada una de las sesiones (OES), los cuales se desarrollarán en la UD 6, los cuales se pueden encontrar en el [anexo 1](#).

1ºESO A

Objetivos Didácticos (OD1A)- 3er NCC - 1.0



Han sido desarrollados para el grupo clase de 1ºESO "A" del GSD Alcalá en concreto, estos objetivos se deberán tener en cuenta para lograrlos en cada una de las UDD.

- I. Presentar al alumnado la asignatura de EF: competencias, contenidos, y objetivos que se esperan.
- II. Presentar al grupo y fomentar las dinámicas grupales de conocimiento, distensión y cooperación.
- III. Fijar el contrato de evaluación: presentar la gamificación de este apartado.
- IV. Definir y seleccionar las normas de convivencia de EF.
- V. Dar a conocer la temática de gamificación,
- VI. Conocer las expectativas, interés y motivaciones del alumnado.
- VII. Tener un primer contacto con el trabajo expresivo.
- VIII. Promover un uso correcto de las TIC.
- IX. Participar de manera activa y con predisposición.
- X. Definir los beneficios de la práctica de actividad física y deporte sobre la salud.
- XI. Trabajar en equipo para resolver los problemas o retos que se planteen.
- XII. Controlar a través de aplicaciones práctica de actividad física,
- XIII. Dosificar mis esfuerzos y controlar la intensidad a través de la FC y el volumen a través del tiempo y kilometraje.
- XIV. Demostrar autonomía e iniciativa en la participación de las actividades.
- XV. Distinguir entre un entrenamiento aeróbico y otro anaeróbico tanto en actividades acuáticas y no acuáticas.
- XVI. Demostrar un dominio del estilo de crol y espalda utilizándolos en retos cooperativos o prácticas como waterpolo.
- XVII. Descubrir el estilo de mariposa y braza: coordinación, respiración y piernas.
- XVIII. Crear un plan de actividad física fuera del horario lectivo.
- XIX. Realizar y demostrar que se práctica actividad física fuera del horario lectivo.
- XX. Apreciar mi evolución y compromiso con las actividades propuestas.
- XXI. Identificar su estado inicial: físico y mental.
- XXII. Expresar sus ideas y conocimientos de forma correcta y tener conversaciones fluidas con sus compañeros y compañeras.
- XXIII. Resolver problemas o situaciones motrices relacionados con las cualidades físicas básicas y habilidades motrices.
- XXIV. Apreciar y juzgar como ha resuelto los retos motrices relacionados con las cualidades físicas básicas y habilidades motrices.
- XXV. Reconocer el diálogo como forma de resolver conflictos en los dilemas morales que se proponen.
- XXVI. Descubrir como gestiona sus emociones en situaciones provocadas.
- XXVII. Reproducir técnicas de relajación y ser consciente de sus tensiones.
- XXVIII. Identificar las cualidades físicas básicas y habilidades motrices.
- XXIX. Ejemplificar ejercicios a realizar para cualidad física básica.
- XXX. Crear una secuencia de movimientos dónde se trabaje alguna cualidad física básicas.
- XXXI. Descubrir las habilidades motrices.
- XXXII. Comparar las capacidades físicas básicas.
- XXXIII. Experimentar técnicas de relajación y respiración.
- XXXIV. Interpretar su estado de ánimo y compararlo con el resto de los días.
- XXXV. Descubrir la gestión emocional que realizan en determinadas experiencias motrices.
- XXXVI. Crear un buen clima de aula. Cohesionar al grupo y fomentar la autonomía y participación del alumnado. Aceptando las normas de convivencia del centro y de la asignatura de EF.
- XXXVII. Interpretar los índices de frecuencia cardiaca y dosificar sus esfuerzos en función de esta.
- XXXVIII. Proponer ejercicios de calentamiento de tren inferior.
- XXXIX. Distinguir entre diferentes tipos de velocidad: gestual, desplazamiento, reacción y velocidad-resistencia.
- XL. Juzgar y comparar las ejecuciones técnicas de sus compañeros.
- XLI. Reproducir técnicamente un salto de longitud.
- XLII. Tener percepción de autoimagen y autoconfianza en las actividades que planteemos.
- XLIII. Participar de manera voluntaria en los juegos deportivos de atletismo en el "El Val"
- XLIV. Usar herramientas TIC en las sesiones.

1ºESO A

Objetivos Didácticos (OD1A)- 3er NCC - 2.0



Han sido desarrollados para el grupo clase de 1ºESO "A" del GSD Alcalá en concreto, estos objetivos se deberán tener en cuenta para lograrlos en cada una de las UDD.

- XLV. Conocer y clasificar los ODS de la agenda 2030
- XLVI. Identificar el ritmo de la música y modificar el movimiento en función del tipo de canción.
- XLVII. Resolver situaciones de improvisación, juegos dramáticos y mimo.
- XLVIII. Identificar el ritmo de la música y modificar el movimiento en función del tipo de canción.
- XLIX. Resolver situaciones de improvisación, juegos dramáticos y mimo.
- L. Conocer las sombras chinas.
- LI. Comprender que una misma palabra puede entenderse desde diferentes puntos de vista y que tienen muchas posibilidades.
- LII. Transferir aprendizajes con la asignatura de lengua castellana y literatura.
- LIII. Generar una escena desde diferentes emociones y detonantes, como puede ser la música.
- LIV. Desarrollar la creatividad/pensamiento divergente.
- LV. Juzgar y apreciar las creaciones de los compañeros.
- LVI. Usar serious games para el aprendizaje de componentes expresivos.
- LVII. Definir y reproducir diferentes gestos técnicos, patrones de movimiento o habilidades motrices de las diferentes actividades físico-deportivas.
- LVIII. Conectar los aprendizajes de las diferentes disciplinas y deportes vistos en clase.
- LIX. Resolver situaciones motrices que generen los juegos de mesa o serious games.
- LX. Conocer y apreciar la cantidad de juegos de mesa que existen.
- LXI. Proponer la adaptación de algún juego de mesa existente para consolidar algún contenido.
- LXII. Utilizar las TIC para buscar información, poner en práctica aplicaciones y grabar secuencias.
- LXIII. Reproducir diferentes golpes y desplazamientos de bádminton y otros deportes de raqueta.
- LXIV. Ser capaz de explicar el reglamento del bádminton.
- LXV. Juzgar y apreciar la ejecución técnica de los compañeros.
- LXVI. Usar las habilidades motrices básicas de manipulación: lanzar, recepcionar, golpear, atrapar, batear, driblar.
- LXVII. Conocer deportes alternativos y juegos tradicionales que impliquen las habilidades motrices básicas de manipulación principalmente.
- LXVIII. Conocer y las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad. Y resolver problemas motores que lleven implícitas estas habilidades.
- LXIX. Clasificar los tipos de nutrientes.
- LXX. Crear una pirámide de alimentación saludable.
- LXXI. Realizar un seguimiento de su dieta diaria para después juzgarla.
- LXXII. Conocer nociones básicas de primeros auxilios.
- LXXIII. Ejemplificar la RCP
- LXXIV. Distinguir diferentes tipos de lesiones
- LXXV. Conocer las reglas básicas de juego del balonmano, así como aceptarlas y respetarlas.
- LXXVI. Desarrollar habilidades específicas y generales del balonmano.
- LXXVII. Comparar y apreciar las diferencias y similitudes de la práctica de balonmano con la del waterpolo.
- LXXVIII. Asociar los deportes colectivos como fenómenos sociales.
- LXXIX. Promover el respeto por el juego y los compañeros.
- LXXX. Utilizar la táctica de juego en juegos modificados del balonmano.
- LXXXI. Conocer si se han cumplido las expectativas e intereses.
- LXXXII. Evaluar su proceso de enseñanza y aprendizaje y el del docente.
- LXXXIII. Verificar si se ha cumplido el contrato de evaluación.
- LXXXIV. Proponer actividades cooperativas (escape room) para evaluar el clima de clase al final de curso.
- LXXXV. Despedir el curso con buenas sensaciones

Figura 3. Desarrollo de los OD1A. Elaboración propia.

A continuación, se muestra una tabla donde se relacionan los OGE, con los OGA y los OG1ESO para así atender a la jerarquización vertical.

Tabla 3. Relación de los OGE, con los OGA y los OG1ESO.

OGE	OGA	OG1ESO
a)	A, B, H, K	1, 4,5, 14, 15
b)	D, G	3
c)	A, B, K	4, 15
d)	A, B, E	8
e)	L	2
f)	C, F, I	2, 6
g)	E, H	3, 4, 7, 14
h)	H	1, 15
i)	H	1, 15
j)	B	1, 10, 15
k)	A, F, G, K	3, 7, 9, 11
l)	B	10, 15

6 Contenidos

En el Real Decreto 1105/2014 se definen los contenidos como “un conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias” (p. 172), convirtiéndose así en los **medios para hacer competente al alumnado**.

El actual currículum de Educación Física en Secundaria (R.D.1105/2014) está organizado por **Dominios de Acción Motriz** (DAM, a continuación). El concepto de DAM es definido por Parlebás (1999) como: “campo en el cual todas las prácticas corporales que lo integran son consideradas homogéneas bajo la mirada de criterios precisos de acción motriz” (p. 103), es decir, se agrupan un conjunto de actividades físicas y/o situaciones motrices que conllevan una misma **lógica interna motriz**, un mismo tipo de problemas motrices y, por tanto, un mismo tipo de estrategias o soluciones motrices para tener éxito su realización. Larraz (2004) grupa en seis bloques los seis tipos de experiencias corporales que atraviesan la diversidad de prácticas motrices de la EF, en otras palabras, constituyen seis tipos de problemas motores diferentes a los que pueden enfrentarse los estudiantes. Estos DAM se desarrollan en el [anexo 10](#).

Según Pastor et al. (2016) concentrar las experiencias motrices por rasgos comunes ayuda a alcanzar los siguientes aspectos: el docente de EF pueda organizar de forma lógica su programación; equilibrar los contenidos de aprendizaje; avalar que el alumnado tenga desemejantes experiencias motrices de cada uno de los DAM a lo largo de toda su etapa formativa, de forma que se enriquezca notablemente su bagaje motor, su cultura motriz y aumente la posible adherencia a la realización de actividad física regular fuera del aula.

6.1 Jerarquización horizontal de los contenidos.

Por último, se quiere destacar, que al igual que se ha tenido en cuenta la jerarquización vertical, se ha seguido el principio de **jerarquización horizontal** que propone Viciano (2001) correlacionado los contenidos de la última etapa educativa de educación primaria (EP, a continuación) que comprende de 4º EP a 6º EP con la primera etapa educativa de ESO, formada de 1º ESO a 3º ESO, así como y se ha elaborado cada una de las UDD teniendo en cuenta el grado de dificultad y el grado de autonomía del alumnado, por ello se realizará una progresión en los contenidos y en la autonomía que tendrán los estudiantes.

6.2 Jerarquización vertical de los contenidos.

A continuación, se van a presentar los contenidos desde los diferentes niveles de concreción curricular, (NCC, a continuación). Se tendrán en cuenta los principios de jerarquización vertical de Viciano (2001), y siguiendo su propuesta, se partirá del primero de los NCC, luego se tendrá en cuenta el segundo de los niveles, para al final llegar al tercero que es el que interesa en mayor medida en la presente programación, siendo este último elaborado una vez se ha reflexionado y analizado los dos anteriores (1er y 2º NCC). En el 1er NCC los contenidos a desarrollar en el nivel educativo de 1º E.S.O en la Comunidad de Madrid deben ser extraídos del Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, los cuales se encuentran en el [anexo 11](#).

Los contenidos del 2º NCC han sido desarrollados y consensuados por el equipo docente del departamento de EF del GSD Alcalá, tomando de referencia el Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, los cuales se exponen en el [anexo 12](#).

Y por último los contenidos del 3er NCC, elaborados de manera específica para la presente programación se encuentran a continuación en la figura 4.



Contenidos- 3er Nivel Concreción Curricular

Los contenidos del 3er NCC han sido elaborados de manera específica para la presente programación y el grupo clase de 1º ESO "A" del GSD Alcalá

- A. Actividades físico-deportivas individuales en medio estable.**
- Aproximación a las modalidades de atletismo de carrera de velocidad, salto de longitud y lanzamiento de jabalina adaptado.
 - Capacidades motrices implicadas: coordinación, fuerza rápida, velocidad.
 - Técnica de carrera y su relación con la prevención de lesiones, eficacia y seguridad.
 - Formas de evaluar el nivel técnico en la carrera de velocidad, el salto de longitud y el lanzamiento de jabalina.
 - Calentamiento específico, trabajo por niveles de habilidad, actividades de recuperación, estiramientos y relajación enfocados al tren inferior.
 - Autovaloración y autoestima asociadas a los aprendizajes de actividades físico-deportivas individuales. El sentimiento de logro
- B. Actividades de adversario: bádminton**
- Aproximación al bádminton: implemento, golpes básicos y desplazamientos.
 - Comprensión táctica del juego: principios estratégicos y transferencia interna con otros deportes.
 - Conocimiento del reglamento de juego.
- C. Actividades de colaboración-oposición: balonmano**
- Aproximación al balonmano. Adquisición habilidades específicas.
 - Comprensión táctica del juego
 - Capacidades implicadas y transferencia interna con otros deportes de colaboración-oposición.
 - Colaboración y toma de decisiones.
- D. Actividades en medio no estable:**
- El senderismo como actividad físico-deportiva: características de las zonas de actividad, meteorología, hidratación y alimentación, indumentaria básica durante las actividades en medio no estable.
 - Posibilidades del entorno natural próximo para la realización de actividades físico-deportivas. Iniciación en orientación.
 - Cuidado del entorno: influencia de las actividades físico-deportivas en la degradación del entorno natural próximo y conductas para su protección.
- E. Actividades artístico-expresivas:**
- Técnicas expresivas de mimo y juego dramático y concienciación de los objetivos de desarrollo sostenible (agenda 2030)
 - Gestos, movimientos y sonidos a través de la música. Iniciación al ritmo.
 - Conocimiento de las posibilidades del cuerpo.
- F. Situaciones y juegos de cooperación:**
- Dinámicas de grupo de: presentación, distensión, implicación, para resolver conflictos, entre otras.
 - Conocimiento de deportes alternativos y juegos populares y tradicionales y transferencia interna con los diferentes deportes.
- G. Salud:**
- Conocimiento de los posibles riesgos de las diferentes actividades físico-deportivas desarrolladas durante el curso y sus medidas preventivas.
 - Higiene postural.
 - Progresividad de los esfuerzos a través de la medición de la frecuencia cardiaca. Actividades de activación y recuperación.
 - Capacidades físicas básicas: fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad.
- H. Hidratación y alimentación durante la actividad física.**
- I. Actividades en medio acuático.**
- Aproximación a los estilos de braza y mariposa y profundización en crol y espalda.
 - Lógica interna del waterpolo y carreras de velocidad y resistencia de las diferentes pruebas.
 - Destrezas básicas: desplazamientos, respiración, giros, flotación, saltos, lanzamientos y recepciones, propulsión.

Figura 4. Contenidos del 3er NCC. Elaboración propia.

7 Temporalización UUDD

La presente programación didáctica se desarrollará para el curso escolar 2021/2022. Para poder planificar el tiempo necesario para el transcurso de la presente programación y la distribución de las diferentes sesiones de cada unidad didáctica se han tenido en cuenta los siguientes aspectos:

- En primer lugar, se ha tenido en cuenta la Orden del consejero de Educación y Juventud por la que se establece el calendario escolar para el curso 2021/2022 en los centros educativos no universitarios. Siendo los días de comienzo y finalización de curso: el 8 de septiembre del 2021 y 24 de junio del 2022.
- En segundo lugar, los días que se van a impartir de clase a lo largo de la semana serán: martes y jueves, con una duración de una hora. Teniendo los lunes, taller de natación, actividad complementaria de los estudiantes del centro, estrechamente relacionada con la asignatura de EF que se tendrá en cuenta para la programación.
- En tercer lugar, los días festivos y lectivos en el curso escolar correspondiente: 75 días lectivos de la asignatura de EF y 34 días lectivos del taller de natación.
- Y, por último, se ha de destacar que pueden surgir cambios, por los siguientes motivos: los días festivos para el año 2022 serán establecidos con posterioridad a la firma y difusión de la orden en la que nos hemos basado para la elaboración del calendario. Dichos días festivos serán los siguientes: los que determine la Comunidad Autónoma de Madrid para el año 2022 en el ejercicio de sus competencias, los días de fiesta de ámbito nacional no trasladables que se establezcan para el año 2022 y los días de fiesta local que determine cada municipio para el año 2022 y así aparezcan publicados en el Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid; Además, pueden surgir actividades y salidas complementarias en las diferentes asignaturas que modifiquen esta temporalización; o cambios a nivel nacional o local ocasionados por la pandemia de la Covid-19 o incluso, por catástrofes naturales como Filomena. Por ello, se debe ser flexible para amoldarse a estas variaciones que puedan ir surgiendo a lo largo del curso.

Atendiendo a todos estos factores, se ha elaborado un calendario escolar 2021/2022 para este grupo clase en concreto, donde se han distribuido todas y cada una de las sesiones de las diferentes UUDD. Este calendario se puede encontrar en el [anexo 13](#).

La presente programación está compuesta por un total de 12 UUDD, siendo estas de diferente índole, siguiendo las indicaciones de Viciano y Mayorga-Vega (2016) las características de cada una de ellas se muestran en la tabla 4.

Tabla 4. Explicación de los diferentes tipos de UDD de la presente programación.

Tipo de UDD	Explicación
<i>UDD tradicionales:</i>	Donde el aspecto más importante es su duración, que está representada por el número de clases (minutos) necesarios para alcanzar los objetivos, adquirir contenidos y desarrollar en el alumnado las competencias. La UD 5 “Todo el mundo a sus puestos” es un ejemplo de estos.
<i>UDD reforzadas:</i>	Se utilizarán para ofrecer al alumnado la cantidad de práctica de actividad física necesaria para obtener un aumento de una determinada experiencia de aprendizaje y reforzarla a lo largo del curso académico de EF con el fin de evitar la pérdida de los aprendizajes alcanzados. La usaremos en los períodos de vacaciones, ya que los discurriremos como periodos de desentrenamiento y en el taller de natación. Nuestro objetivo es que los estudiantes realicen de manera voluntaria práctica de actividad física durante su tiempo libre. La UD “Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar” es de este tipo.
<i>UDD intermitentes:</i>	Esta propuesta se va a llevar a cabo de manera intermitente a lo largo de todo el curso escolar, aprovechando los primeros diez minutos de la fase inicial o de la fase final, para desarrollar cualidades físicas básicas, habilidades motrices o técnicas de relajación y así crear hábitos en ellos, ya que se considera imprescindible para mejorar los índices de salud del alumnado, se tendrá en cuenta el contenido principal de la UD tradicional para programar esta parte de la sesión, así como el momento del curso escolar, ya que en periodos de exámenes se priorizaran las técnicas de relajación. La UD 4 “Estoy en formEF” es de este tipo.
<i>UDD irregulares:</i>	Esta propuesta significa distribuir las sesiones que la forman a lo largo de todo el curso académico en función del principal centro de interés perseguido por el profesor de EF, se llevará a cabo en la UD 3 “¿Cómo me siento para comenzar la vuelta al mundo?”; “¿Cómo me siento para continuar la vuelta al mundo?” y “¿Cómo me siento al final del viaje?” y en la en la UD 7 “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa”.

En la presente programación contamos con 75 sesiones para desarrollar cada una de las UDD, el orden que se ha establecido para cada trimestre se basa en las indicaciones de Pastor et al (2016), sería el siguiente:

El primer trimestre, comienza el 8 de septiembre de 2021 y finaliza el 23 de diciembre de 2021, en este periodo de tiempo contamos con 7 UDD, para llevarlas a cabo disponemos de 27 sesiones de EF y 13 sesiones del taller de natación. El orden que se ha establecido para desarrollar las UDD es el siguiente.

- La primera UD será “*Comienza el viaje, preparamos el equipaje*” pertenece al DAM 3 (actividades físicas cooperativas), con la finalidad de comenzar el curso creando un buen clima de aula, buenas sensaciones y un ambiente óptimo. Para ello, se pondrán en práctica dinámicas de grupo y actividades cooperativas; también se establecerán y acordaran las bases sobre las que se va a desarrollar el trabajo de todo el curso. Dedicar las primeras semanas del curso a trabajar estos aspectos es muy positivo de cara a que se dé un correcto proceso de enseñanza aprendizaje a lo largo del curso. Se establecerán y acordarán las normas de actuación y comportamiento, el programa de

la asignatura (objetivos, contenidos, unidades didácticas, metodología, sistema de evaluación y de calificación, creación de triadas, diario reflexivo etc.), rutinas de trabajo en clase...

- La siguiente UD que se lleva a cabo es la *UD 3 “¿Cómo me siento para comenzar la vuelta al mundo?”*, donde se llevarán a cabo diferentes juegos y actividades relacionados con las cualidades físicas básicas y habilidades motrices básicas, para finalizar se realizarán diferentes pruebas donde se analizará su nivel inicial. Y como no solo se considera que estar en forma sea un aspecto físico también se podrán realizar actividades de gestión emocional y analizar cómo se sienten los estudiantes, Esta UD se realizará de manera irregular a lo largo del curso para poder percibir, analizar y reflexionar sobre los datos obtenidos en diferentes momentos: primer trimestre, segundo trimestre y tercer trimestre.
- La UD que acabamos de exponer está estrechamente relacionada con la *UD 4 “Estoy en formEF”*, la cual llevaremos a cabo de manera intermitente a lo largo de todo el curso escolar, aprovechando los primeros diez minutos de la fase inicial o de la fase final, para desarrollar esas cualidades físicas básicas, habilidades motrices o técnicas de relajación y así crear hábitos en ellos, ya que se considera imprescindible para mejorar los índices de salud del alumnado. En este primer trimestre haremos más hincapié en el trabajo de la musculatura de tren inferior (fuerza explosiva, polimetría), trabajo core y velocidad, en la *UD 5. “Todo el mundo a sus puestos”*, mientras que en la *UD 6. “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”* se realizará un trabajo más relacionado con la fuerza general (fuerza-resistencia), flexibilidad, y técnicas de relajación.
- La *UD 5. “Todo el mundo a sus puestos”* relacionada con la DAM 1 se realiza en este momento del curso escolar ya que en este período comienzan los juegos deportivos escolares de esta modalidad deportiva (los viernes, en las pistas de atletismo en la ciudad deportiva “El val”) y de esta forma, el alumnado podrá hacer una transferencia de lo aprendido en las clases de EF a una situación real.
- El criterio que se ha tenido en cuenta para la *UD 6. “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”* es ajustarnos a las condiciones climatológicas de nuestro entorno (mucho frío en invierno, con heladas y nevadas habituales y bastante calor en verano), por esa razón se aprovecharán estos meses de invierno para hacer el trabajo de expresión y comunicación, ya que pueden hacerse en el interior. Además, el trabajo de expresión corporal que hacemos en diciembre tiene una mayor funcionalidad, dado

que se realiza una representación en el salón de actos con el resto de los grupos de 1º ESO

- A esta UD le sigue la *UD 7 “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa”* donde se utilizarán como recurso metodológico los juegos de mesa/videojuegos, para ello se harán modificaciones y se usaran las mecánicas internas de diferentes juegos de mesa o videojuegos ya existentes, con la finalidad de crear juegos de mesa o *serious games* con los que el alumnado conecte, refuerce y consolide las competencias y contenidos de las diferentes UUD, ya que es una UD irregular.
- Para terminar de comentar lo que se desarrolla en este trimestre apuntar, que la *UD 2 “Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar”* será una UD reforzada que servirá para complementar y profundizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta se llevará a cabo durante todo el curso escolar en los talleres de natación y en los periodos de vacaciones con la finalidad de intentar que el alumnado realice AF fuera del aula sea del tipo que sea, esto le hará aumentar puntos extra sobre la calificación.

El segundo trimestre comienza el 7 de enero del 2022 y finaliza el 7 de abril del 2022, en este periodo de tiempo contamos con 7 UDS, para llevarlas a cabo disponemos de 26 sesiones de EF y 13 sesiones del taller de natación. El orden que se ha establecido para desarrollar las UUD es el siguiente.

- En este trimestre comenzaremos con la *UD 2 “Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar”* como ya se ha mencionado anteriormente es una UD reforzada que se plantea para los periodos vacacionales de navidad y de semana santa, en este proceso se les propone a los estudiantes que junto a su triada almacenen kilómetros a través de la app RunKeeper, estos podrán acumularlos a pie, a nado, en bicicleta o cualquier material deslizante como patines, skateboards o incluso esquí o snowboard. Además, podrán apadrinar a un sedentario de su entorno cercano y que lo realice junto a ellos. Esta UD también se realiza en las sesiones de taller de natación.
- Como en el trimestre pasado, se pondrá en practica la *UD 3 “¿Cómo me siento para continuar la vuelta al mundo?”*, dónde se repetirá la misma dinámica que la anterior vez.
- Además, durante este trimestre seguiremos llevando a cabo la *UD 4 “Estoy en formEF”* pero esta vez se hará más hincapié durante la UD 8 “Si se jugar al bádminton, también podré jugar al tenis al pádel o a las palas” al trabajo de fuerza del

tren superior y de resistencia, en cambio, en la UD 9. “Lanzamos y receptionamos” se desarrollarán las habilidades motrices básicas: equilibrio, coordinación, lanzamientos a través de ejercicios de velocidad. Y cuando estemos con la UD 10 “MasterchEF te cuida” trabajaremos con todas las cualidades físicas básicas y alguna técnica de relajación, recordad que este trabajo se realiza en la fase inicial o final de la sesión principal.

- De la UD 8 “Si se jugar al bádminton, también podré jugar al tenis al pádel o a las palas” se ha de comentar que está relacionada con el DAM 2 y la UD “Lanzamos y receptionamos” con el DAM 1, ambas tienen una cierta similitud ya que en las dos se van a utilizar los mismos segmentos corporales y de esta forma se podrá transferir un aprendizaje al otro.
- También habrá una UD llamada “MasterchEF te cuida” que tiene bastante trabajo autónomo en casa y que realmente se podrá realizar en circunstancias de mala meteorología en un aula, pueden ser sesiones flexibles en el tiempo.
- Y por último acabamos con la UD 7 “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa” como en el anterior trimestre donde seguiremos conectando los aprendizajes conceptuales, procedimentales y la lógica interna de los deportes que hayamos visto hasta ahora a través de adaptaciones de juegos de mesa/videojuegos.

El tercer trimestre comienza el 19 de abril del 2022 y finaliza el 23 de junio del 2022, en este periodo de tiempo contamos con 6 UDS, para llevarlas a cabo disponemos de 22 sesiones de EF y 8 sesiones del taller de natación. El orden que se ha establecido para desarrollar las UDD es el siguiente.

- Como en el trimestre anterior, comenzaremos con la UD 2 “*Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar*” como ya se ha mencionado anteriormente se planteará en el periodo vacacional de semana santa donde tendrán que realizar algo semejante que en las vacaciones de navidad, además haremos una transferencia a final de curso, en el mes de junio, con una salida complementaria al alto Tajo (DAM 5) y será opcional acumular kilómetros en su tiempo libre durante todo el trimestre de manera autónoma.
- En abril y mayo la UD está relacionada con el DAM 4 (deportes de invasión, juegos colectivos, etc.). La razón cronológica es que coincide con la llegada de la primavera y una climatología más propicia para llevar a cabo este tipo de unidades al aire libre esta UD es la 11 ¿Nos convertirá el balonmano en un gran equipo?

- Además, seguiremos poniendo en práctica al principio o final de las sesiones la UD intermitente de “Estoy en formEF”, durante este trimestre daremos la opción al alumnado de que propongan actividades dirigidas, HIT... de ejercicios de fuerza que hayamos estado viendo durante el curso y así trabajar la fuerza resistencia, aunque también se hará hincapié en el resto de las capacidades, habilidades y técnicas utilizadas durante el curso.
- En esta evaluación la UD 7 “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa” se seguirá realizando con la finalidad de conectar los aprendizajes conceptuales, procedimentales y la lógica interna de los deportes que hayamos visto hasta ahora.
- Para acabar se propone la UD 12 “¿Conseguimos dar la vuelta al mundo?” relacionada con la DAM 3 (actividades físicas cooperativas), con la finalidad de acabar el curso creando un buen clima de aula, buenas sensaciones y un ambiente optimo, a través de actividades como escapes rooms, dinámicas cooperativas, deportes alternativos o juegos que propongan... Además, se recogerá feedback del alumnado de la experiencia de aprendizaje en la que se han visto en vuelta. Esto se hará en la

Además, se muestra en [anexo 14](#) la temporalización de las diferentes UD, el tipo de UD qué es y el DAM al que pertenece, así como el número de sesiones que se utilizaran para su desempeño docente. Y para acabar, se encuentran a continuación las tablas de fichas de las UDD donde se detallan y concretan los diferentes elementos curriculares. Si clicas en los apartados subrayados le llevará al apartado de la programación correspondiente.

Tabla 5. Ficha UD 1 “Comienza el viaje, preparamos el equipaje”

FICHA UNIDAD DIDÁCTICA 1: “Comienza el viaje, preparamos el equipaje”				
GRUPO: 1º ESO “A”		TEMPORALIZACIÓN: 1er trimestre, del 9/09/2021 al 16/09/2021		
Nº SESIONES: 3		TIPO UD y DAM: UD Tradicional y DAM 3		
CC	CONTENIDOS 3er NCC	ODIA		
CCL, CD, CPAA, CSC y SIE	F	I, II; III, IV; V, VI, VII, VIII, IX		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS UD				
Contenidos, competencias y objetivos de la asignatura de EF; Exploración de dinámicas grupales; toma conciencia del contrato de evaluación; exploración de la gamificación en la evaluación; reflexión sobre las expectativas, intereses y motivaciones; Uso correcto TIC; Cooperación, responsabilidad en el trabajo en equipo; Aceptación de las normas y participación activa.				
METODOLOGÍA DIDÁCTICA				
Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza
Deductivo e inductivo	TEID y TED	MD, MDM, SOC, RP, DG.	Aprendizaje cooperativo	Global pura

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

Actividades de motivación: a lo largo de esta UD se presentará la gamificación de la asignatura “La vuelta al mundo a través de los JJOO 2030” dónde podrán ver de forma esquematizada lo que se les propone para este curso escolar en EF, se formarán las triada y se les propondrán las primeras dinámicas, actividades o retos de presentación, distensión, desinhibición y trabajo en equipo.

Actividades de iniciación: se propondrán al principio de la UD para conocer las expectativas, intereses y motivaciones hacia la asignatura de EF. Haremos una actividad dónde tendrán que poner en cartulinas lo que esperan de la asignatura y el tipo de actividades o prácticas les gustaría experimentar, luego lo describirán de forma más detallada en el cuestionario personal.

Actividades de desarrollo: actividades y juegos dónde el componente cooperativo y de trabajo en equipo sea el principal. Un ejemplo de actividad sería la de “conquista la isla”.

Actividades de refuerzo: en esta UD no tendrán que realizarlas a no ser que se hayan negado a participar en las actividades y dinámicas propuestas o no hayan podido acudir al centro por algún motivo, que en este caso se les propondrá que se presenten al grupo con alguna foto de etapa deportiva.

Actividades de profundización: para todo aquel que quiera optar al trofeo del país. Como actividad, se les propondrá que realicen alguna de las dinámicas que hemos realizado en las sesiones de esta UD con su entorno cercano o que propongan alguna otra dinámica para hacer con el grupo.

RECURSOS DIDÁCTICOS

Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, coordinación con la tutora, familias y departamento EF.

Espaciales: aula de la clase, aseos y servicios higiénico-sanitarios, vestuarios pabellón polideportivo y pistas exteriores.

Materiales: proyector, tabletas, cartulinas, colchonetas, picas, altavoz, hilo grande, pelotas, fitballs, fichas: “encuentra alguien que...” y del “bingo de presentación”; contrato didáctico y cuestionario personal, QRs personales de Plickers,

EVALUACIÓN ALUMNADO

<i>CC</i>	<i>CEV/EA</i>	<i>DESC/IND</i>	<i>INST. EV</i>
CCL	<i>EF1/EF1.3</i>	D.1/ 1.2	Contrato didáctico
CD	<i>EFX/EFX.1</i>	D.8/I.28	Cuestionario personal
CPAA	<i>EFIII/EFIII.1</i>	D.11/I.39	Lista control.
SIE	<i>EFV/EFV. 1</i>	D.16/I.52; I.53; I.54	Plickers (escala valoración numérica)
CSC	<i>EFVII/EFVII.2</i>		Sociograma + lista de control

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD – Medidas ordinarias

Alumnado lesionado: tren inferior	Alumnado sin ropa adecuada	Alumnado que no asiste a clase	Alumno con amputación congénita de miembro superior	Alumno con hipoacusia leve
1, 2, 4, 5, 7	1, 3, 7	1,11, 2, 5, 8	1, 7, 10	4, 6, 8, 9, 10

TRATAMIENTO TRANSVERSAL

Se trabajará en grupos mixtos, se promoverá el respeto por los compañeros, material e instalaciones, integrando el uso de las TIC a lo largo de la UD, resolviendo de manera pacífica y autónoma los conflictos que surjan en el aula y en el trabajo en equipo...

INNOVACIÓN DOCENTE

Se les presentará el hilo conductor de la asignatura y la gamificación del apartado de evaluación.

OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA: EVALUACIÓN A LA PRÁCTICA DOCENTE

El docente se autoevaluará mediante el diario del docente y recibirá feedback por el alumnado a través de la escala de valoración numérica que se va a rellenar por triadas al acabar cada UUDD con el fin de mejorar en algunos aspectos para las UUDD siguientes. Además, forma parte como el resto del grupo clase de la gamificación de la evaluación, pudiendo optar a medallas.

Tabla 6. Ficha UD 2 “Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar”

FICHA UNIDAD DIDÁCTICA 2: “Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar”

GRUPO: 1º ESO “A”	TIPO UD y DAM: UD reforzada; DAM 5 y DAM 1
Nº SESIONES: 1ª evaluación: Sesiones taller de natación: 13; 2ª evaluación: Sesiones taller de natación: 13 y fuera del horario escolar; 3ª evaluación fuera del horario lectivo, 3 sesiones en horario lectivo y sesiones taller de natación: 8	TEMPORALIZACIÓN: 13/09/2021 al 20/12/2021 en taller de natación; Vacaciones de navidad y del 10/01/2022 al 04/04/2022 en taller de natación; vacaciones de semana santa y en horario lectivo del 19/05/2022 al 20/05/2022 y en el taller de natación del 25/05/2022 al 20/06/2022.

<u>CC</u>	<u>CONTENIDOS 3er NCC</u>	<u>ODIA</u>
CCL, CMCT, CD, CPAA y SIE	G e I	VIII, IX, X, XI, XII, XIII, XIV, XV, 16: XVI, XVII, XVIII, XIX, XX

CONTENIDOS ESPECÍFICOS UD

Uso correcto TIC; aceptación de las normas y participación activa; cooperación, responsabilidad en el trabajo en equipo; beneficios práctica actividad física; participación y control de actividad física fuera del aula a través de TIC; Autonomía e iniciativa; Exploración de entrenamiento aeróbico y anaeróbico; exploración actividades acuáticas: estilos de natación y deportes acuáticos; exploración de la frecuencia cardiaca; puesta en práctica de un plan de trabajo; toma conciencia de la evolución.

METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza
Deductivo e inductivo	TEID, TED y TEDA.	MD, MDM, RP, PI, SOC	Educación para la salud + educación aventura.	Global polarizando la atención; global pura y global modificando

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

Actividades de motivación: esta UD tiene como principal finalidad motivar e incitar al alumnado a la práctica de actividad física fuera del horario escolar. Con esta UD podrán tener una nota extra todos aquellos que realicen los retos propuestos de almacenen kilómetros a través de la aplicación de RunKeeper ya sea a pie, en bicicleta, en cualquier material deportivo deslizante (patines, skateboards) ... es una actividad compartida por la triada.

Actividades de iniciación: el alumnado en la UD 5 “Todo el mundo a sus puestos” y en las sesiones del taller de natación aprenderán a dosificar sus esfuerzos, a controlar la intensidad a través de la FC y a utilizar la aplicación de la forma adecuada.

Actividades de desarrollo: actividades focalizadas para desarrollar y mejorar las competencias que se pretenden conseguir en la UD, serán actividades relacionadas con aprender a calentar, ejercicios de movilidad de los segmentos corporales, estiramientos dinámicos, etc.

Actividades de refuerzo: en el caso de no poder realizar actividad física fuera del horario escolar, de no poder salir de casa, etc. Se les propondrá realizar actividades aeróbicas de fuerza general las cuales tendrán que evidenciar.

Actividades de profundización: se les propondrán retos extra como por ejemplo dibujar con el RunKeeper en el mapa dibujos en el espacio.

Actividades de síntesis: en el diario de la triada tendrán que anotar todas las evidencias de sus actividades fuera del horario escolar con las capturas correspondientes y con una pequeña reflexión, respondiendo a 3 cuestiones con respuesta numérica de cómo se han sentido ese día.

RECURSOS DIDÁCTICOS

Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, coordinación con las familias, tutor y departamento EF.

Espaciales: piscina (vaso competición y recreación), pistas exteriores, instalaciones del Alto Tajo, parque de los sentidos- jardines de Juan Pablo II, contiguo al centro escolar y zonas acondicionadas para la práctica de actividad física del lugar de residencia como Skatepark La Garena.

Materiales: aplicación RunKeeper, móviles, churros, tablas, pull-boy y material propio para la práctica de actividad física: bicicletas, patines...

EVALUACIÓN ALUMNADO

CC	CEV/ EA	DESC/IND	INST. EV
CCL	EFI/EFI.2; EFVIII/EFVIII.1; EFVIII.2	D.2/ I.4; I.6	Lista de control
CMCT	EFIV/EFIV.2; EFIV.4	D.6/I.19; I.20;	RunKeeper (cuenta km)
CD	EFX/EFX.1	D.7/I.22; I.24	Diario de la triada

		D.9/I.32; I.34	RunKeeper (cuenta km)	
CPAA	EFIV/EFIV.3	D.12/I.42; I.43	Muestreo de tiempo	
SIE	EFV/EFV.1	D.17/ I.57	Plickers (escala valoración numérica)	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD – Medidas ordinarias				
Alumnado lesionado: tren inferior	Alumnado sin ropa adecuada	Alumnado que no asiste a clase	Alumno con amputación congénita de miembro superior	Alumno con hipoacusia leve
1, 2, 4, 5, 7	3	1, 2, 5, 8, 11	7	4
<i>Casos</i>		<i>Medidas ordinarias</i>		
TRATAMIENTO TRANSVERSAL				
Se trabajará con las pistas de la gamificación ya que en ellas se contarán historias, anécdotas y hechos curiosos de los diferentes países que componen los JJOO 2030 basadas estas en los ODS y con el país de Jamaica en esta UD, y se desarrollará en mayor medida a través de educación cívica y social, uso de las TIC, el desarrollo del espíritu emprendedor. y seguridad vial ya que tendrán que hacer actividad física fuera del aula.				
INTERDISCIPLINARIEDAD E INTRADISCIPLINARIEDAD				
Esta UD al desarrollarse a lo largo de todo el curso escolar irá en progresión y se irá conectando con los aprendizajes de la materia de EF.				
INNOVACIÓN DOCENTE				
Con el uso de las TIC, en concreto de la aplicación RunKeeper, para controlar y evaluar la práctica de actividad física en nuestros estudiantes fuera del aula de EF en la actividad de cuentakilómetros; y también se innova en el tipo de UD y con la gamificación del apartado evaluación.				
OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA: EVALUACIÓN A LA PRÁCTICA DOCENTE				
Para comprobar que el proyecto de innovación es viable el docente participará de la misma manera que el alumnado, acumulando kilómetros. Será a través de esta práctica como autoevaluará mediante el diario del docente el proceso. En esta UD también recibirá feedback del alumnado a través de la escala de valoración numérica que se va a rellenar por triadas al acabar cada UUD con el fin de mejorar en algunos aspectos para las UUD siguientes. Formando parte como el resto del grupo clase de la gamificación de la evaluación, pudiendo optar a medallas.				

Tabla 7. Ficha UD 3 “¿Cómo me siento para comenzar, continuar y finalizar la vuelta al mundo?”

FICHA UNIDAD DIDÁCTICA 3. “¿Cómo me siento para comenzar, continuar y finalizar la vuelta al mundo?”				
GRUPO: 1º ESO “A”		TEMPORALIZACIÓN: 21/09/2021 al 30/09/2021; 11/01/2022 al 13/01/2022; 02/06/2022 al 09/06/2022		
Nº SESIONES: 1ª evaluación: 4; 2ª evaluación: 2; 3ª evaluación: 3		TIPO UD y DAM: UD irregular y DAM 1		
<u>CC</u>	<u>CONTENIDOS 3er NCC</u>	<u>ODIA</u>		
CCL, CMCT, CD, CPAA y SIE	G	XIII, IX, XXI, XXII, XXIII, XXIV, XXV, XXVI, XXVII		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS UD				
Uso correcto TIC; aceptación de las normas y participación activa; cooperación, responsabilidad en el trabajo en equipo; exploración de la frecuencia cardíaca; toma conciencia de su estado inicial y final; expresión de ideas y conocimientos; exploración de cualidades físicas y habilidades motrices; evaluar mi progreso y retos motrices; puesta en práctica de técnicas de relajación; Uso correcto TIC				
METODOLOGÍA DIDÁCTICA				
Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza
Deductivo e inductivo	TEID y TED	MD, MDM, AT, I, AE, ME. SOC.	Aprendizaje cooperativo	Mixta: global, analítica, global, analítica, global.
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE				
Actividades de motivación: en esta UD que llevaremos a cabo una serie actividades como rellenar un informe de cada uno de ellos, dónde podrán ver como en cada UD han ido teniendo unos resultados y así ser conscientes de su progreso.				
Actividades de iniciación: esta UD en sí misma, son actividades de iniciación para comprobar y hacer ver al alumnado el estado físico y mental con el cual parte y de esta forma podrá contrastar y ver el resultado del trabajo. Esta UD se complementa con la UD 4 “Estoy en formEF”.				

RECURSOS DIDÁCTICOS				
Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, coordinación con departamento EF, tutor y familias.				
Espaciales: pabellón polideportivo, pistas exteriores, zonas de rampas y espacio calistenia, aseos y servicios higiénico-sanitarios y vestuarios				
Materiales: altavoz, QRs personales de Plickers, barras de calistenia, Fitball, balones medicinales, bancos suecos, espalderas, colchonetas.				
EVALUACIÓN ALUMNADO				
<i>CC</i>	<i>CEV/EA</i>	<i>DESC/IND</i>	<i>INST. EV</i>	
CCL	EF. I/EFI.2	D.1/I.2	Plickers (escala valoración numérica)	
CD	EFX/EFX.1	D.8/I.28; I.29	Plickers (escala valoración numérica)	
CPAA	EFVI/EFVI.1	D.11/I.38	Lista control	
SIE	EF.III/EFIII.2	D.17/I.56	Lista control	
CMCT	EFIV/EFIV.4	D.4; I.12	Lista control	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD – Medidas ordinarias				
Alumnado lesionado: tren inferior	Alumnado sin ropa adecuada	Alumnado que no asiste a clase	Alumno con amputación congénita de miembro superior	Alumno con hipoacusia leve
1, 2, 4, 5, 7	3, 7	1,11, 2, 5, 8	7	4, 6, 8, 9
TRATAMIENTO TRANSVERSAL				
En esta UD se contarán historias, anécdotas y hechos curiosos del país de Francia y a través del cine. Se potenciará el desarrollo de la igualdad, se trabajará en grupos mixtos, se promoverá el respeto por los compañeros, material e instalaciones, integrando el uso de las TIC a lo largo de toda la UD, resolviendo de manera pacífica y autónoma los conflictos que surjan en el aula y en el trabajo en equipo.				
INTERDISCIPLINARIEDAD E INTRADISCIPLINARIEDAD				
Esta UD al desarrollarse de manera irregular a lo largo del curso escolar irá en progresión y se podrán ir comparando los resultados de una evaluación con los de otra, es decir, se hace una Intradisciplinarietàad.				
INNOVACIÓN DOCENTE				
Se innova con el tipo de UD ya que es irregular y con la gamificación del apartado de evaluación.				
OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA: EVALUACIÓN A LA PRÁCTICA DOCENTE				
El docente se autoevaluará mediante el diario del docente y recibirá feedback por el alumnado a través de la escala de valoración numérica que se va a rellenar por triadas al acabar cada UDD con el fin de mejorar en algunos aspectos para las UDD siguientes. Además forma parte como el resto del grupo clase de la gamificación de la evaluación, pudiendo optar a medallas.				

Tabla 8. Ficha UD 4 “Estoy en formEF”

FICHA UNIDAD DIDÁCTICA 4: “Estoy en formEF”				
GRUPO: 1º ESO “A”		TIPO UD y DAM: UD intermitente y DAM 1		
Nº SESIONES: 1ª evaluación: 17; 2ª evaluación: 24; 3ª evaluación: 13		TEMPORALIZACIÓN: 10min del inicio y del final de cada sesión; 05/10/2021 al 9/12/2021; 18/01/2022 al 07/06/2022; 19/04/2022 al 31/05/2022		
<u>CC</u>	<u>CONTENIDOS 3er NCC</u>	<u>OD1A</u>		
CCL, CMCT, CD, CPAA y SIE	G	XII, XX, IX, XXVIII, XXIX, XXX, XXXI, XXXII, XXXIII, XXXIV, XXXV		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS UD				
Uso correcto TIC; aceptación de las normas y participación activa; cooperación, responsabilidad en el trabajo en equipo; exploración de la frecuencia cardiaca; expresión de ideas y conocimientos; exploración de cualidades físicas y habilidades motrices; puesta en práctica de técnicas de relajación; diseño de ejercicios de calentamiento; habilidades motrices; cualidades físicas; control emocional; exploración de diferentes entrenamientos de velocidad, fuerza, resistencia y flexibilidad; ritmo musical.				
METODOLOGÍA DIDÁCTICA				
Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza

Deductivo e inductivo	TEID, TED y TEDA	MD, MDM, AT, I, SOC, PI.	Educación deportiva	Mixta; global pura; global polarizando y modificando.
-----------------------	------------------	--------------------------	---------------------	---

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

Actividades de motivación: en esta UD que llevaremos a cabo de manera intermitente se buscará que el alumnado sienta que se siente mejor consigo mismo tanto física como mentalmente, que aprecie el progreso que ha hecho desde principio de curso hasta el final. Se propondrá al final o al principio de cada una de las sesiones una rutina de ejercicios para mejorar sus capacidades físicas básicas, o bien, técnicas de relajación.

Actividades de iniciación: haremos lluvias de ideas para conocer que ejercicios conocen para trabajar las diferentes grupos musculares o capacidades físicas básicas.

