

## IDENTIFICACIÓN



ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA		CURSO: 2º Ciclo	
TÍTULO UNIDAD : “Among Us”	TRIMESTRE: 2º	ODS: 3. Salud y bienestar. 4. Educación de calidad. 5. Igualdad de género.	
Situación de aprendizaje:	TEMPORALIZACIÓN: 3 semanas		
JUSTIFICACIÓN: Con el fin de conseguir un aprendizaje más motivador, activo y participativo de los alumnos se propone este trabajo basado en una metodología activa, conocida como gamificación. Basándonos en el videojuego “Among us” el alumnado realizará una serie de tareas donde se trabajarán habilidades motrices a través de retos y misiones que deberán ir superando a través de los diferentes personajes del videojuego.			
PRODUCTO FINAL DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: El alumnado deberá crear su propio circuito de habilidades dentro del juego “Among us”.			
CONCRECIÓN CURRICULAR			
COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA (Descriptoros operativos)	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS

STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3, CD1, CD2, CD3.	1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	1.1.a. Reconocer la actividad física como alternativa de ocio saludable, practicando desplazamientos activos y sostenibles e identificando los efectos beneficiosos a nivel físico y mental que posee adoptar un estilo de vida activo.	EFI.2.A.1. Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo EFI.2.A.3. Límites para evitar una competitividad desmedida
STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CD1, CD2, CD3.	2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	2.3.a. Participar en proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, analizando si es preciso cambios durante el proceso y generando producciones motrices de calidad, a través del análisis del grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.	EFI.2.C.2. Capacidades perceptivomotrices en contexto de práctica. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria. EFI.2.C.3. Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas. EFI.2.C.4. Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. EFI.2.C.5. Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos.

## SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SDA)

TIPO DE EJERCICIO/ ACTIVIDAD:	SECCIONES / ACTIVIDADES Y LOCALIZACIÓN EN LA SDA:	RECURSOS:	METODOLOGÍA:
Explicación del juego, diferentes personajes y roles.	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Recursos digitales:</b> ordenadores, pantalla interactiva.</li> <li>● <b>Recursos materiales:</b> colchonetas, espalderas, vallas, plinto, sillas, mesas, planchas, aros, bancos suecos, trípode</li> <li>● <b>Instalaciones:</b> gimnasio, pista polideportivas.</li> <li>●</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aprendizaje Cooperativo</li> <li>● Rutinas y Destrezas de pensamiento.</li> <li>● Modelo discursivo/expositivo.</li> <li>● Modelo experiencial.</li> <li>● Modelo pedagógico</li> <li>● Técnica de indagación o búsqueda</li> </ul>
Explicación y práctica de misiones y tareas.	ACTIVACIÓN		
Ejecución del juego con personajes y misiones.	EXPLORACIÓN		
Reflexión sobre la situación de aprendizaje. Lluvia de ideas para crear nuevos circuitos.	ESTRUCTURACIÓN		
Los alumnos diseñarán su propio circuito de habilidades dentro del juego “Among us”.	APLICACIÓN		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS	
1.		1.1.a. Reconocer la actividad física como alternativa de ocio saludable, practicando desplazamientos activos y sostenibles e identificando los efectos beneficiosos a nivel físico y mental que posee adoptar un estilo de vida activo.	
2		2.3.a. Participar en proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, analizando si es preciso cambios durante el proceso y generando producciones motrices de calidad, a través del análisis del grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.	

## ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

<p><b>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE COMPROMISO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado.</li> <li>● Ofrecer diferentes niveles de desafío que conecten con los intereses de los alumnos.</li> <li>● Proporcionar premios o recompensas, sociales, emocionales o académicas.</li> <li>● Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. .</li> <li>● Crear rutinas de clase</li> <li>● Propiciar un clima favorable y de apoyo en el aula</li> <li>● Feedback informativo más que comparativo o competitivo</li> <li>● Uso de reforzadores positivos.</li> </ul>	<p><b>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● El tamaño del texto/ letra y/o fuente.</li> <li>● Contraste fondo – texto –imagen.</li> <li>● El color como medio de información/énfasis.</li> <li>● Volumen/ Velocidad sonido.</li> <li>● Sincronización vídeo, animaciones.</li> <li>● Diseño o disposición de los elementos visuales</li> <li>● Mayor tiempo de ejecución de actividades</li> <li>● Anticipar vocabulario o símbolos de difícil comprensión</li> <li>● Apoyos visuales al vocabulario</li> <li>● Organizadores gráficos</li> </ul> <p>Presentar información de manera progresiva, secuenciada</p>	<p><b>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Proporcionar alternativas en ritmo, plazos y motricidad en la interacción con los materiales didácticos</li> <li>● Aumentar tiempos de ejecución de tareas</li> <li>● Materiales virtuales o manipulativos</li> </ul> <p>Organizadores gráficos y autoinstrucciones</p>
--	--	---

Crear actividades que propicien un clima de pertenencia en el aula a través de juegos y dinámicas grupales		
--	--	--

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO EN LA UNIDAD					
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	IN (1 a 4)	SU (5)	BI (6)	NT (7 a 8)	SB (9 a 10)
1.1.a. Reconocer la actividad física como alternativa de ocio saludable, practicando desplazamientos activos y sostenibles e identificando los efectos beneficiosos a nivel físico y mental que posee adoptar un estilo de vida activo.	Nunca o rara vez practica desplazamientos identificando los efectos beneficiosos a nivel físico y mental.	A veces y con ayuda practica desplazamientos identificando los efectos beneficiosos a nivel físico y mental.	A veces y por sí mismo practica desplazamientos identificando los efectos beneficiosos a nivel físico y mental.	Usualmente practica desplazamientos identificando los efectos beneficiosos a nivel físico y mental.	Siempre practica desplazamientos identificando los efectos beneficiosos a nivel físico y mental.
2.3.a. Participar en proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, analizando si es preciso cambios durante el proceso y generando producciones motrices de calidad, a través del análisis del grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.	Nunca o rara vez pone en práctica las capacidades perceptivomotrices adaptando sus respuestas al contexto de juego.	A veces y con ayuda pone en práctica las capacidades perceptivomotrices adaptando sus respuestas al contexto de juego.	A veces y por sí mismo pone en práctica las capacidades perceptivomotrices adaptando sus respuestas al contexto de juego.	Usualmente pone en práctica las capacidades perceptivomotrices adaptando sus respuestas al contexto de juego.	Siempre pone en práctica las capacidades perceptivomotrices adaptando sus respuestas al contexto de juego.

AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE				
INDICADORES	INADECUADO	MEJORABLE	ADECUADO	MUY ADECUADO
Resultados de la evaluación de la materia.		x		
Adecuación de los materiales y recursos didácticos.			x	
Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.			x	
Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados.			x	
Métodos didácticos y pedagógicos.			x	