

IDENTIFICACIÓN



ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA		CURSO: 1º
TÍTULO UNIDAD : “Como me muevo”	TRIMESTRE: 3º	ODS: 3. Salud y bienestar 5. Igualdad de género. 17. Alianza para lograr objetivos.
Situación de aprendizaje:	TEMPORALIZACIÓN: 3 semanas.	
JUSTIFICACIÓN: Las habilidades motrices básicas se trabajan para fomentar la autonomía y la confianza del alumnado. Para facilitar su mejora, resulta fundamental, por un lado, conocer los diferentes aspectos básicos de la evolución de las distintas habilidades motrices básicas, y, por otro, los factores esenciales relacionados con las características y condiciones de la práctica educativa. A lo largo de Situaciones de Aprendizaje (SdA) nos iniciamos en las habilidades básicas donde vamos a desarrollar los saltos, desplazamientos, giros, lanzamientos y conoceremos otros aspectos como trabajo en equipo y cooperativo.		
PRODUCTO FINAL DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: El alumnado tendrá el reto de realizar un circuito, que luego tendrán que montar y superar, incidiendo en el respeto de la normativa, los materiales y el juego limpio.		

CONCRECIÓN CURRICULAR			
COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA (Descriptores 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.	1.3.a. Vivenciar juegos de activación y vuelta a la calma identificando su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.	EFI.1.B.3. Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de higiene corporal. EFI.1.B.5. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma.
STEM1 CPSAA4 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	2.3.a. Vivenciar y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.	EFI.1.C.3. Capacidades físicas desde el ámbito lúdico y el juego. EFI.1.C.4. Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas.

	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.		
--	---	--	--

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SDA)

TIPO DE EJERCICIO/ ACTIVIDAD:	SECCIONES / ACTIVIDADES Y LOCALIZACIÓN EN LA SDA:	RECURSOS:	METODOLOGÍA:
Casa Cuerda Pisar la Cuerda	MOTIVACIÓN	RECURSOS: <ul style="list-style-type: none"> ● Recursos digitales: ordenadores, pantalla interactiva, móviles ● Recursos materiales: colchonetas, espalderas, vallas, plinto, sillas, mesas, planchas, aros, bancos suecos, trípode ● Instalaciones: gimnasio, pista polideportivas, exteriores del centro. 	METODOLOGÍA: <ul style="list-style-type: none"> ● Aprendizaje Cooperativo ● Rutinas y Destrezas de pensamiento. ● Modelo discursivo/expositivo. ● Modelo experiencial. ● Modelo pedagógico ● Técnica de indagación o búsqueda
Policías y Ladrones. Nos Agrupamos Torito en Alto	ACTIVACIÓN		
Relevos: <ul style="list-style-type: none"> - corriendo hacia delante, - corriendo hacia detrás, - corriendo lateralmente, - pata coja, 	EXPLORACIÓN		

- 2 pata coja derecha, 2 pata coja izquierda, - con los pies juntos...			
El Reloj La cola del zorro	ESTRUCTURACIÓN		
Realización de un circuito de habilidades motrices	APLICACIÓN		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS	
1.		1.3.a. Vivenciar juegos de activación y vuelta a la calma identificando su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.	
2.		2.3.a. Vivenciar y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.	

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE COMPROMISO: <ul style="list-style-type: none"> ● Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. 	PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> ● El tamaño del texto/ letra y/o fuente. ● Contraste fondo – texto –imagen. ● El color como medio de 	PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN: <ul style="list-style-type: none"> ● Proporcionar alternativas en ritmo, plazos y motricidad en la interacción con los materiales didácticos ● Aumentar tiempos de ejecución de tareas
--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> ● Ofrecer diferentes niveles de desafío que conecten con los intereses de los alumnos. ● Proporcionar premios o recompensas, sociales, emocionales o académicas. ● Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. . ● Crear rutinas de clase ● Propiciar un clima favorable y de apoyo en el aula ● Feedback informativo más que comparativo o competitivo ● Uso de reforzadores positivos. Crear actividades que propicien un clima de pertenencia en el aula a través de juegos y dinámicas grupales 	<p>información/énfasis.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Volumen/ Velocidad sonido. ● Sincronización vídeo, animaciones. ● Diseño o disposición de los elementos visuales ● Mayor tiempo de ejecución de actividades ● Anticipar vocabulario o símbolos de difícil comprensión ● Apoyos visuales al vocabulario ● Organizadores gráficos Presentar información de manera progresiva, secuenciada 	<ul style="list-style-type: none"> ● Materiales virtuales o manipulativos ● Organizadores gráficos y autoinstrucciones
--	---	--

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)
1.3.a. Vivenciar juegos de activación y vuelta a la calma identificando su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún	Nunca o rara vez vivencia juegos de activación y de vuelta a la calma identificando su utilidad.	A veces y con ayuda vivencia juegos de activación y de vuelta a la calma identificando su utilidad.	A veces y por sí mismo vivencia juegos de activación y de vuelta a la calma identificando su utilidad.	Usualmente vivencia juegos de activación y de vuelta a la calma identificando su utilidad.	Siempre vivencia juegos de activación y de vuelta a la calma identificando su utilidad.

accidente en contextos de práctica motriz.					
2.3.a. Vivenciar y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.	Nunca o rara vez vivencia componentes de la motricidad en situaciones lúdicas mejorando progresivamente su control corporal.	A veces y con ayuda vivencia componentes de la motricidad en situaciones lúdicas mejorando progresivamente su control corporal.	A veces y por sí mismo vivencia componentes de la motricidad en situaciones lúdicas mejorando progresivamente su control corporal.	Usualmente vivencia componentes de la motricidad en situaciones lúdicas mejorando progresivamente su control corporal.	Siempre vivencia componentes de la motricidad en situaciones lúdicas mejorando progresivamente su control corporal.

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		