Actividades de desarrollo: durante todas las sesiones del curso, esta UD será encargada de hacer o bien la fase inicial o final de las sesiones, al principio el docente será el encargado de dirigir estas partes de la sesión, pero a medida que vaya pasando el curso les irá dando más protagonismo al alumnado, dónde tendrán que proponer calentamientos o rutinas como las propuestas por el docente en triadas.

Actividades de refuerzo: siempre habrá adaptaciones de los ejercicios para que todo el alumnado pueda seguir la clase y esté adaptada a su nivel de condición física o a su estado emocional de ese día.

RECURSOS DIDÁCTICOS

Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, coordinación con departamento EF, tutor y familias.

Espaciales: pabellón polideportivo, pistas exteriores, gimnasio piscina, tramoya, zona de rampas y espacio calistenia, aseos y servicios higiénico-sanitarios y vestuarios

Materiales: altavoz, barras de calistenia, Fitball, balones medicinales, bancos suecos, theraband, colchonetas, medios impresos con ejercicios.

EVALUACIÓN ALUMNADO

CC	CEV/EA	DESC/IND	INST. EV
CCL	EFIII/EFIII.2	D1/I.3	Lluvia de ideas; puzle Aronson
CD	EFX/EFXI	D8/I.29; I.30	Lista de control
CPAA	EFI/EFI.2	D.10; I.37	Lista control
		D.11/I.38; I.39	Tests y dinámicas (escala valoración ordinal)
SIE	EFV/EFV.1; EFV.2	D17/I.56; I.58	Plickers (escala valoración numérica)
CMCT	EFIV/EFIV.1; EFIV.2;EFIV.3;EFIV.4	D.4/I.12; I.14	Tests y dinámicas

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD – Medidas ordinarias

Alumnado lesionado: tren inferior	Alumnado sin ropa adecuada	Alumnado que no asiste a clase	Alumno con amputación congénita de miembro superior	Alumno con hipoacusia leve
1, 2, 4, 5, 7	3,7	1,11, 2, 5, 8	7	4, 8, 9

TRATAMIENTO TRANSVERSAL

En esta UD se contarán historias, anécdotas y hechos curiosos del país de Suecia. Se potenciará el desarrollo de la igualdad, se trabajará en grupos mixtos, se promoverá el respeto por los compañeros, material e instalaciones, integrando el uso de las TIC a lo largo de toda la UD, resolviendo de manera pacífica y autónoma los conflictos que surjan en el aula y en el trabajo en equipo.

INTERDISCIPLINARIEDAD E INTRADISCIPLINARIEDAD

Esta UD al desarrollarse a lo largo de todo el curso escolar irá en progresión y se irá conectando con los aprendizajes de cada UD y se ajustará a la temporalización. Por ejemplo, en periodo de exámenes se fomentará a través de esta UD trabajo más relacionado con técnicas de relajación.

INNOVACIÓN DOCENTE

Se trata de una UD intermitente que se lleva a cabo en la fase de inicio o final de las sesiones e irá trabajando cualidades físicas básicas siguiendo una planificación y yendo en consonancia con lo que se esté desarrollando en la UD.

OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA: EVALUACIÓN A LA PRÁCTICA DOCENTE

El docente se autoevaluará mediante el diario del docente y recibirá feedback por el alumnado a través de la escala de valoración numérica que se va a rellenar por triadas al acabar cada UDD con el fin de mejorar en algunos aspectos para las UDD siguientes. Además forma parte como el resto del grupo clase de la gamificación de la evaluación, pudiendo optar a medallas.

Tabla 9. Ficha UD 5 “Todo el mundo a sus puestos”

FICHA UNIDAD DIDÁCTICA 5: “Todo el mundo a sus puestos”				
GRUPO: 1º ESO “A”			TEMPORALIZACIÓN: 1er trimestre, del 9/09/2021 al 16/09/2021	
Nº SESIONES: 3			TIPO UD y DAM: UD Tradicional y DAM 3	
<u>CC</u>	<u>CONTENIDOS 3er NCC</u>		<u>ODIA</u>	
CCL, CMCT, CD, CPAA y SIE	A		XIII, XX, IX, XXXVI, XXXVII, XXXVIII, XXXIX, XL, XLI, XLII, XLIII	
CONTENIDOS ESPECÍFICOS UD				
Uso correcto TIC; aceptación de las normas y participación activa; cooperación, responsabilidad en el trabajo en equipo; exploración de la frecuencia cardiaca; toma conciencia de su estado inicial y final; expresión de ideas y conocimientos; Salto de longitud; participación en actividades de velocidad y salto de longitud; toma de conciencia de la autoimagen y autoestima; Uso correcto TIC.				
METODOLOGÍA DIDÁCTICA				
Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategia de enseñanza
Deductivo e inductivo	TEID y TED	MD, MDM, RP, DG, I, GR, SOC, ER	Ludotécnico	Mixta: global, analítico, global.
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE				
Actividades de motivación: se les propondrán retos a conseguir y preguntas desafío a responder en todas las sesiones, como por ejemplo en una sesión dónde estaremos trabajando el triple salto se les propondrá dar un salto entre toda la clase (acumulando los saltos) de más de 60m, así con todas las sesiones.				
Actividades de iniciación: en esta UD utilizaremos el recurso educativo de Kahoot! para conocer los conocimientos previos que tiene el alumnado.				
Actividades de desarrollo: estas serán focalizadas para profundizar en las competencias y contenidos, serán las actividades que hagamos para trabajar los diferentes gestos técnicos, así como los juegos que usaremos para trabajarlo dónde usaremos muchos de lógica matemática, como por ejemplo el de “la línea matemática”, cada seta tendrá un Nº, el docente dirá una fórmula matemática y el alumnado tendrá que moverse corriendo hacia la solución.				
Actividades de refuerzo: aquel alumnado que no hayan adquirido medallas en esta UD tendrá que investigar sobre la historia del Black Power en las olimpiadas de México 68 y contársela al grupo clase, creando un debate posterior.				
Actividades de ampliación: las triadas podrán contar noticias, información o datos de interés relacionado con la temática que estamos viendo.				
Actividades de profundización: para aquel alumnado que quiera más, podrá acudir a los juegos deportivos municipales de la Ciudad Deportiva “El Val”.				
Actividades de síntesis: se realizarán en mayor medida en la 7: “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa”, aunque durante las sesiones para asegurar que se están alcanzando las competencias y destrezas, una de las actividades que haremos será que se graben haciendo un salto de longitud.				
RECURSOS DIDÁCTICOS				
Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, coordinación con departamento EF, tutor y familias.				
Espaciales: pozo de arena, pista de atletismo, zonas de rampas, calistenia, campo de fútbol 7, pistas exteriores, pabellón polideportivo.				
Materiales: aros y vallas grandes y pequeñas, picas, setas, conos, pelotas, espalderas, bancos suecos, colchonetas, ordenadores, tabletas, QRs personales de Plickers				
EVALUACIÓN ALUMNADO				
CC	CEV/EA	DESC/IND	INST. EV	
CCL	EFVI/EFVI.2	D.1/ I.1	Kahoot!	
		D.2/I.4; I.6	Diario de la triada	

CMCT	EFV/EFV.1	D.4/I.13; I.14	Escala valoración ordinal	
CD	EFX/EFX.I	D.8/ I.28; I.29;	Escala valoración ordinal	
		D.7/ I.23; I.24	Diario de la triada	
CPAA	EFVI/EFVI.1	D.10/ I.35; I.36	Escala valoración ordinal	
SIE	EFI/EFI.2; EFV/EFV.1	D.17/I.57	Plickers (escala valoración numérica)	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD – Medidas ordinarias				
Alumnado lesionado: tren inferior	Alumnado sin ropa adecuada	Alumnado que no asiste a clase	Alumno con amputación congénita de miembro superior	Alumno con hipoacusia leve
1, 2, 4, 5, 7	3, 7	1,11, 2, 5, 8	7	4, 8, 9
TRATAMIENTO TRANSVERSAL				
En esta UD se contarán historias, anécdotas y hechos curiosos del país de Grecia ya que ahí surgieron las primeras carreras en las olimpiadas de Atenas. Además, se potenciará el desarrollo de la igualdad, se trabajará en grupos mixtos, se promoverá el respeto por los compañeros, material e instalaciones, integrando el uso de las TIC a lo largo de toda la UD, resolviendo de manera pacífica y autónoma los conflictos que surjan.				
INNOVACIÓN DOCENTE				
El apartado de evaluación está gamificado.				
OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA: EVALUACIÓN A LA PRÁCTICA DOCENTE				
El docente se autoevaluará mediante el diario del docente y recibirá feedback por el alumnado a través de la escala de valoración numérica que se va a rellenar por triadas al acabar cada UDD con el fin de mejorar en algunos aspectos para las UDD siguientes. Además forma parte como el resto del grupo clase de la gamificación de la evaluación, pudiendo optar a medallas.				

Tabla 10. Ficha UD 6 “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”

FICHA UNIDAD DIDÁCTICA 6: “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”				
GRUPO: 1º ESO “A”		TEMPORALIZACIÓN: 16/11/2021 al 14/12/2021		
Nº SESIONES: 8		TIPO UD y DAM: UD tradicional y DAM 6		
<u>CC</u>	<u>CONTENIDOS 3er NCC</u>		<u>OD1A</u>	
CCL, CD, CPAA, SIE, CEC y CSC	E		, XX, IX, XXXVI, XLIV, XLV, XLVI, XLVII, XLVIII, XLIX, L, LI, LII, LIII, LIV, LV, LVI	
CONTENIDOS ESPECÍFICOS UD				
ODS de la Agenda 2030; el cuerpo en el espacio y en el tiempo y el lenguaje corporal; sombras chinescas; exploración de nuestra creatividad; transmisión de emociones mediante los gestos fundamentales; puesta en práctica de actividades dramáticas: juego dramático, mimo imaginación e improvisación; creación de una composición colectiva relacionada con los ODS con soporte musical; puesta en práctica de Herramientas TIC; puesta en práctica de diferentes medios de comunicación; cooperación, responsabilidad y trabajo en equipo para la creación de una escena.				
METODOLOGÍA DIDÁCTICA				
Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza
Deductivo e inductivo	TEID, TED y TEDA.	MD, MDM, SOC, SC, RP, GR, AT.	Educación deportiva +Responsabilidad Personal y Social	Global pura, global polarizando atención
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE				
Actividades de motivación: a lo largo de esta UD vamos a utilizar muchos recursos TIC que pueden motivar al alumnado. Como es el caso del Tiktok para realizar una propuesta. También, crearemos una lista de Spotify compartida dónde cada estudiante podrá añadir 2 canciones.				
Actividades de iniciación: las primeras actividades que realizará el alumnado será una prueba de imaginación creativa: PIC-J: Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes) para evaluar diversas facetas de la creatividad: Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Elaboración, Título y Detalles especiales.				
Actividades de desarrollo: actividades focalizadas en profundizar en los contenidos y competencias a desarrollar. Durante esta UD vamos a realizar actividades dónde irán conociendo los ODS de la agenda 2030, crear una pequeña representación tratando alguno de los ODS.				

Actividades de consolidación: se hará interdisciplinariedad con lengua castellana e inglés dónde también estarán trabajando la narrativa y con la temática de los ODS, utilizaremos el mismo juego “Dixit Mutatio” para hacer reflexionar al alumnado y desarrollar la competencia lingüística y social y cívica en mayor medida. Y vendrá el colectivo Lisarco a dar la sesión del día 5.				
Actividades de refuerzo: para todos aquel que no haya optado a ninguna medalla en esta UD podrá elegir una película o serie y representarla en un GIF para el debate de la asignatura.				
Actividades de profundización: para el alumnado que quiera más, podrá ampliar esta extensión del dixit, con una nueva carta que cree basada en los ODS y esta puede ser una fotografía o un GIF...; o bien crear un nuevo dado con imágenes diferentes, de la actividad <i>storycubes</i> .				
Actividades de síntesis: se realizará en la 7: “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa”.				
RECURSOS DIDÁCTICOS				
Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, coordinación con el Colectivo Lisarte, departamento EF y con la profesora de Lengua Castellana y Literatura e inglés, tutor y familias.				
Espaciales: aula del grupo clase, pabellón polideportivo, Tramoya, salón de actos, aseos y servicios higiénico-sanitarios y vestuarios				
Materiales: ordenadores, tabletas, QRs personales de Plickers, aplicaciones TIC como la aplicación “story dice” o la ruleta, dados, pelucas, antifaces, telas, Fitball, pelucas, pelotas, conos, setas, picas, aros, cuerdas, colchonetas, globos, altavoz, proyector; medios impresos de la prueba de creatividad, fichas de refranes, listas de control, ficha lista de reproducción...; juegos de mesa como Dixit Mutatio.				
EVALUACIÓN ALUMNADO				
<i>CC</i>	<i>CEV/EA</i>	<i>DESC/IND</i>	<i>INST. EV</i>	
CCL	EFX. / EFX.1	D.1/ I.2	Test creatividad	
	EFII/EFII.1; EFII.2	D2, D.18 / I.4; I.5; I.6; I.60	Diario de la triada	
CD	EFX. / EFX.1	D.9 / I.32; I.34	Lista control	
CPAA	EFII. / EFII. 3; EFII.4	D.11/ I.38; I.39; I.40	Test de creatividad	
SIE	EFV / EFV.1	D.16/ I. .52; I.53	Escala de valoración numérica (Plickers)	
CEC	EF VII. /EFVII. 1	D.18/ I.59	Escala valoración ordinal (diana evaluación)	
CSC	EF VII. / EFVII. 2	D.13, D.18/ I.44; I.45; I61	Escala valoración numérica (Plickers)	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD – Medidas ordinarias				
Alumnado lesionado: tren inferior	Alumnado sin ropa adecuada	Alumnado que no asiste a clase	Alumno con amputación congénita de miembro superior	Alumno con hipoacusia leve
1, 2, 4, 7	7	1, 2, 5, 8, 11	7	4, 8, 9, 10
TRATAMIENTO TRANSVERSAL				
A través del proyecto “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina” se trabaja a través de los ODS.				
INTERDISCIPLINARIEDAD E INTRADISCIPLINARIEDAD				
Proyecto interdisciplinar con el área de Lengua Castellana y Literatura, Primera Lengua Extranjera y Educación Plástica, Visual y Audiovisual				
INNOVACIÓN DOCENTE				
En esta UD se utiliza ABJ de mesa, utilizando la mecánica de juegos de mesa ya existentes para crear serious games.				
OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA: EVALUACIÓN A LA PRÁCTICA DOCENTE				
A través del ciclo de investigación acción evaluarán este proyecto. Cada docente de las cuatro áreas de conocimiento anotará y rellenará su diario Además, recibirá feedback del alumnado a través de la escala de valoración numérica que se va a rellenar por triadas al acabar cada UDD con el fin de mejorar en algunos aspectos para las UDD siguientes. Formando parte como el resto del grupo clase de la gamificación de la evaluación, pudiendo optar a medallas.				

Tabla 11. Ficha UD 7 “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa”

FICHA UNIDAD DIDÁCTICA 7: “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa”

GRUPO: 1º ESO “A”		TEMPORALIZACIÓN: 1er trimestre, 16/12/2021 al 21/12/2021, 2º trimestre 31/03/2022 al 07/04/2022 y 3er trimestre 24/05/2022 al 31/05/2022		
Nº SESIONES: 1ª evaluación: 2; 2ª evaluación: 3; 3ª evaluación: 3		TIPO UD y DAM: UD Irregular y DAM 3		
<u>CC</u>	<u>CONTENIDOS 3er NCC</u>	<u>ODIA</u>		
CCL, CD, CPAA y SIE	A, B, C, D, E, F, G.	VI, XIII, XX, IX, XXXVI, LIV, LV, LVI, LVII, LVIII, LIX		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS UD				
Uso correcto TIC; aceptación de las normas y participación activa; cooperación, responsabilidad en el trabajo en equipo; reflexión sobre las expectativas, intereses y motivaciones; exploración de la frecuencia cardiaca; exploración de nuestra creatividad; serious games, videojuegos y juegos de mesa; explorar la lógica interna de los deportes y prácticas deportivas; apreciar el valor de los juegos de mesa; diseñar un juego de mesa o algún material.				
METODOLOGÍA DIDÁCTICA				
Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza
Deductivo e inductivo	TEID, TED y TEDA.	MD, MDM, SC, ME, SOC, RP, DG	Autoconstrucción de materiales + Aprendizaje cooperativo	Global pura
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE				
Actividades de motivación: para conocer que gustos tienen acerca de videojuegos, juegos de mesa y juegos en general, en el cuestionario personal de principio de curso se les pregunta sobre estos aspectos. Para así poder adaptar y coger las mecánicas de algunos de esos juegos y adaptarlas a la situación educativa y crear juegos de mesa que por sí mismos inciten al movimiento o <i>serious games</i> .				
Actividades de refuerzo: el alumnado podrá proponer pruebas, preguntas o actividades para perfeccionar o complementar los juegos propuestos.				
Actividades de profundización: el alumnado podrá proponer pruebas, preguntas o actividades para perfeccionar o complementar los juegos propuestos.				
Actividades de síntesis: para cada UD de tipo tradicional se elaborará un <i>serious games</i> , para así poder comprobar que se han asimilado los conceptos tanto teóricos como prácticos y si se han desarrollado las competencias. Además, habrá juegos donde se conecten todos los aprendizajes como “TrivialEF”. Por ejemplo, para la UD 6, se ha creado el “ <i>Dixit Mutatio</i> ”				
RECURSOS DIDÁCTICOS				
Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, coordinación con departamento EF, tutor y familias.				
Espaciales: pabellón polideportivo, pistas exteriores, aula grupo clase y tramoya, aseos y servicios higiénico-sanitarios y vestuarios				
Materiales: ordenadores, tabletas, aplicaciones Kahoot, Socrative, Quizizz, Plickers, Genially, word wall, Mentimeter...; juegos de mesa creados, Fitball, pelotas, balones de balonmano, raquetas de bádminton, plumas de bádminton, balones medicinales, cuerdas, jabalinas de goma espuma, picas, conos, setas, petos.				
EVALUACIÓN ALUMNADO				
<i>CC</i>	<i>CEV/ EA</i>	<i>DESC/IND</i>	<i>INST. EV</i>	
CCL	EFII/EFII.1; EFII.2	D.1/I.1; I.2; I.3	Juegos de mesa/ serious games	
CD	EFX/EFX.I	D.7/I.22	Kahoot, Socrative, Quizizz, Plickers, Genially, word wall, Mentimeter...	
		D.9/I.31; I.32; I.34	Kahoot, Socrative, Quizizz, Plickers, Genially, word wall, Mentimeter...	
CPAA	EFIII/EFIII.1	D.11/ I.41	Juegos de mesa/ serious games	
SIE	EFIII/EFIII.2	D.16/I.53	Juegos de mesa/ serious games	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD – Medidas ordinarias				
Alumnado lesionado: tren inferior	Alumnado sin ropa adecuada	Alumnado que no asiste a clase	Alumno con amputación congénita de miembro superior	Alumno con hipoacusia leve
2, 4, 7	3, 7	1,11, 2, 5, 8	7	4, 6, 8, 9
TRATAMIENTO TRANSVERSAL				

En esta UD se contarán historias, anécdotas y hechos curiosos del país de Egipto, ya que ahí surgieron los primeros juegos de mesa. Además, se potenciará el desarrollo de la igualdad, se trabajará en grupos mixtos, se promoverá el respeto por los compañeros, material e instalaciones, integrando el uso de las TIC a lo largo de toda la UD, resolviendo de manera pacífica y autónoma los conflictos que surjan.
INTERDISCIPLINARIEDAD E INTRADISCIPLINARIEDAD
Intradisciplinaria ya que se utilizarán los juegos creados adaptados para conectar los aprendizajes de todos los trimestres y relacionar mediante la lógica interna las diferentes CC y contenidos.
INNOVACIÓN DOCENTE
Se utiliza la metodología de aprendizaje basado en juegos (ABJ) donde se usarán juegos completos (serious games, juegos digitales, juegos de mesa, videojuegos) para asimilar contenidos curriculares, desarrollar habilidades y CC y conectar las UDD de los diferentes trimestres, ya que se pondrá en práctica de manera irregular. Servirá para evaluar de manera Sumativa cada UD.
OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA: EVALUACIÓN A LA PRÁCTICA DOCENTE
El docente se autoevaluará mediante el diario del docente y recibirá feedback por el alumnado a través de la escala de valoración numérica que se va a rellenar por triadas al acabar cada UDD con el fin de mejorar en algunos aspectos para las UDD siguientes. Además, forma parte como el resto del grupo clase de la gamificación de la evaluación, pudiendo optar a medallas.

Tabla 12. Ficha UD 8 “Si se jugar al bádminton, también podré jugar al tenis al pádel o a las palas”

FICHA UNIDAD DIDÁCTICA 8: “Si se jugar al bádminton, también podré jugar al tenis al pádel o a las palas”				
GRUPO: 1º ESO “A”			TEMPORALIZACIÓN: 2º trimestre, del 18/01/2022 al 17/02/2022	
Nº SESIONES: 10			TIPO UD y DAM: UD Tradicional y DAM 2	
<u>CC</u>	<u>CONTENIDOS 3er NCC</u>		<u>OD1A</u>	
CCL, CD, CPAA y SIE	B		VI, XIII, XX, IX, XXXVI, LVI, LX, LXI, LXII	
CONTENIDOS ESPECÍFICOS UD				
Uso correcto TIC; aceptación de las normas y participación activa; cooperación, responsabilidad en el trabajo en equipo; serious games; aceptación de la coevaluación; evaluación de la técnica de deportes de raqueta; participación en actividades con elementos técnicos del bádminton y de otros deportes de raqueta; explorar la lógica interna de los deportes; reglamento bádminton.				
METODOLOGÍA DIDÁCTICA				
Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza
Deductivo e inductivo	TEID y TED	MD, MDM, AT, ER, AE, GR, SOC, DG.	Comprensivo de iniciación deportiva	Mixta: global, analítico, global.
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE				
Actividades de motivación: se llevarán a cabo en todas las sesiones al final de la sesión partidos de 1vs1 o 2vs2 y todos los días habrá un ranking y el que quede último tendrá que hacer un “castigo” consensuado al principio de la sesión entre todo el alumnado y el que quede primero tendrá una recompensa.				
Actividades de iniciación: en esta UD, usaremos la técnica del brainstorming para comprobar lo que saben y lo que no saben sobre los deportes de raqueta y en concreto sobre el bádminton.				
Actividades de desarrollo: durante las primeras sesiones estaremos viendo los golpes básicos, desplazamientos del bádminton y a continuación probaremos transferir la lógica interna al tenis de mesa y pádel.				
Actividades de consolidación: para asentar el aprendizaje utilizaremos estilos de enseñanza como enseñanza recíproca y el vídeo para que vean los fallos y puedan evaluarse entre el grupo de iguales.				
Actividades de refuerzo: aquellos alumnos que no hayan logrado alguna medalla tendrán que investigar sobre la historia de Carolina Marín o sobre alguna deportista de raqueta, para después contársela a sus compañeros y compañeras.				
Actividades de profundización: para aquellos alumnos que quieran más, tendrán que elaborarse con material reciclado una pala o raqueta e inventarse un juego con ella.				

Actividades de síntesis: se realizará en la 7: “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa”.				
RECURSOS DIDÁCTICOS				
Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, coordinación con departamento EF, tutor y familias.				
Espaciales: aseos y servicios higiénico-sanitarios, vestuarios, pistas de pádel y pabellón polideportivo				
Materiales: ordenadores, tabletas, QRs personales de Plickers, conos, setas, raquetas de bádminton, palas de pádel, Petos de diferentes colores. , pelotas de tenis, plumas de bádminton, cuerdas, aros, picas, bancos suecos, red. Medios impresos para la ficha de observación, lista de control...				
EVALUACIÓN ALUMNADO				
<i>CC</i>	<i>CEV/EA</i>	<i>DESC/IND</i>	<i>IEV</i>	
CCL	<i>EFI/EFI.1EFI.2</i>	D.1/I.1; I.2	Lluvia de ideas	
	<i>EFIII/EFIII.2</i>	D.2/I.4; I.5	Lista de control	
CD	<i>EFX/EFX.I</i>	D.8/I.31	Vídeo + lista control	
CPAA	<i>EFVI/EFVI.1</i>	D.11; I.40	Vídeo + lista control	
SIE	<i>EFV/EFV.1</i>	D.16/I.52; I.53	Plickers (escala valoración numérica)	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD – Medidas ordinarias				
Alumnado lesionado: tren inferior	Alumnado sin ropa adecuada	Alumnado que no asiste a clase	Alumno con amputación congénita de miembro superior	Alumno con hipoacusia leve
1, 2, 4, 5, 7	3, 7	1,11, 2, 5, 8	7	4, 8, 9
TRATAMIENTO TRANSVERSAL				
En esta UD se contarán historias, anécdotas y hechos curiosos del país de la India relacionadas con los ODS. Y a su vez se potenciará el desarrollo de la igualdad, se trabajará en grupos mixtos, se promoverá el respeto por los compañeros, material e instalaciones, integrando el uso de las TIC a lo largo de toda la UD, resolviendo de manera pacífica y autónoma los conflictos que surjan.				
INTERDISCIPLINARIEDAD E INTRADISCIPLINARIEDAD				
Esta UD va a estar estrechamente relacionada con la UD 9 a través de la lógica interna de sus actividades.				
INNOVACIÓN DOCENTE				
El apartado de evaluación está gamificado.				
OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA: EVALUACIÓN A LA PRÁCTICA DOCENTE				
El docente se autoevaluará mediante el diario del docente y recibirá feedback por el alumnado a través de la escala de valoración numérica que se va a rellenar por triadas al acabar cada UUDD con el fin de mejorar en algunos aspectos para las UUDD siguientes. Además, forma parte como el resto del grupo clase de la gamificación de la evaluación, pudiendo optar a medallas.				

Tabla 13. Ficha UD 9 “Lanzamos y recepcionamos”

FICHA UNIDAD DIDÁCTICA 9: “Lanzamos y recepcionamos”		
GRUPO: 1º ESO “A”		TEMPORALIZACIÓN: 2º trimestre del 22/02/2022 al 17/03/2022.
Nº SESIONES: 8		TIPO UD y DAM: UD Tradicional y DAM 1
<u>CC</u>	<u>CONTENIDOS 3er NCC</u>	<u>OD1A</u>
CCL, CD, CPAA y SIE	A	<i>VI, XIII, XX, IX, XXXVI, LVI, LXIII, LXIV, LXV</i>
CONTENIDOS ESPECÍFICOS UD		
Uso correcto TIC; aceptación de las normas y participación activa; cooperación, responsabilidad en el trabajo en equipo; uso de las TIC para buscar información; exploración de diferentes deportes alternativos; experimentación de habilidades motrices básicas de manipulación; juegos tradicionales; habilidades motrices básicas.		
METODOLOGÍA DIDÁCTICA		

Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza
Deductivo e inductivo	TEID y TED	MD, MDM, RP, DG, AT, SOC, AE, ER.	Autoconstrucción de materiales + modelo comprensivo	Mixta: global, analítica, global, analítica, global.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

Actividades de motivación: se llevarán a cabo durante todas las sesiones intentando que sean motivantes para el alumnado. Un ejemplo de actividad será de del lanzamiento del huevo, dónde se tendrán que poner por parejas con un huevo y tendrán que írselo pasando, a medida que vayan recepcionándolo tendrán que ir aumentando la distancia hasta que finalmente se les rompa y se vayan eliminando. Esto también lo haremos con globos de agua.

Actividades de iniciación: en esta UD haremos una prueba de habilidades motrices a modo de concurso dónde habrá diferentes postas y en cada posta un reto motriz: de lanzamientos, recepciones, equilibrios...

Actividades de desarrollo: a lo largo de esta UD se harán juegos que tengan implícitos estas habilidades motrices básicas, como deportes alternativos como por ejemplo el ultimate.

Actividades de refuerzo: para el alumnado que no haya optado a las medallas de la UD podrá investigar sobre la historia de Mr. YouTube o bien, Julios Yego y aportar información en el debate de la asignatura.

Actividades de profundización: para el alumnado que quiera más, podrá crear una jabalina con material reciclado, o un disco volador. **O bien, podrán proponer juegos de su país relacionados con estas habilidades.**

Actividades de síntesis: se realizará en la 7: "Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa".

RECURSOS DIDÁCTICOS

Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, coordinación con departamento EF, tutor y familias.

Espaciales: pabellón polideportivo, pistas exteriores, aseos y servicios higiénico-sanitarios y vestuarios

Materiales: ordenadores, tabletas, QRs personales de Plickers, petos de diferentes colores, jabalinas de goma espuma, pelotas de tenis, pelotas, aros, cuerdas, setas, picas, balones medicinales, bancos suecos, colchonetas, espalderas.

EVALUACIÓN ALUMNADO

CC	CEV/EA	DESC/IND	INST. EV
CCL	EFI/EFI.1EFI.2	D2/I.4; D.1/I.3	Registro acontecimientos
	EFIII/EFIII.2	D2/I.5; I.6	Diario de la triada
CD	EFX/EFX.I	D9/I.32/I.34	Registro acontecimientos
CPAA	EFI/EFI.1	D.10/I.36; I.37	Tests de habilidades motrices
SIE	EFV/EFV.1	D.16/I.52; I.53	Plickers (escala valoración numérica)

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD – Medidas ordinarias

Alumnado lesionado: tren inferior	Alumnado sin ropa adecuada	Alumnado que no asiste a clase	Alumno con amputación congénita de miembro superior	Alumno con hipoacusia leve
1, 2, 4, 5, 7	3, 7	1,11, 2, 5, 8	7	4, 8, 9

TRATAMIENTO TRANSVERSAL

En esta UD se contarán historias, anécdotas y hechos curiosos del país de la Kenia, se les hará investigar en la historia de Mr youtube. Y a su vez se potenciará el desarrollo de la igualdad, se trabajará en grupos mixtos, se promoverá el respeto por los compañeros, material e instalaciones. Crear material.

INTERDISCIPLINARIEDAD E INTRADISCIPLINARIEDAD

Esta UD está estrechamente relacionada con la UD anterior donde se conectarán los aprendizajes y se seguirá una progresión.

INNOVACIÓN DOCENTE

El apartado de evaluación está gamificado.

OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA: EVALUACIÓN A LA PRÁCTICA DOCENTE

El docente se autoevaluará mediante el diario del docente y recibirá feedback por el alumnado a través de la escala de valoración numérica que se va a rellenar por triadas al acabar cada UDD con el fin de mejorar en algunos aspectos para las UDD siguientes. Además forma parte como el resto del grupo clase de la gamificación de la evaluación, pudiendo optar a medallas.

Tabla 14. Ficha UD 10 “MasterchEF te cuida”

FICHA UNIDAD DIDÁCTICA 10: “MasterchEF te cuida”				
GRUPO: 1º ESO “A”		TEMPORALIZACIÓN: 2º trimestre del 22/03/2022 al 29/03/2022		
Nº SESIONES: 3		TIPO UD y DAM: UD Tradicional y DAM 3		
<u>CC</u>	<u>CONTENIDOS 3er NCC</u>	<u>OD1A</u>		
CCL, CMCT, CD, CPAA y SIE	H	<i>XIII, XX, IX, XXXVI, LXVI, LXVII, LXVIII, LXIX, LXX, LXXI</i>		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS UD				
Uso correcto TIC; aceptación de las normas y participación activa; cooperación, responsabilidad en el trabajo en equipo; uso de las TIC para buscar información; ejemplificación de la RCO; RCP; distinción tipos de lesiones; realización de un plan de seguimiento de dieta; diseño de una pirámide alimenticia; malos hábitos alimenticios; tomar conciencia de la dieta diaria; primeros auxilios; tipos de nutrientes.				
METODOLOGÍA DIDÁCTICA				
Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza
Deductivo e inductivo	TEID y TED	MD, MDM, PI, RP, DG, AT, SOC.	Aprendizaje cooperativo	Global pura
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE				
Actividades de motivación: en esta UD se les pasará por el aula virtual una serie de vídeos sobre alimentación e historias reales, que servirán de punto de partida para poder tener argumentos en los debates que surgen en clase.				
Actividades de iniciación: realizarán en triadas un mapa conceptual sobre lo que entienden por nutrición, nutrientes, dieta equilibrada y de esta forma comprobar lo que saben y desconocen. Así como harán otro sobre lo que conocen de primeros auxilios.				
Actividades de desarrollo: focalizadas en profundizar en los contenidos y competencias, durante la UD realizarán juegos con gran carga aeróbica donde tendrán que reflexionar sobre temas de nutrición y sobre primeros auxilios, con este último se usarán los roleplayings como recurso educativo.				
Actividades de consolidación: se va a realizar un concurso durante toda la UD dónde tendrán que subir al aula virtual una comida creativa y sana y tendrán que ponerle un nombre.				
Actividades de refuerzo: para aquel alumnado que no haya obtenido medallas en esta UD,				
Actividades de profundización: se va a realizar un trabajo escrito dónde tengan que anotar durante una semana lo que comen, para después comentarlo en grupos reducidos y al final sacar una pirámide alimentaria. O bien, realizar un mural sobre como actuar ante un accidente.				
Actividades de síntesis: se realizará en la 7: “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa”.				
RECURSOS DIDÁCTICOS				
Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, coordinación con departamento EF, tutor, familias y el docente de Biología y Geología.				
Espaciales: comedor, aula del grupo clase, sala médica, servicios higiénico-sanitarios y pabellón polideportivo.				
Materiales: ordenadores, tabletas, QRs personales de Plickers, petos de diferentes colores, pelotas, cuerdas, setas, proyector, altavoz, conos, bancos suecos, cartulinas, folios, medios impresos: rubrica.				
EVALUACIÓN ALUMNADO				
<i>CC</i>	<i>CEV/EA</i>	<i>DESC/IND</i>	<i>INST. EV</i>	

CCL	EFVIII/EFVIII.3	D.1/I.2; I.3	Mapa conceptual		
		D.3/I.7I.8; I.9; I.10	Rubrica (escala de valoración descriptiva)		
CMCT	EFIX/EFIX.1EFIX.2	D.5/I.15; I.16; I.17; I.18	Diario de la triada		
CD	EFX/EFX.I	D.9/I.33; I.34	Rubrica (escala de valoración descriptiva)		
CPAA	EFVI/EFVI.1	D.11/I.39	Philips 66		
SIE	EFX/EFX.I	D.17/I.57;I.58	Lista de control/ Plickers (escala valoración numérica)		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD – Medidas ordinarias					
Alumnado lesionado: tren inferior	Alumnado sin ropa adecuada	Alumnado que no asiste a clase	Alumno con amputación congénita de miembro superior	Alumno con hipoacusia leve	
1, 2, 4, 5, 7	3, 7	1,11, 2, 5, 8	7	4, 8, 9	
TRATAMIENTO TRANSVERSAL					
En esta UD se contarán historias, anécdotas y hechos curiosos del país de EE. UU. relacionados con la nutrición y la alimentación. Y a su vez se potenciará el desarrollo de la igualdad, se trabajará en grupos mixtos, se promoverá el respeto por los compañeros, material e instalaciones, integrando el uso de las TIC a lo largo de toda la UD, resolviendo de manera pacífica y autónoma los conflictos que surjan.					
INTERDISCIPLINARIEDAD E INTRADISCIPLINARIEDAD					
No se hace interdisciplinarietà, pero se han tenido en cuenta los bloques de contenidos que se dan en Biología para que esta UD sirva de refuerzo y complemento.					
INNOVACIÓN DOCENTE					
El apartado de evaluación estará gamificado.					
OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA: EVALUACIÓN A LA PRÁCTICA DOCENTE					
El docente se autoevaluará mediante el diario del docente y recibirá feedback por el alumnado a través de la escala de valoración numérica que se va a rellenar por triadas al acabar cada UDD con el fin de mejorar en algunos aspectos para las UDD siguientes. Además, forma parte como el resto del grupo clase de la gamificación de la evaluación, pudiendo optar a medallas.					

Tabla 15. Ficha UD 11 “¿Nos convertirá el balonmano en un gran equipo?”

FICHA UNIDAD DIDÁCTICA 11: ¿Nos convertirá el balonmano en un gran equipo?					
GRUPO: 1º ESO “A”			TEMPORALIZACIÓN: 3er trimestre del 19/04/2022 al 17/05/2022		
Nº SESIONES: 9			TIPO UD y DAM: UD Tradicional/ DAM 3		
<u>CC</u>	<u>CONTENIDOS 3er NCC</u>		<u>ODIA</u>		
CCL, CD, CPAA y SIE	C		VI, XIII, XX, IX, XXXVI, LVI, LXXII, LXXIII, LXXIV, LXXV, LXXVI, LXXVII		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS UD					
Uso correcto TIC; aceptación de las normas y participación activa; cooperación, responsabilidad en el trabajo en equipo; uso de las TIC para buscar información; reglas del balonmano; toma de conciencia respeto en el deporte; lógica interna del balonmano y waterpolo; juegos modificados; exploración de los elementos técnicos y tácticos del balonmano.					
METODOLOGÍA DIDÁCTICA					
Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza	
Deductivo e inductivo	TEID y TED	MD,MDM, SOC, AT, I, GR, DG, RP, ME.	Comprensivo de iniciación deportiva	Mixta: Global-analítica-global	
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE					
Actividades de motivación: se llevarán a cabo durante todas las sesiones, intentando que sean motivantes para el alumnado. Algo que se hará será usar muchos juegos modificados (balón prisionero) con lógica parecida para asimilar las cuestiones más relacionadas con la táctica y la toma de decisiones					

Actividades de iniciación: utilizaremos la herramienta del Socrative para saber que conocen y que desconocen acerca del balonmano, los que ganen podrán elegir sobre que tema tendrán que investigar para el próximo día y así sucesivamente en el orden del ranking. Temas: historia, origen, técnica, campo, etcl.				
Actividades de desarrollo: focalizadas en profundizar en los contenidos y competencias, durante la UD practicarán el deporte obteniendo la técnica básica para luego poder transferir la táctica y la lógica interna al resto de deportes.				
Actividades de consolidación: se visualizará un vídeo sobre agresiones en el deporte y se realizará un debate acerca de lo que les ha transmitido el vídeo, pudiendo comentar en clase como actuarían o comentar si han sufrido algo parecido. Se propondrá un dilema moral.				
Actividades de refuerzo: para el alumnado que no haya adquirido medalla, tendrán que visualizar una parte de un partido de balonmano y grabarse imitando alguna jugada del partido que le haya llamado la atención.				
Actividades de profundización: para el alumnado que quiera más podrán ser locutores de radio de alguna jugada de la selección española de balonmano y subirla al debate.				
Actividades de síntesis: se realizará en la 7: “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa”.				
RECURSOS DIDÁCTICOS				
Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, coordinación con departamento EF y tutor.				
Espaciales: aseos y servicios higiénico-sanitarios, vestuarios pistas exteriores y pabellón polideportivo				
Materiales: ordenadores, tabletas, QRs personales de Plickers, proyector, aplicaciones digitales, setas, conos, pelotas de goma espuma, fitballs, balones de balonmano, globos, aros, cuerdas, bancos suecos, colchonetas, porterías de fútbol, canastas de baloncesto, petos, medios impresos.				
EVALUACIÓN ALUMNADO				
<i>CC</i>	<i>CEV/ EA</i>	<i>DESC/IND</i>	<i>INST. EV</i>	
CCL	<i>EFIII/EFIII.2</i>	D.1/I.1; I.2	Diario de la triada	
		D.2/I.5	Socrative	
CD	EFX/EFX.I	D.8/I.31	Registro de acontecimientos	
CPAA	EF1/EF1.1	D.11/I.39; I.40	Socrative	
SIE	EFVI/EFVI.2	D.16/I.52; I.53; I.54	Plickers (escala valoración numérica)	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD – Medidas ordinarias				
Alumnado lesionado: tren inferior	Alumnado sin ropa adecuada	Alumnado que no asiste a clase	Alumno con amputación congénita de miembro superior	Alumno con hipoacusia leve
1, 2, 4, 5, 7	3, 7	1,11, 2, 5, 8	7	4, 8, 9
TRATAMIENTO TRANSVERSAL				
En esta UD se contarán historias, anécdotas y hechos curiosos del país de Alemania. relacionados con la agresividad en el deporte y en todos los ámbitos. Y a su vez se potenciará el desarrollo de la igualdad, se trabajará en grupos mixtos, se promoverá el respeto por los compañeros, material e instalaciones, integrando el uso de las TIC a lo largo de toda la UD, resolviendo de manera pacífica y autónoma los conflictos que surjan.				
INTERDISCIPLINARIEDAD E INTRADISCIPLINARIEDAD				
Se hará Intradisciplinarietà ya que se conectará la lógica interna del deporte de waterpolo desarrollado en la UD 2 con esta UD.				
INNOVACIÓN DOCENTE				
El apartado de evaluación está gamificado.				
OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA: EVALUACIÓN A LA PRÁCTICA DOCENTE				
El docente se autoevaluará mediante el diario del docente y recibirá feedback por el alumnado a través de la escala de valoración numérica que se va a rellenar por triadas al acabar cada UDD con el fin de mejorar en algunos aspectos para las UDD siguientes. Además forma parte como el resto del grupo clase de la gamificación de la evaluación, pudiendo optar a medallas.				

Tabla 16. Ficha UD 12 “¿Conseguimos dar la vuelta al mundo?”

FICHA UNIDAD DIDÁCTICA 12: “¿Conseguimos dar la vuelta al mundo?”	
GRUPO: 1º ESO “A”	TEMPORALIZACIÓN: 3er trimestre del 24/05/2022 al 31/05/2022

Nº SESIONES: 4		TIPO UD y DAM: UD tradicional/ DAM 3		
<u>CC</u>	<u>CONTENIDOS 3er NCC</u>		<u>ODIA</u>	
CCL, CD, CPAA y CSC	F		XIII, XX, IX, XXXVI, LXXVIII, LXXIX, LXXX, LXXXI, LXXXI	
CONTENIDOS ESPECÍFICOS UD				
Uso correcto TIC; aceptación de las normas y participación activa; cooperación, responsabilidad en el trabajo en equipo; respeto del contrato didáctico; despedida del curso; tomar conciencia del grado de logro de los intereses, expectativas y motivaciones; actividades cooperativas; puesta en práctica de un escape room, evaluación proceso de enseñanza y aprendizaje.				
METODOLOGÍA DIDÁCTICA				
Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza
Deductivo e inductivo	TEID, TED y TEDA	MD, MDM, SOC, RP, DG, SC.	Aprendizaje cooperativo	Global pura
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE				
Actividades de motivación: a lo largo de esta UD se llevarán a cabo actividades para comprobar si se han convertido en un grupo y pueden trabajar en equipo, un ejemplo de actividad de motivación es un escape room donde tendrán que conseguir salir del centro, abriendo candados en 1h. Además de rellenar el cuestionario personal para ver si se han cumplido con los intereses, expectativas y motivaciones del alumnado.				
Actividades de iniciación: se rellenará un sociograma que se comparará con el inicial y así poder evaluar los cambios en el grupo y tenerlos como referencia para el próximo curso escolar.				
Actividades de desarrollo: a lo largo de esta UD haremos dinámicas y actividades, pero esta vez de afirmación y confianza para ver como han evolucionado respecto al principio de curso.				
Actividades de consolidación: haremos competiciones de los diferentes deportes y actividades realizadas a lo largo del curso para poner broche final a “La vuelta al mundo a través de los JJOO 2030” y ver si se han asentado las competencias y contenidos trabajados.				
RECURSOS DIDÁCTICOS				
Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, coordinación con departamento EF, tutor y familias.				
Espaciales: todo el centro educativo.				
Materiales: ordenadores, tabletas, proyector, altavoz, material necesario escape room, medios impresos, cuerdas, setas, aros, conos, Fitball, pelotas, balones de balonmano, raquetas de bádminton, plumas de bádminton, balones medicinales, cuerdas, jabalinas de goma espuma, antifaces, espalderas.				
EVALUACIÓN ALUMNADO				
<i>CC</i>	<i>CEV/ EA</i>	<i>DESC/IND</i>	<i>INST. EV</i>	
CCL	EFII/EFII.4	D1/I.1; I.2	Cuestionario personal	
CD	EFX/EFX.I	D9/I.31; I.32	Lista de control	
CPAA	EFIII/EFIII.1	D.11/ I.40	Cuestionario personal.	
CSC	EFVII/EFVII.2	D.31/I.44; I.45; I.46	Sociograma	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD – Medidas ordinarias				
Alumnado lesionado: tren inferior	Alumnado sin ropa adecuada	Alumnado que no asiste a clase	Alumno con amputación congénita de miembro superior	Alumno con hipoacusia leve
2, 4, 7	3, 7	1,11, 2, 5, 8	7, 10	4, 8, 9
TRATAMIENTO TRANSVERSAL				
En esta UD se reflexionará y se debatirá en como debería ser ese nuevo país del año 2030 una vez se hubiesen alcanzado los ODS. Se trabajara en equipo para resolver un escape room, donde se promoverá el respeto, el uso de las TIC y el espíritu emprendedor. Y se conectaran las diferentes historias que hemos estado viendo en cada UUDD, relacionadas con la Agenda 2030.				
OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA: EVALUACIÓN A LA PRÁCTICA DOCENTE				
Se analizarán todas aquellas anotaciones del la autoevaluación que ha hecho el docente mediante el diario del docente y del feedback recibido por el alumnado a través de la escala de valoración numérica que rellenaban al acabar cada UUDD con el fin de mejorar y aprender para próximos cursos escolares.				

8 Metodología didáctica

La metodología didáctica según Real Decreto 1105/2014 es un conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el docente de forma consciente y reflexiva, con la finalidad de dar la posibilidad al alumnado de adquirir las competencias y objetivos que se plantea. A lo largo de esta programación se ponen en práctica metodologías emergentes como el aprendizaje basado en juegos de mesa que se desarrollarán de manera más detallada en el apartado de innovación educativa. A continuación, se van a desarrollar cada uno de los subapartados de la metodología didáctica siguiendo las indicaciones de González-Rivera y Campos-Izquierdo (2014):

8.1 Principios metodológicos.

La metodología que se va a llevar a cabo se basa en los principios metodológicos de Nérici (1993) los cuales se muestran en la tabla 17.

Tabla 17. Desarrollo de los principios metodológicos en la presente programación.

Principios metodológicos (Nérici, 1993)	Desarrollo en la programación didáctica	Ejemplo en una UD
<i>Orientar el aprendizaje por medio de la propia experiencia.</i>	A través de todas las actividades que se desarrollan para la adquisición de la CPAA, como por ejemplo son las actividades de enseñanza y aprendizaje de iniciación, dónde el alumnado a través de brainstormings, Philips 66, puzzles de Aronson o herramientas como Kahoot! o Socrative, se dará cuenta de lo que sabe y lo que desconoce.	En la UD 5, se tendrá que investigar sobre el Black Power y en concreto con lo que paso en las olimpiadas de México 6. Para después crear un debate en el aula.
<i>Partir del nivel inicial de desarrollo y conocimientos previos del alumnado.</i>	Esto se va a llevar a cabo en todas las UDD, aunque en mayor medida mediante el instrumento de evaluación “cuestionario personal” donde se le preguntará por las practicas de actividad física y deporte practicadas. Además, siempre que sea necesario se trabajara con estilos de enseñanza individualizadores como trabajos por grupos de nivel o programa individual.	En la UD 4 se llevarán a cabo Actividades de iniciación como lluvias de ideas para conocer que ejercicios conocen para trabajar las diferentes grupos musculares o capacidades físicas básicas.
<i>Partir de los intereses, expectativas y motivaciones del alumnado.</i>	En todas las UDD se van a intentar realizar actividades motivantes, que sean pertinentes, es decir, que el alumnado les vea una utilidad. Al recibir un feedback continuo del alumnado sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje se cerciorará el docente si las actividades que se están llevando a cabo cumplen con lo que esperaban de la asignatura.	En la UD 1 para conocer las expectativas, intereses y motivaciones hacia la asignatura de EF. Haremos una actividad dónde tendrán que poner en cartulinas lo que esperan de la asignatura y el tipo de actividades o prácticas les gustaría experimentar, luego lo describirán de forma más detallada en el cuestionario personal y en el cuestionario personal para conocer que gustos tienen acerca de videojuegos, juegos de mesa y juegos en general, para así crear las adaptaciones de juegos en la UD 7.

<i>Desenvolver el espíritu crítico.</i>	A través de la elaboración del diario de la triada, donde reflexionaran de manera grupal o individual sobre las actividades que marque el docente. Y mediante los estilos de enseñanza socializadores y la aplicación de Plickers donde el alumnado reflexionara día a día sobre su actitud y participación del alumnado.	En todas las UD tradicionales el alumnado tendrá que reflexionar sobre su participación y actitud durante cada una de las sesiones a través de Plickers al final de la sesión.
<i>Orientar la educación hacia un ambiente socializante.</i>	Se favorecerá el diálogo entre el alumnado y entre alumnado-docente para orientar el aprendizaje.	En la UD 1 se llevarán a cabo muchas dinámicas de grupo de presentación y distensión, son el objetivo de crear un buen clima en el aula y que así las relaciones entre todos los que forman el proceso de enseñanza sean más fluidas.
<i>Incentivar la iniciativa del alumnado.</i>	Se intentará fomentar la participación del alumnado a través del proyecto de innovación de realizar actividad física fuera del aula y con los estilos de enseñanza participativos.	En la UD 2 incitaremos al alumnado a la práctica de actividad física fuera del horario escolar. Podrán de almacenar kilómetros a través de la aplicación de RunKeeper ya sea a pie, en bicicleta, en cualquier material deportivo deslizando (patines, skateboards)
<i>Proporcionar aprendizajes significativos y funcionales.</i>	Favoreciendo la transferencia de aprendizajes, a lo largo de todas las UD se intentará descubrir la lógica interna de los diferentes juegos y deportes y conectar los aprendizajes. Así como se desarrollarán las competencias y tratamiento transversal común a todas las áreas.	La UD 7 está diseñada para conectar los aprendizajes se han creado juegos donde se conecten todos los aprendizajes como “TrivialEF” o “Dixit Mutatio”.
<i>Desenvolver la creatividad</i>	Se potenciarán aquellos estilos de enseñanza que promuevan la libertad de expresión, creación personal y que provoquen respuestas creativas y variadas como la sinéctica.	La UD 6 en concreto busca desarrollar la creatividad y las respuestas múltiples del alumnado. De hecho, en la primera sesión se llevará a cabo una prueba de creatividad al alumnado, donde ninguna respuesta será errónea.
<i>Enseñar a investigar</i>	Por medio de actividades de enseñanza y aprendizaje donde el alumnado realice búsquedas bibliográficas y a través de estilos de enseñanza más allá del umbral de descubrimiento.	En todas las UUDD se plantean actividades de enseñanza y aprendizaje de profundización donde el alumnado que quiera más pueda investigar sobre diferentes temas que se proponen. Se les ofrecerán recursos para facilitar esa búsqueda. En la UD 10 se realizará un trabajo sobre las dietas.

8.2 Métodos, técnicas y estilos de enseñanza

Siguiendo las aportaciones de González-Rivera y Campos-Izquierdo (2014), en términos generales, a lo largo de esta programación se va a potenciar la búsqueda y el diseño personal antes que la acumulación de información. Por esa razón, se van a utilizar en mayor medida aquellos estilos de enseñanza que se basan en una participación activa del alumnado. Con la finalidad de favorecer la experimentación, la autonomía, trabajo en equipo, libertad creativa y la adquisición de CC.

A continuación, se puede observar en la tabla 18 una relación de los métodos de enseñanza con las diferentes técnicas y estilos de enseñanza que se van a poner en práctica en la programación a lo largo de las UUDD.

Tabla 18. Relación de los métodos de enseñanza con las técnicas y estilos de enseñanza de la programación.

Método de enseñanza (Delgado, 1991)	Técnicas de enseñanza (Mosston y Ashworth, 1993)	Estilos de enseñanza (Delgado, 1991)	Tipo (Mosston y Ashworth, 1993; Viciana y Delgado, 1999)	UUDD
<i>Método deductivo:</i>	Técnica de enseñanza: Instrucción directa (TEID)	Estilos reproductivos	Mando directo (MD)	En todas las UUDD a la hora de dar la explicación e información.
			Mando directo modificado (MDM)	En todas las UUDD al realizar las demostraciones de las actividades.
			Asignación de tareas (AT)	UD 3, UD 4, UD 6, UD 8, UD 9, UD 10, UD 11
			Inclusión (I)	UD 3, UD 4, UD 5, UD 11
			Autoevaluación (AE)	UD 3, UD 8, UD 9
			Enseñanza recíproca (ER)	UD 5, UD 8, UD 9
			Microenseñanza (ME)	UD 3, UD 7, UD 11
			Grupos reducidos (GR)	UD 5, UD 6, UD 8, UD 11
			Socializadores (SOC)	En todas las UUDD, ya que en todas se pedirá la opinión del alumnado.
<i>Método inductivo:</i>	Técnica de enseñanza: Descubrimiento (TED) Técnica de enseñanza: Diseño del alumnado (TEDA)	Estilos productivos	Resolución de problemas (RP)	UD 1, UD 2, UD 5, UD 6, UD 7, UD 9, UD 10, UD 11, UD 12
			Descubrimiento guiado (DG)	UD 1, UD 5, UD 7, UD 8, UD 9, UD 10, UD 11, UD 12
			Sinéctica corporal (SC)	UD 6, UD 7
			Programa individualizado (PI)	UD 2, UD 4, UD 10, UD 12

8.3 Modelos pedagógicos

Los modelos pedagógicos son es un planteamiento pedagógico que se aleja de los contenidos o del docente, intentando alinear los resultados de aprendizaje con las necesidades de los estudiantes y el estilo de enseñanza. Se han seguido las indicaciones de Fernández-Río et al., (2016) para la selección de un determinado modelo pedagógico para cada UUDD que se plantea en la programación. En la tabla 19 se puede ver la relación y explicación de los modelos pedagógicos y sus correspondientes UUDD.

Tabla 19 Explicación de los modelos pedagógicos y relación con cada una de las UUDD

Modelos pedagógicos (Fernández-Río et al., 2016)	Explicación	UUDD
<i>Aprendizaje cooperativo</i>	Modelo pedagógico en el cual el alumnado aprenden con, de y por otros estudiantes mediante un planteamiento de enseñanza- aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positivas. Sus fases son: (1) interdependencia positiva, (2) interacción promotora, (3) responsabilidad individual, (4) procesamiento grupal y (5) habilidades sociales.	UD 1, UD 3, UD 10, UD 12
<i>Educación deportiva Responsabilidad Personal y Social Hibridación de modelos</i>	La educación deportiva un modelo que surge para crear experiencias de práctica deportiva auténticas. Experiencias en las que el alumnado vivencie el deporte desde una perspectiva global, que desarrolle su competencia motriz, su cultura deportiva y su entusiasmo por la práctica. Sus fases son: (1) Fase de práctica dirigida, (2) Fase de práctica autónoma, (3) Fase de competición forma, (4) Fase de reconocimiento fina. En el modelo de Responsabilidad Personal y Social el alumnado trata de alcanzar los siguientes cinco niveles: (1) respeto por los derechos y opiniones de los demás, (2) participación y esfuerzo, (3) autonomía, (4) ayuda y liderazgo, y finalmente, (5) transferencia.	UD 4, UD 6
<i>Comprensivo de iniciación deportiva</i>	En este modelo se enseñan los principios básicos de los deportes para que el alumnado pueda entender, realmente, su estructura, su táctica y las habilidades necesarias. Entre sus elementos básicos se destaca la transferencia entre deportes con misma lógica interna. Sus fases son: (1) Forma jugada, (2) Conciencia Táctica, (3) Ejecución habilidad y (1) otra vez	UD 8, UD 11
<i>Ludotécnico</i>	Se diseñó específicamente para la enseñanza del atletismo y sus diferentes disciplinas/pruebas. Se basa en la teoría del Condicionamiento Operante de Skinner (modelado, ejemplificación, práctica, feedback y refuerzo) Sus fases son (1) Presentación de la prueba/disciplina y planteamiento de preguntas-desafíos, (2) Propuestas ludotécnicas, (3) Propuestas globales: son propuestas lúdicas y (4) Reflexión y puesta en común	UD 5
<i>Educación para la salud + educación aventura. Hibridación de modelos</i>	Este modelo ofrece al alumnado oportunidades para elegir actividades, “eliminando la eliminación” y proporcionando oportunidades a los estudiantes para que piensen y actúen por sí mismos sobre como llevar las actividades que realizan en clase a su tiempo libre. Se proporcionan experiencias que empoderen a los estudiantes para practicar las habilidades que necesitan para sentirse competentes para realizar actividad física fuera del centro educativo. Este modelo está basado en la idea de “aprendizaje para toda la vida” Y si le sumamos educación aventura, es un modelo de educación experimental que usa la aventura para alcanzar los objetivos educativos. Tiene como elementos: (1) resolución de problemas, (2) superación de barreras, (3) cooperación, (4) uso creativo de espacios y (5) contexto lúdico.	UD 2
<i>Autoconstrucción de materiales + modelo comprensivo</i>	El proceso de diseñar y construir materiales refuerza tres elementos básicos del Constructivismo: el aprendiz activo que aprende haciendo, el aprendiz social que aprende en grupo y el aprendiz creativo que diseña e inventa	UD 9
<i>Autoconstrucción de materiales + aprendizaje cooperativo</i>	Le sumamos uno de los elementos más importantes del modelo de autoconstrucción que es que potenciar la creatividad de los estudiantes, constituyéndose en un elemento catalizador en planteamientos de invención de tareas o juegos al modelo de aprendizaje cooperativo en el cual el alumnado aprende con, de y por otros.	UD7

8.4 Estrategias de enseñanza

Se recogen tres tipos de **estrategias de enseñanza** en la clasificación de Bañuelos (1986). En la presente programación se han desechado las analíticas puras ya que no concuerdan con la metodología didáctica seleccionada para cada UUDD. Por ejemplo, en aquellas UUDD con modelo pedagógicos comprensivos primero se enseñarán los principios básicos de los deportes para que el alumnado pueda entender, realmente, su estructura, su táctica y las habilidades necesarias y después se pasa a la ejecución de la habilidad. Por tanto, la UD 11, con modelo comprensivo, tendrá una estrategia de enseñanza mixta (global-analítica-global). En el apartado 9 de [Desarrollo y relación elementos curriculares](#) de las UUDD, se puede ver que tipo de estrategias de enseñanza se utilizaran en cada una de las UUDD. El tipo de estrategia variara en función de la finalidad que persigamos con el alumnado y por la metodología seleccionada: modelo pedagógico y los estilos de enseñanza que se hayan planificado para cada una de ellas.

En la tabla 20 que se muestra a continuación se enumeran los tipos de estrategias que se han utilizado para la presente programación.

Tabla 20. Tipos de estrategias de enseñanza empleadas en la presente programación.

Estrategias de enseñanza	Subtipos	UUDD
Global	Global pura	UD 1, UD 2, UD 6, UD 7, UD 10
	Global polarizando la atención	UD 2, UD 4, UD 6,
	Global modificando la situación real	UD 2, UD 4
Mixta	Global-analítica-global	UD 4, UD 5, UD 8, UD 11
	Global-analítica-global-analítica-global	UD 3, UD 9

8.5 Tipos de feedback y canales de comunicación.

En la metodología didáctica también se van a planificar los diferentes **tipos de feedback** y de **canales de comunicación y expresión del mensaje docente** que se van a emplear para que el alumnado tenga un conocimiento de la ejecución, así como de los resultados obtenidos. Para la organización de estos aspectos se van a seguir las indicaciones y las clasificaciones de Sánchez Bañuelos (1992). Los tipos de feedback que se vana utilizar en cada una de las UUDD van a ser: feedback interno y externo, concurrente, terminal, retardado, descriptivo, evaluativo, comparativo, explicativo y afectivo. Y en cuanto a los canales de comunicación que se van a utilizar en la programación van a ser tanto visuales, auditivos y kinestésicos táctiles.

8.6 Distribución y organización de los alumnos.

Desde principio de curso se distribuirá al grupo en triadas, cada triada representará a un país siguiendo el hilo conductor de la programación “La vuelta al mundo a través de los JJOO 2030”. Cada UUDD que se lleva a cabo se realiza en un país diferente, la triada que corresponda con ese país será la “Triada anfitriona” y se encargará de la organización, sirviendo de ayuda al docente con el material que sea necesario utilizar y encargándose de un buen funcionamiento de las sesiones. Además, durante el periodo que dura su UUDD podrá contar historias, anécdotas o juegos y deportes propios de su país. Un ejemplo de triada será la de Alemania y será la encargada de la UUDD 11 relacionada con el contenido de balonmano, ya que fue en el país donde se fundó.

La distribución será en triadas para la elaboración del “diario de la triada” y todas aquellas actividades grupales como en la que se plantea en la UD 2 donde tendrán que acumular kilómetros fuera del aula y en las sesiones de taller de natación.

Por otro lado, la distribución y organización del alumnado va a depender del tipo de técnica y estilo de enseñanza que se emplee en cada una de las sesiones, por ejemplo, en aquellas sesiones con un mayor dominio de instrucción directa se tendrá un máximo control del alumnado y la organización será formal. Pero en otras, donde se utilicen técnicas de diseño del alumnado, estos podrán organizarse de manera más informal y libre. En el apartado de distribución y organización de cada sesión se puede observar.

9 Actividades de enseñanza y aprendizaje

9.1 Actividades curriculares atendiendo a la finalidad educativa

Díaz-Lucea (1995) propone siete tipos de actividades curriculares atendiendo a la finalidad educativa. En la presente programación se van a desarrollar este tipo de actividades a lo largo de las UUDD como un medio para desarrollar las competencias y lograr los aprendizajes. A continuación, se va a desarrollar y se va a exponer un ejemplo de actividad de cada una de ellas en la tabla 21.

Tabla 21. Desarrollo y ejemplificación de cada una de las actividades curriculares.

Actividades curriculares	Desarrollo	Ejemplo
<i>Actividades de motivación</i>	Aquellas actividades previstas y planificadas para motivar al alumnado con las diferentes UUDD que se proponen en la programación, con la intención de que los estudiantes posteriormente tengan motivación intrínseca hacia el aprendizaje. Estas actividades se	En la UD 7 donde se aprovecharán las mecánicas de algunos juegos de mesa y videojuegos que al principio de curso el alumnado dirá que les gusta y se adaptaran a la situación educativa. Creándose así juegos de mesa que por sí mismos inciten al movimiento o serious games, con los cuales se pueda comprobar si se han asimilado los conceptos. En este caso vamos a adaptar el videojuego de Brawlstars, entre otros.

	realizan al principio de todas las UUDD, pero en mayor medida en la UD1.	
Actividades de iniciación	Son las actividades elaboradas para descubrir el conocimiento de partida del alumnado sobre las competencias y contenidos que se pretenden desarrollar. Y de esta forma favorecer el aprendizaje significativo, así como sus intereses, expectativas y motivaciones. Estas actividades también se realizan al principio de todas las UUDD.	En la UD 6 las primeras actividades que realizará el alumnado será una prueba de imaginación creativa para evaluar diversas facetas de la creatividad (Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Elaboración, Título y Detalles especiales) tanto en su vertiente gráfica como en su vertiente narrativa o verbal.
Actividades de desarrollo	Actividades que desenvuelven los aprendizajes principales las tenemos presentes en todas las UUDD.	En la UD 2 se harán actividades focalizadas para desarrollar y mejorar las competencias que se pretenden conseguir en la UD, serán actividades relacionadas con aprender a calentar, ejercicios de movilidad de los segmentos corporales, estiramientos dinámicos, así como, actividades enfocadas en controlar el volumen y la intensidad de los entrenamientos; la salida complementaria estaría dentro de esta UD.
Actividades de consolidación	Son las propuestas que tienen como finalidad asentar y asegurar los aprendizajes principales.	En la UD 8 para asentar el aprendizaje se utilizarán estilos de enseñanza como enseñanza recíproca y el vídeo para que vean los fallos y puedan evaluarse entre el grupo de iguales.
Actividades de refuerzo	Actividades que el docente tiene preparadas para cuando detecte carencias en los aprendizajes del alumnado. Estas actividades tendrán que realizarlas las personas que no consigan las medallas correspondientes a cada saber y se queden en posiciones bajas de la clasificación.	En la UD 11 para el alumnado que no haya adquirido medalla, tendrán que visualizar una parte de un partido de balonmano y grabarse imitando alguna jugada del partido que le haya llamado la atención.
Actividades de ampliación	Actividades que se propondrán al alumnado que aprenda de manera más rápida que el resto de los compañeros y compañeras.	Este tipo de actividad no se utilizará ya que se ha decidido proponer actividades de profundización a este alumnado, las sesiones estarán adaptadas al nivel de todo el grupo clase.
Actividades de profundización	Actividades que el docente las tiene previstas para seguir trabajando una competencia o contenido dado su interés. Se realizarán para todas las UUDD, y se les propondrá a aquellas personas que quieran profundizar o que quieran optar al trofeo de la UD.	En la UD 5 para aquel alumnado que quiera más, podrá acudir a los juegos deportivos municipales de la Ciudad Deportiva “El Val”.
Actividades de síntesis	Actividades diseñadas con la finalidad de contrastar el logro o asimilación de las competencias por parte del alumnado. Estas actividades se llevan a cabo en mayor medida en la UD irregular	La UD ha sido creada para llevar a cabo actividades de síntesis, ella se elaborará un <i>serious games</i> , para cada UD de tipo tradicional y así poder comprobar que se han asimilado los conceptos tanto teóricos como prácticos y si se han desarrollado las competencias. Además, habrá juegos donde se conecten todos los aprendizajes. Por ejemplo, para la UD 6, se ha creado el “ <i>Dixit Mutatio</i> ”

9.2 Actividades complementarias

La actividad complementaria prevista para este nivel educativo y grupo clase en concreto, tiene relación con la UD 2 “Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar”. La actividad consiste en acudir al **Parque Natural del Alto Tajo en Guadalajara**, donde se realizará la actividad del descenso por el Alto Tajo, además de una ruta de senderismo por el mismo parque natural, donde realizaran una pequeña carrera de orientación por equipos y así contrastar con las actividades de cuentakilómetros y de iniciación a la orientación propuestas en esta UD.

Esta actividad se realizará durante la semana deportiva del centro escolar, estando prevista para el viernes 20 de mayo del 2021.

En el [anexo 15](#) se puede encontrar la autorización y la planificación de la actividad.

9.3 Conexión de las actividades físico-deportivas extraescolares

El centro escolar cuenta con un club deportivo con una gran oferta de actividades físico-deportivas extraescolares como ya se comentó en el apartado [1.3 Análisis de las características del centro educativo](#) y donde se menciona que en el [anexo 3](#), podemos encontrarnos un QR que nos lleva al folleto de todas las actividades extraescolares del club deportivo, la asociación cultural y escuela de música y danza (Gredos San Diego, 2020c). A lo largo del curso escolar, se intentará fomentar esta práctica extraescolar, motivando al alumnado hacia ello, ofreciéndole experiencias educativas gratificantes. Además, se estará en continua comunicación los monitores de las extraescolares.

10 Recursos didácticos.

10.1 Recursos didácticos espaciales

Los recursos didácticos espaciales que se van a utilizar principalmente son aquellos que están en el propio centro. Como serían los espacios del centro específicos para el desarrollo de las clases de EF los cuales son bastante numerosos y están en muy buena calidad y los espacios comunes del centro educativo, los cuales se podrían utilizar previa autorización.

Por otro lado, estarían los espacios cercanos que se van a utilizar para realizar las actividades complementarias programadas para esta programación.

Todos ellos los podemos ver en [anexo 16](#).

10.2 Recursos didácticos materiales

10.2.1 Recursos didácticos materiales no específicos de EF

Estos recursos didácticos se dividen en cuatro y son los siguientes:

- *Medios impresos*: el material didáctico va a estar subido en el aula virtual de la asignatura, siendo el material impreso a utilizar las fichas de observación, fichas de coevaluación y autoevaluación, escalas de valoración, hojas informativas de algunos ejercicios y el material necesario para los serious games, escape room y actividades.
- *Medios visuales fijos proyectados*: diapositivas y transparencias.
- *Recursos soporte*: Go pro (cámara deportiva), altavoces, pizarra, proyector, radio.
- *Recursos informáticos*: tabletas del alumnado y profesorado, ordenadores, plataformas digitales, aplicaciones, aula virtual asignatura, móviles.

10.2.2 Recursos didácticos materiales propios de EF

Para la clasificación se han seguido las indicaciones de González-Rivera y Campos-Izquierdo (2014), por ello se han utilizado tres criterios para la clasificación: ubicación material (móvil o fijo), economía (inventariable o fungible) y polivalencia o especificidad. En el [anexo 17](#) se puede observar el inventario de material con el se cuenta para el desarrollo de la presente programación:

11 Coordinación con los RRHH

Como docente de EF se debe estar en coordinación con las entidades implicadas en el proceso educativo durante el curso académico. En el caso de la presente programación será con los siguientes profesionales:

- *Coordinación con los profesionales de la actividad física y del deporte del centro educativo*: profesorado de la asignatura de EF tanto de EP como de la ESO y Bachillerato; con el profesorado del deporte escolar del centro.
- *Continua comunicación con el departamento de EF de la ESO*: 4 docentes.
- *Coordinación con la tutora del grupo clase*.
- *Coordinación con el profesorado de otras asignaturas para la conexión contenidos (interdisciplinariedad)*: profesorado de Lengua Castellana y Literatura; profesorado de la Primera Lengua Extranjera (inglés) y la de Educación plástica, visual.
- *Coordinación con el profesorado para la planificación del tratamiento transversal*.
- *Personas invitadas*: colectivo Lisarco para la participación en la UD 6.
- *Personal actividad complementaria*: tutores del nivel educativo de 1º ESO y 2 docentes de EF de 1ºESO. Profesionales de la actividad física y deporte del Alto Tajo.

- *En contacto con las familias:* a través de la plataforma digital Alexia.
- *Coordinación con el equipo directivo del centro.*
- *Coordinación con el grupo clase:* 30 estudiantes, siendo 16 chicas y 14 chicos.

12 Interdisciplinariedad e Intradisciplinariedad

12.1 Con otras UDD: Intradisciplinariedad

En la presente programación se llevará a cabo un trabajo intradisciplinar entre todas las UDD, viéndose reflejado en la relación de las competencias, los contenidos, tratamiento transversal y con la innovación educativa que se propone.

Donde se aprecia en mayor medida es en la *UD 4 “Estoy en formEF”*, la cual se realiza de manera intermitente a lo largo de todo el curso escolar, aprovechando los primeros diez minutos de la fase inicial o de la fase final, para desarrollar esas cualidades físicas básicas, habilidades motrices o técnicas de relajación y así crear hábitos en ellos, ya que se considera imprescindible para mejorar los índices de salud del alumnado. Estas actividades estarán en relación con la sesión, UDD y la temporalización. Ya que por ejemplo se han tenido en cuenta periodos de exámenes para desarrollar en mayor medida diferentes técnicas de relajación. También cabe destacar la *UD 2 “Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar”* que tiene como misión complementar y profundizar el proceso de enseñanza y aprendizaje a lo largo de todo el curso escolar en los talleres de natación y en los periodos de vacaciones (desentrenamiento) con la finalidad de intentar que el alumnado realice AF fuera del aula sea del tipo que sea y poder mantener la supercompensación. Y mediante la *UD 7 “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa”* se utilizará como recurso metodológico juegos de mesa adaptados para conectar los aprendizajes de todos los trimestres y relacionar mediante la lógica interna las diferentes CC y contenidos.

Por ultimo, cabria destacar que en todas las UDD se llevarán a cabo las medidas de atención a la diversidad y se desarrollarán las CC a través de las actividades de enseñanza y aprendizaje

Con otras áreas de conocimiento: interdisciplinariedad.

La interdisciplinariedad se va a abordar en la programación a través del proyecto llamado “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina” el cual se desarrollará en la UD 6. En la tabla 22 se puede ver la relación de los bloques de contenidos del resto de áreas participantes con las cuales se comparte el proyecto.

Tabla 22. Relación de bloques de contenidos de las áreas que forman parte del proyecto “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”

UD	Áreas	Bloque de contenidos (DECRETO 48/2015)	Contenido UD 6
UD 6	Lengua Castellana y Literatura.	Bloque 1. Comunicación oral: escuchar y hablar Escuchar: comprensión, interpretación y valoración de textos orales en relación con el ámbito de uso: personal, académico/escolar y social; interpretación de manera adecuada de informaciones procedentes de los medios de comunicación audiovisual, especialmente de los programas de carácter informativo. Hablar: conocimiento y uso progresivamente autónomo de las estrategias necesarias para la producción y evaluación de textos orales; acomodación del ritmo expositivo al contenido expresado, distribuyendo adecuadamente, pausas y silencios.	De la a la j
	Primera lengua extranjera	Bloque 2. Producción de textos orales: expresión e interacción Planificación: concebir el mensaje con claridad, distinguiendo su idea o ideas principales y su estructura básica. Ejecución: expresar el mensaje con claridad, coherencia, estructurándolo adecuadamente	
	Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Bloque 2. Comunicación audiovisual: 1. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. 2. Significación de las imágenes: significante-significado: símbolos e iconos. 3. Elementos de la imagen y su significación. encuadre, formato y composición 4. El Proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento. 5. Realización de un proyecto de animación.	

En el [anexo 18](#), se encuentra el proyecto interdisciplinar desarrollado

Tratamiento transversal

Desde la programación se pretende abordar el tratamiento transversal no solo desde la materia de EF siguiendo las indicaciones del art. 9 del DECRETO 48/2015. Es por ello por lo que se ha creado el proyecto interdisciplinar “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”, un proyecto donde se busca que el alumnado conozca y reflexione acerca de los objetivos de desarrollo sostenible (ODS a continuación) de la Agenda 2030 mediante una serie de actividades que se plantean desde cuatro áreas de conocimiento.

Los ODS engloban muchos de los temas que se pretenden alcanzar de manera transversal en el currículo de la ESO como son el respeto del medio ambiente, la coeducación, el trabajo en equipo, la sensibilización con las personas con discapacidad, entre otros. Es por ello por lo que se ha considerado oportuno llevarlo a cabo a través de estos objetivos. Aznar et al. (2019) consideran que nuestra misión es cerciorarnos que el alumnado alcance conocimientos acerca del desarrollo sostenible. Consiguiéndose esto mediante la

educación, una educación “para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y desarrollo sostenible” (p. 7).

Se parte de la idea que, al integrar en el currículo educativo, los ODS se puede atender desde la educación los grandes retos a la que la humanidad nos enfrentamos. En este proyecto se acabará jugando desde todas las áreas a un juego de mesa creado por nosotras mismas llamado Dixit Mutatio del latín “dijo/he dicho cambio”, el cual se presenta como una expansión más, del original juego Dixit , no reconocida, que se inspira en esta agenda 2030 con el objetivo de dar a conocerlos, así como hacer reflexionar al alumnado acerca de estos, ya que se cree en la importancia de facilitar al alumnado el conocimiento, las habilidades y la motivación necesaria para comprender y abordarlos (SDSN Australia/Pacific, 2017). Convirtiéndose el juego en la herramienta didáctica que se utilizará para abordar los contenidos transversales en esta programación. En el [apartado de interdisciplinariedad e Intradisciplinariedad](#) se detalla de manera más profunda.

Atención a la diversidad.

Para el desarrollo y elaboración de este apartado se siguen las aportaciones e indicaciones del Real Decreto 1105/2014, del DECRETO 48/2015 y de González-Rivera y Campos-Izquierdo (2014), todos entienden que las medidas de atención a la diversidad en la etapa de la ESO estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y al logro de los OGE y la adquisición de las CC y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que les impida alcanzar dichos objetivos y CC y la titulación correspondiente. La diversidad se aplicará a todo el grupo de clase, ya que cada estudiante es distinto, con sus posibilidades y sus limitaciones diferentes. Desde esta programación se valorará la atención a la diversidad como un hecho natural, positivo e inherente a la acción educativa.

Una vez entendido el concepto de diversidad y partiendo de la normativa vigente, se presentan una serie de estrategias y medidas que deben ser adaptadas a las características de nuestro alumnado y a su propia realidad educativa con las que se busca facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje de todo alumno que lo necesite. Estas estrategias reciben el nombre de adaptaciones curriculares, y en la presente programación únicamente serán necesarias adaptaciones curriculares no significativas. Que supondrán la modificación de alguno de los elementos didácticos para responder a las diferencias

individuales del alumnado. Para ello llevaremos a cabo las acciones que se encuentran en el [anexo 19](#).

En esta programación para el grupo clase de 1º ESO A se va a atender a cinco casos específicos de alumnado que como docentes se deberá atender, ofreciendo para cada uno de ellos unas de las medidas ordinarias que necesiten, aunque estas podrán variar a lo largo de la programación dependiendo de la causa. Los casos que vamos a atender se encuentran desarrollados y relacionados con las medidas ordinarias correspondientes en el [anexo 20](#).

13 Evaluación

Para el desarrollo y elaboración de este apartado se siguen las aportaciones e indicaciones del Real Decreto 1105/2014 y del DECRETO 48/2015, los cuales dictan que la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la ESO será continua, formativa e integradora. Es por ello por lo que cuando el progreso del alumnado no sea el adecuado, se deberán establecer medidas de refuerzo educativo. Además, la evaluación será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Debiéndose tener en cuenta la consecución de los OGE y el desarrollo de las CC, teniendo en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de cada una de ellas.

A continuación, se va a dividir el apartado en evaluación del proceso del alumnado y la evaluación del proceso docente.

13.1 Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado:

13.1.1 Descriptores, indicadores y niveles de logro

En el apartado de [competencias](#) se han desarrollado los DESC e IND de cada una de las CC para así garantizar la adquisición de estas por el alumnado.

En cuanto a los niveles de logro se han desarrollado los de la UD 6; “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina” y se encuentran en [anexo 1](#).

13.1.2 Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

Según el Real Decreto 1105/2014 se deben desarrollar los criterios de evaluación (CEV, a continuación) y estándares de aprendizaje evaluables (EA, a continuación).

Para empezar, se van a desarrollar los CEV y EA desde los diferentes NCC, teniéndose en cuenta los principios de jerarquización vertical de Viciano (2001), y siguiendo su propuesta: se partirá del primero de los NCC, luego se tendrá en cuenta el segundo de los NCC, para al final llegar al tercero que es el que interesa en mayor medida en la presente

programación, siendo este último elaborado una vez se ha reflexionado y se han analizado los dos anteriores (1er y 2º NCC).

En el 1er NCC los CEV y los EA a desarrollar en el 1er ciclo ESO en la Comunidad de Madrid deben ser extraídos del Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, los cuales se encuentran en el [anexo 21](#).

Los CEV y los EA del 2º NCC han sido desarrollados y consensuados por el equipo docente del departamento de EF del GSD Alcalá, tomando de referencia el Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, los cuales nos los encontramos en el [anexo 22](#).

Y por último los CEV y los EA del 3er NCC, se han elaborado de manera específica para la presente programación y se pueden apreciar en el [anexo 23](#).

13.1.3 Criterios de calificación.

Al alumnado el apartado de la evaluación se le presentará de forma gamificada, al tener en la programación didáctica como hilo conductor los JJOO y la Agenda 2030, se ha propuesto una idea de gamificación del apartado de evaluación que se encuentra en el [anexo 24](#).. Aunque a aspectos formales será una evaluación continua donde la calificación mínima en cada componente evaluable (saber) deberá ser de 5 para poder superar la asignatura. Los resultados de la evaluación en las actas se expresarán mediante una calificación numérica, sin emplear decimales, en una escala de 1 a 10, que irá acompañada de los siguientes términos: Insuficiente (1,2,3,4), Suficiente (5), Bien (6), Notable (7 u 8), Sobresaliente (9 o 10).

En primer lugar, se ha llevado a cabo una tabla de relación de componentes evaluables con el % de calificación y el tipo de evaluación que se va a realizar.

Tabla 23. Relación de los componentes evaluables con el % de calificación y el tipo de evaluación.

Componente evaluable	% calificación	Tipo evaluación
Saber	20%	Heteroevaluación docente
Saber hacer	45%	Evaluación compartida
Saber ser	30%	Autoevaluación
Querer más	10% (5% Extra)	Heteroevaluación docente

Por otro lado, se encuentran la tabla de temporalización de la evaluación en [anexo 25](#) y las tablas que servirán al docente para evaluar el proceso de aprendizaje, donde se indican cada uno de los componentes evaluables con sus indicadores correspondientes para cada una de las evaluaciones en el [anexo 26](#).

13.2 Evaluación del desempeño docente

La presente programación y la puesta en práctica que hará el docente de esta serán evaluadas desde diferentes perspectivas y con diferentes instrumentos de evaluación. A continuación, se van a exponer los que se van a utilizar de manera detallada:

- *Autoevaluación mediante el diario del docente:* ya que este instrumento permite evaluar la programación a todos los niveles y en todos los momentos. En la fase pos activa, el docente llevará a cabo un análisis de su práctica realizada, permitiéndole una investigación-acción donde va relacionando la programación y la evolución de la práctica favoreciendo el establecimiento de conexiones significativas. En él se deberá describir lo sucedido en el aula, analizar las causas y tomar decisiones sobre lo sucedido. Reflexionando sobre los aprendizajes de los alumnos: si se han logrado los objetivos, competencias, si la propuesta de actividades ha sido la idónea, cuestiones de tiempo, adaptaciones y organización; sobre mejoras en la práctica docente y aspectos positivos práctica docente. (Latorre, 1996). En el [anexo 27](#) se encuentra la estructura que tendrá el diario docente.
- *Evaluación compartida a través de una escala de valoración numérica.* Donde el alumnado a través de la triada evaluará la práctica docente al finalizar cada UUDD. El docente tendrá una calificación numérica al igual que el alumnado. Siendo uno más en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En el [anexo 28](#) se encuentra este instrumento de evaluación. Por otro lado, recalcar, que el docente también formara parte de la gamificación de la evaluación, representando a un país como el alumnado y teniendo que alcanzar el mismo objetivo. Situando de esta forma a alumnado y profesorado en una misma posición. Esta información se encuentra de forma más detallada en el [anexo 24](#).

Para acabar comentar, que se han relacionado todos los elementos de la evaluación con las CC en el [anexo 26](#).

Innovación educativa

Para Cañal (2005) la innovación educativa es un conjunto de ideas, procesos y estrategias sistematizadas a través de las cuales se intentan introducir y conseguir cambios en las experiencias y prácticas educativas vigentes de la propia asignatura y del centro escolar. En otras palabras, se podría decir que es la introducción de algo nuevo que produce un cambio y una mejora.

En esta programación se va a innovar en dos ámbitos diferentes:

Uso de tecnologías de TIC, en concreto de la aplicación RunKeeper, para controlar y evaluar la práctica de actividad física en nuestros estudiantes fuera del aula de EF a través de la UD 2. Además, en el proyecto de la presente UD se busca potenciar la capacidad de autonomía, autorregulación y sentido de la responsabilidad para que esta práctica en horario no lectivo se convierta en un hábito saludable que perdure en el tiempo.

Modalidades alternativas para el aprendizaje: en los cambios metodológicos, es donde más se ha incidido a lo largo de esta programación. En primer lugar, se han utilizado UDD de diferente índole siguiendo las indicaciones Viciano y Mayorga-Vega (2016) con el objetivo de dar sentido al proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo, la UD 2 se llevará a cabo a lo largo de todo el curso escolar para ofrecer al alumnado la cantidad de práctica de actividad física necesaria y reforzarla a lo largo del curso académico de EF con el fin de evitar la pérdida de los aprendizajes alcanzados en periodos de desentrenamiento; en segundo lugar, se utiliza la metodología de aprendizaje basado en juegos (ABJ), esta metodología, según apunta, Carrasco (2020) utiliza un juego completo (serious games, juegos digitales, juegos de mesa, videojuegos) para asimilar contenidos curriculares, desarrollar habilidades y destrezas del alumnado a través de la experimentación que le otorga la simulación de experiencias en un contexto educativo real. En esta programación se lleva a cabo en la UD irregular 7 al final de cada trimestre y en gran medida también en la UD 6 y por último mencionar el proyecto interdisciplinar “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina” con el cual se intenta abordar de manera conjunta el tratamiento transversal, así como, el logro de determinadas CC; y por último añadir que se ha metido como hilo conductor los JJOO y la Agenda 2030.

14 Referencias bibliográficas

- Aznar, P., Bautista-Cerro, M., Pilar, M., Calero, M., Coronado-Marín, A., González, M., ...Vilches, A (2019). Guía PRADO: Sostenibilizar el currículo de la Educación Secundaria. Madrid: Ministerio de Economía y Competitividad (2016-2018).
- Bañuelos, F. S. (1986). Bases para una didáctica de la educación física y el deporte.
- Bloom, B. S. (1977). Taxonomía de los objetivos de la educación. El Ateneo..
- Bolaños, D.F. (2010). Desarrollo motor, movimiento e interacción. Colombia: Kinesis.
- Campos Izquierdo, A. (2010): *Dirección de recursos humanos en las organizaciones de la actividad física y el deporte*. Síntesis. Madrid.
- Cañal, P. (2005). La innovación educativa. Madrid, España: Akal.

Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*. Madrid, 20 de mayo de 2015, núm. 118. Recuperado el 29 de enero de 2021 de: https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2015/05/20/BOCM-20150520-1.PDF

Delgado, M. A. (1991): *Los estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una Reforma para la Enseñanza*. I.C.E. Granada.

Díaz Lucea J. (1995): *El curriculum de la Educación Física en la reforma educativa*. INDE. Barcelona.

Diario Oficial de la Unión Europea. Recomendación del Parlamento europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. 18 de diciembre de 2006. D.O.No. 962. Recuperado el 13 de mayo de 2021 de: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX%3A32006H0962>

Elidrissi, F. (2 diciembre de 2018). Alcalá de Henares, una ciudad Patrimonio de la Humanidad que sigue muy viva. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/madrid/2018/12/02/5c02df7cfc6c83e67a8b45c0.html>

Epdata (31 de diciembre de 2020). Alcalá de Henares - Datos, gráficos y estadísticas sobre el municipio. Recuperado de: <https://www.epdata.es/datos/datos-graficos-estadisticas-municipio/52/alcala-henares/582>

España. Real Decreto 1195/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, 3 de enero de 2015, número 3, pp. 169 – 546

Fernández-Río, J., Calderón, A., Alcalá, D. H., Pérez-Pueyo, Á., & Cebamanos, M. A. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (413), 55-75.

González Rivera, M. D., y Campos Izquierdo, A. (2014). *Intervención docente en educación física en secundaria y en el deporte escolar*. Madrid: Síntesis.

Gredos San Diego (11 de marzo de 2020a). *Proyecto educativo* [Archivo PDF]. Recuperado el 11 de mayo de 2020 de <https://www.gsdeducacion.com/nuestroproyecto/ProyectoEducativo/ProyectoEducativo.pdf>

- Gredos San Diego (24 de febrero de 2020b). *Reglamento de régimen interno. Normas de convivencia* [Archivo PDF]. Recuperado el 11 de mayo de 2020 de https://www.gsdeduacion.com/docs/NuestroProyecto/RRI_GSD.pdf
- Gredos San Diego (2020c). *Actividades extraescolares. Club deportivo/ Asociación Cultural/ Escuela de Música y Danza. GSD Alcalá*. [Archivo PDF]. Recuperado el 11 de mayo de 2020 de https://www.gsdeduacion.com/docs/extraescolares/actividades/alcala_NOVIGENTE.pdf
- Guillamón, A. R., Cantó, E. G., & López, P. J. C. (2018). La educación física como programa de desarrollo físico y motor. *EmásF: revista digital de educación física*, (52), 105-124.
- Latorre, A. (1996). El diario como instrumento de reflexión del profesor novel, en Pastor Pradillo y otros, (Ed.) *Actas del 11 Congreso Nacional de Educación Física de Facultades de Educación y XIV de Escuelas Universitarias de Magisterio*. Guadalajara: Universidad de Alcalá, 693-698.
- Larraz Uurgelés, A. (2004). Los dominios de acción motriz como base de los diseños curriculares de educación física: el caso de la comunidad autónoma de Aragón en educación primaria. En Lagardeta F. y Lavega, P. (Eds.). *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: Universitat de Lleida.
- Nérici, I. G. (1993). *Didáctica do ensino superior*. Instituição Brasileira de Difusão Cultural LTDA
- Instituto Nacional de Estadística (2020). Alcalá de Henares. Nomenclátor. Relación de unidades poblacionales. https://www.ine.es/nomen2/index.do?accion=busquedaAvanzada&entidad_amb=no&codProv=28&codMuni=5&codEC=0&codES=0&codNUC=0&denominacion_op=like&denominacion_txt=&L=0
- Jiménez, M. I., y López-Zafra, E. (2011). Actitudes sociales y adaptación social en adolescentes españoles: el papel de la inteligencia emocional percibida. *Revista de Psicología Social*, 26(1), 105-117.
- Moraleda, M., González, A. & García-Gallo, J. (1998). *Manual de Actitudes y Estrategias Cognitivas Sociales*. Madrid: TEA
- Mosston, M. y Ashworth, S. (1993): *La enseñanza de la Educación Física. La reforma de los Estilos de Enseñanza*. Hispano Europea. Barcelona.

- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Recuperado el 14 de febrero de 2021 de: <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/29/pdfs/BOE-A-2015-738.pdf>
- Orden 2398/2016, de 22 de julio, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid, por la que se regulan determinados aspectos de organización, funcionamiento y evaluación en la Educación Secundaria Obligatoria. Recuperado el 14 de febrero de 2021 de: <http://www.madridconladislexia.org/wp-content/uploads/2019/02/orden-secundaria-copia-examen.pdf>
- Parlebás, P. (1999). *Jeux, sport et siciétés* (2.a ed.). Insep. Paris.
- Pastor, V. M. L., Brunicardi, D. P., Arribas, J. C. M., & Aguado, R. M. (2016). Los retos de la Educación Física en el Siglo XXI. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, deporte y recreación*, (29), 182-187.
- Pérez, L. M. R. (2014). De qué hablamos cuando hablamos de Competencia Motriz. *Acciónmotriz*, (12), 37-44.
- Piaget, J., y Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño* (ed. renovada). Ediciones Morata.
- Sánchez Bañuelos, F. (1992). *Bases para una didáctica de la Educación Física y el deporte*. amp. Madrid: Gymnos, DL, 172.
- Serra-Gabriel, M.R. (2001). *El paciente amputado. Labor de equipo*. Barcelona.
- SDSN Australia/Pacific (2017). *Cómo empezar con los ODS en las universidades: una guía para las universidades, los centros de educación superior y el sector académico*. (edición en español).
- Viciana, J. y Delgado, M.A. (1999): “La programación en intervención didáctica en el deporte escolar (II): aportaciones de los diferentes estilos de enseñanza”. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 56:10-16.
- Viciana, J. (2001). El proceso de planificación educativa en educación física. La jerarquización vertical y horizontal como principios de su diseño. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 32(6).
- Viciana, J. (2002): *Planificar en Educación Física*. Inde. Barcelona.
- Viciana, J., & Mayorga-Vega, D. (2016). Innovative teaching units applied to Physical Education—changing the curriculum management for authentic outcomes. *Kinesiology*, 48(1.), 142-152.

15 Anexos

Índice Anexos

15.1.1	Anexo 1. Desarrollo UD 6 “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”	63
15.2.2	Anexo 2. Planos de ubicación y del centro educativo.	119
15.2.3	Anexo 3. QR del folleto de las actividades extraescolares del GSD Alcalá.	120
15.2.4	Anexo 4. Cuadro organizativo del GSD Alcalá	121
15.2.5	Anexo 5. QR del reglamento de régimen interno del GSD Alcalá	122
15.2.6	Anexo 6. Organigrama del centro GSD Alcalá.	123
15.2.7	Anexo 7: Desarrollo de las competencias.	124
15.2.8	Anexo 8. OGE. 1er NCC.	132
15.2.9	Anexo 9. OGA y OG1ESO	133
15.2.10	Anexo 10. DAM según Larraz (2004) y relación con las UUDD	135
15.2.11	Anexo 11 Contenidos del 1er NCC.	136
15.2.12	Anexo 12. Contenidos del 2º NCC.	137
15.2.13	Anexo 13. Calendario escolar 2021/2022	138
15.2.14	Anexo 14. Temporalización UUDD.	139
15.2.16	Anexo 15. Autorización salida complementaria.	141
15.2.17	Anexo 16. Recursos didácticos espaciales que se van a utilizar en la programación.	142
15.2.18	Anexo 17. Inventario de los recursos didácticos materiales del departamento de EF.	144
15.2.19	Anexo 18. Proyecto interdisciplinar	146
15.2.20	Anexo 19. Acciones para la aplicación de las medidas ordinarias.	158

15.2.21	Anexo 20. Relación de los casos específicos con las medidas ordinarias.	
		158
15.2.22	Anexo 21. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables. 1er NCC.	161
15.2.23	Anexo 22. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables. 2º NCC.	166
15.2.25	Anexo 23. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables. 3er NCC.	171
15.2.26	Anexo 24. Propuesta de gamificación de la evaluación	176
15.2.27	Anexo 25. Temporalización de la evaluación.	177
15.2.28	Anexo 26. Relación de los CEV, EA, DESC, IND e instrumentos de evaluación con las CC	181
15.2.29	Anexo 27. Estructura del diario del docente	183
15.2.30	Anexo 28. Escala de valoración numérica evaluación práctica docente.	
		184

15.1.1 *Anexo 1. Desarrollo UD 6 “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”*

Índice UD 6

15.1.1.1	<i>Introducción</i>	64
15.1.1.2	<i>Competencias</i>	66
15.1.1.3	<i>Objetivos didácticos</i>	70
15.1.1.4	<i>Contenidos</i>	71
15.1.1.5	<i>Metodología didáctica</i>	73
15.1.1.6	<i>Actividades de enseñanza y aprendizaje</i>	74
15.1.1.7	<i>Temporalización</i>	75
15.1.1.8	<i>Recursos didácticos de la UD y coordinación con los recursos humanos y entidades</i>	94
15.1.1.9	<i>Diferentes relaciones con la UD</i>	95
15.1.1.10	<i>Tratamiento transversal</i>	97
15.1.1.11	<i>Atención a la diversidad</i>	97
15.1.1.12	<i>Evaluación</i>	99
15.2.1.2	<i>Innovación educativa</i>	103
15.2.1.3	<i>Referencias bibliográficas</i>	105
15.2.1.4	<i>Anexos UD</i>	106

15.1.1.1 Introducción

La presente unidad didáctica (UD) recibe el nombre de “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina” y ha sido diseñada para ponerla en práctica en el centro escolar GSD Alcalá para el nivel educativo de 1º de la ESO con el grupo “A”, en el curso académico 2021-2022.

El grupo clase cuenta con un total de 30 estudiantes. Siendo 16 de género femenino y 14 de género masculino. En el apartado de [atención a la diversidad](#) se describen y analizan los casos específicos sobre los que habrá que hacer adaptaciones curriculares no significativas. Siendo estos casos: alumnado con lesión de tren inferior (esguince grado 2 que comienza la lesión el día anterior a comenzar esta UD), alumnado que no asiste a clase por algún motivo: como puede ser el covid-19 o absentismo, alumnado que no asiste con la ropa adecuada a clase, alumnado con amputación congénita de miembro superior y alumnado con hipoacusia leve.

El propósito general de la UD es que el alumnado conozca y reflexione acerca de los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) de la Agenda 2030 a través de actividades lúdicas y corporales. Permitiendo estas actividades al alumnado comunicarse y transmitir información a través del cuerpo, conocer diferentes manifestaciones dramáticas y tener conciencia de su gestión emocional, lenguaje y esquema corporal en líneas generales.

Los ODS engloban muchos de los temas que se pretenden alcanzar de manera transversal en el currículo de la ESO como son el respeto del medio ambiente, la coeducación, el trabajo en equipo, la sensibilización con las personas con discapacidad, entre otros. Es por ello por lo que se ha considerado oportuno llevarlo a cabo a través de estos objetivos y de este proyecto de manera conjunta. Aznar et al. (2019) consideran que nuestra misión es cerciorarnos que el alumnado alcance conocimientos acerca del desarrollo sostenible. Y considera que esto se consigue mediante la educación, una educación “para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y desarrollo sostenible” (p. 7). Se cree que, al integrar en el currículo educativo, los ODS se puede atender desde la educación los grandes retos a la que la humanidad nos enfrentamos.

También se ha de indicar que esta UD es de tipo tradicional, aunque a lo largo de la programación va a estar presente un tipo de UD intermitente que va a condicionar esta

UD. Se trata de la UD 4 “Estoy en formEF” y surge como una propuesta que se va a llevar a cabo de manera intermitente a lo largo de todo el curso escolar, aprovechando los primeros diez minutos de la fase inicial o de la fase final, para desarrollar cualidades físicas básicas, habilidades motrices o técnicas de relajación y así crear hábitos en ellos u aumentar el tiempo de compromiso motor, ya que se considera imprescindible para mejorar los índices de salud del alumnado. Para su programación se ha tenido en cuenta el contenido principal de la UD tradicional, así como la temporalización del curso escolar. Por eso mismo, a lo largo de esta UD se centrará en mayor medida en la realización de calentamientos dinámicos con soporte musical trabajando diferentes grupos musculares y de hacer actividades con una cierta similitud a las actividades principales de la sesión. Además, como coincide con período de exámenes de evaluación se llevarán a cabo en las fases finales de la UD técnicas de relajación, ya que será una época de estrés y agobio en el alumnado.

En cuenta a la temporalización de esta UD, esta sería la UD 6 y se ubica en el primer trimestre, contando con ocho sesiones que se realizan en el periodo de tiempo comprendido del 16/11/2021 al 14/12/2021, va después de la UD 5 “Todo el mundo a sus puestos” y le prosigue la UD irregular 7 “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa” donde se utilizarán como recurso metodológico los juegos de mesa/videojuegos, para ello se harán modificaciones y se usaran las mecánicas internas de diferentes juegos de mesa o videojuegos ya existentes, con la finalidad de crear juegos de mesa o *serious games* con los que el alumnado conecte, refuerce y consolide las competencias y evalúe de manera sumativa las UD tradicionales.

Por último, cabe destacar, que esta UD pertenece a un proyecto interdisciplinar con otras cuatro áreas de conocimiento, así como se usará como metodología emergente el aprendizaje basado en juegos de mesa en gran medida a lo largo de toda la UD, con adaptaciones de los juegos Dixit, storycubes, Hedbanz, entre otros.

15.1.1.2 Competencias

Para el desarrollo y elaboración de este apartado se siguen las aportaciones e indicaciones de la Recomendación 2006/962/EC, del Real Decreto 1105/2014, del DECRETO 48/2015 y de la Orden ECD/65/2015, todos ellos consideran necesario que el alumnado adquiera una amplia gama de CC. A lo largo de esta UD se van a desarrollar las siguientes CC: CCL, CD, CPAA, SIE, CEC y CSC.

Para detallar cada una de las CC se han elaborado una serie de DESC, IND y niveles de logro en la tabla 1. Los que aparecen en la tabla son todos aquellos que se van a utilizar en la presente UD.

Tabla 1. Relación de los descriptores, indicadores y niveles de logro de cada una de las CC que se desarrollan en la UD 6.

CCL		
DESC	IND	Niveles de logro
<i>D.1 Ser capaz de expresarse de forma oral en múltiples situaciones comunicativas durante las sesiones de EF con vocabulario y tecnicismos relacionados con la actividad física y salud.</i>	I.2 Se expresa de manera correcta y fluida aportando ideas y dando su opinión en las diferentes actividades y dinámicas participativas.	1. No se entiende la mayoría del discurso, no es fluido y además no demuestra conocimiento del tema, duda constantemente, sin presentar ejemplos ni detalles. 2. Cuesta entenderle en algunas partes del discurso, no vocaliza de manera correcta y es poco fluido, además demuestra un conocimiento escaso del tema. Presentando pocos ejemplos y sin entrar en detalles. 3. Voz clara y buena vocalización, aunque no muy fluido, además muestra un buen dominio del tema cometiendo pocos errores y proporciona algún detalle o ejemplo. 4. Vocaliza perfectamente y su discurso es claro, además muestra dominio en el tema ya que proporciona detalles y ejemplos.
<i>D.2 Elaborar, sintetizar y reflexionar en el diario reflexivo sobre ciertas actividades propuestas en clase en grupos.</i>	I.4 Es capaz de dar un juicio o valoración respecto a la ejecución de los ejercicios de sus compañeros y los suyos propios.	1.No muestra interés por intentar ayudar en el proceso de aprendizaje de sus compañeros en las diferentes habilidades técnico-tácticas específicas de cada modalidad deportiva y no es justo en su autoevaluación. 2.Muestra interés por ayudar a sus compañeros, pero no es capaz de evaluarles y aportarles soluciones. 3.Muestra interés y es capaz de ayudar a sus compañeros y a él mismo, siendo objetivo con los ítems dados por los docentes. 4.Muestra interés y es capaz de ayudar a sus compañeros, siendo objetivo con los ítems dados por los docentes y aportando soluciones técnicas-tácticas de las diferentes modalidades deportivas a sus compañeros y a las suyas propias.

I.5 Busca información para contrastar lo visto en las actividades propuestas en clase.	<ol style="list-style-type: none"> 1. No distingue la información relevante ni sabe ajustar los criterios de búsqueda. 2. No siempre selecciona información relevante y solo a veces se ajusta a los criterios de búsqueda. 3. Selecciona información relevante y se ajusta a los criterios de búsqueda, pero no es creativo. 4. Selecciona información relevante y se ajusta a los criterios de búsqueda y además la actividad es creativa.
I.6 Se expresa de manera correcta y siguiendo las normas de ortografía en el diario.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Existen más de seis errores que afectan a la ortografía, a la morfosintaxis o a la puntuación. 2. El texto presenta entre 4 y 6 errores ortográficos, morfosintácticos o de puntuación. 3. Hay un máximo de tres errores que afectan a la ortografía, la morfosintaxis o puntuación. 4. No existen errores ortográficos, morfosintácticos ni de puntuación.

CD

<i>D.9 Elaborar y crear contenido en formato digital relacionados con actividad física deportiva y actividades artístico-expresivas con diferentes recursos.</i>	I.32 Maneja diferentes tipos de aplicaciones y herramientas digitales y las aplica a su práctica diaria.	<ol style="list-style-type: none"> 1. No ha explorado las posibilidades de la herramienta, no sabe entrar como usuario y no la ha aplicado a su práctica diaria. 2. Ha explorado poco la herramienta, sabe entrar como usuario y no la ha aplicado a su práctica diaria 3. Ha explorado la herramienta de manera suficiente, sabe entrar como usuario, pero no la ha aplicado a su práctica diaria. 4. Ha explorado diferentes posibilidades de la herramienta. Sabe entrar como usuario y lo ha aplicado a su práctica diaria.
	I.34 Crea contenido audiovisual creativo y siguiendo las normas establecidas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Crea materiales sencillos mostrando baja creatividad y poco tiempo invertido. 2. Crea materiales sencillos y de poco tiempo invertido. 3. Crea contenido complejo y original, siguiendo las normas establecidas. Pero no incita a otras personas de su entorno a hacerlo. 4. Crea contenido complejo, original e innovador, siguiendo las normas establecidas. Además, incita a otras personas de su entorno a hacerlo.

CPAA

<i>D.11 Conocer lo que sabe y desconoce sobre las diferentes actividades físico-deportivas y artístico-expresivas, además de tener motivación y curiosidad para ello.</i>	I. 38 Realiza actividades de profundización o refuerzo de manera sistemática para mejorar su aprendizaje.	<ol style="list-style-type: none"> 1. No publica los contenidos creados en el blog de la asignatura ni los sube a su diario de triada. 2. Publica pocas de las actividades curriculares en el blog de la asignatura o en el diario de la triada. 3. Publica algunas de las actividades curriculares creados en el blog de la asignatura o los sube a su diario de triada realizando la actividad de manera clara, original y organizada. 4. Publica actividades curriculares en el blog de la asignatura o los sube a su diario de triada realizando la actividad de manera clara, original, organizada y de manera constante.
---	---	--

I. 39 Participa de forma activa durante las sesiones proponiéndose de ejemplo en la explicación de los ejercicios.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra quejas y desentendimiento hacia las actividades físicas propuestas por el docente. 2. Realiza el ejercicio protestando de vez en cuando y sin proponer soluciones. 3. Propone soluciones a veces o variantes diferentes en algunas actividades propuestas por el docente. 4. Normalmente intenta proponer y encontrar variantes de manera constructiva para enriquecer los diferentes ejercicios propuestos por el docente.
I. 40 Conecta el aprendizaje de diferentes contenidos por su lógica interna.	<ol style="list-style-type: none"> 1. No es capaz de relacionar y conectar los diferentes contenidos de EF. 2. Es capaz de relacionar algunos de los contenidos de EF, pero no es capaz de justificarlo. 3. Es capaz de relacionar y conectar los contenidos de EF, además lo justifica y es capaz de relacionarlo con su vida diaria, pero no da ejemplos. 4. Es capaz de relacionar y conectar los contenidos de EF, además lo justifica y es capaz de relacionarlo con su vida diaria, además da ejemplos.

CSC

<i>D.13 Construir, aceptar y practicar normas de convivencia en las clases de EF acordes con lo pactado en el aula.</i>	I.44 Conoce y acepta las consecuencias del incumplimiento de las normas del aula.	<ol style="list-style-type: none"> 1. No conoce, ni acepta las consecuencias del incumplimiento de las normas, siendo generalmente irrespetuoso. 2. Conoce, pero no siempre sigue las normas establecidas, siendo su comportamiento variable. En ocasiones habla en exceso y faltando en alguna ocasión el respeto. 3. Conoce y acepta las consecuencias de incumplimiento de las normas y generalmente respetuoso, sabe cuando hablar y cuando escuchar. Pero alguna vez habla mientras otros participan. 4. Conoce y acepta las consecuencias de incumplimiento de las normas y además es respetuoso, sabe cuando hablar y cuando escuchar. Y no habla mientras otros participan.
	I.45 Acepta y lleva a cabo todo lo acordado al principio de curso.	<ol style="list-style-type: none"> 1. No cumple con sus responsabilidades ni con lo acordado a principio de curso. Rara vez trae el material deportivo, llega pronto a clase o entrega las actividades en tiempo y forma. 2. No siempre cumple con lo acordado a principio de curso, ya que a veces llega impuntual, no trae material deportivo o no entrega las actividades a tiempo. 3. Cumple con lo acordado al principio de curso, siendo puntual, trayendo material deportivo y entrega la mayoría de las actividades en las fechas establecidas. 4. Cumple responsablemente con lo acordado al principio de curso, siendo puntual, trayendo material deportivo y entrega las actividades en las fechas establecidas.

SIE

<i>D. 16 Mostrar iniciativa e interés en la realización de las actividades deportivas y artístico expresivas durante las clases.</i>	I.52 Participa de forma activa en las sesiones, proponiendo ideas, prestándose para ser voluntario y dando respuestas a las diferentes cuestiones que se planteen.	<ol style="list-style-type: none">1.No participa en las actividades físico-deportivas y expresivas.2. Participa de manera esporádica en algunas actividades, pero no aporta ideas.3. Colabora y aporta ideas sin fundamento durante las actividades de la clase de EF4. Participa y aporta ideas innovadoras, favoreciendo un buen funcionamiento durante la clase de EF
	I.53 Favorece con su participación un buen clima activo en el aula, ayudando a sus compañeros y motivando a estos.	<ol style="list-style-type: none">1. Nunca ayuda ni anima a sus compañeros en la realización de las diferentes habilidades técnico-tácticas y actividades deportivas durante la sesión de E. Física.2. Anima y ayuda a sus compañeros solo en situaciones competitivas buscando ganar o buscar una ventaja individual específica.3. Suele ayudar a sus compañeros y animarlos durante la sesión.4. Anima y ayuda a sus compañeros mejorando su autoestima y su ejecución en las diferentes actividades físico-deportivas y artístico-expresivas.

CEC

<i>D.18 Valorar y respetar la libertad de expresión en las actividades artístico-expresivas.</i>	I.59 Participa de manera activa en las técnicas de mino y juegos dramáticos.	<ol style="list-style-type: none">1. No participa en las actividades las técnicas de mino y juegos dramáticos, ni aporta ideas.2. Participa de manera esporádica las técnicas de mino y juegos dramáticos., pero no aporta ideas.3. Colabora y aporta ideas sin fundamento en las técnicas de mino y juegos dramáticos.4. Participa y aporta ideas innovadoras, favoreciendo un buen funcionamiento durante las técnicas de mino y juegos dramáticos.
	I.60 Crea secuencias corporales tras el conocimiento de los ODS de la agenda 2030	<ol style="list-style-type: none">1. Muestra indiferencia en la creación de la tarea asignada.2.A veces aporta ideas creativas cuando la temática le gusta.3.Suele mostrar interés por la tarea y muchas de esas veces se anima a aportar ideas creativas en los trabajos grupales.4.Muestra interés por aportar ideas creativas y originales que le motivan a diseñar un trabajo original con sus compañeros
	I.61 Reflexiona sobre los ODS a través de la realización de actividades corporales.	<ol style="list-style-type: none">1. El estudiante no recuerda los detalles, le cuesta dar opiniones y puntos de vista acerca de los ODS.2. El estudiante rara vez da opiniones y sus puntos de vista acerca de los ODS.3. El estudiante recuerda todo al detalle, da opiniones y puntos de vista, pero sin aportar ejemplos.4. El estudiante recuerda todo al detalle, da opiniones y puntos de vista aportando ejemplos.

15.1.1.3 Objetivos didácticos

Con el desarrollo de esta UD se va a contribuir al desarrollo de diferentes objetivos habiéndose tenido en cuenta el principio de jerarquización vertical que propone de Viciano (2001). Siguiendo su propuesta se ha partido del primero de los NCC, luego se ha tenido en cuenta el segundo de los niveles, y para finalizar se llegará al tercero siendo este último elaborado tras una profunda reflexión y análisis de los dos anteriores niveles (1er y 2º NCC). Siendo los objetivos de este último nivel: los objetivos didácticos (OD1A) y los objetivos específicos de cada una de las sesiones (OES) de la UD “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”. Los cuales se van a detallar en la tabla 2.

Tabla 2. Relación de los OD1A y los OES.

OD1A de la UD 6	OES de la UD 6
XLV. Conocer y clasificar los ODS de la agenda 2030	a. Participar de manera activa y con predisposición en las actividades artístico-expresivas, favoreciendo un buen clima en el aula.
XLVI. Identificar el ritmo de la música y modificar el movimiento en función del tipo de canción.	b. Conocer diversas facetas de la creatividad (Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Elaboración) del alumnado
XLVII. Resolver situaciones de improvisación, juegos dramáticos y mimo.	c. Comunicar y transmitir información a través del cuerpo.
L. Conocer las sombras chinescas.	d. Conocer el lenguaje gestual y los gestos fundamentales.
LI. Comprender que una misma palabra puede entenderse desde diferentes puntos de vista y que tienen muchas posibilidades.	e. Conocer los peligros y ventajas de las redes sociales.
LII. Transferir aprendizajes con la asignatura de lengua castellana y literatura.	f. Usar de manera adecuada y con responsabilidad las herramientas TIC.
LIII. Generar una escena desde diferentes emociones y detonantes, como puede ser la música.	g. Narrar de manera fluida y creativa y ser capaz de expresarse de forma oral en múltiples situaciones comunicativas
LIV. Desarrollar la creatividad/pensamiento divergente.	h. Conocer las sombras chinescas.
LV. Juzgar y apreciar las creaciones de los compañeros.	i. Identificar el ritmo de la música y crear movimientos en función de este.
VIII. Promover un uso correcto de las TIC.	j. Transferir aprendizajes de la asignatura de lengua castellana al aula de EF.
	k. Desarrollar la creatividad, pensamiento divergente y componentes expresivos a través de juegos de mesa.
	l. Resolver situaciones de improvisación en juegos y actividades dramáticas.
	m. Reflexionar en el diario reflexivo sobre ciertas actividades propuestas en clase con la triada.
	n. Valorar de manera positiva de la diversidad y el carácter inclusivo
	o. Comprender que una misma palabra puede entenderse desde diferentes puntos de vista y que tienen muchas posibilidades.
	p. Generar una escena desde diferentes emociones y detonantes.
	q. Conocer y concienciar acerca de los ODS.
	r. Concienciar y poner en práctica la competencia emocional, buscar el trasfondo de las imágenes, jugar con las palabras, etc.
	s. Desarrollar la creatividad, pensamiento divergente y componentes expresivos a través de juegos de mesa.
	t. Fomentar la autonomía y participación del alumnado, aceptando las normas de convivencia de EF.
	u. Apreciar mi evolución en las actividades artístico-expresivas.
	v. Juzgar y apreciar las composiciones del resto de compañeros y compañeras.

A continuación, se presenta una tabla donde se van a relacionar todos los objetivos con la UD correspondiente.

Tabla 3. Relación de objetivos con la UD.

UD 6 “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”					
Objetivos Generales de Etapa	Objetivos generales de área	Objetivos Generales del nivel educativo	ODIA		OES
a) c) d) h) k) l)	A, B, E, H, K.	1, 4,5, 8, 9, 15.	XLV, XLVI, XLVII, XLVIII, XLIX, L, LI, LII, LIII, LIV, LV.		De la a la v.

Por último, se ha de destacar que también se ha atendido a la jerarquización horizontal (Viciano, 2001) para respetar el principio de continuidad en el tiempo. Para ello se ha tenido en cuenta la taxonomía de Bloom (1977), de esta forma se logra una progresión correcta en la adquisición de los objetivos, tanto dentro de cada UD como en la programación. Por ello, se irá de un nivel cognoscitivo a otro: primero se partirá del conocimiento que tiene el alumnado sobre un deporte o experiencia motriz en concreto, luego se pasará a la comprensión de estos, para después poder aplicarlos, incluso transferir el aprendizaje de una experiencia a otra. Y una vez se han aplicado, se podrá analizar, sintetizar y evaluar el proceso. Además, se tendrán en cuenta los conocimientos previos del alumnado por si estos fuesen diferentes a los esperados y hubiese que reformular los objetivos, en la presente UD se evalúan a través de la adaptación de la prueba PIC-J: Prueba de Imaginación Creativa para jóvenes (Artola et al., 2008)

Para acabar, se deben de tener en cuenta los objetivos de UD intermitente “Estoy en formEF” los cuales se desarrollarían en su UD correspondiente.

15.1.1.4 Contenidos

Para el desarrollo de este apartado se han seguido las indicaciones del Real Decreto 1105/2014, del DECRETO 48/2015, de Larraz (2004) y de González-Rivera y Campos-Izquierdo (2014). Correspondiéndose el bloque de contenidos de la UD “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina” se corresponde con el DAM 6, relacionado con todas aquellas situaciones con finalidad artístico- expresiva y/o rítmico expresiva.

Y siguiendo las indicaciones de Viciano (2001) Se tendrán en cuenta los principios de jerarquización vertical. Siguiendo su propuesta, se ha partido del primero de los NCC,

luego se ha tenido en cuenta el segundo de los niveles, para al final llegar al tercero siendo este último elaborado una vez se ha reflexionado y analizado los dos anteriores (1er y 2º NCC). Estando dentro de este último nivel los contenidos de la UD “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina” que se han elaborado siguiendo las indicaciones de Díaz-Lucea (2005) ya que se podrían clasificar según el ámbito de la conducta humana. Estos contenidos se detallan a continuación:

- a. Los ODS de la Agenda 2030.
- b. El cuerpo en el espacio y en el tiempo y el lenguaje corporal
- c. Sombras chinescas
- d. Exploración de nuestra creatividad.
- e. Transmisión de emociones mediante los gestos fundamentales.
- f. Puesta en práctica de actividades dramáticas: juego dramático, mimo imaginación e improvisación.
- g. Creación de una composición colectiva relacionada con los ODS con soporte musical.
- h. Puesta en práctica de Herramientas TIC
- i. Puesta en práctica de diferentes medios de comunicación.
- j. Cooperación, responsabilidad y trabajo en equipo para la creación de una escena.

Asimismo, estos contenidos se han relacionado con los OD1A en la siguiente tabla que nos encontramos a continuación.

Tabla 4 Relación de los OD1A y contenidos específicos de la UD 6.

OD1A de la UD 6	Contenidos específicos UD 6
XLV. Conocer y clasificar los ODS de la agenda 2030	a. Los ODS de la Agenda 2030.
VIII. Promover un uso correcto de las TIC.	f. Puesta en práctica de Herramientas TIC
XLVI. Identificar el ritmo de la música y modificar el movimiento en función del tipo de canción.	g. Creación de una composición colectiva relacionada con los ODS con soporte musical.
XLVII. Resolver situaciones de improvisación, juegos dramáticos y mimo.	f. Puesta en práctica de actividades dramáticas: juego dramático, mimo, imaginación, e improvisación
L. Conocer las sombras chinescas.	c. Sombras chinescas
LI. Comprender que una misma palabra puede entenderse desde diferentes puntos de vista y que tienen muchas posibilidades.	b. El cuerpo en el espacio y en el tiempo y el lenguaje corporal

LII. Transferir aprendizajes con la asignatura de lengua castellana y literatura.	i.. Puesta en practica de diferentes medios de comunicación.
LIII. Generar una escena desde diferentes emociones y detonantes, como puede ser la música.	e. Transmisión de emociones mediante los gestos fundamentales.
LIV. Desarrollar la creatividad/pensamiento divergente.	d. Exploración de nuestra creatividad.
LV. Juzgar y apreciar las creaciones de los compañeros.	j. Cooperación, responsabilidad y trabajo en equipo para la creación de una escena

Por último, se deben de tener en cuenta los contenidos de UD intermitente “Estoy en formEF” los cuales se desarrollarían en su UD correspondiente.

15.1.1.5 Metodología didáctica

La metodología didáctica que se plantea en la programación sigue los principios metodológicos de Nérci (1993), por esa razón se orientará el aprendizaje por medio de la propia experiencia y se partirá del nivel inicial del alumnado, a través de actividades como el test de creatividad donde serán conscientes de su capacidad creativa; también se partirán de los intereses, expectativas y motivaciones, por esa razón en el cuestionario personal se pregunta por sus gustos de música, de juegos de mesa, videojuegos... para así poder utilizar esta información para crear actividades de enseñanza y aprendizaje; también se desenvolverá el espíritu crítico a través de la elaboración del diario de la triada, donde tendrán que reflexionar o aportar actividades de profundización o refuerzo sobre determinados temas en esta UD les tocará describir su experiencia con el Colectivo Lisarco; asimismo se orientará la educación hacia un ambiente socializante; se incentivará la iniciativa del alumnado y en especial en esta UD se desarrollará la creatividad del alumnado a través de las actividades de enseñanza y aprendizaje que buscan las respuestas múltiples del alumnado y de los estilos de enseñanza como la sinéctica corporal.

Además, se han seguido las indicaciones de Delgado, (1991), Mosston y Ashworth (1993) y Viciano y Delgado, (1999) el método de enseñanza que predomina en la UD es el método inductivo, donde el alumnado participa de manera activa. Utilizándose por lo tanto en menor medida el método deductivo. En cuanto a las técnicas de enseñanza se desarrollan tanto las basadas en el descubrimiento y en el diseño del alumnado como las de instrucción directa. Y si atendemos a los estilos de enseñanza se van a desarrollar tanto productivos como pueden ser la resolución de problemas, la sinéctica corporal como los estilos reproductivos, utilizándose en esta UD el mando directo para llevar a cabo las

demostraciones y dar información al alumnado, así como la asignación de tareas, socializadores y grupos reducidos.

En cuanto a las estrategias de enseñanza a lo largo de la UD se van a desarrollar las globales pudiendo ser globales puras o polarizando la atención. El canal de comunicación que va a predominar en esta UD va a ser el visual ya que se les proyectaran muchas cosas en el proyector, se les mandará información por el aula virtual y el auditivo para describir, explicar y con el soporte musical de las actividades. Y en cuanto al feedback va a ser tanto propioceptivo ya que tendrán que autoevaluar cada una de sus prácticas y exteroceptivo ya que el docente irá dándoles diferentes tipos de feedback dependiendo del momento y la intención que tenga. Este se adaptará a las características y necesidades del alumnado intentando ser lo más individualizado posible.

Para terminar, se ha de comentar que la UD sigue las indicaciones de los modelos pedagógicos de Educación deportiva Responsabilidad Personal y Social, llevándose a cabo una hibridación de modelos (Fernández-Río et al., 2016)

A continuación, se muestra una tabla donde se explican de los modelos pedagógicos y se relacionan con la UD.

Tabla 5. Explicación de los modelos pedagógicos empleados en la UD 6.

UD 6	
Modelos pedagógicos (Fernández-Río et al., 2016)	Explicación
<i>Educación deportiva</i> <i>Responsabilidad Personal y Social</i> <i>Hibridación de modelos</i>	La educación deportiva un modelo que surge para crear experiencias de práctica deportiva auténticas. Experiencias en las que el alumnado vivencie el deporte desde una perspectiva global, que desarrolle su competencia motriz, su cultura deportiva y su entusiasmo por la práctica. Sus fases son: (1) Fase de práctica dirigida, (2) Fase de práctica autónoma, (3) Fase de competición forma, (4) Fase de reconocimiento fina. En el modelo de Responsabilidad Personal y Social el alumnado trata de alcanzar los siguientes cinco niveles: (1) respeto por los derechos y opiniones de los demás, (2) participación y esfuerzo, (3) autonomía, (4) ayuda y liderazgo, y finalmente, (5) transferencia.

15.1.1.6 Actividades de enseñanza y aprendizaje

Díaz-Lucea (1995) propone siete tipos de actividades curriculares atendiendo a la finalidad educativa. En la presente UD se van a desarrollar las actividades de enseñanza y aprendizaje que se muestran en la tabla 5:

Tabla 6. Tipos de actividades de enseñanza y aprendizaje de la UD 6.

Actividades de enseñanza y aprendizaje	Ejemplos específicos.
---	------------------------------

Actividades de motivación:	A lo largo de esta UD vamos a utilizar muchos recursos TIC que pueden motivar al alumnado. Como es el caso del Tiktok para realizar una propuesta. También, crearemos una lista de Spotify compartida dónde cada estudiante podrá añadir 2 canciones, una canción que escuche cuando esté feliz y otra cuando esté más triste, entre otros retos corporales que se les propondrá en cada una de las sesiones.
Actividades de iniciación:	Las primeras actividades que realizará el alumnado será una prueba de imaginación creativa (PIC-J: Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes) para evaluar diversas facetas de la creatividad: Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Elaboración, Título y Detalles especiales tanto en su vertiente gráfica como en su vertiente narrativa o verbal. Ya que toda esta UD va a estar enfocada en fomentar la imaginación y creatividad del alumnado, buscando sus respuestas creativas y múltiples.
Actividades de desarrollo:	Actividades focalizadas en profundizar en los contenidos y competencias a desarrollar. Durante esta UD vamos a realizar actividades dónde irán conociendo los ODS de la agenda 2030, generarán escenas desde diferentes emociones y detonantes, como puede ser la música o diferentes palabras, vídeos o imágenes. Tendrán que improvisar y también crear una pequeña representación tratando alguno de los ODS vistos en clase. Harán juegos dramáticos, mimo y de lenguaje corporal.
Actividades de consolidación:	Se hará interdisciplinariedad con lengua castellana e inglés dónde también estarán trabajando la narrativa y con la temática de los ODS, utilizaremos el mismo juego “Dixit Mutatio” para hacer reflexionar al alumnado y desarrollar la competencia lingüística y social y cívica en mayor medida. Y vendrá el colectivo Lisarco a dar la sesión del día 5.
Actividades de refuerzo:	Para todos aquellos que no haya optado a algún tipo de medalla en esta UD podrá elegir una película o serie y representarla en un GIF para el debate de la asignatura.
Actividades de profundización:	Para el alumnado que quiera más, podrá ampliar esta extensión del dixit, con una nueva carta que cree basada en los ODS y esta puede ser una fotografía o un GIF...; o bien crear un nuevo dado con imágenes diferentes, de la actividad <i>storycubes.</i> ; o <i>hacer un meme</i> , dónde represente lo que sería para esa persona un ciudadano del 2030.
Actividades de síntesis:	Se realizará en la UD 7: “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa”.

En esta UD va a venir el Colectivo Lisarco en la sesión 5 como actividad complementaria y esta UD se podría relacionar con las actividades físico-deportivas extraescolares que se proponen desde el departamento de Asociación cultural del centro escolar. Se pueden observar en el anexo 3 de la programación didáctica.

15.1.1.7 Temporalización

En cuento a la temporalización de esta UD, esta sería la UD 6 y se ubica en el primer trimestre, contando con ocho sesiones que se realizan en el periodo de tiempo comprendido del 16/11/2021 al 14/12/2021, va después de la UD 5 “Todo el mundo a sus puestos” y le prosigue la UD irregular 7 “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa” donde se utilizarán como recurso metodológico los juegos de mesa/videojuegos,

para ello se harán modificaciones y se usaran las mecánicas internas de diferentes juegos de mesa o videojuegos ya existentes, con la finalidad de crear juegos de mesa o *serious games* con los que el alumnado conecte, refuerce y consolide las competencias y evalúe de manera sumativa las UD tradicionales. El criterio que se ha tenido en cuenta para la UD es ajustarnos a las condiciones climatológicas de nuestro entorno (mucho frío en invierno, con heladas y nevadas habituales y bastante calor en verano), por esa razón se aprovecharán estos meses de invierno para hacer el trabajo de expresión y comunicación, ya que pueden hacerse en el interior. Además, el trabajo de expresión corporal que hacemos en diciembre tiene una mayor funcionalidad, dado que se realiza una representación pública en el festival de navidad.

La duración de las sesiones será de un tiempo aproximado de 55 minutos y la estructura de la sesión será la siguiente: parte inicial, parte principal y parte final. La parte inicial o final puede coincidir con la UD intermitente 4.

Si clicas en los apartados subrayados le llevará al apartado de la programación correspondiente.

Tabla 7. Ficha sesión “El poder de la imaginación”

TÍTULO SESIÓN: “El poder de la imaginación”				
UD 6: “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”		GRUPO: 1º ESO “A”		
FECHA: 16/11/2021		Nº SESIÓN: 1		
<u>CC</u>				
CPAA, CL, SIE				
<u>OES</u>				
a. Participar de manera activa y con predisposición en las actividades artístico-expresivas, favoreciendo un buen clima en el aula.				
b. Conocer diversas facetas de la creatividad (Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Elaboración) del alumnado.				
<u>METODOLOGÍA</u>				
Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza
Deductivo e inductivo	TED y TEID	MDM, SC, RP	Educación deportiva +Responsabilidad Personal y Social	Global polarizando la atención.
<u>CONTENIDOS Y ACTIVIDADES SE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE</u>			<u>DESCRIPCIÓN GRÁFICA</u>	

Parte inicial: fase de llegada, informativa (recordatorio y explicación de la sesión y fase activa con la actividad 1.

Actividad 1: La fase inicial de la sesión se corresponde con la UD intermitente “Estoy en formEF”, por lo tanto, los primeros 10 minutos de la sesión se corresponden con un calentamiento dinámico con soporte musical. Los ejercicios estarán marcados en la pizarra digital. Todos tendrán que llevarse a cabo en un tiempo de 30 segundos marcados por el docente. Ellos tendrán que ajustar el ritmo de ejecución a la música que irá cambiando el docente. La música pasara de tener muchos BEATS /(BPM) a tener pocos.

Dar a conocer la *app jog.fm*, es una calculadora de BPM y ritmos online, la cual nos dice que las canciones que debemos usar para llevar ese ritmo son las de alrededor de 150-155 BPM, y nos da unas cuantas ideas de distintos géneros. En su diario podrán añadir una playlist de música para hacer ejercicio, el próximo día la más votada en el aula virtual será la utilizada.

Tiempo: 10min

Organización: grupo clase en hileras, organización formal.

Parte principal:

Actividad 2: se jugará al juego “*imagina que...*” donde el docente les dirá una premisa y el alumnado tendrá que desplazarse por el espacio imitando e imaginándose esa situación. Las premisas serán las siguientes: andar como si estuviésemos dentro del barro, el suelo quema, como si fuéramos cojos, enanos, robots, personas mayores, una cometa con mucho viento, un cohete despegando, un modelo de pasarela, estamos patinando sobre hielo, nos desplazamos como si fuésemos un animal (león, gorila, mono, águila, etc.), corremos como una chica. Y ahí paramos y preguntamos al grupo clase ¿qué significa correr como una chica? ¿cuándo se convirtió en un insulto? Luego igual, pero tendrán que saludar a la persona con la que se encuentren imaginándose que es: un profesor, **mi vecina que no para de hacer ruidos a las 7 am**, luego un saludo respetuoso, uno cómico, saludo a la persona que me gusta, a alguien que me da miedo, me hago el loco/a y no saludo...

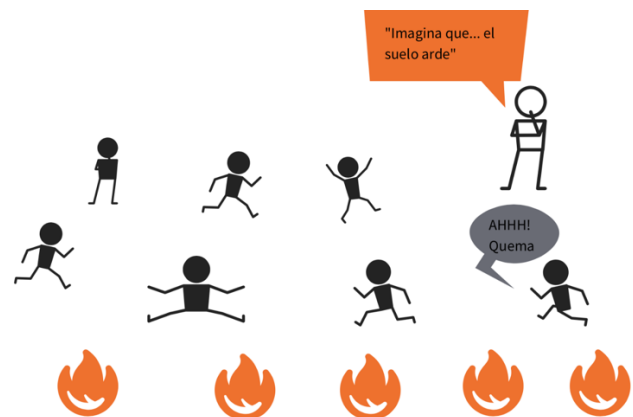
Tiempo: 10-15min

Organización: todo el grupo disperso por el espacio.

Actividad 3: El alumnado va a llevar a cabo una adaptación del *PIC-J: Prueba de Imaginación Creativa para jóvenes*. Al tratarse de un proyecto interdisciplinar, desde nuestra área vamos a poner en práctica el juego 3 y 5 de dicha prueba, ya que desde el resto de las materias se van a desarrollar el resto de los juegos.

- Juego 3: tendrán 10 minutos para contestar de manera individual lo siguiente: “imagina y contesta lo que tú crees

ESTOY EN FORMEF



Juego 3:

Imagina y contesta lo que tú crees que pasaría si fuera cierto lo que dice la frase: ¿Qué pasaría si las personas nunca dejaran de crecer? Ejemplo, que la ropa elástica se vendería mucho más.



que pasaría si fuera cierto lo que dice la frase: ¿Qué pasaría si las personas nunca dejasen de crecer?

- Juego 5: en grupos de 3 personas se tendrá que representar mediante el movimiento de sus cuerpos todos los usos que le podrían dar en primer lugar a una cuerda. Uno representa un uso y luego otro. Así durante 5 minutos. Luego se cambia la cuerda por el balón.

Tiempo: 15min

Organización: juego 3 de manera individual y el juego 5 en triadas.

Parte final:

Actividad 4: Juego, ¿qué debería tener mi país para ser perfecto?

Se trata de un juego de memoria, gestos y movimiento, dónde cada miembro del grupo sale al centro de uno y representa mediante movimiento lo que para ellos debería tener. Luego el siguiente tendría que representar lo que ha hecho su compañeros o compañeros anteriores y su escena. El resto del grupo intenta adivinar el mensaje. Para acabar se hará un debate todo el grupo clase dónde dirán las cosas que debería tener un país perfecto.

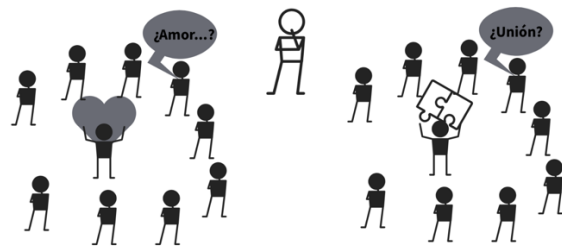
Tiempo: 15min

Organización 1º grupos de 10 personas y luego todo el grupo clase.

Fase informativa y de salida: Al finalizar la sesión tendrán que irse a su código Plickers para evaluar su actitud y predisposición en la sesión.

Juego 5:

Representa en grupos de 3 personas mediante el movimiento de tu cuerpo todos los usos que le podrías dar a una cuerda y a un balón. Empieza uno del grupo y va pasando la palabra. Primero se empieza con un material y luego con el otro. Por ejemplo: imitar mediante gestos que la cuerda es tu cordón de la zapatilla y el balón una almohada para dormir.



RECURSOS DIDÁCTICOS

Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, coordinación departamento EF y con la profesora de Lengua Castellana y Literatura e inglés, tutor y familias.

Espaciales: pabellón polideportivo.

Materiales: tabletas, QRs personales de Plickers, pelotas, cuerdas, colchonetas, altavoz, proyector; medios impresos de la prueba de creatividad.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Casos	Medidas ordinarias	Adaptaciones curriculares no significativas
Alumnado lesionado (esguince grado 2)	1,2,4	Se hará una evaluación inicial para conocer limitaciones y destrezas, puede ser pedir el justificante médico y concienciar al alumnado sobre la lesión. Dar a conocer las reglas básicas del uso de silla de ruedas, ayudándole si fuese necesario por algún compañero. Los espacios deberán ser accesibles y amplios y nos adaptaremos a su tiempo y ritmo de ejecución ya que irá en silla de ruedas.
Alumnado sin ropa adecuada	No hace falta medida	Todas las actividades de esta sesión las podrá realizar a pesar de no traer ropa deportiva, ya que, aunque requieran movimiento y mucha expresión corporal, el alumno siempre podrá buscar una alternativa de movimiento durante el juego y expresar aquello que quiera transmitir a sus compañeros. En la parte inicial tendrá que ser el que proponga el ejercicio a sus compañeros.
Alumnado que no asiste a clase	2, 5, 11, 1, 8	Nos pondremos en contacto con la familia a través de la plataforma digital y nos enteraremos del motivo de la falta.

		El alumnado que no asista a clase por covid tendrá que realizar la actividad 3 de manera escrita y la actividad 4 tendrán que grabar imitando 3 cosas que debería tener su país para ser perfecto. Toda esta información se le hará llegar a través del aula virtual y empatizaremos con el a través de esta mostrándole nuestro apoyo.
Alumno con amputación congénita de miembro superior	No hace falta medida	El estudiante presenta esta discapacidad desde el nacimiento, se hará una evaluación inicial como al resto de estudiantes.
Alumno con hipoacusia leve	4, 8 y 10.	Se colocará a este estudiante cerca del soporte musical, por otro lado, se le enseñará antes de la sesión los ejercicios que se plantean por escrito en el guion que tiene el docente de la sesión y durante toda esta UD se fomentan los juegos de cooperación.
OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA		
El docente llevará a cabo una autoevaluación de su práctica docente mediante su diario del docente.		

Tabla 8. Ficha sesión “Tengo ritmo y soy viral”

TÍTULO SESIÓN: “Tengo ritmo y soy viral”				
UD 6: “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”			GRUPO: 1º ESO “A”	
FECHA: 18/11/2021			Nº SESIÓN: 2	
<u>CC</u>				
SIE, CD, CPAA				
<u>OES</u>				
<p>a. Participar de manera activa y con predisposición en las actividades artístico-expresivas, favoreciendo un buen clima en el aula.</p> <p>c. Comunicar y transmitir información a través del cuerpo.</p> <p>d. Conocer el lenguaje gestual y los gestos fundamentales.</p> <p>e. Conocer los peligros y ventajas de las redes sociales.</p> <p>f. Usar de manera adecuada y con responsabilidad las herramientas TIC.</p>				
METODOLOGÍA				
Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza
Deductivo e inductivo	TEID y TEDA.	MDM y SC.	Educación deportiva +Responsabilidad Personal y Social	Global pura, global polarizando atención
<u>CONTENIDOS Y ACTIVIDADES SE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE</u>			DESCRIPCIÓN GRÁFICA	
<p>Parte inicial: fase de llegada, informativa (recordatorio y explicación de la sesión y fase activa con la actividad 1.</p> <p>Actividad 1: La fase inicial de la sesión se corresponde con la UD intermitente “Estoy en formEF”, por lo tanto, los primeros 10 minutos de la sesión se corresponden con un calentamiento dinámico con soporte musical, dónde el docente dirá un grupo muscular y por triadas tendrán que ir proponiendo un ejercicio. Por ejemplo, el docente dice “abdomen” y un miembro del grupo tendrá que hacerlo al ritmo de la música y el grupo clase seguirle. Será igual que el día anterior pero esta vez sin ver los ejercicios en la pizarra digital.</p> <p><u>Tiempo:</u> 10min</p> <p><u>Organización:</u> grupo clase y organizados por triadas.</p>			<p>Lista reproducción "Estoy en FormEF"</p> 	

Parte principal:

Actividad 2: se jugará al juego de las “estatuas” donde el alumnado se moverá libremente por el espacio, al ritmo de diferentes músicas (rock, pop, hip-hop, clásica...), nos iremos desplazando al ritmo que esta música nos sugiera y cuando se pare la música tendrán que quedarse en completamente quietos. La estatua tendrá que expresar la canción que estaba sonando, es decir, si era una canción alegre, tendré que expresar alegría. Luego igual, pero el docente dirá una palabra y el alumnado en estatuas tendrá que representar eso, por ejemplo “Mundo”.

Si pillan a algún estudiante en movimiento cuando se para la música tendrá un castigo motor que habremos pactado previamente como, por ejemplo: 10 sentadillas.

Después igual, pero se les dará una pelota para que la boten al ritmo de la canción.

Tiempo: 10min

Organización: grupo clase disperso por el aula.

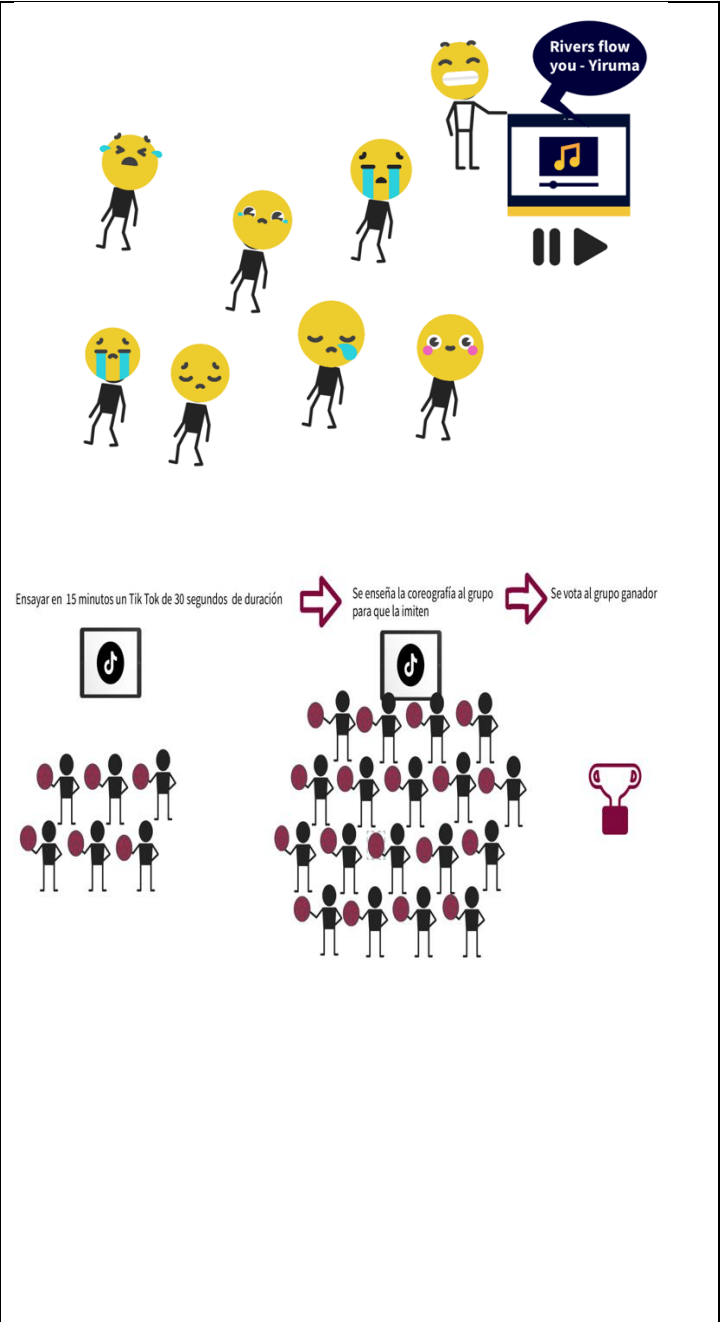
Actividad 3: ¿Qué Tik Tok será el más viral?, en esta actividad a cada grupo se le va a repartir el mismo material deportivo (pelotas) y tendrán que elegir entre los sonidos que les proponemos: Cha Cha Slide; Maletero Tubo Escape- Urban Mix; dance monkey, Lalala, entre otros. Y tendrán que crear un tik tok de 30 segundos para después enseñárselo al grupo paso a paso. El docente enseñará uno previamente. Se votará por el mejor tik tok “el más viral”. Todos los equipos menos el ganador tendrán otro castigo motor que puede ir desde dar vueltas al campo, hacer un ejercicio físico.

Tiempo: 35min

Organización: 5 grupos de 6 (se juntan dos triadas)

Parte final:

Fase informativa y fase de salida: Al finalizar la sesión tendrán que irse a su código Plickers para evaluar su actitud y predisposición en la sesión.



RECURSOS DIDÁCTICOS

Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, coordinación departamento EF y con la profesora de Lengua Castellana y Literatura e inglés, tutor y familias.

Espaciales: Tramoya.

Materiales: tabletas, QRs personales de Plickers, altavoz, proyector, ficha lista de reproducción, pelotas.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Casos	Medidas ordinarias	Adaptaciones curriculares no significativas
Alumno lesionado: tren inferior	2, 4	Seguiremos concienciando al alumno sobre la lesión y seguiremos facilitándole el uso de la sierra de sierras. Así como se tendrá que bajar en ascensor y los espacios deberán ser accesibles y amplios y nos adaptaremos a su tiempo y ritmo de ejecución ya que irá en silla de ruedas.

Alumnado sin ropa adecuada	No hace falta medida	Todas las actividades de esta sesión las podrá realizar a pesar de no traer ropa deportiva, ya que, aunque requieran movimiento y mucha expresión corporal, el alumno siempre podrá buscar una alternativa de movimiento durante el juego y expresar aquello que quiera transmitir a sus compañeros. En la parte inicial tendrá que ser el que proponga el ejercicio a sus compañeros.
Alumnado que no asiste a clase	1, 11, 2, 5, 8	Nos pondremos en contacto con la familia a través de la plataforma digital y nos enteraremos del motivo de la falta. Con el alumnado que es su último día de cuarentena se adaptará la sesión de hoy y tendrá que subir al aula virtual un Tik Tok con las mismas indicaciones que se han dado a su grupo clase. Toda esta información se le hará llegar a través del aula virtual y empatizaremos con el a través de esta mostrándole nuestro apoyo.
Alumno con amputación congénita de miembro superior	No hace falta medida	El estudiante presenta esta discapacidad desde el nacimiento, se hará una evaluación inicial como al resto de estudiantes.
Alumno con hipoacusia leve	4, 8 y 10.	Se colocará a este estudiante cerca del soporte musical, por otro lado, se le enseñará antes de la sesión los ejercicios que se plantean por escrito en el guion que tiene el docente de la sesión y durante toda esta UD se fomentan los juegos de cooperación. Escribir un pequeño resumen o guion de la clase.
OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA		
El docente llevará a cabo una autoevaluación de su práctica docente mediante su diario del docente.		

Tabla 9. Ficha sesión “Hablemos con el cuerpo”

TÍTULO SESIÓN: “Hablemos con el cuerpo”				
UD 6: “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”			GRUPO: 1º ESO “A”	
FECHA: 23/11/21			Nº SESIÓN: 3	
<u>CC</u>				
CPAA, SIE, CCL, SIE, CD				
<u>OES</u>				
a. Participar de manera activa y con predisposición en las actividades artístico-expresivas, favoreciendo un buen clima en el aula. c. Comunicar y transmitir información a través del cuerpo. g. Narrar de manera fluida y creativa y ser capaz de expresarse de forma oral en múltiples situaciones comunicativas h. Conocer las sombras chinescas. i. identificar el ritmo de la música y crear movimientos en función de este.				
<u>METODOLOGÍA</u>				
Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza
Deductivo e inductivo	TEID y TEDA.	MD, MDM, SC, GR	Educación deportiva +Responsabilidad Personal y Social	Global polarizando atención
<u>CONTENIDOS Y ACTIVIDADES SE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE</u>			<u>DESCRIPCIÓN GRÁFICA</u>	

Parte inicial: fase de llegada, informativa (recordatorio y explicación de la sesión y fase activa con la actividad 1.

Actividad 1: La fase inicial de la sesión se corresponde con la UD intermitente “Estoy en formEF”, por lo tanto, los primeros 10 minutos de la sesión consistirán en llevar a cabo un juego que se llama “el director de orquesta”, un estudiante tendrá el role de director y tendrá que ir marcando ejercicios sin que otro estudiante con role de “investigador” se enteré que es el que marca el ritmo y el ejercicio. El docente guiará el juego diciendo que tipo de grupos musculares hay que trabajar, dando ejemplos para cada uno de ellos proyectados en la pantalla. Cuando pillen al director se cambian los roles. Habrá música de fondo para intentar ajustar el ejercicio al ritmo.

Tiempo: 10min

Organización: grupo clase en círculo.

Actividad 2: juego del “Espejo” distribuiremos al grupo por parejas, y tendrán que jugar al juego del espejo uno delante del otro. En la primera ronda solo podrán utilizar gestos fáciles, dividiendo estos en expresiones oculares, expresiones de la zona bucal, de cejas y frente y por movimientos de la cabeza. La siguiente ronda tendrán que imitar gestos con las manos. La tercera ronda con gestos de piernas y pies. La última podrán utilizar todo su cuerpo y espacio.

Tiempo: 10min

Organización: por parejas

Parte principal:

Actividad 3: Juego “muñecos de guiñol”: Distribuimos al grupo en triadas, cada miembro del grupo se adoptarán un rol diferente, habiendo 3.

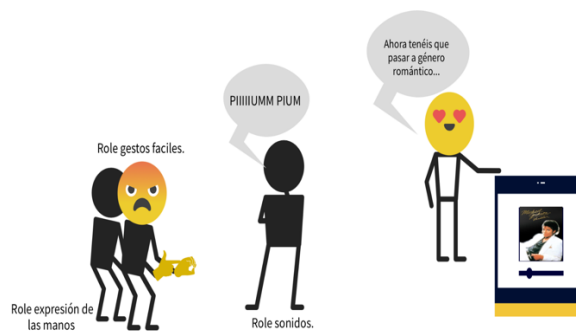
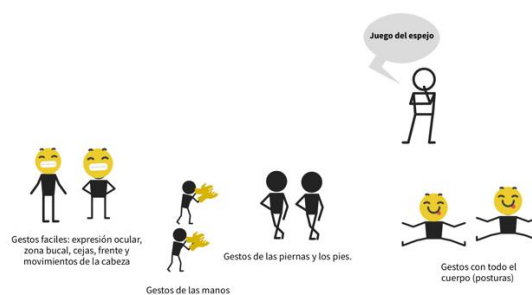
- Rol 1: es el encargado de expresar la canción que pone el docente con gestos faciales y de pies y tendrá una chaqueta puesta al revés
- Rol 2: este meterá sus brazos en la chaqueta del rol 1 y se encargará de los gestos de las manos.
- Rol 3: pone sonido a la historia “POOOOOM, POOOOM, CATAPOOOOM” y puede traducirlo a otros idiomas.


Cada role se adoptará durante 1 minuto y luego se cambia. En la segunda ronda serán ellos los que narren la historia. Siendo el docente el que la dirige y marca la velocidad y el género a representar. Ejemplo; “chicos/as ahora tenéis que hacerlo lento y en género romántico al rato puede pasar a terror y rapidísimo, puede también poner música.

Tiempo: 20min

Organización: por triadas de trabajo.

Actividad 4: “Cuenta una historia chinesca”, una triada se colocará detrás de la manta, se apagarán las luces y habrá dos integrantes de la triada que tendrán que representar con las manos lo que el narrador dice.



<p>Para facilitárselo al narrador el docente le dará un papel con palabras que tendrá que decir en la historia, estas palabras tendrán relación con los ODS. La triada que más palabras diga en el tiempo de un minuto gana. Esta actividad la contextualizaremos con un vídeo sobre sombras chinescas: https://www.youtube.com/watch?v=CysUYEI7I34</p> <p>Tiempo: 15min</p> <p>Organización: dos triadas se juntan, grupos de 6 dispersos.</p> <p>Parte final:</p> <p>Fase informativa y fase de salida: Al finalizar la sesión tendrán que irse a su código Plickers para evaluar su actitud y predisposición en la sesión.</p>	
--	--

RECURSOS DIDÁCTICOS

Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, coordinación departamento EF y con la profesora de Lengua Castellana y Literatura e inglés, tutor y familias.

Espaciales: Tramoya.

Materiales: QRs personales de Plickers, telas, cuerdas, altavoz, proyector; medios impresos para la historia chinesca, chaquetas.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

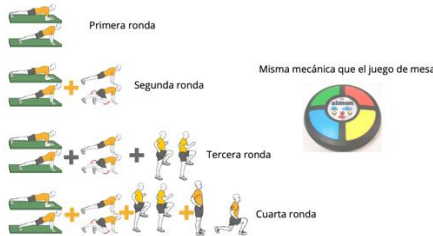
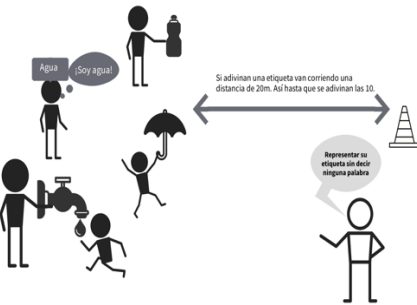
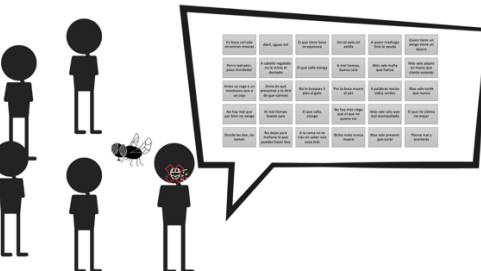
Casos	Medidas ordinarias	Adaptaciones curriculares no significativas
Alumnado lesionado: tren inferior	4, 7	Se tendrán que adaptar elementos estructurales del juego del espejo ya que el tendrá que estar estático. Los espacios serán accesibles y amplios, adaptación del tiempo y ritmo en función de sus necesidades.
Alumnado sin ropa adecuada	No hace falta medida	Todas las actividades de esta sesión las podrá realizar a pesar de no traer ropa deportiva, ya que, aunque requieran movimiento y mucha expresión corporal, el alumno siempre podrá buscar una alternativa de movimiento durante el juego y expresar aquello que quiera transmitir a sus compañeros. En la parte inicial tendrá que ser el que proponga el ejercicio a sus compañeros.
Alumnado que no asiste a clase	1,11	Seguimiento coordinado entre profesores y centro educativo del absentismo. El centro cuenta con un sistema de control de faltas (Alexia) y se hablará con la familia por el motivo de la falta.
Alumno con amputación congénita de miembro superior	No hace falta medida	El estudiante presenta esta discapacidad desde el nacimiento, se hará una evaluación inicial como al resto de estudiantes.
Alumno con hipoacusia leve	4, 8	Se organizará la clase por espacios de trabajo donde no se mezclen los sonidos de los diferentes grupos y estimular su atención visual, facilitando la comunicación con él, mediante la expresión corporal, gestos, símbolos etc. Eliminar cualquier ruido extra y alzar la voz o subir la música si es necesario. Escribir un pequeño resumen o guion de la clase.

OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA

El docente llevará a cabo una autoevaluación de su práctica docente mediante su diario del docente.

Tabla 10. Ficha sesión “Improvisa”

TÍTULO SESIÓN: “improvisa”	
UD 6: “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”	GRUPO: 1º ESO “A”

FECHA: 25/11/21		Nº SESIÓN: 4		
<u>CC</u>				
CPAA, SIE, CD, CCL, CEC				
<u>OES</u>				
<p>a. Participar de manera activa y con predisposición en las actividades artístico-expresivas, favoreciendo un buen clima en el aula.</p> <p>j. Transferir aprendizajes de la asignatura de lengua castellana al aula de EF.</p> <p>k. Desarrollar la creatividad, pensamiento divergente y componentes expresivos a través de juegos de mesa.</p> <p>l. Resolver situaciones de improvisación en juegos y actividades dramáticas.</p>				
METODOLOGÍA				
Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza
Deductivo e inductivo	TEID, TED y TEDA.	MD, MDM, SC, RP	Educación deportiva +Responsabilidad Personal y Social	Global pura,
CONTENIDOS Y ACTIVIDADES SE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE			DESCRIPCIÓN GRÁFICA	
<p>Parte inicial: fase de llegada, informativa (recordatorio y explicación de la sesión y fase activa con la actividad 1.</p> <p>Actividad 1: La fase inicial de la sesión se corresponde con la UD intermitente “Estoy en formEF”, por lo tanto, los primeros 10 minutos de la sesión consistirán en llevar a cabo un juego que se llama “Simón en forma” donde de uno en uno tendrán que ir proponiendo un ejercicio de fuerza general y tendrán que hacer 8 repeticiones o mantenerlo durante 20”. Los ejercicios se van acumulando y a quien falle tendrá que proponer dos ejercicios.</p> <p><i>Tiempo:</i> 10min</p> <p><i>Organización:</i> dos grupos de quince personas cada uno, grupos de manera aleatoria.</p> <p>Parte principal:</p> <p>Actividad 2: se va a jugar al juego de “Quién o qué soy”, donde se dará a cada estudiante una etiqueta que se tendrá que pegar en la frente, en esa etiqueta habrá escrita una palabra relaciona con los ODS. Dividiremos al grupo en 3 equipos, cada vez que consigan que una persona del grupo adivine su palabra tendrán que ir corriendo a una distancia y volver para que otra persona la acierte. Ganará el equipo que consiga acertar antes todas las palabras.</p> <p>Para acabar, se les propondrá un reto. Ordenarse alfabéticamente entre todos los miembros del grupo clase en menos de un minuto.</p> <p><i>Tiempo:</i> 15 min</p> <p><i>Organización:</i> tres grupos de diez personas cada uno.</p> <p>Actividad 3: Juego “representar refranes”: se distribuirá al grupo en subgrupos de 5 personas, cada grupo tendrá una ficha con refranes</p> <p>Tendrán 1 minuto para leer todos los refranes, a continuación de uno en uno irán representando los refranes que elijan de la ficha. Cada miembro del grupo tendrá 1 min para representar. En total serán 5 minutos. Ganará el</p>			 <p>Clique en la imagen y le lleva a una aplicación que les propondremos. Al alumnado.</p>  	

equipo que más refranes consiga acertar. Cada refrán que se acierte se tachará. Los equipos que pierdan tendrán que realizar un castigo motor que se habrá pactado previamente.

Tiempo: 10 min

Organización: 6 grupos de 5 personas, los grupos los elige el alumnado.

Actividad 4: MasterchEF expresivo vamos a ir a la “cocina”, este juego se basa en el programa de la televisión de Máster Chef, el alumnado tendrá que ir al “supermercado” a por los “ingredientes” que serán tarjetas. Habrá cuatro tipos de tarjetas: de música, de las emociones que tendrán que transmitir, de la temática (serán palabras relacionadas con los ODS) y además habrá unas tarjetas de bonificación o penalización.

Tendrán un tiempo de 5 minutos para pensar en la escena, que esta tendrá que durar aproximadamente 40 segundos.

Parte final:

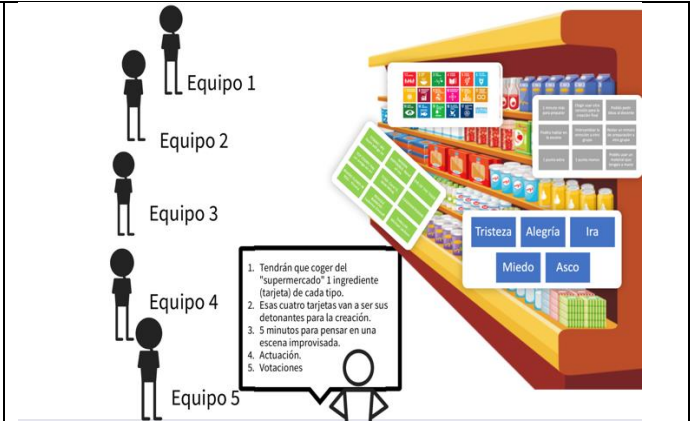
Después cada grupo representará la escena y el resto de los grupos tendrá que intentar adivinar tanto la emoción como el tema. Además, tendrán que votar a cada grupo con una puntuación del 1 al 5, sin poder repetir puntuación. Ganará el equipo que más puntuación consiga de votos y de aciertos en las emociones/temas.

Tiempo: 20 min

Organización: 5 grupos de 6 personas se juntarán dos triadas de trabajo.

Esta actividad va a ser la que sirva como detonante para la representación que van a tener que crear en grupos, ya que según lo que les haya tocado en esta actividad tendrán que basarse luego en la representación de la sesión 8 en el salón de actos.

Fase informativa y fase de salida: Al finalizar la sesión tendrán que irse a su código Plickers para evaluar su actitud y predisposición en la sesión.



Al clicar en la figura le lleva al material recortable (tarjetas) de la actividad.

RECURSOS DIDÁCTICOS

Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, coordinación departamento EF y con la profesora de Lengua Castellana y Literatura e inglés, tutor y familias.

Espaciales: pabellón polideportivo.

Materiales: tabletas, QRs personales de Plickers, aplicaciones, pelucas, antifaces, conos, altavoz, proyector, fichas de refranes, listas de control, ficha lista de reproducción, etiquetas “quién o qué soy”.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Casos	Medidas ordinarias	Adaptaciones curriculares no significativas
Alumnado lesionado: tren inferior	4, 7	Se tendrán que adaptar elementos estructurales del juego de “qué p quién soy yo” ya que él no podrá hacer la carrera, por tanto, tendrá que dar 2 vueltas sobre sí mismo. Los espacios serán accesibles y amplios, adaptación del tiempo y ritmo en función de sus necesidades.
Alumnado sin ropa adecuada	No hace falta medida	Todas las actividades de esta sesión las podrá realizar a pesar de no traer ropa deportiva, ya que, aunque requieran movimiento y mucha expresión corporal, el alumno siempre podrá buscar una alternativa

		de movimiento durante el juego y expresar aquello que quiera transmitir a sus compañeros. En la parte inicial tendrá que ser el que proponga el ejercicio a sus compañeros.
Alumnado que no asiste a clase	1,11	Seguimiento coordinado entre profesores y centro educativo del absentismo. El centro cuenta con un sistema de control de faltas (Alexia) y se hablará con la familia por el motivo de la falta.
Alumno con amputación congénita de miembro superior	7	Se tendrá en cuenta el alumno no pueda realizar los mismos movimientos que sus compañeros de grupo ya que sería necesario el uso de ambas extremidades superiores.
Alumno con hipoacusia leve	4, 8, 9	Se organizará la clase por espacios de trabajo donde no se mezclen los sonidos de los diferentes grupos y estimular su atención visual, facilitando la comunicación con él, mediante la expresión corporal, gestos, símbolos etc. Eliminar cualquier ruido extra y alzar la voz o subir la música si es necesario. Y se le ofrecerá un mayor feedback terminal, en vez de concurrente ya que puede que durante el transcurso de la sesión puede no enterarse. Escribir un pequeño resumen o guion de la clase.
OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA		
El docente llevará a cabo una autoevaluación de su práctica docente mediante su diario del docente.		

Tabla 11. Ficha sesión “Nos visita el Colectivo Lisarco”

TÍTULO SESIÓN: “Nos visita el Colectivo Lisarco”				
UD 6: “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”			GRUPO: 1º ESO “A”	
FECHA: 30/11/21			Nº SESIÓN: 5	
<u>CC</u>				
CEC, CSC, CD, SIE, CPAA				
<u>OES</u>				
a. Participar de manera activa y con predisposición en las actividades artístico-expresivas, favoreciendo un buen clima en el aula. c. Comunicar y transmitir información a través del cuerpo. i. Identificar el ritmo de la música y crear movimientos en función de este. m. Reflexionar en el diario reflexivo sobre ciertas actividades propuestas en clase con la triada. n. Valorar de manera positiva de la diversidad y el carácter inclusivo q. Conocer y concienciar a cerca de los ODS.				
METODOLOGÍA				
Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza
Deductivo e inductivo	TEID, TED y TEDA.	MD, MDM, SOC, SC y RP	Educación deportiva +Responsabilidad Personal y Social	Global pura, global polarizando atención
<u>CONTENIDOS Y ACTIVIDADES SE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE</u>			DESCRIPCIÓN GRÁFICA	

Todas las partes de la sesión las llevará a cabo el colectivo

Parte inicial: fase de llegada, informativa (recordatorio y explicación de la sesión y fase activa con el colectivo).

En el día de hoy el alumnado va a recibir la visita del *Colectivo Lisarco*, siendo este una asociación de profesionales de diferentes disciplinas que diseña y desarrolla proyectos artísticos y pedagógicos colectivos. Que tienen como objetivo fomentar una cultura más abierta, participativa, accesible y descentralizada, que refleje las necesidades y las particularidades de las diferentes comunidades.

La actividad va a suponer una aportación importante y muy positiva para la cohesión y la educación de la comunidad educativa en varios sentidos: por una parte, refuerza la valoración positiva de la diversidad y el carácter inclusivo que se pretende desarrollar con la acción pedagógica cotidiana del centro educativo; y es que el hecho de poder colaborar con personas con discapacidad que por su cualificación puedan aportar conocimientos específicos en materias artísticas, constituye una verdadera educación en valores que sólo la relación humana puede proporcionar; por otra parte, el proyecto ayuda al desarrollo integral de la persona, valorando las diversas inteligencias y posibilitando el desarrollo de las capacidades propias de cada individuo y su libre expresión a través del uso de la Danza y otros lenguajes artísticos.

Esta actividad se relaciona con la siguiente sesión.

Parte final:

Fase informativa y de salida: Al finalizar la sesión tendrán que irse a su código Plickers para evaluar su actitud y predisposición en la sesión.



Vídeo presentación actividad



Al clicar en la figura le lleva al vídeo de presentación de la actividad.

RECURSOS DIDÁCTICOS

Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, coordinación con el Colectivo Lisarte, departamento EF y con la profesora de Lengua Castellana y Literatura e inglés, tutor y familias.

Espaciales: aula del grupo clase y pabellón polideportivo.


Materiales: tabletas, QRs personales de Plickers, telas, Fitball, cuerdas, globos, altavoz, proyector.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

<i>Casos</i>	<i>Medidas ordinarias</i>	<i>Adaptaciones curriculares no significativas</i>
Alumnado lesionado: tren inferior	4	Los espacios serán accesibles y amplios, adaptación del tiempo y ritmo en función de sus necesidades.
Alumnado sin ropa adecuada	No hace falta medida	Todas las actividades de esta sesión las podrá realizar a pesar de no traer ropa deportiva, ya que, aunque requieran movimiento y mucha expresión corporal, el alumno siempre podrá buscar una alternativa de movimiento durante el juego y expresar aquello que quiera transmitir a sus compañeros. En la parte inicial tendrá que ser el que proponga el ejercicio a sus compañeros.
Alumnado que no asiste a clase	1,11	Seguimiento coordinado entre profesores y centro educativo del absentismo. El centro cuenta con un sistema de control de faltas (Alexia) y se hablará con la familia por el motivo de la falta.

Alumno con amputación congénita de miembro superior	7	Se tendrá en cuenta el alumno no pueda realizar los mismos movimientos que sus compañeros de grupo ya que sería necesario el uso de ambas extremidades superiores.
Alumno con hipoacusia leve	4, 8, 9	Se organizará la clase por espacios de trabajo donde no se mezclen los sonidos de los diferentes grupos y estimular su atención visual, facilitando la comunicación con él, mediante la expresión corporal, gestos, símbolos etc. Eliminar cualquier ruido extra y alzar la voz o subir la música si es necesario. Y se le ofrecerá un mayor feedback terminal, en vez de concurrente ya que puede que durante el transcurso de la sesión puede no enterarse.
OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA		
El docente llevará a cabo una autoevaluación de su práctica docente mediante su diario del docente.		

Tabla 12. Ficha sesión “A jugar a Dixit Mutatio”

TÍTULO SESIÓN: “A jugar a Dixit Mutatio”				
UD 6: “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”			GRUPO: 1º ESO “A”	
FECHA: 02/12/21			Nº SESIÓN: 6	
<u>CC</u>				
CSC, CEC, CCL, CD, SIE, CPAA				
<u>OES</u>				
a. Participar de manera activa y con predisposición en las actividades artístico-expresivas, favoreciendo un buen clima en el aula. o. Comprender que una misma palabra puede entenderse desde diferentes puntos de vista y que tienen muchas posibilidades. p. Generar una escena desde diferentes emociones y detonantes. q. Conocer y concienciar a cerda de los ODS. r. Concienciar y poner en práctica la competencia emocional, buscar el trasfondo de las imágenes, jugar con las palabras, etc. s. Desarrollar la creatividad, pensamiento divergente y componentes expresivos a través de juegos de mesa.				
<u>METODOLOGÍA</u>				
Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza
Deductivo e inductivo	TEID, TED y TEDA	MD, MDM, SOC, RP y SC	Educación deportiva +Responsabilidad Personal y Social	Global pura, global polarizando atención
<u>CONTENIDOS Y ACTIVIDADES SE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE</u>			<u>DESCRIPCIÓN GRÁFICA</u>	
Parte inicial: fase de llegada, informativa (recordatorio y explicación de la sesión y fase activa con la actividad 1. Actividad 1: La fase inicial de la sesión se corresponde con la UD intermitente “Estoy en formEF”, por lo tanto, los primeros 10 minutos de la sesión consistirán en realizar una actividad relacionada con los juegos olímpicos de Tokio 2021, se llama “esta o aquella”, dónde tendrán que elegir entre dos opciones de diferentes símbolos de los JJOO y curiosidades sobre los deportes en los que se participa en estas olimpiadas en 10 segundos, cuando tengan elegida una opción tras finalizar los 10 segundos se les dirá que ejercicio físico o actividad artística les tocará hacer durante 30 segundos.			Clica en la figura. <div style="text-align: center;"> <h3 style="color: #008080;">Actividad "esta o aquella JJOO"</h3>  <p style="font-size: small;">Pincha aquí</p> </div>	



Organización: el grupo en hileras enfrente del proyector, si eligen la opción a tendrán que irse a la derecha si eligen la b tendrán que irse a la izquierda.

Tiempo: 10 min del vídeo.

Si pinchas en la imagen te lleva a la actividad.

Parte principal:

Actividad 2: El titular escacharrado

Desarrollo: el docente dirá un titular de una historia real. Los grupos deberán interpretar el titular para ello una persona comenzará a interpretar ese titular y se lo narrará al grupo, que estos tendrán que representarlo. Cuando termine el reloj de arena pasará al siguiente miembro del grupo la historia.

Después lo haremos igual, pero se pasará de grupo a grupo.

Cuando se pasa de un grupo a otro o de un integrante del grupo a otro también se recurrirá a una ruleta de emociones para cambiar de género. La actividad terminará cuando hayan participado todos los grupos y el docente cuente la historia real.

Titulares: “Un campeón sin entrenador”; “Corriendo hacia un sueño”; “Un pódium de color”

Las historias son la de Mr Youtube, atleta keniana Julius Yego, Black Power México 68 y la de la atleta somalí Samia Yusuf Omar.

Organización: Grupos más grandes de 10 personas y dentro del grupo dos subgrupos de 5 personas.

Tiempo: 15min, 5 min por historia.

Actividad 3: DIXIT MUTATIO

Se visualizará este video para contextualizar:

<https://www.youtube.com/watch?v=Gt7iYxZ468U>

La mecánica del juego es la siguiente: se visualizan las 12 cartas de la ronda, después se le da a cada grupo se le da una de esas cartas. Cada grupo tendrá que representar corporalmente lo que le expresa la carta de forma sutil ya que después habrá votaciones y el resto de los grupos tendrá que adivinar que carta estaba representando cada grupo, para ello tienen unas fichas de puntuación. Si todos lo aciertan o nadie acierta fallan y no tendrán puntos, tienen que jugar con el despiste como en el juego original, y así profundizar en el mensaje de la imagen.

La idea es concienciar y poner en práctica la competencia emocional, buscar el trasfondo de las imágenes, jugar con las palabras, etc. Este es el juego que se pondrá en práctica en las cuatro áreas de conocimiento que forman el proyecto.

Organización: las triadas de trabajo.

Tiempo: 25min

Parte final:

Fase informativa y de salida:

Para terminar, se hará una reflexión grupal a través de preguntas el docente:

¿conocíais antes los ODS?

¿Qué os ha parecido usar juegos de mesa para trabajar el contenido de expresión corporal?



Clica en la ruleta

Clica en la ruleta para obtener el enlace que te lleva a las cartas.



Y se organizarán con sus grupos de 5 de representación y escogerán aquellas cartas con imágenes relacionadas con la temática que les toco el otro día, ya que pueden servirles como detonante e inspiración y podrán practicar.

Al finalizar la sesión tendrán que irse a su código Plickers para evaluar su actitud y predisposición en la sesión y se les propondrá como actividad de profundización ampliar esta extensión del dixit, con una nueva carta que cree basada en los ODS y esta puede ser una fotografía o un GIF.



RECURSOS DIDÁCTICOS

Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, coordinación departamento EF y con la profesora de Lengua Castellana y Literatura e inglés, tutor y familias.

Espaciales: aula del grupo clase, pabellón polideportivo.

Materiales: tabletas, QRs personales de Plickers, aplicaciones TIC de la ruleta, , altavoz, proyector; ficha lista de reproducción... ; juegos de mesa como Dixit Mutatio.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

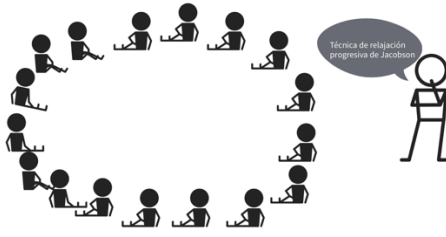
<i>Casos</i>	<i>Medidas ordinarias</i>	<i>Adaptaciones curriculares no significativas</i>
Alumnado lesionado: tren inferior	4	Los espacios serán accesibles y amplios, adaptación del tiempo y ritmo en función de sus necesidades.
Alumnado sin ropa adecuada	No hace falta medida	Todas las actividades de esta sesión las podrá realizar a pesar de no traer ropa deportiva, ya que, aunque requieran movimiento y mucha expresión corporal, el alumno siempre podrá buscar una alternativa de movimiento durante el juego y expresar aquello que quiera transmitir a sus compañeros. En la parte inicial tendrá que ser el que proponga el ejercicio a sus compañeros.
Alumnado que no asiste a clase	1,11	Seguimiento coordinado entre profesores y centro educativo del absentismo. El centro cuenta con un sistema de control de faltas (Alexia) y se hablará con la familia por el motivo de la falta.
Alumno con amputación congénita de miembro superior	No hace falta medida	El estudiante presenta esta discapacidad desde el nacimiento, se hará una evaluación inicial como al resto de estudiantes.
Alumno con hipoacusia leve	4, 8, 9 ,10	Se organizará la clase por espacios de trabajo donde no se mezclen los sonidos de los diferentes grupos y estimular su atención visual, facilitando la comunicación con él, mediante la expresión corporal, gestos, símbolos etc. Eliminar cualquier ruido extra y alzar la voz o subir la música si es necesario. Y se le ofrecerá un mayor feedback terminal, en vez de concurrente ya que puede que durante el transcurso de la sesión puede no enterarse. Se utilizan juegos cooperativos donde el resto de estudiantes puedan empatizar con su situación.

OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA

El docente llevará a cabo una autoevaluación de su práctica docente mediante su diario del docente.

Tabla 13. Ficha sesión “La creación ya casi está”

TÍTULO SESIÓN: “La creación ya casi está”				
UD 6: “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”		GRUPO: 1º ESO “A”		
FECHA: 09/12/2021		Nº SESIÓN: 7		
CC				
CD, SIE, CPAA, SIE Y CEC				
OES				
a. Participar de manera activa y con predisposición en las actividades artístico-expresivas, favoreciendo un buen clima en el aula. f. Usar de manera adecuada y con responsabilidad las herramientas TIC. o. Comprender que una misma palabra puede entenderse desde diferentes puntos de vista y que tienen muchas posibilidades. s. Desarrollar la creatividad, pensamiento divergente y componentes expresivos a través de juegos de mesa. t. Fomentar la autonomía y participación del alumnado, aceptando las normas de convivencia de EF.				
METODOLOGÍA				
Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza
Deductivo e inductivo	TEID, TED y TEDA.	MD, MDM, GR, RP.	Educación deportiva +Responsabilidad Personal y Social	Global pura, global polarizando atención
CONTENIDOS Y ACTIVIDADES SE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE			DESCRIPCIÓN GRÁFICA	
<p>Parte inicial: fase de llegada, informativa (recordatorio y explicación de la sesión y fase activa con la actividad 1.</p> <p>Actividad 1: en la actividad de la fase inicial vamos a jugar a una adaptación del juego “Story cubes”, esta adaptación recibe el nombre de Story Dice. Al principio de cada ronda el docente dirá una palabra relacionada con los temas de sus representaciones (HAMBRE, ENERGÍA, AGUA, MUJER, PLANETA, FUTURO) y uno de los estudiantes deberá tirar los dados de la APP y realizar una historia muy breve concatenando los dibujos de los dados (pueden escoger de 3 dados o más) y teniendo en mente la palabra central. El resto de los estudiantes realizarán una pequeña improvisación atendiendo a las palabras que está contando el narrador. Otro de los roles de uno de los miembros del grupo puede ser el de hacer sonido. Los roles irán cambiando cada ronda. El jugador que más dibujos consiga representar será el ganador.</p> <p>Organización: grupos de 6 de la representación</p> <p>Tiempo: 10min, 1 minuto adoptando cada role y se rota.</p> <p>Parte principal:</p> <p>Actividad 2: “Practica la representación al ritmo”</p> <p>Tendrán que practicar la representación que ya deberán tener prácticamente terminada a diferentes ritmos de velocidad. Ya que el docente irá poniendo a cada uno de los grupos las canciones: primero a cámara lenta y luego a velocidad rápida. Mientras el resto de los grupos tendrá que practicar la representación.</p> <p>Organización: grupos de 6 de la representación, en total 5.</p> <p>Tiempo: 35min, el docente estará 7 min con cada grupo.</p>			 <p>Al clicar en la figura te lleva a la aplicación Story Dice - Story telling</p> 	

<p>Parte final:</p> <p>Actividad 3: La fase final de la sesión hoy se corresponde con la UD intermitente “Estoy en formEF”, por lo tanto, los primeros 10 minutos de la sesión consistirán en realizar una actividad de técnicas de relación, en concreto vamos a hacer una relajación progresiva de Jacobson. Ya que se tiene en cuenta que el alumnado está en época de exámenes.</p> <p>Organización: grupo clase tumbados sobre colchonetas dispersos por el espacio.</p> <p>Tiempo: 10 minutos.</p> <p>Fase informativa y de salida: Al finalizar la sesión tendrán que irse a su código Plickers para evaluar su actitud y predisposición en la sesión. Y se propondrá al alumnado como actividad de profundización crear un nuevo dado con imágenes diferentes, de la actividad <i>storycubes</i>.</p>	
--	--

RECURSOS DIDÁCTICOS

Humanos: 30 estudiantes y docente de EF, departamento EF y con la profesora de Educación plástica, Lengua Castellana y Literatura e inglés, tutor y familias.

Espaciales: tramoya y salón de actos.

Materiales: ordenadores, tabletas, QRs personales de Plickers, aplicaciones TIC como la aplicación “story dice” o la ruleta, dados, pelucas, antifaces, telas, Fitball, altavoz, proyector, ficha lista de reproducción y de lista de control.


ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

<i>Casos</i>	<i>Medidas ordinarias</i>	<i>Adaptaciones curriculares no significativas</i>
Alumnado lesionado: tren inferior	4	Los espacios serán accesibles y amplios, adaptación del tiempo y ritmo en función de sus necesidades. Tendrá que bajar en ascensor.
Alumnado sin ropa adecuada	No hace falta medida	Todas las actividades de esta sesión las podrá realizar a pesar de no traer ropa deportiva, ya que, aunque requieran movimiento y mucha expresión corporal, el alumno siempre podrá buscar una alternativa de movimiento durante el juego y expresar aquello que quiera transmitir a sus compañeros. En la parte inicial tendrá que ser el que proponga el ejercicio a sus compañeros.
Alumnado que no asiste a clase	1,11	Seguimiento coordinado entre profesores y centro educativo del absentismo. El centro cuenta con un sistema de control de faltas (Alexia) y se hablará con la familia por el motivo de la falta.
Alumno con amputación congénita de miembro superior	7	Se tendrá en cuenta el alumno no pueda realizar los mismos movimientos que sus compañeros de grupo ya que sería necesario el uso de ambas extremidades superiores.
Alumno con hipoacusia leve	10, 8	Ofrecer un mayor feedback terminal, en vez de concurrente ya que puede que durante el transcurso de la sesión puede no enterarse. Escribir un pequeño resumen o guion de la clase.

OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA

El docente llevará a cabo una autoevaluación de su práctica docente mediante su diario del docente.

Tabla 14. Ficha sesión “Día de gala: tu si que vales”

TÍTULO SESIÓN: “Día de gala: tu si que vales”				
UD 6: “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”		GRUPO: 1º ESO “A”		
FECHA: 14/12/2021		Nº SESIÓN: 8		
CC				
CPAA, CL, CD, SIE, CEC, CSC				
OES				
<p>a. Participar de manera activa y con predisposición en las actividades artístico-expresivas, favoreciendo un buen clima en el aula.</p> <p>q. Conocer y concienciar a cerca de los ODS.</p> <p>u. Apreiciar mi evolución en las actividades artístico-expresivas.</p> <p>v. Juzgar y apreciar las composiciones del resto de compañeros y compañeras.</p>				
METODOLOGÍA				
Métodos enseñanza	Técnicas enseñanza	Estilos enseñanza	Modelo pedagógico	Estrategias de enseñanza
Deductivo e inductivo	TEID, TED y TEDA.	MD, MDM, AT y SC	Educación deportiva +Responsabilidad Personal y Social	Global pura.
CONTENIDOS Y ACTIVIDADES SE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE			DESCRIPCIÓN GRÁFICA	
<p>Actividad: Gala final del proyecto “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”</p> <p>En el día de hoy nuestro alumnado pondrá en práctica su representación al resto de grupos. Siendo un total de 15 grupos y teniendo cada grupo un tiempo máximo de 2 minutos de actuación. Cada grupo tendrá uno de los 17 ODS, siendo el ODS 16 y 17 descartados ya que engloban todos. El orden de representación seguirá la numeración de los ODS.</p> <p>En el día de hoy tendrán que evaluarse con la escala de valoración ordinal entre todos los grupos, saliendo un ganador de esta 1ª gala.</p> <p>Parte final:</p> <p>En el salón de actos habrá un mural grande donde tendrán que anotar con una frase o palabra lo que ha sido para ellos este proyecto, así como autoevaluar al docente como cada vez que se acaba una UD y rellenar la diana de evaluación.</p> <p>De este día tendrán que reflexionar en el diario de la triada.</p>			 <p>1ª Gala “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”</p> <p>GSD 14 diciembre 2022 Alumnado 1º ESO GSD Alcalá</p>	
RECURSOS DIDÁCTICOS				
Humanos: 90 estudiantes de 1º ESO y docente de EF, departamento de EF, equipo docente del proyecto “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”				
Espaciales: salón de actos.				
Materiales: ordenadores, mural, pelucas, antifaces, telas, Fitball, pelotas, cuerdas, colchonetas, globos, altavoz, proyector; ficha lista de reproducción y la diana de evaluación,				
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD				
Casos	Medidas ordinarias	Adaptaciones curriculares no significativas		
Alumnado lesionado: tren inferior	4	Los espacios serán accesibles y amplios, adaptación del tiempo y ritmo en función de sus necesidades. Tendrá que bajar en ascensor.		

Alumnado sin ropa adecuada	No hace falta medida	Todas las actividades de esta sesión las podrá realizar a pesar de no traer ropa deportiva, ya que cada triada tendrá que traer su propia vestimenta para la representación.
Alumnado que no asiste a clase	1,11	Seguimiento coordinado entre profesores y centro educativo del absentismo. El centro cuenta con un sistema de control de faltas (Alexia) y se hablará con la familia por el motivo de la falta. Si dicha falta supera el 20% de las sesiones del curso, dicho alumno/a perdería la evaluación continua, un criterio que es obligatorio la Educación Secundaria Obligatoria.
Alumno con amputación congénita de miembro superior	7	Se tendrá en cuenta el alumno no pueda realizar los mismos movimientos que sus compañeros de grupo ya que sería necesario el uso de ambas extremidades superiores.
Alumno con hipoacusia leve	8	Estimular su atención visual, facilitando la comunicación con él, mediante la expresión corporal, gestos, símbolos etc. Eliminar cualquier ruido extra y alzar la voz o subir la música si es necesario. Escribir un pequeño resumen o guion de la clase.
OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA		
El docente llevará a cabo una autoevaluación de su práctica docente mediante su diario del docente y además la triada a través de la escala de valoración numérica evaluará al docente.		

15.1.1.8 Recursos didácticos de la UD y coordinación con los recursos humanos y entidades

15.1.1.8.1 9.1 Recursos didácticos espaciales

Los recursos didácticos espaciales que se van a utilizar en la presente UD son aquellos que están en el propio centro. Como serían los espacios del centro específicos para el desarrollo de las clases de EF: pabellón polideportivo, tramoya, aseos, servicios higiénico-sanitarios y vestuarios; y por otro lado, también se usarán los espacios comunes del centro educativo como son el salón de actos y el aula del grupo clase.

15.1.1.8.2 9.2 Recursos didácticos materiales

En cuantos a los recursos didácticos materiales en la presente UD se usarán materiales no específicos de EF y propios de la EF. Si atendemos al primer criterio serán medios impresos, aunque el material didáctico va a estar subido en el aula virtual de la asignatura, siendo el material impreso a utilizar las fichas de la prueba de creatividad, las fichas de refranes, las tarjetas del MasterchEF expresivo, QR Plickers...; *Medios visuales fijos proyectados*: diapositivas y transparencias de las diferentes actividades; *Recursos soporte* como son los altavoces, la pizarra y el proyector y recursos informáticos como ordenadores, tabletas, aplicaciones TIC como la aplicación “story dice” o la ruleta...

Y por otro, si atendemos al segundo criterio se usarán: dados, pelucas, antifaces, telas, Fitball, pelucas, pelotas, conos, setas, picas, aros, cuerdas, colchonetas, globos, juegos de mesa como Dixit Mutatio.

En cada una de las fichas de sesión viene detallado que recursos didáctico material y especial se usará en cada una de ellas.

9.3 Coordinación con los recursos humanos y entidades

En la presente UD se deberá estar en coordinación con las siguientes entidades implicadas:

- *Coordinación con el grupo clase: 30 estudiantes*
- *Coordinación con el profesorado de otras asignaturas para la conexión contenidos (interdisciplinariedad): profesorado de Lengua Castellana y Literatura; profesorado de la Primera Lengua Extranjera (inglés) y la de Educación plástica.*
- *Coordinación con las personas invitadas: colectivo Lisarco.*
- *Continua comunicación con el departamento de EF de la ESO: 4 docentes.*
- *Coordinación con la tutora del grupo clase.*
- *En contacto con las familias: a través de la plataforma digital Alexia.*

15.1.1.9 Diferentes relaciones con la UD

15.1.1.9.1 10. 1 Con otras áreas de conocimiento: interdisciplinariedad

La interdisciplinariedad en esta UD a través del proyecto llamado “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”.

En la tabla 15 se puede ver la relación de los bloques de contenidos del resto de áreas participantes con las cuales se comparte el proyecto.

Tabla 15. Relación de bloques de contenidos de las áreas que forman parte del proyecto “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”

UUDD	Áreas	Bloque de contenidos (DECRETO 48/2015)	Contenido 3er NCC	EF
UD 6	Lengua Castellana y Literatura.	Bloque 1. Comunicación oral: escuchar y hablar Escuchar: comprensión, interpretación y valoración de textos orales en relación con el ámbito de uso: personal, académico/escolar y social; interpretación de manera adecuada de informaciones procedentes de los medios de comunicación audiovisual, especialmente de los programas de carácter informativo. Hablar: conocimiento y uso progresivamente autónomo de las estrategias necesarias para la producción y evaluación de textos orales; acomodación del ritmo expositivo al contenido expresado, distribuyendo adecuadamente, pausas y silencios.	E	
	Primera lengua extranjera	Bloque 2. Producción de textos orales: expresión e interacción Planificación: concebir el mensaje con claridad, distinguiendo su idea o ideas principales y su estructura básica. Ejecución: expresar el mensaje con claridad, coherencia, estructurándolo adecuadamente		
	Educación Plástica, Visual y Audiovisual.	Bloque 2. Comunicación audiovisual: 1. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. 2. Significación de las imágenes: significante-significado: símbolos e iconos. 3. Elementos de la imagen y su significación. encuadre, formato y composición 4. El Proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento. 5. Realización de un proyecto de animación.		

Siendo en el [anexo 18](#) donde se puede encontrar todo el proyecto desarrollado.

15.1.1.9.2 10. 2 Con otras UUDD: Intradisciplinariedad

En la presente programación en la que está envuelta esta UD se llevará a cabo un trabajo intradisciplinar entre todas las UUDD, viéndose reflejado en la relación de las competencias, los contenidos, tratamiento transversal y con la innovación educativa que se propone.

Donde se aprecia en mayor medida es en la UD 4 “*Estoy en formEF*”, ya que se realiza de manera intermitente a lo largo de todo el curso escolar, aprovechando los primeros diez minutos de la fase inicial o de la fase final. Se trata de la UD 4 “*Estoy en formEF*” y para su programación se ha tenido en cuenta el contenido principal de la UD tradicional, así como la temporalización del curso escolar. Por eso mismo, a lo largo de esta UD se centrará en mayor medida en la realización de calentamientos dinámicos con soporte musical trabajando diferentes grupos musculares y de hacer actividades con una cierta similitud a las actividades principales de la sesión. Además, como coincide con período

de exámenes de evaluación se llevarán a cabo en las fases finales de la UD técnicas de relajación, ya que será una época de estrés y agobio en el alumnado.

Y cabe añadir que mediante la UD 7 “*Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa*” se utilizará como recurso metodológico juegos de mesa adaptados para conectar los aprendizajes de todos los trimestres y relacionar mediante la lógica interna las diferentes CC y contenidos.

15.1.1.10 Tratamiento transversal

Siguiendo las indicaciones del art. 9 del DECRETO 48/2015 se considera que a través del proyecto interdisciplinar “*Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina*”, se logran la mayoría de los temas transversales que se pretenden alcanzar. Ya que dicho proyecto busca que el alumnado conozca y reflexione acerca de los objetivos de desarrollo sostenible (ODS a continuación) de la Agenda 2030 mediante una serie de actividades que se plantean desde cuatro áreas de conocimiento.

Creando firmemente que los ODS engloban muchos de los temas que se pretenden alcanzar de manera transversal en el currículo de la ESO como son el respeto del medio ambiente, la coeducación, el trabajo en equipo, la sensibilización con las personas con discapacidad, igualdad afectiva entre hombres y mujeres, prevención de violencia de género, no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social, entre otros. Es por ello por lo que se ha considerado oportuno llevarlo a cabo a través de estos objetivos. Aznar et al. (2019) consideran que nuestra misión es cerciorarnos que el alumnado alcance conocimientos acerca del desarrollo sostenible. Consiguiéndose esto mediante la educación, una educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y desarrollo sostenible, la no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social, el pluralismo político, la paz, respeto a los derechos humanos y rechazo a la violencia terrorista, respeto de las normas y señales, la vida saludable a través de la práctica de actividad física y deporte, etc.

15.1.1.11 Atención a la diversidad

En esta programación para el grupo clase de 1º ESO A se va a atender a cinco casos específicos de alumnado que como docentes se deberá atender, ofreciendo para cada uno de ellos unas de las medidas ordinarias que necesiten, aunque estas podrán variar a lo

largo de la programación dependiendo de la causa. Los casos que vamos a atender se encuentran en la tabla 16.

Tabla 16. Relación de casos específicos con las medidas ordinarias de la UD.

<i>Casos específicos</i>	<i>Medidas ordinarias en la UD</i>
Alumnado lesionado: Disfunción óseo-articular, de manera transitoria. Esguince tobillo grado II. Durante toda la UD vendrá en silla de ruedas (Cano et al., 2004)	2, 4, 7
Alumnado que no asiste con la ropa adecuada a clase	7
Alumnado que no asiste a clase por algún motivo: covid-19 (falta las dos primeras sesiones) o absentismo. <i>Si dicha falta supera el 20% de las sesiones del curso, dicho alumno/a perdería la evaluación continua, un criterio que es obligatorio la Educación Secundaria Obligatoria.</i>	1, 2, 5, 8, 11
Alumno con amputación congénita de miembro superior: dificultad de manipulación de objetos nuevos y dificultad en la coordinación óculo-manual en distancias amplias (Serra-Gabriel, 2001).	7
Alumno con hipoacusia leve (La hipoacusia leve 20-40 dB o ligera consiste en que la voz débil o lejana no es percibida. No lleva prótesis y solo en ocasiones muestra alguna deficiencia en la articulación al hablar)	4, 8, 9, 10

En cada una de las fichas de sesión de la presente UD se puede observar en el apartado de atención a la diversidad que medidas ordinarias se han llevado a cabo en cada sesión, así como la adaptación curricular no significativa.

15.1.1.12 Evaluación

15.1.1.12.1 12. 1 Evaluación del proceso de enseñanza del alumnado

Los descriptores, indicadores y niveles de logro que se van a tener en cuenta para la programación de esta UD se encuentran en el apartado de [competencias](#).

En cuanto a los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

A continuación, se muestra una tabla donde se indican los criterios de evaluación (CEV) específicos de la UD 6 y se relacionan con los estándares de aprendizaje (EA).

Tabla 17. CEV específicos de la UD 6 y su relación con los EA.

CEV específicos de la UD 6	EA
EFX.EC Utilizar las TICS en el proceso de aprendizaje, para buscar, analizar y seleccionar información relevante, elaborando documentos propios. Haciéndoles reflexionar sobre un uso responsable de las TICS y sus ventajas e inconvenientes a través de la aplicación Tik Tok.	EFX.1
EFII.EC Interpretar y producir acciones motrices con finalidades artístico-expresivas, utilizando técnicas de mimo, improvisación y juego dramático.	EFII.1; EFII.2; EFII.3; EFII.4
EF V.EC Mostrar una actitud de auto exigencia en relación con su esfuerzo a lo largo de las sesiones de actividades artístico-expresivas y aportar ideas y reflexiones acerca de los ODS.	EFV.1
EF VII. EC Reconocer las posibilidades de las actividades físico-deportivas y artístico-expresivas como formas de inclusión social, facilitando la eliminación de obstáculos a la participación de otras personas independientemente de sus características a través de la concienciación y conocimiento de los objetivos de desarrollo sostenible de la agenda 2030 de la UNESCO a través de actividades expresivas.	EFVII.1; EFVI

15.1.1.12.1.1 Tipo de evaluación según quién participa en el proceso evaluador

A lo largo de la UD se van a presentar diferentes tipos de evaluación en los cuales los encargos de llevarla a cabo van a ser tanto el alumnado como el docente. Siendo este tipo evaluación llamada evaluación interna y dentro de estas en la presente UD vamos a realizar las siguientes (Díaz-Lucea, 1995):

- Heteroevaluación del docente: donde el alumnado no va a participar y se va a llevar a cabo a través de los diarios de la triada.
- Autoevaluación del profesor: sobre su proceso de práctica docente y proceso de enseñanza a través del diario docente.
- Autoevaluación del alumnado; donde va a evaluar su proceso de aprendizaje a través de Plickers.
- Evaluación compartida: donde van a participar tanto el docente como el alumnado para evaluar el saber hacer del proceso de aprendizaje y del proceso de enseñanza, a través de una escala de valoración numérica, la prueba de creatividad, la lista de control y la diana de evaluación.

15.1.1.12.1.2 Criterios de calificación

Al alumnado el apartado de la evaluación se le presentará de forma gamificada, al tener en la programación didáctica como hilo conductor los JJOO y la Agenda 2030, se ha propuesto una idea de gamificación del apartado de evaluación que se encuentra en el [anexo 24](#). Aunque a aspectos formales será una evaluación continua donde la calificación mínima en cada componente evaluable (saber) deberá ser de 5 para poder superar la asignatura.

En primer lugar, se ha llevado a cabo una tabla de relación de componentes evaluables con el % de calificación y el tipo de evaluación.

Tabla 18 Relación de los componentes evaluables con el % de calificación y el tipo de evaluación.

Componente evaluable	% calificación	Tipo evaluación
Saber	20%	Heteroevaluación docente
Saber hacer	45%	Evaluación compartida
Saber ser	30%	Autoevaluación
Querer más	10% (5% Extra)	Heteroevaluación docente

A continuación, se muestra una tabla que servirá al docente para evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la UD, donde se indican cada uno de los componentes evaluables con sus indicadores correspondientes. El apartado de querer más se relaciona con la UD reforzada 2 y servirá para conseguir un 10%, siendo 5% extra para quién la lleve a cabo.

Tabla 19. Evaluación del proceso de aprendizaje de la UD 6.

1ª Evaluación – UD 6									
Saber (20%) Heteroevaluación docente									
Instrumento	Diario de la triada								
Indicador	I.4	I.5			I.6		I.60	Total, saber	
Alumnado									
Saber hacer (45%) Evaluación compartida									
Instrumento	Test creatividad				Lista control		Diana evaluación		
Indicador	I.2	I.38	I.39	I.40	I.32	I.34	I.59	Total, SH	
Alumnado									
Saber ser (30%) Autoevaluación									
Instrumento	Escala de valoración numérica (Plickers)								
Indicador	I.52				I.53			Total, SS	
Alumnado									

15.1.1.12.1.3 Temporalización de la evaluación

La evaluación que se va a llevar a cabo va a ser continua y global, por esa razón se van a distinguir cuatro momentos: la evaluación inicial o diagnóstica; la evaluación formativa o reguladora; la evaluación final o sumativa, llevándose a cabo esta a través de la UD 7 y la Metaevaluación

que se realizará durante proceso de enseñanza aprendizaje. En la tabla 20 se puede apreciar una relación de la temporalización con los instrumentos, componentes evaluables y tipos de evaluación.

Tabla 20. Relación de la temporalización con los instrumentos, componentes evaluables y tipos de evaluación.

UD 6					
Temporalización	<i>Finalidad temporalización</i>	<i>INST. EV</i>	Tipo de Saber	Tipo de evaluación	
1er trimestre	Diagnóstica/inicial	Test creatividad	Saber hacer	Heteroevaluación docente	
	Formativa/reguladora	Diario de la triada		Saber	Heteroevaluación docente
		Lista de control		Saber hacer	Heteroevaluación docente
		Escala valoración ordinal (diana evaluación)			Coevaluación
		Escala de valoración numérica (Plickers)		Saber ser	Evaluación compartida
		Diario del docente			Evaluación compartida
	Metaevaluación	Escala valoración numérica			Evaluación compartida

15.2.1.1.1 Evaluación del desempeño docente.

La UD y la puesta en práctica que hará el docente de esta serán evaluadas desde diferentes perspectivas y con diferentes instrumentos de evaluación. A continuación, se van a exponer los que se van a utilizar de manera detallada:

- *Autoevaluación mediante el diario del docente:* ya que este instrumento va a permitir evaluar la UD a todos los niveles y en todos los momentos. En la fase posactiva, el docente llevará a cabo un análisis de su práctica realizada, permitiéndole una investigación-acción donde va relacionando la programación y la evolución de la práctica favoreciendo el establecimiento de conexiones significativas. En él se deberá describir lo sucedido en el aula, analizar las causas y tomar decisiones sobre lo sucedido. Reflexionando sobre los aprendizajes de los alumnos: si se han logrado los objetivos, competencias, si la propuesta de actividades ha sido la idónea, cuestiones de tiempo, adaptaciones y organización; sobre mejoras en la práctica docente y aspectos positivos práctica docente. (Latorre, 1996). En el [anexo llamado diario del docente](#) se encuentra la estructura que tendrá el diario docente.
- *Evaluación compartida a través de una escala de valoración numérica.* Donde el alumnado a través de la triada evaluará la práctica docente al finalizar cada UUD. El docente tendrá una calificación numérica al igual que el alumnado. Siendo uno más en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En el [anexo llamado escala de valoración](#) se encuentra este instrumento de evaluación.

Por otro lado, recalcar, que el docente también formara parte de la gamificación de la evaluación, representando a un país como el alumnado y teniendo que alcanzar el mismo objetivo. Situando de esta forma a alumnado y profesorado en una misma posición. Esta información se encuentra de forma más detallada en el [anexo 24](#).

15.2.1.2 Innovación educativa

En esta UD se va a innovar en dos ámbitos diferentes:

En primer lugar, con el uso de tecnologías de TIC, en concreto de la aplicación de Tik Tok ya que a través de ella se tendrán que grabar por grupos y se reflexionara sobre las ventajas e inconvenientes de las redes sociales; con el aula virtual ya que será el espacio donde el alumnado interactúe con el profesorado y donde este les mandará toda la información del curso escolar; con las aplicaciones que servirán como recurso para los juego, como en el story cubes o en la ruleta de las emociones, entre otras; con todas

aquellas actividades de profundización donde tendrán que crear memes, *GIFs*, reflexionar en el diario de la triada sobre diferentes actividades, etc.

Y, en segundo lugar, con las *modalidades alternativas para el aprendizaje* en esta UD se utiliza la metodología del aprendizaje basado en juegos (ABJ); a través del proyecto interdisciplinar “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina” con el cual se intenta abordar de manera conjunta el tratamiento transversal, así como, el logro de determinadas CC. Y por último con la gamificación del apartado de evaluación donde se ha propuesto como hilo conductor los JJOO y la Agenda 2030, donde cada triada representará un país y tendrán que ir descubriendo mediante pistas en que UDD deberán ser anfitriones, prestándose de ayuda en la organización y transcurso de las sesiones de esa UD. En esta UD la anfitriona será la docente que representa al nuevo país 2030 ya que a lo largo de la UD se reflexionará sobre como debería ser ese país al que se pretende alcanzar antes del 2030.

15.2.1.3 Referencias bibliográficas

- Artola, T., Barraca, J., Martín, C., Mosteiro, P., Ancillo, I., & Poveda, B. (2008). PIC-J, Prueba de Imaginación Creativa-Jóvenes. Madrid: TEA Ediciones.
- Aznar, P., Bautista-Cerro, M., Pilar, M., Calero, M., Coronado-Marín, A., González, M., ... Vilches, A (2019). Guía PRADO: Sostenibilizar el currículo de la Educación Secundaria. Madrid: Ministerio de Economía y Competitividad (2016-2018).
- Bloom, B. S. (1977). Taxonomía de los objetivos de la educación. El Ateneo.
- Cano, L. G., Cobo, E. P., & Mesquida, M. P. (2004). Tratamiento funcional del esguince de tobillo. *Rehabilitación*, 38(4), 182-187.
- Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*. Madrid, 20 de mayo de 2015, núm. 118. Recuperado el 29 de enero de 2021 de: https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2015/05/20/BOCM-20150520-1.PDF
- Delgado, M. A. (1991): *Los estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una Reforma para la Enseñanza*. I.C.E. Granada.
- Diario Oficial de la Unión Europea. Recomendación del Parlamento europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. 18 de diciembre de 2006. D.O.No. 962. Recuperado el 13 de mayo de 2021 de: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX%3A32006H0962>
- Díaz Lucea J. (1995): *El curriculum de la Educación Física en la reforma educativa*. INDE. Barcelona.
- España. Real Decreto 1195/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, 3 de enero de 2015, número 3, pp. 169 – 546
- Fernández-Río, J., Calderón, A., Alcalá, D. H., Pérez-Pueyo, Á., & Cebamanos, M. A. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (413), 55-75.
- Larraz Uurgelés, A. (2004). Los dominios de acción motriz como base de los diseños curriculares de educación física: el caso de la comunidad autónoma de Aragón en

educación primaria. En Lagardeta F. y Lavega, P. (Eds.). La ciencia de la acción motriz. Lleida: Universitat de Lleida.

Mosston, M. y Ashworth, S. (1993): *La enseñanza de la Educación Física. La reforma de los Estilos de Enseñanza*. Hispano Europea. Barcelona.

Nérici, I. G. (1993). Didáctica do ensino superior. Instituição Brasileira de Difusão Cultural LTDA.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Recuperado el 14 de febrero de 2021 de: <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/29/pdfs/BOE-A-2015-738.pdf>

Serra-Gabriel, M.R. (2001). *El paciente amputado. Labor de equipo*. Barcelona.

Viciano, J. y Delgado, M.A. (1999): “La programación en intervención didáctica en el deporte escolar (II): aportaciones de los diferentes estilos de enseñanza”. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 56:10-16.

Viciano, J. (2001). El proceso de planificación educativa en educación física. La jerarquización vertical y horizontal como principios de su diseño. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 32(6).

15.2.1.4 Anexos UD

15.2.1.4.1.1 Cuestionario personal

Si clicas sobre la figura le lleva directamente al formulario:

Cuestionario personal



<https://forms.gle/ZfahdDg6zs3CB59W6>



15.2.1.4.2 Contrato didáctico triada

Contrato didáctico: Triada Grecia

Aceptamos:

- El cronograma de UUDD
- El sistema de evaluación acordado.
- Las normas de convivencia elaboradas por el grupo clase: vestimenta, vestuarios, en las clases, en el aula...
- Perder 'medallas' por incumplir normas de convivencia.
- Favorecer un buen clima de aula.
- Repartir el trabajo de forma equitativa y justa.
- Ser un buen equipo anfitrión cuando nos toque.

Nombres y apellidos	Nombres y apellidos	Nombres y apellidos	Docente
<i>firma integrante 1</i>	<i>firma integrante 2</i>	<i>firma integrante 3</i>	<i>firma docente</i>

FECHA DE INICIO: _____ FECHA DE FINALIZACION: _____

Contrato didáctico: Triada Francia

Aceptamos:

- El cronograma de UUDD
- El sistema de evaluación acordado.
- Las normas de convivencia elaboradas por el grupo clase: vestimenta, vestuarios, en las clases, en el aula...
- Perder 'medallas' por incumplir normas de convivencia.
- Favorecer un buen clima de aula.
- Repartir el trabajo de forma equitativa y justa.
- Ser un buen equipo anfitrión cuando nos toque.

Nombres y apellidos	Nombres y apellidos	Nombres y apellidos	Docente
<i>firma integrante 1</i>	<i>firma integrante 2</i>	<i>firma integrante 3</i>	<i>firma docente</i>

FECHA DE INICIO: _____ FECHA DE FINALIZACION: _____

Contrato didáctico: Triada Kenia



Aceptamos:

- El cronograma de UUDD
- El sistema de evaluación acordado.
- Las normas de convivencia elaboradas por el grupo clase: vestimenta, vestuarios, en las clases, en el aula...
- Perder 'medallas' por incumplir normas de convivencia.
- Favorecer un buen clima de aula.
- Repartir el trabajo de forma equitativa y justa.
- Ser un buen equipo anfitrión cuando nos toque.

Nombres y apellidos

Nombres y apellidos

Nombres y apellidos

Docente

firma integrante 1

firma integrante 2

firma integrante 3

firma docente

FECHA DE INICIO:

FECHA DE FINALIZACION:

Contrato didáctico: Triada Suecia



Aceptamos:

- El cronograma de UUDD
- El sistema de evaluación acordado.
- Las normas de convivencia elaboradas por el grupo clase: vestimenta, vestuarios, en las clases, en el aula...
- Perder 'medallas' por incumplir normas de convivencia.
- Favorecer un buen clima de aula.
- Repartir el trabajo de forma equitativa y justa.
- Ser un buen equipo anfitrión cuando nos toque.

Nombres y apellidos

Nombres y apellidos

Nombres y apellidos

Docente

firma integrante 1

firma integrante 2

firma integrante 3

firma docente

FECHA DE INICIO:

FECHA DE FINALIZACION:

Contrato didáctico: Triada India



Aceptamos:

- El cronograma de UUDD
- El sistema de evaluación acordado.
- Las normas de convivencia elaboradas por el grupo clase: vestimenta, vestuarios, en las clases, en el aula...
- Perder 'medallas' por incumplir normas de convivencia.
- Favorecer un buen clima de aula.
- Repartir el trabajo de forma equitativa y justa.
- Ser un buen equipo anfitrión cuando nos toque.

Nombres y apellidos	Nombres y apellidos	Nombres y apellidos	Docente
<i>firma integrante 1</i>	<i>firma integrante 2</i>	<i>firma integrante 3</i>	<i>firma docente</i>

FECHA DE INICIO:

FECHA DE FINALIZACIÓN:

Contrato didáctico: Triada Egipto



Aceptamos:

- El cronograma de UUDD
- El sistema de evaluación acordado.
- Las normas de convivencia elaboradas por el grupo clase: vestimenta, vestuarios, en las clases, en el aula...
- Perder 'medallas' por incumplir normas de convivencia.
- Favorecer un buen clima de aula.
- Repartir el trabajo de forma equitativa y justa.
- Ser un buen equipo anfitrión cuando nos toque.

Nombres y apellidos	Nombres y apellidos	Nombres y apellidos	Docente
<i>firma integrante 1</i>	<i>firma integrante 2</i>	<i>firma integrante 3</i>	<i>firma docente</i>

FECHA DE INICIO:

FECHA DE FINALIZACIÓN:

Contrato didáctico: Triada Jamaica



Aceptamos:

- El cronograma de UUDD
- El sistema de evaluación acordado.
- Las normas de convivencia elaboradas por el grupo clase: vestimenta, vestuarios, en las clases, en el aula...
- Perder 'medallas' por incumplir normas de convivencia.
- Favorecer un buen clima de aula.
- Repartir el trabajo de forma equitativa y justa.
- Ser un buen equipo anfitrión cuando nos toque.

Nombres y apellidos	Nombres y apellidos	Nombres y apellidos	Docente
<i>firma integrante 1</i>	<i>firma integrante 2</i>	<i>firma integrante 3</i>	<i>firma docente</i>

FECHA DE INICIO:

FECHA DE FINALIZACIÓN:

Contrato didáctico: Triada EEUU



Aceptamos:

- El cronograma de UUDD
- El sistema de evaluación acordado.
- Las normas de convivencia elaboradas por el grupo clase: vestimenta, vestuarios, en las clases, en el aula...
- Perder 'medallas' por incumplir normas de convivencia.
- Favorecer un buen clima de aula.
- Repartir el trabajo de forma equitativa y justa.
- Ser un buen equipo anfitrión cuando nos toque.

Nombres y apellidos

Nombres y apellidos

Nombres y apellidos

Docente

firma integrante 1

firma integrante 2

firma integrante 3

firma docente

FECHA DE INICIO:

FECHA DE FINALIZACION:

Contrato didáctico: Triada Alemania



Aceptamos:

- El cronograma de UUDD
- El sistema de evaluación acordado.
- Las normas de convivencia elaboradas por el grupo clase: vestimenta, vestuarios, en las clases, en el aula...
- Perder 'medallas' por incumplir normas de convivencia.
- Favorecer un buen clima de aula.
- Repartir el trabajo de forma equitativa y justa.
- Ser un buen equipo anfitrión cuando nos toque.

Nombres y apellidos

Nombres y apellidos

Nombres y apellidos

Docente

firma integrante 1

firma integrante 2

firma integrante 3

firma docente

FECHA DE INICIO:

FECHA DE FINALIZACION:

Contrato didáctico: Triada España



Aceptamos:

- El cronograma de UUDD
- El sistema de evaluación acordado.
- Las normas de convivencia elaboradas por el grupo clase: vestimenta, vestuarios, en las clases, en el aula...
- Perder 'medallas' por incumplir normas de convivencia.
- Favorecer un buen clima de aula.
- Repartir el trabajo de forma equitativa y justa.
- Ser un buen equipo anfitrión cuando nos toque.

Nombres y apellidos

Nombres y apellidos

Nombres y apellidos

Docente

firma integrante 1

firma integrante 2

firma integrante 3

firma docente

FECHA DE INICIO:

FECHA DE FINALIZACION:

15.2.1.4.3 Test sociométrico en formularios de Google

Si clicas sobre la figura le lleva directamente al formulario:

Test sociométrico alumnado

Test sociométrico alumnado

Esto no es un examen, no hay respuestas correctas ni incorrectas.
No podrás hablar sobre tus respuestas en el tiempo que dura la prueba. Tus respuestas se mantendrán en secreto.
Muchas gracias por tu colaboración.

* Required

Nombre y apellidos *

Your answer

¿A quién elegirías de compañera para las clases de EF?
Tienes que poner a 3 personas obligatoriamente. *

Your answer

¿A quién NO elegirías de compañera para las clases de EF?
Tienes que poner a 3 personas obligatoriamente. *

Your answer



<https://forms.gle/dAvZijtCsehw2Kjx7>

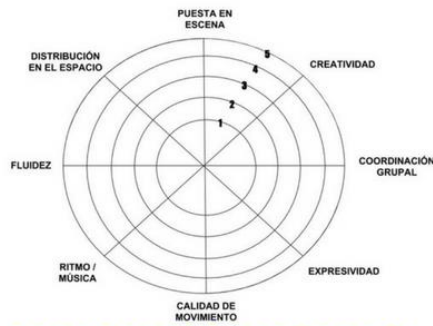


15.2.1.4.4 Diana de evaluación (escala valoración ordinal)



DIANA EVALUACIÓN

Pieza o coro: _____ Diana de Evaluación



CUADRO EVALUACIÓN

	1	2	3
¿CUÁNTO GRADO DE IMPLICACIÓN Y COMPROMISO HA TENIDO TU GRUPO?			
¿CUÁNTO GRADO DE ORGANIZACIÓN CREEES QUE HA HABIDO EN TU GRUPO?			
EN CUANTO A LA ACTITUD DEL GRUPO, ¿CÓMO LA VALORARÍAS?			
¿CUÁNTO GRADO DE PARTICIPACIÓN CREEES QUE HA HABIDO EN TU GRUPO?			

PARA PENSAR...

15.2.1.4.5 Test creatividad- PIC-J: Prueba de Imaginación Creativa para jóvenes

Adaptación PIC-J: Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes

(Artola, Barraca, Martín, Mosteiro, Ancillo y Poveda, 2008).
Madrid: Madrid: TEA

Apellidos:

Nombre:

Fecha de nacimiento:

Edad:

Sexo:

Fecha:

Curso:



Juego 1:

Fijate bien en el dibujo que aparece en la primera página. Tu tarea consiste en imaginar todo aquello que podría estar ocurriendo en esa escena. Escribe todo lo que se te ocurra. Ten en cuenta que en este juego no existen respuestas buenas o malas, así que pon en marcha tu imaginación y fantasía y procura poner muchas ideas

Ejemplo: "Es una aventura en un barco"



Juego 2:

Haz una lista de todas las cosas para las que podría servir... un tubo de goma. Piensa en cosas interesantes y originales. Apunta todos los usos que tú le darías, aunque sean imaginados. Puedes utilizar el número y tamaño que tú quieras.
Ejemplo: "como tubería para el agua"



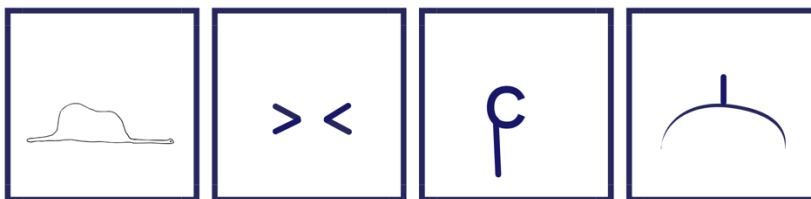
Juego 3:

Imagina y contesta lo que tú crees que pasaría si fuera cierto lo que dice la frase: ¿Qué pasaría si las personas nunca dejasen de crecer? Ejemplo, que la ropa elástica se vendería mucho más.



Juego 4:

Intenta completar los siguientes dibujos haciendo con ellos un dibujo tan original que a nadie más se le hubiera ocurrido. Después pon un título interesante a cada uno de ellos.





Estudiante:

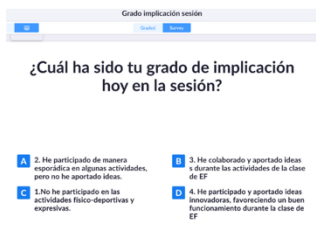
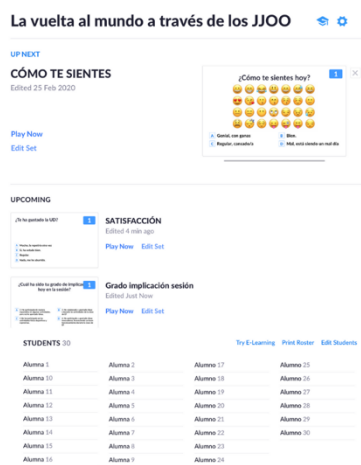
Fecha:

UD 6. “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”

Variables que observar	Si	No	A veces
<i>Crea contenido complejo, original e innovador.</i>			
<i>Sigue las normas establecidas.</i>			
<i>Aplica las TICS a su práctica diaria.</i>			
<i>Incita a otras personas de su entorno a hacerlo</i>			
<i>Ha explorado diferentes posibilidades de la herramienta.</i>			
<i>Sabe entrar como usuario y lo ha aplicado a su práctica diaria.</i>			
<i>El contenido es de calidad</i>			

15.2.1.4.7 Escala de valoración numérica (Picklers)

QR PLICKER ALUMNADO



Pincha aquí para descargar cada QR



Ahora os toca evaluarme



<https://forms.gle/acFMU8UzsexyKMSS6>



15.2.1.4.9 Diario del docente (evaluación práctica docente)

UD:

Fecha:

<i>Apartados de la programación</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>	<i>Propuestas programadas</i>	<i>Análisis de las propuestas desarrolladas</i>	<i>Impresiones observadas</i>
<i>Competencias:</i>					
<i>Objetivos</i>					
<i>Contenidos</i>					
<i>Metodología didáctica</i>					
<i>Tiempo/espacio</i>					
<i>Organización</i>					
<i>Evaluación</i>					
<i>Buen clima en el aula</i>					



AUTORIZACIÓN DERECHOS DE IMAGEN

Para la familia o tutores legales:

Autorización relativa al alumnado: uso de imágenes, publicación de datos de carácter personal y de material que elaboran (menores de 14 años).

El centro dispone de espacios de comunicación y difusión, incluidos los espacios web donde informa y hace difusión de las actividades escolares lectivas, extraescolares y complementarias. También hace uso de las redes sociales para informar y difundir actividades.

En estos espacios se pueden publicar imágenes en las que aparezcan, individualmente o en grupo mientras realizan las actividades mencionadas.

Dado que el derecho a la propia imagen está reconocido en el artículo 18.1 de la Constitución Española y está regulado por la Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo sobre el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, así como en el Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal.

Desde la dirección del centro se pide el consentimiento a las familias o tutores legales para publicar fotografías, vídeos o otras grabaciones donde aparezcan sus progenitores y sean claramente identificables.



Nombre y apellidos del alumno/a:

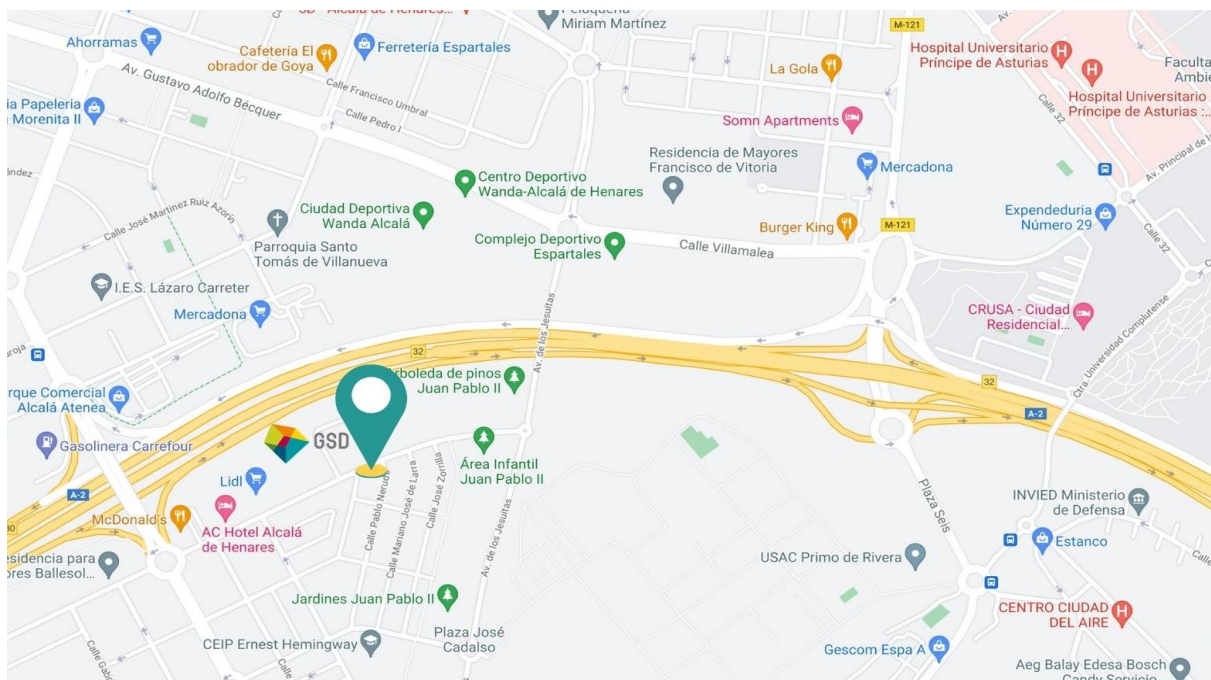
Nombre y apellidos de un miembro de la familia y en caso de estar en trámites de separación o separados/as de ambos. O del tutor legal:

Marcar con una X, si permito que la imagen de mi progenitor y/o su voz pueda aparecer en fotografías y/o videos correspondientes a actividades escolares lectivas, complementarias y extraescolares organizadas por el centro escolar y realizadas dentro o fuera de sus instalaciones. Además que pueda constar su nombre y apellidos del alumno/a.

....., a de de 20.....

Firma de un miembro de la familia y en el caso de estar separados/as de ambos o del tutor legal del alumno/a:

15.2.2 Anexo 2. Planos de ubicación y del centro educativo.



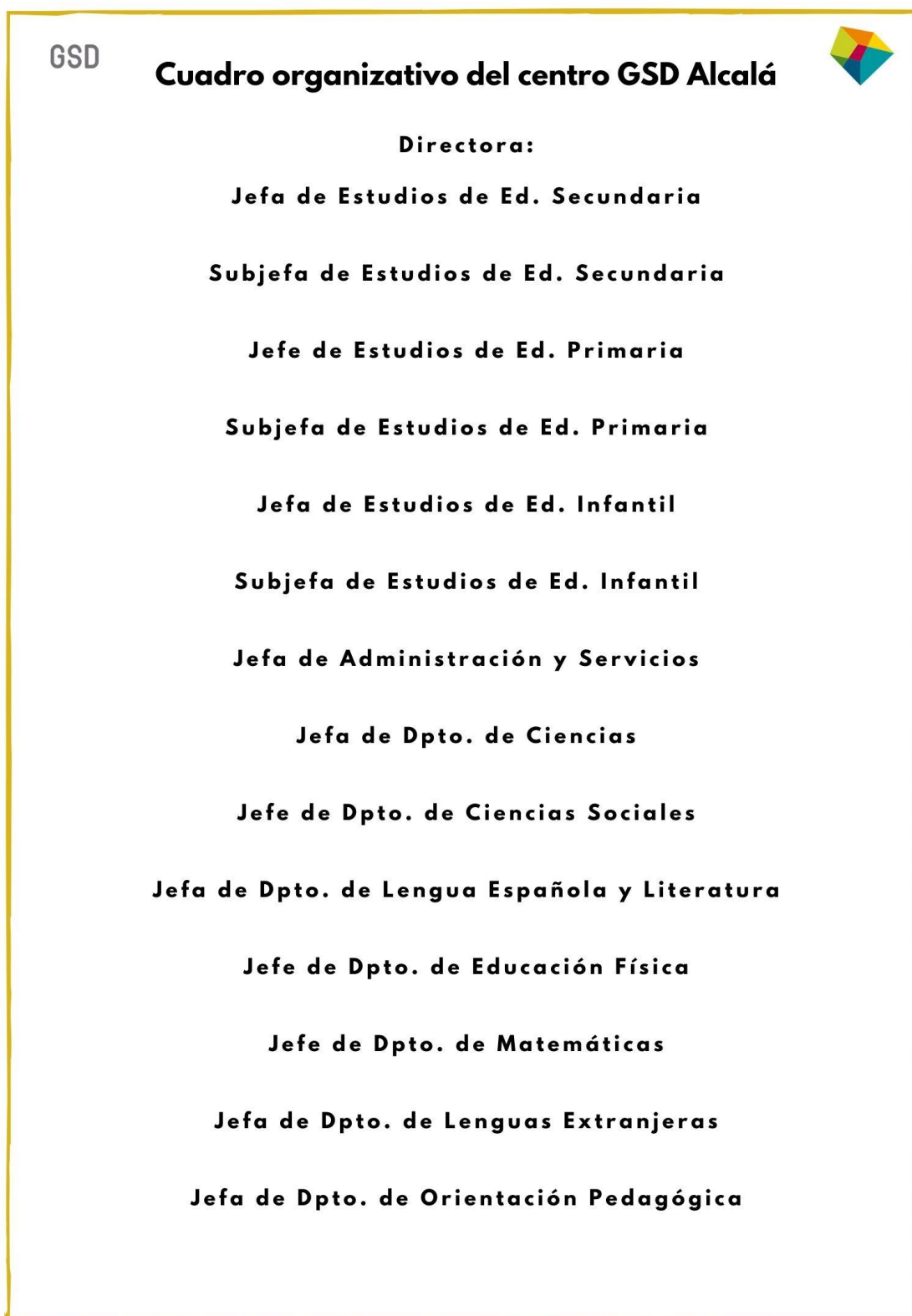
[Volver al apartado. Análisis de las características del centro educativo.](#)

15.2.3 Anexo 3. QR del folleto de las actividades extraescolares del GSD Alcalá.



[Volver al apartado. Análisis de las características del centro educativo.](#)

15.2.4 Anexo 4. Cuadro organizativo del GSD Alcalá



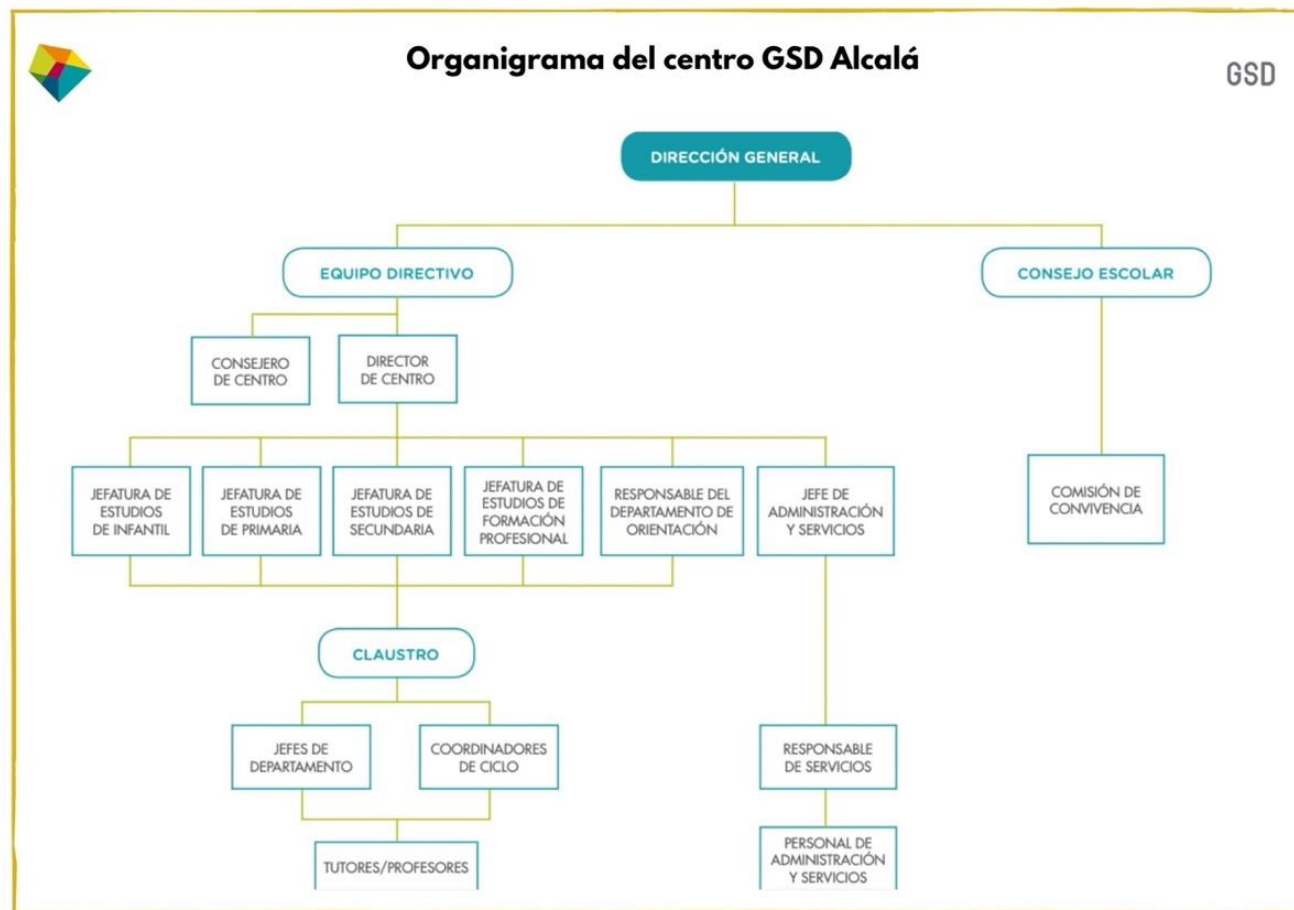
[Volver al apartado. Análisis de las características del centro educativo.](#)

15.2.5 Anexo 5. QR del reglamento de régimen interno del GSD Alcalá



[Volver al apartado. Análisis de las características del centro educativo.](#)

15.2.6 Anexo 6. Organigrama del centro GSD Alcalá.



[Volver al apartado. Análisis de las características del centro educativo.](#)

15.2.7 *Anexo 7: Desarrollo de las competencias.*

GSD

Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) en EF



Definición

La comunicación en la lengua materna o extranjera es la habilidad para expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral y escrita (escuchar, hablar, leer y escribir), y para interactuar lingüísticamente de una manera adecuada y creativa en todos los posibles contextos sociales y culturales, como la educación y la formación, la vida privada y profesional, y el ocio.

Saber

- Diversidad del lenguaje y de la comunicación en función del contexto.
- Funciones del lenguaje
- Características de los distintos estilos y registros de la lengua.
- Vocabulario.
- Gramática

Saber ser

- Estar dispuesto al diálogo crítico y constructivo.
- Reconocer el diálogo como herramienta primordial para la convivencia.
- Interés por la interacción con los demás.

En EF

Instrumento fundamental para la socialización y el aprovechamiento de la experiencia educativa, por ser una vía privilegiada de acceso al conocimiento dentro y fuera de la escuela. Será una de las competencias que más se desarrollen a lo largo de la programación.

Saber hacer

- Expresarse de forma oral en múltiples situaciones comunicativas que se den en clase como debates, juegos, lluvias de ideas...
- Comprender distintos tipos de textos; buscar, recopilar y procesar información relacionada con actividad física y salud.
- Expresarse de forma escrita en múltiples modalidades, formatos y soportes como por ejemplo el aula virtual del centro escolar, en la página web de la asignatura o en los diferentes trabajos grupales.
- Escuchar con atención e interés.

GSD

¿Qué acciones vamos a realizar para lograr la CCL?



Se va a desarrollar en las UD: de la 1 a la 12

En todas las UD se va a realizar de la siguiente manera:

- Se va a fomentar mediante estilos de enseñanza socializadores (Phillips 66, Brainstormings...) y participativos (enseñanza recíproca...) que los estudiantes se expresen de forma oral en múltiples situaciones comunicativas que se dan durante las sesiones con vocabulario y tecnicismos relacionados con la actividad física y salud.
- Además deberán elaborar un diario reflexivo junto con su triada dónde aportaran sus puntos de vista sobre ciertas actividades propuestas y sobre su grado de participación. Pudiendo aportar información extra.

UD 1: "Comienza el viaje, preparamos el equipaje"

- Mediante la redacción del diario reflexivo.
- En la elaboración de las fichas de cada triada.
- En todas las situaciones comunicativas que se creen en las actividades y dinámicas.

UD 3: "¿Cómo me siento para comenzar la vuelta al mundo?"

- Mediante la redacción del diario reflexivo.
- En todas las situaciones comunicativas que se creen en las actividades y dinámicas, como debates sobre el proceso personal.

UD 5: "Todo el mundo a sus puestos"

- Mediante la redacción del diario reflexivo.
- En todas las situaciones comunicativas que se creen en las actividades y dinámicas.

UD 7: "Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa"

- Mediante la redacción del diario reflexivo.
- A través de los juegos cooperativos tendrán que resolver problemas y de esta tendrán que expresarse de forma oral en diferentes situaciones...

UD 9: "Lanzamos y recepciónamos"

- Mediante la redacción del diario reflexivo.
- En todas las situaciones comunicativas que se creen en las actividades y dinámicas.

UD 11: "¿Nos convertirá el balonmano en un gran equipo?"

- Mediante la redacción del diario reflexivo.
- En todas las situaciones comunicativas que se creen en las actividades y dinámicas.

UD 2: "Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar"

- Mediante la redacción del diario reflexivo.
- Mediante la elaboración de actividades de consolidación en cada una de las etapas.

UD 4: "Estoy en formEF"

- Mediante la redacción del diario reflexivo.
- Mediante la propuesta de actividades de consolidación donde podrán proponer y explicar al grupo actividades o ejercicios.

UD 6: "Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina"

- Mediante la redacción del diario reflexivo.
- A través del juego de mesa Dixit Mutatio.
- En las diferentes actividades y dinámicas con componente expresivo de improvisación o no improvisación.

UD 8: "Si se jugar al bádminton, también podré jugar al tenis al pádel o a las paletas"

- Mediante la redacción del diario reflexivo.
- Con estilos de enseñanza como "enseñanza recíproca donde tienen que evaluar a sus compañeros.

UD 10: "Somos lo que comemos y bebemos"

- Mediante la redacción del diario reflexivo.
- En el trabajo de dietas que se propone en esta unidad.

UD 12: "¿Conseguimos dar la vuelta al mundo?"

- Mediante la redacción del diario reflexivo.
- Mediante todas las dinámicas como el escape room donde tendrán que solucionar una serie de enigmas.

GSD

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)



Definición

- "La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto"
- "Las competencias básicas en ciencia y tecnología son aquellas que proporcionan un acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con él desde acciones, tanto individuales como colectivas, orientadas a la conservación y mejora del medio natural, decisivas para la protección y mantenimiento de la calidad de vida"

Saber

- Abordar los saberes o conocimientos científicos relativos a la, la biología, la geología, las matemáticas y la tecnología, los cuales se derivan de conceptos, procesos y situaciones interconectadas.

Saber ser

- El sentido de la responsabilidad en relación a la conservación de los recursos naturales y a las cuestiones medioambientales y a la adopción de una actitud adecuada para lograr una vida física y mental saludable en un entorno natural y social.

En EF

Nos proporcionará conocimientos sobre hábitos saludables, nos aportará criterios para el mantenimiento y mejora de la condición física, sobre todo las relacionadas con la salud; nos permitirá hacer un uso responsable del medio ambiente a través de actividades en la naturaleza; usaremos razonamiento matemático para cálculos de volumen, intensidad, series...

Saber hacer

- La aplicación de los principios y procesos matemáticos en distintos contextos, ya sean personales, sociales, profesionales o científicos,
- Interpretar y reflexionar sobre los resultados que han podido obtener en las diferentes pruebas físicas a lo largo del curso escolar.
- Resolver problemas motrices con diferentes opciones.
- Tomar decisiones basadas en pruebas y argumentos.

GSD

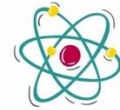
¿Qué acciones vamos a realizar para lograr la CMCT?



Se va a desarrollar en las UD: 2-3-4-5-10

En todas las UD se va a realizar de la siguiente manera:

- Aunque no fomentemos de manera específica en todas las UD, en cada una de ellas se trabajara con el recuento de puntos en los partidos, con las anotaciones que se hagan en las fichas de observación, con actividades que les hagamos pensar mediante juegos que tengan como mecánicas internas aspectos relacionados con los cálculos matemáticos, secuencias, lógica...
- Colaborando en todas ellas por un buen uso del medio que nos rodea.



UD 3. "¿Cómo me siento para comenzar la vuelta al mundo?"

- Mediante diferentes pruebas físicas y cuestionarios podrán ver como progresan en todas las cualidades relacionadas con la salud.

UD 2. "Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar"

- Con la actividad de acumular kilómetros mediante la app Runkeeper dónde podrán hacerlo a pie, en bicicleta, en patines... dónde también podrán aprender a un sedentario
- Cuantificar el número de kilómetros, series y repeticiones de las actividades que realicen durante el periodo estipulado.
- Con la salida complementari que hagamos en la semana del deporte en el medio ambiente: senderismo, tiro con arco y descenso del tajo en el mismo día.

UD 5. "Todo el mundo a sus puestos"

- Mediante actividades dónde aprenderán a trabajar con su frecuencia cardiaca como medidor de la intensidad de los esfuerzos.
- Plantearemos actividades cognitivas donde tendrán que resolver problemas o cálculos.
- Cuantificar el número de series, repeticiones, volumen que realicen en las diferentes actividades.
- Juego de mesa mastering adaptado a las carreras de velocidad.

UD 4. "Estoy en formEF"

- Mediante la puesta en práctica de un programa de acondicionamiento físico y mental durante todo el curso escolar, dónde tendrán que llevar a cabo actividades física relacionada con las capacidades físicas básicas, la higiene postura la respiración, el control emocional... que les permitirán mejoras a nivel cardiovascular, fuerza-resistencia, flexibilidad, emocional...

UD 10. "Somos lo que comemos y bebemos"

- En esta UD proporcionaremos conocimientos sobre determinados hábitos saludables en relación con la hidratación y alimentación.
- Los alumnos propondrán dietas o platos saludables.

GSD

Competencia Digital (CD)



Definición

"La competencia digital entraña el uso seguro, creativo y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en materia de TIC: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet"

Saber ser

- Desarrollar una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos, valorando sus fortalezas y debilidades.
- Respetar principios éticos.
- Implicada trabajo colaborativo, motivación y curiosidad por el aprendizaje.

En EF

A lo largo de la programación se va a trabajar mediante el aula virtual de la asignatura dónde se les irán proponiendo actividades de consolidación y ampliación para aumentar puntos, además usaremos apps relacionadas con la actividad física y salud para que haya una mayor participación del alumnado. Por tanto, serán un instrumento educativo más en esta programación.

Saber

- Esto conlleva el conocimiento de las principales aplicaciones informáticas.
- Supone también el acceso a las fuentes y el procesamiento de la información, en este caso se las daremos nosotros
- Conocimiento de los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital, propondremos unas pautas para el trabajo en la red.

Saber hacer

- Buscar, obtener y tratar la información, tanto la que les aportemos nosotros como docentes como la que busquen por ellos mismos acerca de las diferentes actividades físico deportivas y expresivas que veamos en clase.
- Crear contenidos con las aplicaciones que proponemos, tanto trabajos como el diario de la triada.
- Utilizar los recursos tecnológicos para la comunicación y la resolución de problemas, a través de la página de la asignatura.

GSD

¿Qué acciones vamos a realizar para lograr la CD?



Se va a desarrollar en las UD: de la 1 a la 12



En todas las UD se va a realizar de la siguiente manera:

- Se propondrá en el aula virtual de la asignatura, actividades de consolidación y ampliación para ayudar al alumnado a comprender y ampliar los contenidos relativos a la actividad física y deporte que se incluirán en el diario reflexivo de la triada. Que pueden ser búsquedas de información, participar en las plataformas digitales, grabación de retos...
- Utilización de apps relacionadas con la actividad física y deporte, como runkeeper.
- Utilización de soportes digitales para el desarrollo de las actividades del día a día.

UD 1: "Comienza el viaje, preparamos el equipaje"

- Utilizaremos aplicaciones web para proponer ideas para la elaboración de las normas de clase, para conocer las expectativas, intereses y motivaciones del alumnado...

UD 2: "Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar"

- Mediante la app runkeeper con la cual nos mandaran capturas de sus kilómetros realizados solos o en compañía.
- Diario reflexivo elaborado de manera digital.

UD 3: "¿Cómo me siento para comenzar la vuelta al mundo?"

- Mediante actividades de consolidación y ampliación que podrán realizar en el aula virtual.

UD 4: "Estoy en formEF"

- Mediante actividades de consolidación y ampliación que podrán realizar en el aula virtual.

UD 5: "Todo el mundo a sus puestos"

- Mediante actividades de consolidación y ampliación que podrán realizar en el aula virtual.

UD 6: "Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina"

- Mediante actividades de consolidación y ampliación que podrán realizar en el aula virtual.

UD 7: "Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa"

- Mediante actividades de consolidación y ampliación que podrán realizar en el aula virtual.
- Utilizaremos apps para el apoyo de estos juegos, como un elemento más.

UD 8: "Si se jugar al bádminton, también podré jugar al tenis al pádel o a las palas"

- Mediante actividades de consolidación y ampliación que podrán realizar en el aula virtual.

UD 9: "Lanzamos y receptionamos"

- Mediante actividades de consolidación y ampliación que podrán realizar en el aula virtual.

UD 10: "Somos lo que comemos y bebemos"

- Mediante la elaboración de un trabajo dónde propopondran dietas a sus compañeros.

UD 11: "¿Nos convertirá el balonmano en un gran equipo?"

- Mediante actividades de consolidación y ampliación que podrán realizar en el aula virtual.

UD 12: "¿Conseguimos dar la vuelta al mundo?"

- Entrega del diario reflexivo y utilizamos aplicaciones web para recibir feedback del alumnado sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Definición

"Apreciación de la importancia de la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de distintos medios, incluida la música, las artes escénicas, la literatura y las artes plásticas"

Saber

- implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos.
- A través de la vuelta al mundo, conoceremos esto de diferentes países.

Saber ser

- Valorar la libertad de expresión.
- Supone actitudes y valores personales de interés, reconocimiento y respeto por las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, y por la conservación del patrimonio.
- Respetar el derecho de diversidad.

Saber hacer

- Destrezas como la aplicación de diferentes habilidades de pensamiento, perceptivas, comunicativas, de sensibilidad y sentido estético para poder comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas. Esto lo vamos a trabajar a través de actividades artístico expresivas.
- La expresión cultural y artística exige también desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad expresadas a través de códigos artísticos, así como la capacidad de emplear distintos materiales y técnicas en el diseño de proyectos. Fomentaremos en nuestro alumnado el pensamiento divergente mediante las actividades.

En EF

fomenta el reconocimiento y la valoración de manifestaciones culturales de la motricidad humana como deportes, juegos tradicionales y actividades artístico expresivas. Además se contribuirá a la expresión de ideas o sentimientos de forma creativa y una actitud abierta hacia la diversidad.



Se va a desarrollar en las UD: 2 y 6

En todas las UD se va a realizar de la siguiente manera:

- Mediante la gamificación propuesta se va a tratar de reconocer y valorar las manifestaciones culturales de la motricidad humana, tales como deportes, juegos tradicionales, actividades expresivas y danzas de los diferentes países que vayamos recorriendo.
- Daremos a conocer los ODS de la agenda 2030 y con ello intentaremos que adquieran una actitud abierta hacia la diversidad culturales mediante actividades lúdicas.



UD 2. "Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar"

- Mediante esta unidad didáctica iremos recorriendo de manera virtual por varios países para lograr dar la vuelta al mundo en cada uno de ellos se conocerán historias relacionadas con la agenda 2030.
- Además de cada una de ellas podrán proponer juegos típicos o deportes como actividades de ampliación.

UD 6. "Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina"

- Para el desarrollo de competencias expresivas y pensamiento crítico desde los Objetivos de Desarrollo Sostenible, hemos creado un juego, llamado Dixit Mutatio, adaptando mecánicas y narrativa del conocido juego de mesa Dixit.
- Para llegar a jugar a ese juego se propondrán actividades previas donde trabajaremos con esta temática.
- Desarrollo de habilidades perceptivas a través de experiencias sensoriales y emocionales.



Definición

"Estas competencias incluyen las personales, interpersonales e interculturales y recogen todas las formas de comportamiento que preparan a las personas para participar de una manera eficaz y constructiva en la vida social y profesional, especialmente en sociedades cada vez más diversificadas, y, en su caso, para resolver conflictos. La competencia cívica prepara a las personas para participar plenamente en la vida cívica gracias al conocimiento de conceptos y estructuras sociales y políticas, y al compromiso de participación activa y democrática"

Saber

- La competencia social: conocimientos que permitan comprender y analizar de manera crítica los códigos de conducta y los usos generalmente aceptados en las distintas sociedades y entornos, así como sus tensiones y procesos de cambio.
- La competencia cívica: conocimiento crítico de los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos y civiles

Saber ser

- Competencia social: Actitudes y valores como una forma de colaboración, la seguridad en uno mismo y la integridad y honestidad.
- Competencia cívica: Pleno respeto de los derechos humanos y a la voluntad de participar en la toma de decisiones democráticas a todos los niveles

En EF

Esta competencia será de vital importancia para generar un buen clima en el aula, desde el principio se fomentará el respeto y se contribuirá al desarrollo de la cooperación, igualdad y trabajo en equipo. Se fomentará un proyecto común donde se aceptarán las limitaciones y diferencias. Asumiendo cada estudiante sus responsabilidades y aceptando las normas.

Saber hacer

- Competencia social: la capacidad de comunicarse de una manera constructiva en distintos entornos sociales y culturales, mostrar tolerancia, expresar y comprender puntos de vista diferentes, negociar sabiendo inspirar confianza y sentir empatía, trabajemos con temas de la Agenda 2030 y mediante dinámicas.
- Competencia cívica: habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público y para manifestar solidaridad e interés por resolver los problemas que afecten al entorno escolar. Analizaremos los problemas que puedan surgir en el grupo clase y el clima.

¿Qué acciones vamos a realizar para lograr la CSC?



Se va a desarrollar en las UD: 1 y 6

En todas las UD se va a realizar de la siguiente manera:

- Se va a desarrollar dicha competencia a lo largo de toda la programación didáctica ya que la metodología utilizada es la gamificación y como hilo conductor tiene los objetivos de desarrollo sostenible de la agenda 2030. Estos objetivos se podrían dividir en 5 "pes" planeta, prosperidad, personas, paz y alianzas, siendo la relacionada con las personas la que está más relacionada con esta competencia y la cual la desarrollaremos mediante diferentes actividades.
- Además todo el alumnado al principio de curso firmará sus responsabilidades y aceptará las normas de la asignatura.

UD 1: "Comienza el viaje, preparamos el equipaje"

- Mediante la elaboración y firma del contrato, dónde se comprometen cada uno de los estudiantes a cumplir las normas de convivencia para así asegurar un buen clima.
- Elaboración en conjunto de las normas de convivencia, escuchando y proponiendo propuestas.
- Se les presentará la gamificación de "La vuelta al mundo en 80 días" basada en la Agenda 2030.



UD 6. "Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina"

- Esta UD en concreto es la que va a dar a conocer al alumnado los ODS, y se van a hacer diferentes actividades con componente expresivo que darán pie a reflexión.
- Se crearan debates sobre aspectos relacionados con aquellos ODS de personas, dónde se interará crear un clima de grupo idóneo para la escucha y la tolerancia de los diferentes puntos de vista.



Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)



Definición

"Por sentido de la iniciativa y espíritu de empresa se entiende la habilidad de la persona para transformar las ideas en actos. Está relacionado con la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, así como con la habilidad para planificar y gestionar proyectos con el fin de alcanzar objetivos. En esta competencia se apoyan todas las personas, no sólo en la vida cotidiana, en casa y en la sociedad, sino también en el lugar de trabajo, al ser conscientes del contexto en el que se desarrolla su trabajo y ser capaces de aprovechar las oportunidades, y es el cimiento de otras capacidades y conocimientos más específicos que precisan las personas que establecen o contribuyen a una actividad social o comercial. Ello debe incluir una concienciación sobre los valores éticos y promover la buena gobernanza"

Saber

- Conocimiento de las oportunidades existentes para la realización de actividad física deporte.
- Proponer un plan.

Saber ser

- Actitudes y valores como: la predisposición a actuar de una forma creadora e imaginativa; el autoconocimiento y la autoestima; la autonomía o independencia, el interés y esfuerzo y el espíritu emprendedor. Se caracteriza por la iniciativa, la pro-actividad y la innovación

En EF

Daremos protagonismo al alumnado, este será a medida que vayamos pasando las unidades didácticas más autónomo en aspectos de organización individual y colectiva. Además buscaremos que tenga una actitud positiva ante actividades de dificultad para su propia mejora.

Saber hacer

- Capacidad de análisis
- Capacidades de planificación y organización, gestión y toma de decisiones
- Capacidad de adaptación al cambio y resolución de problemas
- Comunicación, presentación, representación
- Habilidad para trabajar, tanto individualmente como dentro de un equipo;
- Pensamiento crítico y sentido de la responsabilidad; autoconfianza, evaluación y auto-evaluación, ya que es esencial determinar los puntos fuertes y débiles

¿Qué acciones vamos a realizar para lograr la SIEE?



Se va a desarrollar en las UD: de la 1 a la 12



En todas las UD se va a realizar de la siguiente manera:

- Se va a fomentar mediante estilos de enseñanza participativos como enseñanza recíproca, grupos reducidos y micro enseñanza; y también con los cognoscitivos como descubrimiento guiado y resolución de problemas, donde trabajaran por equipos.
- Además tendrán que hacer una autoevaluación en cada unidad didáctica basándose en la rúbrica que elaboramos al principio de curso.
- En todas las UD se les dará protagonismo al alumnado, además podrán realizar actividades de profundización o refuerzo, para que tengan la opción de superarse a ellos mismos.

UD 1: "Comienza el viaje, preparamos el equipaje"

- Tendrán que decidir como va a ser la rúbrica del curso.
- Expondrán sus motivaciones y aceptarán el contrato de evaluación.

UD 3. "¿Cómo me siento para comenzar la vuelta al mundo?"

- Mediante enseñanza recíproca se evaluarán y analizarán por triadas.

UD 5. "Todo el mundo a sus puestos"

- Mediante la propuesta de actividades de profundización como analizar en el diario sobre sus valores de FC antes de dormir, al despertarse y al hacer ejercicio físico durante una semana.

UD 7. "Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa"

- Mediante la propuesta de actividades de profundización les propondremos preguntas, pruebas o retos para los diferentes juegos que crearemos.

UD 9. "Lanzamos y recibimos"

- Mediante enseñanza recíproca se evaluarán y analizarán por triadas.

UD 11. ¿Nos convertirá el balonmano en un gran equipo?

- Mediante la propuesta de actividades de profundización como proponer en el diario juegos con la misma lógica interna que el balonmano.

UD 2. "Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar"

- Tendrán la autonomía de hacer actividad física fuera del aula para aumentar kilómetros y obtener más puntuación: iniciativa y motivación.

UD 4. "Estoy en formEF"

- Les daremos autonomía con estilos de enseñanza como micro enseñanza en los circuitos.
- Y de actividades de profundización podrán proponer variantes o ejercicios.

UD 6. "Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina"

- Mediante la propuesta de actividades de profundización como proponer una carta nueva del dicit en cualquier formato: gif, video o foto.

UD 8. "Si se jugar al bádminton, también podré jugar al tenis al pádel o a las palas"

- Mediante enseñanza recíproca se evaluarán y analizarán por triadas.

UD 10. "Somos lo que comemos y bebemos"

- Mediante la propuesta de actividades de profundización como analizar en el diario su dieta de una semana y proponer dietas saludables.

UD 12. "¿Conseguimos dar la vuelta al mundo?"

- Tendrán que trabajar en equipo para lograr superar los acertijos y dinámicas que se les propongan, como un escape room, dónde ellos serán los protagonistas.

GSD

Competencia para Aprender a aprender (CPAA)



Definición

"Es la habilidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, para organizar su propio aprendizaje y gestionar el tiempo y la información eficazmente, ya sea individualmente o en grupos. Esta competencia conlleva ser consciente del propio proceso de aprendizaje y de las necesidades de aprendizaje de cada uno, determinar las oportunidades disponibles y ser capaz de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito. Dicha competencia significa adquirir, procesar y asimilar nuevos conocimientos y capacidades, así como buscar orientaciones y hacer uso de ellas"

Saber ser

• La motivación y la confianza son cruciales para la adquisición de esta competencia. Se establecerán metas realistas a corto, medio y largo plazo. Al alcanzarse las metas aumenta la percepción de auto-eficacia y la confianza. Las personas deben ser capaces de apoyarse en experiencias vitales y de aprendizaje previas con el fin de utilizar y aplicar los nuevos conocimientos

En EF

En EF se buscará que el alumnado sea capaz de regular su propio aprendizaje y práctica de actividad física fuera del horario escolar de forma organizada. Además se les capacitará con habilidades para el trabajo en equipo y así contribuir en la adquisición de aprendizajes técnicos, tácticos y estratégicos.

Saber

- El conocimiento que tiene acerca de lo que sabe y desconoce, de lo que es capaz de aprender, de lo que le interesa, etcétera sobre las diferentes AFD que veamos.
- El conocimiento de la disciplina en la que se localiza la tarea de aprendizaje y el conocimiento del contenido concreto y de las demandas de la tarea misma;
- El conocimiento sobre las distintas estrategias posibles para afrontar la tarea, lógica interna del deporte.

Saber hacer

- Destrezas que requieren la reflexión y la toma de conciencia de los propios procesos de aprendizaje. Así, los procesos de conocimiento se convierten en objeto del conocimiento y, además, hay que aprender a ejecutarlos adecuadamente.
- Estrategias de planificación para resolución de tareas.
- Estrategias de evaluación de resultados del proceso que se ha llevado.

GSD

¿Qué acciones vamos a realizar para lograr la CPAA?



Se va a desarrollar en las UD: de la 1 a la 12

En todas las UD se va a realizar de la siguiente manera:

- Se va a fomentar mediante actividades de enseñanza y aprendizaje de iniciación, ya que de esta manera conoceremos el conocimiento previo del alumnado para luego favorecer ese aprendizaje significativo desde lo que ya saben. También se harán actividades de síntesis cuya finalidad será la de constatar la asimilación de contenidos.
- También se fomentará mediante estilos de enseñanza socializadores como Philips 66, Brainstorming para saber lo que saben y lo que desconocen, entre otras estrategias.

UD 1: "Comienza el viaje, preparamos el equipaje"

- Mediante las actividades de enseñanza y aprendizaje de iniciación, en este caso con las fichas de la triada dónde anotaran los gustos deportivos, deportes practicados...

UD 3. "¿Cómo me siento para comenzar la vuelta al mundo?"

- Mediante las actividades de enseñanza y aprendizaje de iniciación, en este caso haremos tests parecidos a los que llevaban a cabo en educación primaria.

UD 5. "Todo el mundo a sus puestos"

- Mediante estilo de enseñanza lluvia de ideas y debates conoceremos el conocimiento previo y adquirido de nuestros estudiantes.

UD 7. "Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa"

- En esta UD se trabajarán mediante juego de mesa o mecánicas de videojuegos los conocimientos aprendidos a lo largo del curso, permitiéndoles profundizar en lo aprendido.

UD 9. "Lanzamos y recibimos"

- Mediante las actividades de enseñanza y aprendizaje de iniciación, en este caso haremos actividades y ejercicios teniendo en cuenta lo aprendido y practicado en la EP.

UD 11. ¿Nos convertirá el balonmano en un gran equipo?

- Mediante las actividades de enseñanza y aprendizaje de iniciación, en este caso haremos actividades y ejercicios teniendo en cuenta lo aprendido y practicado en la EP.

UD 2. "Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar"

- En esta UD se buscará con la actividad de runkeeper que el alumnado realice la práctica de actividad física fuera del horario escolar de forma organizada, autónoma y sistemática.

UD 4. "Estoy en formEF"

- Mediante las actividades de enseñanza y aprendizaje de iniciación, en este caso haremos actividades y ejercicios teniendo en cuenta lo aprendido y practicado en la EP.

UD 6. "Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina"

- Con la actividad de la creación de una representación por grupos se les capacitará con habilidades de equipo y se trabajarán aspectos ya vistos en EP

UD 8. "Si se jugar al bádminton, también podré jugar al tenis al pádel o a las palas"



- Mediante estilo de enseñanza Puzzle de Aronson y enseñanza recíproca regularán su propio proceso de enseñanza y aprendizaje.

UD 10. "Somos lo que comemos y bebemos"

- Con la actividad de trabajo grupal sobre dietas, adquirirán habilidades de trabajo en equipo.

UD 12. "¿Conseguimos dar la vuelta al mundo?"

- En la actividad del escape room tendrán que superar retos y acertijos relacionados con lo visto en clase, además de poner en práctica las habilidades de trabajo en equipo.

	BOLETÍN OFICIAL DEL ESTADO	
Núm. 3	Sábado 3 de enero de 2015	Sec. I. Pág. 176

Objetivos generales de etapa (OGE)- 1er Nivel Concreción Curricular

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

En la ESO se contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el dialogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, 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 la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, 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. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- 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 los demás, 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 practica 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 de los seres vivos 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.

[Volver al apartado de objetivos](#)

15.2.9 Anexo 9. OGA y OGIESO



Objetivos Generales de Área de EF (OGA)- 2º Nivel Concreción Curricular

Han sido desarrollados y consensuados por el equipo docente del departamento de EF del GSD Alcalá, teniendo como referencia el Real Decreto 1105/2014.

En la ESO, en concreto en el área de EF se contribuirá a desarrollar los siguientes objetivos:

- A. Entender y apreciar los efectos de la práctica de ejercicio físico y deporte en la mejora de la salud y la autoestima, adoptando una actitud crítica y consecuente sobre el conocimiento y tratamiento del cuerpo y ante los estereotipos sociales que se asocian a la imagen corporal
- B. Adquirir una conciencia y madurez que permita actuar de forma responsable y autónoma, así como estar sensibilizado con aspectos como las diferencias de género, los problemas del medio ambiente, las diferentes manifestaciones artísticas... todas relacionadas con la Agenda 2030.
- C. Practicar y conocer modalidades deportivas y recreativas, ajustando y transfiriendo la acción de juego a su lógica interna y adoptando una actitud crítica ante los aspectos generados en torno al deporte.
- D. Incrementar sus posibilidades de rendimiento motor mediante el acondicionamiento de las cualidades físicas básicas y habilidades motrices, utilizando la percepción y la toma de decisiones en las distintas situaciones físico-motrices, con actitud autoexigente, regulando y dosificando el esfuerzo.
- E. Ser consciente de su estado emocional y darse cuenta de como gestiona sus emociones en diferentes situaciones que se den en las clases. Fortaleciendo sus capacidades afectivas
- F. Recurrir a y comprender las técnicas básicas de respiración y relajación como medio para reducir desequilibrios y serenar tensiones producidas en la vida cotidiana y en la práctica de ejercicio físico o deportes.
- G. Planificar y realizar actividades físico-motrices en entornos habituales y en el medio natural, contribuyendo a su conservación y mejora, previa valoración del estado de sus capacidades físicas y habilidades motrices.
- H. Mostrar habilidades sociales y actitudes de respeto, tolerancia, trabajo en equipo y deportividad en la práctica de actividades físico-motrices, con independencia de las diferencias culturales, sociales y de habilidad motriz, utilizando el diálogo y la mediación en la resolución de conflictos.
- I. Utilizar y valorar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento como medio de comunicación y expresión creativa y como elemento cultural de los pueblos, se prestará atención a las manifestaciones culturales, rítmicas y expresivas del mundo.
- J. Practicar y valorar los juegos y deportes tradicionales de diferentes países del mundo y de otras culturas, reconociéndolos como elementos del patrimonio cultural.
- K. Participar de forma activa, autónoma, responsable y creativa en diferentes actividades físico-motrices, valorándolas como un recurso adecuado para la ocupación del tiempo libre, respetando las normas y reglas establecidas, evitando discriminaciones y adoptando una actitud abierta, crítica y responsable ante el fenómeno deportivo desde la perspectiva de participante, espectador y consumidor.
- L. Aplicar las TICS al desarrollo de los contenidos de la materia como recurso para la mejora del aprendizaje.



Objetivos Generales del nivel educativo (OG1ESO)- 2º Nivel Concreción Curricular

Han sido desarrollados y consensuados por el equipo docente del departamento de EF del GSD Alcalá, teniendo como referencia el Real Decreto 1105/2014 para el nivel educativo de 1º ESO.

En el nivel educativo de 1º ESO, en concreto en el área de EF se contribuirá a desarrollar los siguientes objetivos:

1. Ser capaces de expresarse de forma oral en múltiples situaciones comunicativas. Mostrando habilidades sociales y actitudes de trabajo en equipo, cooperación y mediación en la resolución de conflictos.
2. Promover y desarrollar un correcto uso de las TICS de forma autónoma, valorando sus fortalezas y peligros.
3. Incorporar y reflexionar sobre los hábitos de higiene, alimentación e hidratación para una vida saludable.
4. Cohesionar al grupo y fomentar la autonomía y participación del alumnado. Aceptando las normas de convivencia del centro y de la asignatura de EF.
5. Valorar y respetar la libertad de expresión, así como, practicar la tolerancia, no discriminación, respeto.
6. Identificar la lógica interna de diferentes prácticas deportivas.
7. Experimentar numerosas experiencias motrices, así como mejorar sus cualidades y habilidades físicas básicas, incrementando así su rendimiento.
8. Ser consciente de su estado emocional y darse cuenta de su gestión de emociones en diferentes situaciones.
9. Ayudar al cuidado del medio ambiente
10. Valorar los juegos y deportes tradicionales de diferentes países del mundo y de otras culturas, reconociéndolos como elementos del patrimonio cultural.
11. Relacionar y transferir los diferentes conceptos relacionados con la actividad física y salud.
12. Utilizar y comprender técnicas básicas de respiración y relajación como medio para reducir desequilibrios y aliviar tensiones producidas en situaciones de estrés como exámenes.
13. Adoptar una actitud crítica hacia los estereotipos sociales que se asocian a la imagen corporal.
14. Utilizar y darse cuenta de las ventajas de la para la realización de actividad física o deportiva fuera del horario lectivo para la mejora de su salud.
15. Estar concienciado con los objetivos de desarrollo sostenible.

[Volver al apartado de objetivos](#)

15.2.10 Anexo 10. DAM según Larraz (2004) y relación con las UDD

[Volver al apartado de contenidos.](#)

DAM	Explicación
DAM 1	<i>Situaciones motrices sin incertidumbre del medio y sin interacción con compañeros ni adversarios:</i> como atletismo en la presente programación en la UD 5 “Todo el mundo a sus puestos”
DAM 2	<i>Situaciones motrices de enfrentamiento uno contra uno:</i> en nuestra programación sería bádminton en la UD 8 “Si se jugar al bádminton, también podré jugar al tenis al pádel o a las palas”
DAM 3	<i>Situaciones de cooperación:</i> juegos y dinámicas cooperativas que vamos a poner en práctica durante todo el curso escolar, aunque de manera más desarrollada al principio y final de este en las UD 1 “Comienza el viaje, preparamos el equipaje” y 12 “¿Conseguimos dar la vuelta al mundo?”
DAM 4	<i>Situaciones de colaboración y oposición:</i> como por ejemplo cuando planteemos la UD 11 ¿Nos convertirá el balonmano en un gran equipo?
DAM 5	<i>Situaciones con incertidumbre del medio externo:</i> actividades en el medio natural como senderismo en la UD 2 “Se hace camino al andar, nadar, montar en bicicleta, correr o patinar”
DAM 6	<i>Situaciones con finalidad artístico- expresiva y/o rítmico expresiva:</i> todas las actividades que hagamos en la UD 6 “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”

Contenidos- 1er Nivel Concreción Curricular

Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

1. Actividades físico-deportivas individuales en medio estable.

- Modalidades de atletismo: carrera de velocidad, salto de longitud y lanzamiento de jabalina adaptado
- Ajuste de la ejecución a la globalidad del gesto técnico.
- Relación de la técnica de las modalidades con la prevención de lesiones, con la eficacia y con la seguridad.
- Capacidades motrices implicadas: coordinación, fuerza rápida, velocidad.
- Formas de evaluar el nivel técnico en la carrera de velocidad, el salto de longitud y el lanzamiento de jabalina.
- Aspectos preventivos: indumentaria, materiales, calentamiento específico para cada modalidad, trabajo por niveles de habilidad, actividades de recuperación, estiramientos y relajación.
- Autovaloración, autoimagen y autoestima asociadas a los aprendizajes de actividades físico-deportivas individuales. El sentimiento de logro

2. Actividades de adversario: bádminton

- Golpeos básicos y desplazamientos. Técnica, finalidades y capacidades motrices implicadas.
- Puesta en juego y golpeos de fondo de pista.
- Principios estratégicos, posición básica y recuperación de la situación en el campo tras los golpeos.
- Reglamento de juego. Adecuación de las conductas y aceptación del resultado de la competición

3. Actividades de colaboración-oposición: balonmano

- Habilidades específicas en balonmano. Modelos técnicos y adaptación a las características propias.
- Aspectos funcionales y principios estratégicos; papel y conductas de los jugadores en las fases del juego. Capacidades implicadas.
- Estímulos relevantes que en balonmano condicionan la conducta motriz: situación de los jugadores, del balón y de la portería, ocupación de los espacios, etc.
- La colaboración y la toma de decisiones en equipo.

4. Actividades en medio no estable:

- El senderismo como actividad físico deportivas en medio no estable. Características de las zonas de actividad y su repercusión en las técnicas que hay que emplear para garantizar la seguridad. Posibilidades del entorno natural próximo para la realización de actividades físico-deportivas.
- Equipamiento básico para la realización de actividades de senderismo en función de la duración y de las condiciones de estas.
- La meteorología como factor que hay que tener en cuenta para preparar o realizar una actividad de senderismo.
- Influencia de las actividades físico-deportivas en la degradación del entorno natural próximo. Conductas destinadas al cuidado del entorno que se utiliza.

5. Actividades artístico-expresivas:

- La conciencia corporal en las actividades expresivas.
- Técnicas expresivas de mimo y juego dramático. Control e intencionalidad de los gestos, movimientos y sonidos.

6. Salud:

- Ventajas para la salud y posibles riesgos de las diferentes actividades físico-deportivas seleccionadas.
- Medidas preventivas en las actividades físico-deportivas en las que hay competición: preparación previa a la situación de competición, equilibrio de niveles, adaptación de materiales y condiciones de practica.
- Los niveles saludables en los factores de la condición física.
- Higiene postural en la actividad física y en las actividades cotidianas.
- Progresividad de los esfuerzos: actividades de activación y actividades de recuperación.

7. Hidratación y alimentación durante la actividad física.

15.2.12 Anexo 12. Contenidos del 2º NCC.



Los contenidos del 2º NCC han sido desarrollados y consensuados por el equipo docente del departamento de EF del GSD Alcalá, tomando de referencia el Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, los cuales son los siguientes:

I. Actividades físico-deportivas individuales en medio estable.

- Aproximación a las modalidades de atletismo de carrera de velocidad, salto de longitud y lanzamiento de jabalina adaptado.
- Capacidades motrices implicadas: coordinación, fuerza, velocidad.
- Técnica de carrera y su relación con la prevención de lesiones, eficacia y seguridad.
- Formas de evaluar el nivel técnico en la carrera de velocidad, el salto de longitud y el lanzamiento de jabalina.
- Calentamiento específico, trabajo por niveles de habilidad, actividades de recuperación, estiramientos y relajación enfocados al tren inferior.
- Autovaloración y autoestima asociadas a los aprendizajes de actividades físico-deportivas individuales. El sentimiento de logro

II. Actividades de adversario: bádminton

- Aproximación al bádminton: implemento, golpes básicos y desplazamientos.
- Comprensión táctica del juego: principios estratégicos y transferencia interna con otros deportes.
- Conocimiento del reglamento de juego.

III. Actividades de colaboración-oposición: balonmano

- Aproximación al balonmano. Adquisición habilidades específicas.
- Comprensión táctica del juego
- Capacidades implicadas y transferencia interna con otros deportes de colaboración-oposición.
- Colaboración y toma de decisiones.

IV. Actividades en medio no estable:

- El senderismo como actividad físico-deportiva: características de las zonas de actividad, meteorología, hidratación y alimentación, indumentaria básica durante las actividades en medio no estable.
- Posibilidades del entorno natural próximo para la realización de actividades físico-deportivas. Iniciación en orientación.
- Cuidado del entorno: influencia de las actividades físico-deportivas en la degradación del entorno natural próximo y conductas para su protección.

V. Actividades artístico-expresivas:

- Técnicas expresivas de mimo y juego dramático y concienciación de los objetivos de desarrollo sostenible (agenda 2030)
- Gestos, movimientos y sonidos a través de la música. Iniciación al ritmo.
- Conocimiento de las posibilidades del cuerpo.

VI. Salud:

- Conocimiento de los posibles riesgos de las diferentes actividades físico-deportivas desarrolladas durante el curso y sus medidas preventivas.
- Higiene postural.
- Progresividad de los esfuerzos a través de la medición de la frecuencia cardíaca. Actividades de activación y recuperación.

VII. Hidratación y alimentación durante la actividad física

VIII. Actividades en medio acuático.

- Aproximación a los estilos de braza y mariposa y profundización en crol y espalda.
- Aproximación al waterpolo.
- Destrezas básicas: desplazamientos, respiración, giros, flotación, saltos, lanzamientos y recepciones, propulsión.

Calendario escolar 2021/2022

2021

septiembre

L	M	X	J	V	S	D
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	1	2	3

octubre

L	M	X	J	V	S	D
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

noviembre

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	1	2	3	4	5

diciembre

L	M	X	J	V	S	D
29	30	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2

2022

enero

L	M	X	J	V	S	D
27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	1	2	3	4	5	6

febrero

L	M	X	J	V	S	D
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13

marzo

L	M	X	J	V	S	D
28	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10

abril

L	M	X	J	V	S	D
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	1
2	3	4	5	6	7	8

mayo

L	M	X	J	V	S	D
25	26	27	28	29	30	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5

junio








L	M	X	J	V	S	D
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10

julio

L	M	X	J	V	S	D
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7

agosto

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11

-  Las actividades lectivas comenzarán el día 8 de septiembre de 2021 y terminarán el 24 de junio de 2022
-  Festividades y otros días no lectivos
-  Los días festivos para el año 2022, que serán establecidos con posterioridad a la firma y difusión de la presente orden, tendrán efecto sobre el curso 2021/2022. Dichos días festivos serán los siguientes:
 - Los que determine la Comunidad Autónoma de Madrid para el año 2022 en el ejercicio de sus competencias.
 - Los días de fiesta de ámbito nacional no trasladables que se establezcan para el año 2022.
 - Los días de fiesta local que determine cada municipio para el año 2022 y así aparezcan publicados en el Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid.
-  Sesiones de Educación física
-  Taller de natación
-  Día del deporte.
-  Actividades complementarias fuera del centro.

Calendario escolar 2021/2022 basado en la Orden del consejero de educación y juventud por la que se establece el calendario escolar para el curso 2021/2022 en los centros educativos no universitarios sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Madrid.

[Volver al apartado: Temporalización UD](#)


15.2.14 Anexo 14. Temporalización UUDD.

Volver al apartado de [temporalización UUDD](#)

Trimestre	Unidad didáctica	Tipo UD	DAM	Temporalización	Nº sesiones
Primer trimestre	1. “Comienza el viaje, preparamos el equipaje”	UD tradicional	3	9/09/2021 al 16/09/2021	3 sesiones
	2. “Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar”	UD reforzada	5	13/09/2021 al 20/12/2021 en taller de natación	Sesiones taller de natación: 13
	3. “¿Cómo me siento para comenzar la vuelta al mundo?”	UD irregular	1	21/09/2021 al 30/09/2021	4 sesiones
	4. “Estoy en formEF”	UD intermitente	1	05/10/2021 al 9/12/2021	17 sesiones, 10 minutos del principio de cada sesión
	5. “Todo el mundo a sus puestos”	UD tradicional	1	05/10/2021 al 11/11/2021	10 sesiones
	6. “Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”	UD tradicional	6	16/11/2021 al 14/12/2021	8 sesiones
	7. “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa”	UD irregular	3	16/12/2021 al 21/12/2021	2 sesiones
Total:	27 sesiones de EF y 13 sesiones de taller de natación.				
Segundo trimestre	2. “Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar”	UD reforzada	5	Vacaciones de navidad Y del 10/01/2022 al 04/04/2022 en taller de natación.	Fuera del horario lectivo Sesiones taller de natación: 13
	3. “¿Cómo me siento para continuar la vuelta al mundo?”	UD irregular	1	11/01/2022 al 13/01/2022	2 sesiones
	4. “Estoy en formEF”	UD intermitente	1	18/01/2022 al 07/06/2022	24 sesiones, 10 minutos del principio de cada sesión
	8. “Si se jugar al bádminton, también podré jugar al tenis al pádel o a las palas”	UD tradicional	2	18/01/2022 al 17/02/2022	10 sesiones
	9. “Lanzamos y recibimos”	UD tradicional	1	22/02/2022 al 17/03/2022	8 sesiones
	10. “MasterchEF te cuida”	UD tradicional	3	22/03/2022 al 29/03/2022	3 sesiones
	7. “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa”	UD irregular	3	31/03/2022 al 07/04/2022	3 sesiones

Total:		26 sesiones de EF y 13 sesiones de taller de natación.			
Tercer trimestre	2. “Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar”	UD reforzada	5	Vacaciones de semana santa y en horario lectivo del 19/05/2022 al 20/05/2022 Y en el taller de natación del 25/05/2022 al 20/06/2022	Fuera del horario lectivo Y 3 sesiones en horario lectivo Sesiones taller de natación:8
	4. “Estoy en formEF”	UD intermitente	1	19/04/2022 al 31/05/2022	13 sesiones, 10 minutos del principio de cada sesión
	11. ¿Nos convertirá el balonmano en un gran equipo?	UD tradicional	4	19/04/2022 al 17/05/2022	9 sesiones
	7. “Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa”	UD irregular	3	24/05/2022 al 31/05/2022	3 sesiones
	3. “¿Cómo me siento al final del viaje?”	UD irregular	1	02/06/2022 al 09/06/2022	3 sesiones
	12. “¿Conseguimos dar la vuelta al mundo?”	UD tradicional	3	14/06/2022 – 23/06/2022	4 sesiones
Total:		22 sesiones de EF y 8 sesiones de taller de natación.			

15.2.16 Anexo 15. Autorización salida complementaria.

GSD

**AUTORIZACIÓN
SALIDA COMPLEMENTARIA: PARQUE NATURAL DEL ALTO TAJO EN GUADALAJARA**

Para la familia o tutores legales:

El próximo día 20 de mayo del 2021 el alumnado de 1º ESO con motivo de la Semana del Deporte llevaran a cabo una salida complementaria al Parque Natural del Alto Tajo en Guadalajara.

El alumnado irá y volverá en un autocar que proporciona el centro, acompañados de dos profesores de EF y los tutores correspondientes al grupo clase.

La actividad incluye: Piragüismo en río (descenso) + Orientación por 25,00 euros/plaza. El dinero será requisado en la próxima factura.

El almuerzo estará incluido para aquellos estudiantes que estén en el comedor.

Se deberá entregar obligatoriamente la autorización, aunque no se permita la asistencia a la actividad, antes del día 10 de mayo.

¿Qué deben llevar: gorra, crema de sol, chándal del colegio, ropa de cambio, bañador, chanclas, toalla pequeña, zapatillas deportivas.


Hora de salida: 9:00 am **Hora de llegada:** 16:00pm

Yo _____ autorizo a mi hijo/hija _____ del grupo clase _____ a asistir a la salida complementaria en el Alto Tajo de Guadalajara para la actividad de Piragüismo en río (descenso) + Orientación del día 20 de mayo del 2021.

No permito que mi hijo vaya a la excursión en la fecha acordada

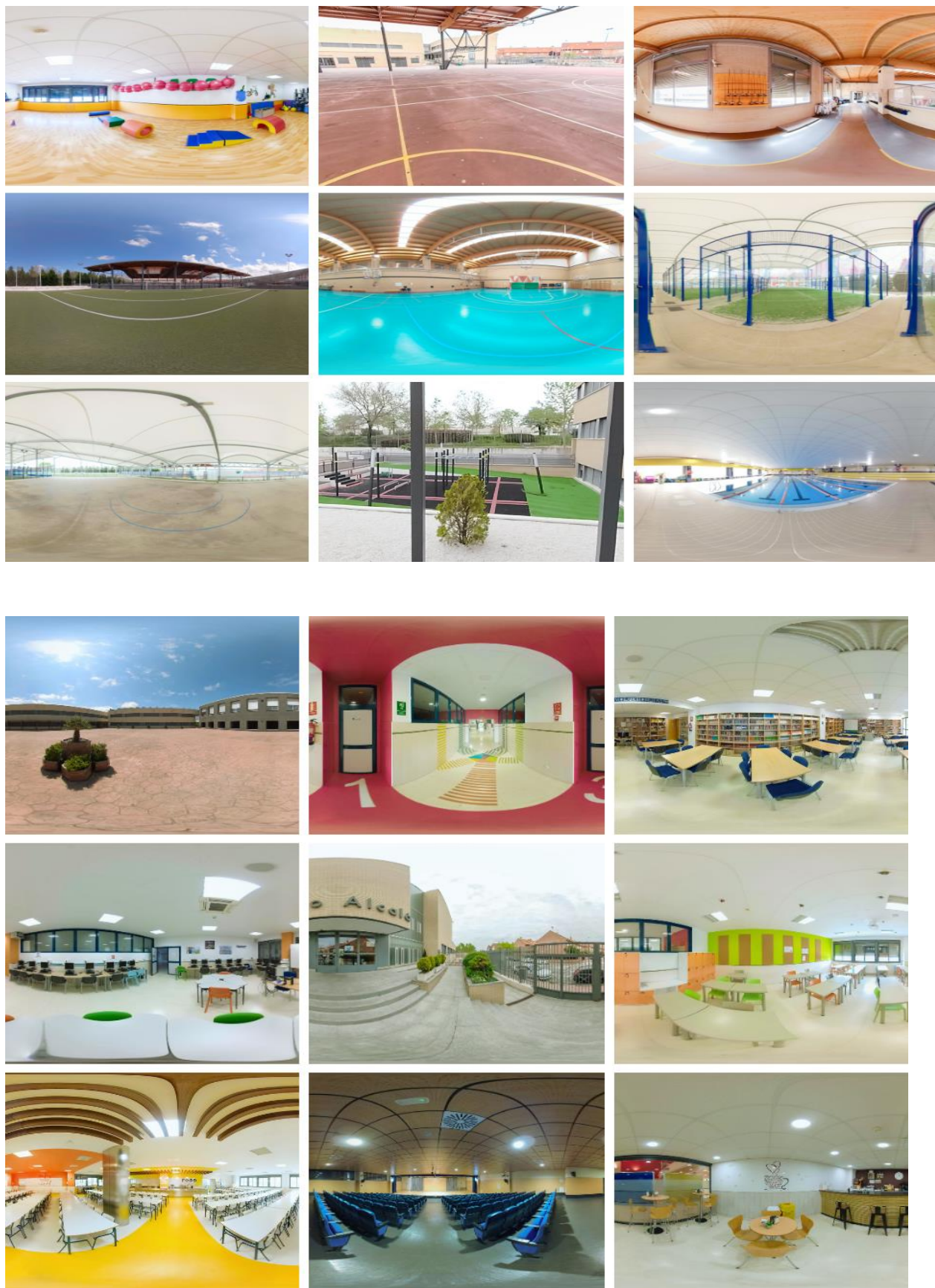
EN CASO DE EMERGENCIA LLAMAR A:
Nombre: _____
Número de teléfono: _____

FIRMA DEL PROGENITOR



[Volver al apartado de actividades complementarias](#)


15.2.17 Anexo 16. Recursos didácticos espaciales que se van a utilizar en la programación.






GSD Alcalá 360
23 abr 2020

∞ F V M +





Espacios para el desarrollo de las clases de EF	Espacios comunes	Espacios cercanos al centro del centro educativo
Anexo	Anexo	
1 vaso de competición de 25x12,5m y 1 vaso de recreación de 12x12m, ambos climatizados. Contando dentro de la instalación con un gimnasio totalmente equipado.	1 biblioteca,	Parque natural del Alto Tajo (Guadalajara)
Tramoya con espejos para la práctica de actividades artístico-expresivas.	1 salón de actos,	Parque de los sentidos-jardines de Juan Pablo II, contiguo al centro escolar. UD 2.
Pabellón polideportivo que cuenta con: rocódromo, espacio de esgrima, espacio para gimnasia deportiva (trampolín), una cancha de baloncesto a lo largo y tres a lo ancho, pista de fútbol sala a lo largo y por otro lado cuenta con redes para la práctica de deportes de palas o deportes de oposición, como puede ser el vóley.	1 aula de artes plásticas,	Hospital Universitario Príncipe de Asturias: situado a 1,8 km de distancia del centro escolar. Por si surgiese algún accidente.
2 pistas de fútbol sala de 40x20m en el exterior, una tachada y otra al descubierto.	1 atrio	Ciudad deportiva "El Val": jornada escolar de atletismo.
3 canchas de baloncesto tachadas en el exterior de 28x15m.	1 sala de radio	Skatepark La Garena.
1 campo de fútbol 7 de hierba artificial	1 sala de profesores.	
4 pistas de pádel cubiertas y de hierba artificial.	Aula del grupo clase	
Zona de rampas en el lateral del centro y espacio de calistenia.	Salas de reuniones y salas de tutorías,	
Aseos y servicios higiénico-sanitarios. Vestuarios	1 sala médica	

[Volver al apartado de recursos didácticos espaciales.](#)

15.2.18 *Anexo 17. Inventario de los recursos didácticos materiales del departamento de EF.*

[Volver al apartado de recursos didácticos materiales](#)

Material fijo inventariable polivalente	Cantidad	Buen estado	Mal estado
Canastas de baloncesto	14	14	0
Porterías de futbol	8	8	0
Piscina	2	2	0
Pista de atletismo	1	1	0
Pistas de pádel	4	4	0
Pozo de arena de atletismo	1	1	0
Barras de calistenia	8	8	0

Material móvil fungible polivalente	Cantidad	Buen estado	Mal estado
Setas	400	355	45
Conos	30	35	5
Petos de diferentes colores.	100	82	18
Picas	35	35	0
Pelotas de diferentes tamaños	50	45	5
Cuerdas	40	40	0
Aros grandes	50	48	2
Aros pequeños	40	35	5
Vallas pequeñas	20	20	0
Vallas grandes	10	8	2
Balones medicinales	30	25	5
Bandas theraband	60	59	1
Churros	60	48	12
Tablas	100	87	13
Pull-boy	80	70	10
Pelucas	30	26	4
Antifaces	30	30	0
Telas	10	8	2
Globos	200	200	0
Material móvil fungible específico	Cantidad	Buen estado	Mal estado
Balones de balonmano	30	30	0
Pelotas de tenis	300	280	20
Plumas de bádminton	45	40	5
Raquetas de bádminton	60	53	7
Palas de pádel	50	42	8
Jabalinas de goma espuma.	15	15	0
Material móvil inventariable polivalente	Cantidad	Buen estado	Mal estado
Espalderas	15	15	0
Bancos suecos	20	15	5
Colchonetas	50	42	8

15.2.19 *Anexo 18. Proyecto interdisciplinar*

[Volver al apartado de interdisciplinariedad](#)

Proyecto interdisciplinar

"Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina"

Adaptación de un juego de mesa para el desarrollo de competencias expresivas, comunicación lingüística y pensamiento crítico y divergente en el aula de 1ºESO



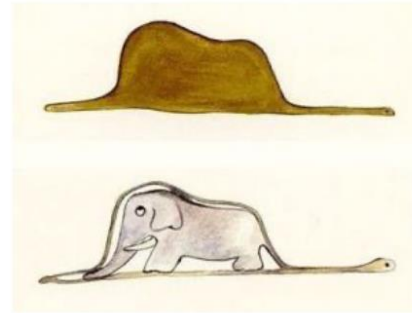
1º ESO "A"
CURSO 2021-22



Elementos clave

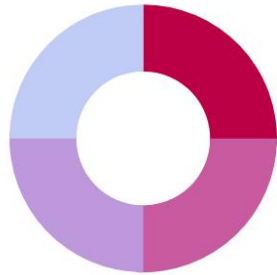


Aprendizaje basado en Juegos de Mesa



Objetivos de Desarrollo Sostenible + Tratamiento transversal

EF + Lengua castellana y literatura + Inglés + Educación Plástica, Visual y Audiovisual



Competencias expresivas+ competencias en comunicación lingüística + pensamiento divergente





Justificación teórica- Tratamiento transversal

El proyecto interdisciplinar “**Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina**”, es un proyecto que tienen como propósito que el alumnado conozca y reflexione acerca de los **objetivos de desarrollo sostenible (ODS) de la Agenda 2030** mediante una serie de actividades que se plantean desde cuatro áreas de conocimiento.

Los ODS engloban muchos de los temas que se pretenden alcanzar de **manera transversal** en el currículo de la ESO como son el respeto del medio ambiente, la coeducación, el trabajo en equipo, la sensibilización con las personas con discapacidad, entre otros. Es por ello por lo que se ha considerado oportuno llevarlo a cabo a través de estos objetivos y de este proyecto de manera conjunta.

Aznar et al. (2019) consideran que nuestra misión es cerciorarnos que el alumnado alcance conocimientos acerca del desarrollo sostenible. Y considera que esto se consigue mediante la educación, una educación “para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y desarrollo sostenible” (p. 7). Se cree que al integrar en el currículo educativo, los ODS se puede atender desde la educación los grandes retos a la que la humanidad nos enfrentamos.

En este proyecto se acabará jugando desde todas las áreas a un juego de mesa creado por nosotras mismas llamado **Dixit Mutatio** del latín “dijo/he dicho cambio”, el cual se presenta como una expansión más, del original juego Dixit, no reconocida, que se inspira en esta agenda 2030 con el objetivo de dar a conocerlos, así como hacer reflexionar al alumnado acerca de estos, ya que se cree en la importancia de facilitar al alumnado el conocimiento, las habilidades y la motivación necesaria para comprender y abordarlos (SDSN Australia/Pacific, 2017). Convirtiéndose el juego en la herramienta didáctica que se utilizará para abordar los contenidos transversales en esta programación.

Para acabar se podría apuntar que nos vemos cercados en la actualidad en una «modernidad líquida», es decir, en una situación de acelerados cambios socioculturales provocados en gran parte por el impacto de las nuevas tecnologías (Solís, 2013) y la manera de comprender la realidad, el bienestar y el ser en sí mismo. Estos cambios nos llevan a utilizar la mejor herramienta que poseemos: la educación. Con ella, podemos tratar estos retos de nuestra sociedad global.

Relación CC

Todas las áreas contribuirán al desarrollo de las mismas competencias en el Proyecto, cada una con unas actividades de enseñanza y aprendizaje.

Lengua Castellana y Literatura.

CCL, CD, CPAA, SIE, CEC y CSC

Primera lengua extranjera: Inglés

CCL, CD, CPAA, SIE, CEC y CSC

Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

CCL, CD, CPAA, SIE, CEC y CSC

Educación Física

CCL, CD, CPAA, SIE, CEC y CSC



Relación OGE

Desde cada área desarrollarán los Objetivos didácticos del proyecto a partir de estos 6 OGE

Lengua Castellana y
Literatura.

Primera lengua
extranjera: Inglés

Educación Plástica,
Visual y Audiovisual.

Educación Física

a) + c) + d) + h) + k) + l)



Relación bloques de contenidos

Lengua Castellana y Literatura.

Bloque 1. Comunicación oral: escuchar y hablar

Escuchar: comprensión, interpretación y valoración de textos orales en relación con el ámbito de uso: personal, académico/escolar y social; interpretación de manera adecuada de informaciones procedentes de los medios de comunicación audiovisual, especialmente de los programas de carácter informativo.

Hablar: conocimiento y uso progresivamente autónomo de las estrategias necesarias para la producción y evaluación de textos orales; acomodación del ritmo expositivo al contenido expresado, distribuyendo adecuadamente, pausas y silencios.

Primera lengua extranjera: Inglés

Bloque 2. Producción de textos orales: expresión e interacción

Planificación:

Concebir el mensaje con claridad, distinguiendo su idea o ideas principales y su estructura básica.

Ejecución:

Expresar el mensaje con claridad, coherencia, estructurándolo adecuadamente

Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Bloque 2. Comunicación audiovisual:

1. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código.

2. Significación de las imágenes: significante-significado: símbolos e íconos.

3. Elementos de la imagen y su significación. encuadre, formato y composición

4. El Proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.

5. Realización de un proyecto de animación.

Educación Física

E. Actividades artístico-expresivas

1. Técnicas expresivas de mimo y juego dramático, concienciación de los objetivos de desarrollo sostenible (agenda 2030).

2. Gestos, movimientos y sonidos a través de la música. Iniciación al ritmo.

3. Conocimiento de las posibilidades del cuerpo.



Relación Actividades

A través de las 4 áreas de conocimiento:

- Se pondrá en práctica con nuestro alumnado una adaptación del PIC-J: Prueba de Imaginación Creativa para jóvenes. Esta es una prueba evalúa diversas facetas de la creatividad (Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Elaboración, Título y Detalles especiales) tanto en su vertiente gráfica como en su vertiente narrativa o verbal. Y le añadimos la vertiente motora. Desde cada área realizarán y evaluarán un juego de esta prueba.
- Se acabará jugando al juego de mesa adaptado Dixit Mutatio basado en los ODS.
- Se mandará al alumnado que por triadas elaboren nuevas cartas basadas en los ODS para crear una nueva expansión propia del grupo clase.

Lengua Castellana y Literatura.

Realizaran actividades donde tengan que comprender, interpretar y valorar textos orales, es decir, diferentes historias en formato video para acabar debatiendo en clase y además tendrán que escribir una noticia para un medio de comunicación y luego por grupos tendrán que exponérselo al grupo clase.

Se centrarán en mayor medida en los ODS relacionados con las personas y prosperidad.

Primera lengua extranjera: Inglés

Realizaran exactamente lo mismo que en Lengua Castellana y Literatura, pero en esta asignatura se centrarán más en aquellos ODS relacionados con el planeta.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Será en la materia donde realicen todas aquellas actividades de maquetación de su nueva expansión del Dixit. Reflexionaran sobre los ODS y crearan nuevas cartas a través de dibujos creados a mano y de manera digital.

Educación Física

Se realizarán en la UD6 con mismo nombre que el proyecto actividades de enseñanza y aprendizaje donde se harán juegos dramáticos, juegos de mimo, actividades de lenguaje corporal donde se les vaya introduciendo de manera progresiva a esta temática. Acabaran creando una escena con este hilo conductor (Agenda 2030)



Evaluación

Diagnóstica: adaptación del PIC-J. Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes

Formativa: Diario de la triada, Lista de control, Escala de valoración numérica (Plickers)

Sumativa: creación de la extensión del juego evaluada con una Escala valoración ordinal (diana evaluación)



Desde todas las áreas acabaran jugando a "*Dixit Mutatio*"

¿Cómo se juega? extensión, adaptaciones, contextualización

Estética y mecánicas del juego original "Dixit"



Narrativas y fotografías basadas en los ODS. Hay 5 cartas basada en cada ODS



Materiales complementarios: elementos de juego



Fases:

1. Concienciación en los ODS a través de actividades en todas las áreas.
2. Puesta en práctica Dixit Mutatio.
3. Creación de una nueva extensión como grupo.
4. Valoración



Temporalización



Septiembre 21

Reunión equipo docente que forma el proyecto interdisciplinar



Octubre 21

Planificación de la UD: competencias, contenidos, objetivos, actividades de enseñanza y aprendizaje, temporalización y evaluación.



Noviembre Diciembre 21

Puesta en práctica
EF: 8 sesiones
Lengua: 4 sesiones
Inglés: 4 sesiones
Educación plástica: 8 sesiones



Enero 22

Valoración, difusión y futuro



3 claves



(des) conocimiento
Ir más allá...
Ampliar la mirada



15.2.20 Anexo 19. Acciones para la aplicación de las medidas ordinarias.

[Volver al apartado de atención a la diversidad.](#)

1ºESO A



Acciones para la aplicación de las medidas ordinarias adaptación de (González y Campos, 2014)

1. Evaluación y diagnóstico para conocer las posibilidades de cada alumno y alumna.
2. Conocimiento y respeto del ritmo de ejecución de las tareas del alumno o alumna en concreto.
3. Planificación y desarrollo de las actividades de enseñanza y aprendizaje de refuerzo.
4. Adaptación de espacios y tiempos.
5. Adaptación del material didáctico.
6. Desarrollo de estilos de enseñanza donde se favorezca la participación de estos alumnos.
7. Modificación de determinados elementos estructurales del juego.
8. Utilización de diferentes canales de comunicación del mensaje docente que permitan transmitir la información de manera eficiente a todo el alumnado.
9. Fomento del conocimiento de los resultados de manera sistemática a través de diferentes tipos de feedback, de forma que el alumnado obtenga información de sus ejecuciones y progresos. Refuerzo permanente de los logros obtenidos por el alumnado.
10. Creación de un clima afectivo, donde los alumnos y alumnas no teman expresar sus dificultades y limitaciones.
11. Trabajo coordinado con el profesor tutor y el resto de los profesores que intervienen en el grupo, incluido el profesorado que atiende a los alumnos con necesidades educativas de apoyo específico.

15.2.21 Anexo 20. Relación de los casos específicos con las medidas ordinarias.

[Volver al apartado de atención a la diversidad.](#)

Casos específicos	Medida ordinaria	Desarrollo en las UDD
Alumnado lesionado: Disfunción óseo-articular, de manera transitoria. Esguince tobillo grado II. Durante toda la UD vendrá en silla de ruedas (Cano et al., 2004)	1	Evaluación inicial para conocer limitaciones y destrezas, puede ser pedir el justificante médico.
	2	Concienciar al alumnado sobre la lesión. Dar a conocer las reglas básicas del uso de silla de ruedas.
	4	Espacios accesibles y amplios, adaptación del tiempo y ritmo en función de sus necesidades.
	5	Habrà que modificar algún material didáctico o no.
	7	Siempre que sea necesario se modificaran algunos elementos de juegos. Analizar las situaciones antes de comenzar las sesiones con el alumnado para que el decida.

<p>Alumnado que no asiste a clase por algún motivo: covid-19 o absentismo.</p> <p><i>Si dicha falta supera el 20% de las sesiones del curso, dicho alumno/a perdería la evaluación continua, un criterio que es obligatorio la Educación Secundaria Obligatoria.</i></p>	1	<p><i>Causas injustificadas:</i> Hablar con el alumno o alumna para conocer el motivo de su ausencia. En el caso de no acudir a clase se contactará con las familias y si el motivo no esta relacionado con una causa médica o situación personal justificada y tiene que ver con los intereses y motivaciones del alumno se intentará llegar a una solución dialogando.</p> <p><i>Causas justificadas:</i> Si el motivo es una enfermedad como covid-19 u otras causas personales. Nos pondremos en contacto con el alumno o familiar interesándonos por su ausencia y dándole la posibilidad de seguir los contenidos académicos adaptándonos a sus posibilidades a distancia</p>
	11.	<p><i>Causas injustificadas:</i> Llevar un seguimiento coordinado entre profesores y centro educativo del absentismo. El centro cuenta con un sistema de control de faltas (Alexia) del alumnado en sus clases donde comparten la información con otros profesores.</p>
	2	<p><i>Causas justificadas:</i> empatizar con la situación que puede estar viviendo, adaptando los ritmos y tiempos de ejecución de las diferentes tareas al igual que reforzarle positivamente y mostrarle el apoyo y el cariño de la clase para conseguir motivarle en su día a día</p>
	5	<p><i>Causas justificadas:</i> se adaptará el material didáctico para poder realizarlo desde casa para así ajustarlo a sus necesidades.</p>
	8	<p><i>Causas justificadas:</i> Utilizaremos el aula virtual como canal de comunicación del mensaje para transmitir toda la información al alumnado.</p>
<p>Alumnado que no asiste con la ropa adecuada a clase</p>	1	<p>Si un alumno acude a clase de EF sin ropa deportiva, se analizará la situación antes de comenzar la sesión, teniendo en cuenta el contenido que se esté dando en ese momento y los ejercicios que compongan la sesión de ese día.</p>
	3	<p>Se propondrán las actividades de enseñanza y aprendizaje de refuerzo propuestas para esa UUDD correspondiente con la falta de ropa adecuada.</p>
	7	<p>Siempre y cuando sea posible, el alumnado realizará la sesión de la misma forma que sus compañeros, exceptuando ejercicios donde la ropa le impide moverse de manera adecuada. En este caso, se intentarán adaptar los ejercicios a sus limitaciones haciendo pequeñas modificaciones.</p>
<p>Alumno con amputación congénita de miembro superior: dificultad de manipulación de objetos nuevos y dificultad en la coordinación óculo-manual en distancias amplias (Serra-Gabriel, 2001).</p>	1	<p>El estudiante presenta esta discapacidad desde el nacimiento, se hará una evaluación inicial como al resto de estudiantes y tendrá que rellenar el cuestionario personal con unas preguntas específicas para él.</p>
	7	<p>Modificaremos las reglas de aquellas actividades que el alumno no pueda realizar adecuadamente ya que sería necesario el uso de ambas extremidades superiores.</p>
	10	<p>Fomentar juegos de cooperación y dinámicas grupales de trabajo, ya que a este estudiante le cuesta expresar sus dificultades.</p>
<p>Alumna con hipoacusia leve</p>	4	<p>Organizar la clase por espacios de trabajo donde no se mezclen los sonidos de los diferentes grupos.</p>

(La hipoacusia leve 20-40 dB o ligera consiste en que la voz débil o lejana no es percibida. No lleva prótesis y solo en ocasiones muestra alguna deficiencia en la articulación al hablar)	6	Favorecer estilos de enseñanza que favorezcan la participación de estos alumnos, ya que a este estudiante le cuesta desenvolverse en el grupo clase y mantener relaciones sociales fluidas.
	8	Estimular su atención visual, facilitando la comunicación con él, mediante la expresión corporal, gestos, símbolos etc. Eliminar cualquier ruido extra y alzar la voz o subir la música si es necesario. Escribir un pequeño resumen o guion de la clase.
	9	Ofrecer un mayor feedback terminal, en vez de concurrente ya que puede que durante el transcurso de la sesión puede no enterarse.
	10	Fomentar juegos de cooperación y dinámicas grupales de trabajo, ya que a este estudiante le cuesta expresar sus dificultades.

15.2.22 Anexo 21. *Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables. 1er NCC.*

[Volver al apartado de criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.](#)

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Resolver situaciones motrices individuales aplicando los fundamentos técnicos y habilidades específicas, de las actividades físico-deportivas propuestas, en condiciones reales o adaptadas.</p>	<p>1.1. Aplica los aspectos básicos de las técnicas y habilidades específicas, de las actividades propuestas, respetando las reglas y normas establecidas.</p> <p>1.2. Autoevalúa su ejecución con respecto al modelo técnico planteado.</p> <p>1.3. Describe la forma de realizar los movimientos implicados en el modelo técnico.</p> <p>1.4. Mejora su nivel en la ejecución y aplicación de las acciones técnicas respecto a su nivel de partida, mostrando actitudes de esfuerzo, auto exigencia y superación.</p> <p>1.5. Explica y pone en práctica técnicas de progresión en entornos no estables y técnicas básicas de orientación, adaptándose a las variaciones que se producen, y regulando el esfuerzo en función de sus posibilidades.</p>
<p>2. Interpretar y producir acciones motrices con finalidades artístico-expresivas, utilizando técnicas de expresión corporal y otros recursos.</p>	<p>2.1 Utiliza técnicas corporales, de forma creativa, combinando espacio, tiempo e intensidad.</p> <p>2.2 Crea y pone en práctica una secuencia de movimientos corporales ajustados a un ritmo prefijado.</p> <p>2.3. Colabora en el diseño y la realización de bailes y danzas, adaptando su ejecución a la de sus compañeros.</p> <p>2.4. Realiza improvisaciones como medio de comunicación espontánea.</p>
<p>3. Resolver situaciones motrices de oposición, colaboración o colaboración oposición, utilizando las estrategias más adecuadas en función de los estímulos relevantes.</p>	<p>3.1. Adapta los fundamentos técnicos y tácticos para obtener ventaja en la práctica de las actividades físico-deportivas de oposición o de colaboración-oposición propuestas.</p> <p>3.2. Describe y pone en práctica de manera autónoma aspectos de organización de ataque y de defensa en las actividades físico-deportivas de oposición o de colaboración- oposición seleccionadas.</p> <p>3.3. Discrimina los estímulos que hay que tener en cuenta en la toma de decisiones en las situaciones de colaboración, oposición y colaboración-oposición, para obtener ventaja o cumplir el objetivo de la acción.</p> <p>3.4. Reflexiona sobre las situaciones resueltas valorando la oportunidad de las soluciones</p>

aportadas y su aplicabilidad a situaciones similares.

4. Reconocer los factores que intervienen en la acción motriz y los mecanismos de control de la intensidad de la actividad física, aplicándolos a la propia práctica y relacionándolos con la salud.

4.1. Analiza la implicación de las capacidades físicas y las coordinativas en las diferentes actividades físico-deportivas y artístico-expresivas trabajadas en el ciclo.

4.2. Asocia los sistemas metabólicos de obtención de energía con los diferentes tipos de actividad física, la alimentación y la salud.

4.3. Relaciona las adaptaciones orgánicas con la actividad física sistemática, así como, con la salud y los riesgos y contraindicaciones de la práctica deportiva

4.4. Adapta la intensidad del esfuerzo controlando la frecuencia cardiaca correspondiente a los márgenes de mejora de los diferentes factores de la condición física.

4.5. Aplica de forma autónoma procedimientos para autoevaluar los factores de la condición física.

4.6. Identifica las características que deben tener las actividades físicas para ser consideradas saludables, adoptando una actitud crítica frente a las prácticas que tienen efectos negativos para la salud.

5. Desarrollar las capacidades físicas de acuerdo con las posibilidades personales y dentro de los márgenes de la salud, mostrando una actitud de auto exigencia en su esfuerzo.

5.1. Participa activamente en la mejora de las capacidades físicas básicas desde un enfoque saludable, utilizando los métodos básicos para su desarrollo.

5.2. Alcanza niveles de condición física acordes a su momento de desarrollo motor y a sus posibilidades.

5.3. Aplica los fundamentos de higiene postural en la práctica de las actividades físicas como medio de prevención de lesiones.

5.4. Analiza la importancia de la práctica habitual de actividad física para la mejora de la propia condición física, relacionando el efecto de esta práctica con la mejora de la calidad de vida.

6. Desarrollar actividades propias de cada una de las fases de la sesión de actividad física, relacionándolas con las características de las mismas.

6.1. Relaciona la estructura de una sesión de actividad física con la intensidad de los esfuerzos realizados.

6.2. Prepara y realiza calentamientos y fases finales de sesión de forma autónoma y habitual.

6.3. Prepara y pone en práctica actividades para la mejora de las habilidades motrices en función de las propias dificultades.

7. Reconocer las posibilidades de las actividades físico-deportivas y artístico-expresivas como formas de inclusión social, facilitando la eliminación de obstáculos a la participación de otras personas independientemente de sus características, colaborando con los demás y aceptando sus aportaciones.

7.1. Muestra tolerancia y deportividad tanto en el papel de participante como de espectador.

7.2. Colabora en las actividades grupales, respetando las aportaciones de los demás y las normas establecidas, y asumiendo sus responsabilidades para la consecución de los objetivos.

7.3. Respeta a los demás dentro de la labor de equipo, con independencia del nivel de destreza.

8. Reconocer las posibilidades que ofrecen las actividades físico-deportivas como formas de ocio activo y de utilización responsable del entorno.

8.1. Conoce las posibilidades que ofrece el entorno para la realización de actividades físicodeportivas.

8.2. Respeta el entorno y lo valora como un lugar común para la realización de actividades físicodeportivas.

8.3. Analiza críticamente las actitudes y estilos de vida relacionados con el tratamiento del

cuerpo, las actividades de ocio, la actividad física y el deporte en el contexto social actual.

9. Controlar las dificultades y los riesgos durante su participación en actividades físico-deportivas y artístico-expresivas, analizando las características de las mismas y las interacciones motrices que conllevan, y adoptando medidas preventivas y de seguridad en su desarrollo.

- 9.1. Identifica las características de las actividades físico-deportivas y artístico-expresivas propuestas que pueden suponer un elemento de riesgo para sí mismo o para los demás.
- 9.2. Describe los protocolos a seguir para activar los servicios de emergencia y de protección del entorno.
- 9.3. Adopta las medidas preventivas y de seguridad propias de las actividades desarrolladas durante el ciclo, teniendo especial cuidado con aquellas que se realizan en un entorno no estable.

10. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje, para buscar, analizar y seleccionar información relevante, elaborando documentos propios, y haciendo exposiciones y argumentaciones de estos.

- 10.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para elaborar documentos digitales propias (texto, presentación, imagen, video, sonido, ...), como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante.
- 10.2. Expone y defiende trabajos elaborados sobre temas vigentes en el contexto social, relacionados con la actividad física o la corporalidad, utilizando recursos tecnológicos.

15.2.23 Anexo 22. *Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables. 2º NCC.*

[Volver al apartado de criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.](#)

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p><i>I. Resolver situaciones motrices individuales aplicando los fundamentos técnicos y habilidades específicas, de las actividades físico-deportivas y actividades artístico-expresivas.</i></p>	<p>I. 1 Aplica los aspectos básicos de las técnicas y habilidades específicas, de las actividades propuestas, respetando las reglas y normas establecidas.</p> <p>I. 2 Autoevalúa su ejecución con respecto al modelo técnico planteado.</p> <p>I. 3 Describe la forma de realizar los movimientos implicados en el modelo técnico.</p> <p>I. 4 Mejora su nivel en la ejecución y aplicación de las acciones técnicas respecto a su nivel de partida, mostrando actitudes de esfuerzo, auto exigencia y superación.</p> <p>I. 5 Explica y pone en práctica técnicas de progresión en entornos no estables y técnicas básicas de orientación, adaptándose a las variaciones que se producen, y regulando el esfuerzo en función de sus posibilidades.</p>
<p><i>II. Interpretar y producir acciones motrices con finalidades artístico-expresivas, utilizando técnicas de mimo y juego dramático.</i></p>	<p>II. 1 Utiliza técnicas corporales, de forma creativa, combinando espacio, tiempo e intensidad.</p> <p>II. 2 Crea y pone en práctica una secuencia de movimientos corporales ajustados a un ritmo prefijado.</p> <p>II. 3 Colabora en el diseño y la realización de escenas, bailes o danzas, adaptando su ejecución a la de sus compañeros.</p> <p>II. 4 Realiza improvisaciones como medio de comunicación espontánea.</p>
<p><i>III. Resolver situaciones motrices de oposición, colaboración o colaboración oposición, utilizando las estrategias más adecuadas en función de los estímulos relevantes haciendo transferencia interna entre los deportes.</i></p>	<p>III. 1 Adapta los fundamentos técnicos y tácticos para obtener ventaja en la práctica de las actividades físico-deportivas de oposición o de colaboración-oposición propuestas.</p> <p>III. 2 Describe y pone en práctica de manera autónoma aspectos de organización de ataque y de defensa en las actividades físico-deportivas de oposición o de colaboración-oposición seleccionadas.</p> <p>III. 3 Discrimina los estímulos que hay que tener en cuenta en la toma de decisiones en las situaciones de colaboración, oposición y colaboración-oposición, para obtener ventaja o cumplir el objetivo de la acción.</p> <p>III. 4 Reflexiona sobre las situaciones resueltas valorando la oportunidad de las soluciones aportadas y su aplicabilidad a situaciones similares.</p>

<p><i>IV. Reconocer los factores que intervienen en la acción motriz y los mecanismos de control de la intensidad de la actividad física, aplicándolos a la propia práctica. En este caso a través de la frecuencia cardiaca del alumnado.</i></p>	<p>IV. 1 Analiza la implicación de las capacidades físicas y las coordinativas en las diferentes actividades físico-deportivas y artístico-expresivas trabajadas en el ciclo.</p> <p>IV. 2 Asocia los sistemas metabólicos de obtención de energía con los diferentes tipos de actividad física, la alimentación y la salud.</p> <p>IV. 3 Relaciona las adaptaciones orgánicas con la actividad física sistemática, así como, con la salud y los riesgos y contraindicaciones de la práctica.</p> <p>IV. 4 Adapta la intensidad del esfuerzo controlando la frecuencia cardiaca correspondiente a los márgenes de mejora de los diferentes factores de la condición física.</p> <p>IV. 5 Aplica de forma autónoma procedimientos para autoevaluar los factores de la condición física.</p> <p>IV. 6 Identifica las características que deben tener las actividades físicas para ser consideradas saludables, adoptando una actitud crítica frente a las prácticas que tienen efectos negativos para la salud.</p>
<p><i>V. Mostrar una actitud de auto exigencia en relación con su esfuerzo a lo largo de las sesiones.</i></p>	<p>V. 1 Participa activamente en la mejora de las capacidades físicas básicas desde un enfoque saludable, utilizando los métodos básicos para su desarrollo.</p> <p>V. 2 Alcanza niveles de condición física acordes a su momento de desarrollo motor y a sus posibilidades.</p> <p>V. 3 Aplica los fundamentos de higiene postural en la práctica de las actividades físicas como medio de prevención de lesiones.</p> <p>V. 4 Analiza la importancia de la práctica habitual de actividad física para la mejora de la propia condición física, relacionando el efecto de esta práctica con la mejora de la calidad de vida.</p>

<p><i>VI. Desarrollar y poner en práctica actividades de activación y recuperación en relación con las distintas disciplinas.</i></p>	<p>VI. 1 Relaciona la estructura de una sesión de actividad física con la intensidad de los esfuerzos realizados.</p> <p>VI. 2 Prepara y realiza calentamientos y fases finales de sesión de forma autónoma y habitual.</p> <p>VI. 3 Prepara y pone en práctica actividades para la mejora de las habilidades motrices en función de las propias dificultades.</p>
<p><i>VII. Reconocer las posibilidades de las actividades físico-deportivas y artístico-expresivas como formas de inclusión social, facilitando la eliminación de obstáculos a la participación de otras personas independientemente de sus características a través de la concienciación y conocimiento de los objetivos de desarrollo sostenible de la agenda 2030 de la UNESCO a través de actividades expresivas.</i></p>	<p>VII. 1 Muestra tolerancia y deportividad tanto en el papel de participante como de espectador.</p> <p>VII. 2 Colabora en las actividades grupales, respetando las aportaciones de los demás y las normas establecidas, y asumiendo sus responsabilidades para la consecución de los objetivos.</p> <p>VII. 3 Respeto a los demás dentro de la labor de equipo, con independencia del nivel de destreza.</p>
<p><i>VIII. Reconocer las posibilidades que ofrecen las actividades en el medio no estable como el senderismo, haciéndoles reflexionar acerca de un buen uso del</i></p>	<p>VIII. 1 Conoce las posibilidades que ofrece el entorno para la realización de actividades físico-deportivas.</p> <p>VIII. 2 Respeto el entorno y lo valora como un lugar común para la realización de actividades físico-deportivas.</p> <p>VIII. 3 Analiza críticamente las actitudes y estilos de vida relacionados con el tratamiento del cuerpo, las actividades de ocio, la actividad física y el deporte en el contexto social actual.</p>

<p><i>entorno, una utilización responsable y fomentar su cuidado.</i></p>	
<p><i>IX. Conocer las dificultades y los riesgos durante su participación en actividades físico-deportivas y artístico-expresivas, analizando las características de estas, adoptando y proponiendo medidas preventivas y de seguridad en su desarrollo.</i></p>	<p>IX. 1 Identifica las características de las actividades físico-deportivas y artístico-expresivas propuestas que pueden suponer un elemento de riesgo para sí mismo o para los demás.</p> <p>IX. 2 Describe los protocolos a seguir para activar los servicios de emergencia y de protección del entorno.</p> <p>IX. 3 Adopta las medidas preventivas y de seguridad propias de las actividades desarrolladas durante el ciclo, teniendo especial cuidado con aquellas que se realizan en un entorno no estable.</p>
<p><i>X. Utilizar las TICS en el proceso de aprendizaje, para buscar, analizar y seleccionar información relevante, elaborando documentos propios. Haciéndoles reflexionar sobre un uso responsable de las TICS y sus ventajas e inconvenientes.</i></p>	<p>X. 1 Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para elaborar documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, video, sonido, etc.) como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante.</p> <p>X. 2 Expone y defiende trabajos elaborados sobre temas vigentes en el contexto social, relacionados con la actividad física o la corporalidad, utilizando recursos tecnológicos.</p>

15.2.25 Anexo 23. *Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables. 3er NCC.*

[Volver al apartado de criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.](#)

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<i>EF I. Resolver situaciones motrices individuales aplicando los fundamentos técnicos y habilidades específicas, de las actividades físico-deportivas y actividades artístico-expresivas.</i>	<p><i>EF I. 1</i> Aplica los aspectos básicos de las técnicas y habilidades específicas, de las actividades propuestas, respetando las reglas y normas establecidas.</p> <p><i>EF I. 2</i> Autoevalúa su ejecución con respecto al modelo técnico planteado.</p> <p><i>EF I. 3</i> Describe la forma de realizar los movimientos implicados en el modelo técnico.</p>
<i>EF II. Interpretar y producir acciones motrices con finalidades artístico-expresivas, utilizando técnicas de mimo y juego dramático.</i>	<p><i>EF II. 1</i> utiliza técnicas corporales, de forma creativa, combinando espacio, tiempo e intensidad.</p> <p><i>EF II. 2</i> crea y pone en práctica una secuencia de movimientos corporales ajustados a un ritmo prefijado.</p> <p><i>EF II. 3</i> colabora en el diseño y la realización de escenas, bailes o danzas, adaptando su ejecución a la de sus compañeros.</p> <p><i>EF II. 4</i> realiza improvisaciones como medio de comunicación espontánea.</p>
<i>EF III. Resolver situaciones motrices de oposición, colaboración o colaboración oposición, utilizando las estrategias más adecuadas en función de los estímulos relevantes haciendo transferencia interna entre los deportes.</i>	<p><i>EF III. 1</i> adapta los fundamentos técnicos y tácticos para obtener ventaja en la práctica de las actividades físico-deportivas de oposición o de colaboración-oposición propuestas.</p> <p><i>EF III. 2</i> describe y pone en práctica de manera autónoma aspectos de organización de ataque y de defensa en las actividades físico-deportivas de oposición o de colaboración-oposición seleccionadas.</p>
<i>EF IV. Reconocer los factores que intervienen en la acción motriz y los mecanismos de control de la intensidad de la actividad física, aplicándolos a la propia práctica. En este caso a través de la frecuencia cardiaca del alumnado.</i>	<p><i>EF IV. 1</i> analiza la implicación de las capacidades físicas y las coordinativas en las diferentes actividades físico-deportivas y artístico-expresivas trabajadas en el ciclo.</p> <p><i>EF IV. 2</i> asocia los sistemas metabólicos de obtención de energía con los diferentes tipos de actividad física, la alimentación y la salud.</p> <p><i>EF IV. 3</i> relaciona las adaptaciones orgánicas con la actividad física sistemática, así como, con la salud y los riesgos y contraindicaciones de la práctica.</p>

	<p><i>EF IV. 4 adapta la intensidad del esfuerzo controlando la frecuencia cardíaca correspondiente a los márgenes de mejora de los diferentes factores de la condición física.</i></p>
<p><i>EF V. Mostrar una actitud de auto exigencia en relación con su esfuerzo a lo largo de las sesiones.</i></p>	<p><i>EF V. 1 Participa activamente en la mejora de las capacidades físicas básicas desde un enfoque saludable, utilizando los métodos básicos para su desarrollo.</i></p>
<p><i>EF VI. Desarrollar y poner en práctica actividades de activación y recuperación en relación con las distintas disciplinas.</i></p>	<p><i>EF VI. 1 relaciona la estructura de una sesión de actividad física con la intensidad de los esfuerzos realizados.</i></p> <p><i>EF VI. 2 prepara y realiza calentamientos y fases finales de sesión de forma autónoma y habitual.</i></p>
<p><i>EF VII. Reconocer las posibilidades de las actividades físico-deportivas y artístico-expresivas como formas de inclusión social, facilitando la eliminación de obstáculos a la participación de otras personas independientemente de sus características a través de la concienciación y conocimiento de los objetivos de desarrollo sostenible de la agenda 2030 de la UNESCO a través de actividades expresivas.</i></p>	<p><i>EF VII. 1 muestra tolerancia y deportividad tanto en el papel de participante como de espectador.</i></p> <p><i>EF VII. 2 colabora en las actividades grupales, respetando las aportaciones de los demás y las normas establecidas, y asumiendo sus responsabilidades para la consecución de los objetivos.</i></p> <p><i>EF VII. 3 respeta a los demás dentro de la labor de equipo, con independencia del nivel de destreza.</i></p>
<p><i>EF VIII. Reconocer las posibilidades que ofrecen las actividades en el medio no estable como el senderismo, haciéndoles reflexionar acerca de un</i></p>	<p><i>EF VIII. 1 conoce las posibilidades que ofrece el entorno para la realización de actividades físico-deportivas.</i></p> <p><i>EF VIII. 2 respeta el entorno y lo valora como un lugar común para la realización de actividades físico-deportivas.</i></p>

<p><i>buen uso del entorno, una utilización responsable y fomentar su cuidado.</i></p>	<p><i>EF VIII. 3 analiza críticamente las actitudes y estilos de vida relacionados con el tratamiento del cuerpo, las actividades de ocio, la actividad física y el deporte en el contexto social actual.</i></p>
<p><i>EF IX. Conocer las dificultades y los riesgos durante su participación en actividades físico-deportivas y artístico-expresivas, analizando las características de estas, adoptando y proponiendo medidas preventivas y de seguridad en su desarrollo.</i></p>	<p><i>EF IX. 1 identifica las características de las actividades físico-deportivas y artístico-expresivas propuestas que pueden suponer un elemento de riesgo para sí mismo o para los demás.</i></p> <p><i>EF IX. 2 describe los protocolos a seguir para activar los servicios de emergencia y de protección del entorno.</i></p>
<p><i>EF X. Utilizar las TICS en el proceso de aprendizaje, para buscar, analizar y seleccionar información relevante, elaborando documentos propios. Haciéndoles reflexionar sobre un uso responsable de las TICS y sus ventajas e inconvenientes.</i></p>	<p><i>EF X. 1 Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para elaborar documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, video, sonido, etc.) como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante.</i></p>

15.2.26 Anexo 24. Propuesta de gamificación de la evaluación

[Volver al apartado de criterios de calificación.](#)

Si clicas sobre la figura le lleva directamente a la página:

Gamificación de la evaluación



LA VUELTA AL MUNDO A TRAVÉS DE
LOS JJOO 2030



Pincha aquí



15.2.27 Anexo 25. Temporalización de la evaluación.

UD	Temporalización	Finalidad	INST. EV	Tipo de Saber	Tipo de evaluación
1. "Comienza el viaje, preparamos el equipaje"	1er trimestre	Diagnóstica	Cuestionario personal	Saber	Heteroevaluación docente
			Contrato didáctico + lista control	Saber ser	Autoevaluación alumnado
		Formativa	Lista de control	Saber hacer	Evaluación compartida
			Plickers (escala valoración numérica)	Saber ser	Autoevaluación alumnado
			Sociograma + lista de control	Saber ser	Autoevaluación alumnado
2. "Se hace camino al andar, nadar, montar en bici, correr o patinar"	Todos los trimestres: UD reforzada	Diagnóstica	Muestreo de tiempo	Saber hacer	Evaluación compartida
			Diario de la triada	Saber	Heteroevaluación docente
		Formativa	Lista de control	Saber hacer	Evaluación compartida
			RunKeeper (cuenta km)	Saber hacer	Evaluación compartida
			Plickers (escala valoración numérica)	Saber ser	Autoevaluación alumnado
		Sumativa	Muestreo de tiempo		Evaluación compartida
			Plickers (escala valoración numérica)	Saber ser	Autoevaluación alumnado
3. "¿Cómo me siento para comenzar la vuelta al mundo?"	Todos los trimestres: UD irregular	Diagnóstica	Lista control	Saber hacer	Evaluación compartida
			Plickers (escala valoración numérica)	Saber ser	Autoevaluación alumnado
		4. "Estoy en formEF"	Todos los trimestres: UD intermitente	Diagnóstica	Lluvia de ideas
Tests y dinámicas	Saber hacer				Evaluación compartida
Formativa	Lista de control			Saber hacer	Evaluación compartida
	Plickers (escala valoración numérica)			Saber ser	Autoevaluación alumnado
Sumativa	Tests y dinámicas (Escala valoración ordinal)			Saber hacer	Evaluación compartida
	Puzle Aronson	Saber	Heteroevaluación docente		
	1er trimestre	Diagnóstica	Kahoot	Saber	Heteroevaluación docente

5. <i>“Todo el mundo a sus puestos”</i>		Formativa	Diario de la triada	Saber	Heteroevaluación docente
			Escala valoración ordinal	Saber hacer/ser	Evaluación compartida
			Plickers (escala valoración numérica)	Saber ser	Autoevaluación alumnado
6. <i>“Expresa el cambio, 2030 está a la vuelta de la esquina”</i>	1er trimestre	Diagnóstica	Test creatividad	Saber hacer	Evaluación compartida
		Formativa	Diario de la triada	Saber	Heteroevaluación docente
			Lista de control	Saber hacer	Evaluación compartida
			Escala valoración ordinal (diana evaluación)	Saber hacer	Evaluación compartida
			Escala de valoración numérica (Plickers)	Saber ser	Autoevaluación alumnado
7. <i>“Conectamos los aprendizajes a través de juegos de mesa”</i>	Todos los trimestres: UD irregular	Sumativa	Juegos de mesa/ serious games	Saber	Heteroevaluación docente
			Kahoot, Socrative, Quizizz, Plickers, Genially, word wall, Mentimeter...	Saber	Heteroevaluación docente
		Juegos de mesa/ serious games	Saber hacer	Evaluación compartida	
8. <i>“Si se jugar al bádminton, también podré jugar al tenis al pádel o a las palas”</i>	2º trimestre	Diagnóstica	Vídeo + lista control		Evaluación compartida
			Lluvia de ideas	Saber	Heteroevaluación docente
		Formativa	Vídeo + lista control	Saber hacer	Evaluación compartida
			Lista control	Saber hacer	Evaluación compartida
			Plickers (escala valoración numérica)	Saber ser	Autoevaluación alumnado
9. <i>“Lanzamos y recibimos”</i>	2º trimestre	Diagnóstica	Tests de habilidades motrices	Saber hacer	Evaluación compartida
		Formativa	Registro de acontecimientos	Saber hacer	Evaluación compartida
			Plickers	Saber ser	Autoevaluación alumnado
			Diario de la triada	Saber	Heteroevaluación docente
10. <i>“Masterchef te cuida”</i>	2º trimestre	Diagnóstica	Mapas conceptuales	Saber	Heteroevaluación docente
		Formativa	Diario de la triada	Saber	Heteroevaluación docente
			Philips 66	Saber hacer	Evaluación compartida

			Escala valoración descriptiva (rubrica)	Saber	Heteroevaluación docente
			Lista de control	Saber hacer	Evaluación compartida
			Plickers (escala valoración numérica)	Saber ser	Autoevaluación alumnado
<i>11. ¿Nos convertirá el balonmano en un gran equipo?</i>	3er trimestre	Diagnóstica	Socrative	Saber	Heteroevaluación docente
			Diario de la triada	Saber	Heteroevaluación docente
		Formativa	Registro de acontecimientos	Saber hacer	Evaluación compartida
			Plickers (escala valoración numérica)	Saber ser	Autoevaluación alumnado
<i>12. “¿Conseguimos dar la vuelta al mundo?”</i>	3er trimestre	Sumativa	Sociograma	Saber	Heteroevaluación docente
			Cuestionario personal	Saber ser	Autoevaluación
			Lista de control	Saber hacer	Evaluación compartida

15.2.28 Anexo 26. Tablas de evaluación del proceso de aprendizaje

1ª Evaluación													
Saber (20%) Heteroevaluación docente													
Indicador	I.1	I.3	I.4	I.5	I.6	I.28	I.60	I.61	I.2	I.22	I.31	I.34	Total, saber
Alumnado													
Saber hacer (45%) Evaluación compartida													
Indicador	I.30	I.37	I.38	I.39	I.28	I.12	I.13	I.14	I.32	I.34	I.60	I.56	Total, SH
Alumnado													
Saber ser (30%) Autoevaluación													
Indicador	I.2	I.44	I.45	I.46	I.29	I.52	I.53	I.56	I.57	I.58	I.59	I.28	Total, SS
Alumnado													
Querer más (+10%)													
Indicador UD 2	I.4	I.6	I.19	I.20	I.24	I.32	I.34	I.42	I.43	I.57	Total, QM		
Alumnado													
Calificación total													

2ª Evaluación															
Saber (20%) Heteroevaluación docente															
Indicador	I.1	I.2	I.5	I.6	I.24	I.3	I.22	I.31	I.32	I.34	I.3	Total, S			
Alumnado															
Saber hacer (45%) Evaluación compartida															
Indicador	I.4	I.5	I.31	I.40	I.3	I.4	I.32	I.34	I.36	I.37	I.38	I.56	I.12	I.30	Total, SH
Alumnado															
Saber ser (30%) Autoevaluación															
Indicador	I.52	I.53	I.57	I.58	I.2	I.28	I.29	I.56	Total, SS						

Alumnado											
Querer más (+10%)											
Indicador UD 2	I.4	I.6	I.19	I.20	I.24	I.32	I.34	I.42	I.43	I.57	Total, QM
Alumnado											
Calificación total											

3ª Evaluación												
Saber (20%) Heteroevaluación docente												
Indicador	I.1	I.2	I.5	I.40	I.11	I.3	I.22	I.31	I.32	I.34	Total, S	
Alumnado												
Saber hacer (40%) Evaluación compartida												
Indicador	I.31	I.32	I.38	I.56	I.12	I.29	I.30	I.39	I.14	Total, SH		
Alumnado												
Saber ser (30%) Autoevaluación												
Indicador	I.52	I.53	I.54	I.44	I.45	I.46	I.29	I.28	I.2	I.56	I.58	Total, SS
Alumnado												
Querer más (+15%)												
Indicador UD 2	I.4	I.6	I.19	I.20	I.24	I.32	I.34	I.42	I.43	I.57	Total, QM	
Alumnado												
Calificación total												

15.2.29 Anexo 26. Relación de los CEV, EA, DESC, IND e instrumentos de evaluación con las CC

CC	CEV***	EA***	DESC	IND	INST. EV
<i>CCL</i>	EF I.; EF II; EF III; EF VI; EFVIII EF X.	EF I.2; EFL.3 EF II.1; EF II.2; EF III.2; EF VI. 2; EFVIII.1; EFVIII.2 EF X.1	D.1; D.2; D.3	I.1; I.2; I.3; I.4; I.5; I.6; I.7; I.8; I.9; I.10	Brainstormings; lista de control; cuestionario personal; puzle Aronson, Kahoot!; test creatividad; juegos de mesa/ serious games; registro acontecimientos; mapa conceptual y sociograma.
<i>CMCT</i>	EF IV; EF V; EF IX	EF IV.2; EF IV.3; EF IV.4; EF IX.2; EF V.1	D.4; D.5; D.6	I.11; I.12; I.13; I.14; I.15; I.16; I.17; I.18; I.19; I.20; I.21	RunKeeper (cuenta km); cuestionario personal; Tests y dinámicas; lista de control y diario de la triada
<i>CD</i>	EF X.	X.1	D. 7; D.8; D.9	I.22; I.23; I.24; I.25; I.26; I.27; I.28; I.29; I.30; I.31; I.32; I.33; I.34	Cuestionario personal; RunKeeper (cuenta km); instrumento valoración numérica; lista control; Kahoot, Socrative, Quizizz, Plickers, Genially, Word Wall, Mentimeter...; video; registro acontecimientos; rúbrica;
<i>CPAA</i>	EF I; EF II; EF III; EF IV; EF VI	EF I.1; EF I.2; EF II. 3; EF II.4; EF III.1; EF IV.1; EF IV.3; EF IV.4; EFVI.1	D. 10; D.11; D.12	I.35; I.36; I.37; I.38; I.39; I.40; I.41; I.42; I.43	Brainstormings; lista de control; muestreo de tiempo; instrumento valoración numérica; lista control; Tests y dinámicas; diario de la triada; test creatividad; juegos de mesa/ serious games; Tests habilidades motrices; vídeo; Phillips 66 y cuestionario personal.
<i>CSC</i>	EF I; EF VII; EF VIII	EF I.1; EF VII.1; EF VII.2; EF VII.3; EF VIII.2	D. 13; D.14; D.15	I.44; I.45; I.46; I.47; I.48; I.49; I.51	Sociograma y escala valoración descriptiva (rúbrica),
<i>SIE</i>	EF I.; EF II.; EF III.; EF V.; EF X.	EF I.2; EF II.1; EF II.2; EF III.2; EF V.1; EF VI. 2; EF X.1	D. 16; D.17	I.52; I.53; I.54; I.55; I.56; I. 57; I.58	Plickers (escala valoración numérica); lista control; juegos de mesa/serious games; lista control
<i>CEC</i>	EF II; EF IV; EF VII; EF IX	EF II.1; EF II.2; EF IV.1; EF VII.1; EF IX.1	D. 18; D.19	I.59; I.60; I.61; I.62; I.63; I. 64; I.65	Escala valoración descriptiva (diana evaluación)

Ahora os toca evaluarme



[https://forms.gle/acFMU8Uzsex
yKMSS6](https://forms.gle/acFMU8Uzsex
yKMSS6)



15.2.31 Anexo 28. Escala de valoración numérica evaluación práctica docente.

UD:

Fecha:

<i>Apartados de la programación</i>	<i>Si</i>	<i>No</i>	<i>Propuestas programadas</i>	<i>Análisis de las propuestas desarrolladas</i>	<i>Impresiones observadas</i>
<i>Competencias:</i>					
<i>Objetivos</i>					
<i>Contenidos</i>					
<i>Metodología didáctica</i>					
<i>Tiempo/espacio</i>					
<i>Organización</i>					
<i>Evaluación</i>					
<i>Buen clima en el aula</i>					

