

IDENTIFICACIÓN



ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA		CURSO: 5º
TÍTULO UNIDAD : “TWINCON”.	TRIMESTRE: 3er trimestre.	ODS: 3. Salud y bienestar. 4. Educación de calidad. 5. Igualdad de género.
Situación de aprendizaje:	TEMPORALIZACIÓN: 3 SEMANAS	
JUSTIFICACIÓN: El Twincon se crea como deporte alternativo como herramienta pedagógica a raíz de unos grupos con alumnos disruptivos con el objetivo de motivarles en la realización de las sesiones de Educación Física, cohesionar los grupos-clase e incluir aquel alumnado que queda “fuera de juego” en los deportes de invasión y evitar el los enfrentamientos entre adversarios, ya que no existe contacto físico. Con un reglamento sencillo, con el requerimiento mínimo de las habilidades básicas, creado por los propios alumnos, con los objetivos logrados y facilitando, potenciando y fomentando la inclusión y la coeducación; se brinda el conocimiento y la práctica de este deporte alternativo en primaria y secundaria, ya que poco a poco va conquistando terreno en la península ibérica como en diferentes lugares de América.		
PRODUCTO FINAL DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: El alumnado deberá elaborar una hora de registros donde anotarán conductas adecuadas e inadecuadas que se desarrollen dentro de los partidos de Twincon.		
CONCRECIÓN CURRICULAR		

COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA (Descriptorios operativos)	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
STEM1 CPSAA 4 CPSAA 5 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.	2.2.a. Participar en proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo identificando estrategias de monitorización y seguimiento que permitan analizar los resultados obtenidos.	EFI.3.B.1. Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, cooperativos, competitivos, agonísticos, funcional, social, expresiva y comunicativa, creativa o de interacción. EFI.3.C.1. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. EFI.3.D.2. Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.
CCL1 CCL5 CPSAA 1 CPSAA 3 CPSAA 5 CC2 CC3	3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión,	3.3.a. Poner en juego en situaciones de prácticas motrices habilidades sociales de diálogo y resolución pacífica de conflictos, respetando cualquier tipo de diversidad, demostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los	EFI.3.A.2. Salud social: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. EFI.3.A.3. Salud mental: consolidación y ajuste realista del autoconcepto, teniendo en cuenta la perspectiva de género.

	trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, teniendo en cuenta el fomento de la igualdad de género.	EFI.3.D.2. Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. EFI.3.D.4. Identificación y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices.
--	---	--	--

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SDA)

TIPO DE EJERCICIO/ ACTIVIDAD:	SECCIONES / ACTIVIDADES Y LOCALIZACIÓN EN LA SDA:	RECURSOS:	METODOLOGÍA:
-Presentación de la situación de aprendizaje. -A partir del nombre del juego "Twincon" los alumnos intentarán adivinar en que consiste el juego. - Vídeo del reglamento básico del Twincon.	MOTIVACIÓN	RECURSOS: <ul style="list-style-type: none"> • Recursos digitales: ordenadores, pantalla interactiva. • 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"> • Rutinas y Destrezas de pensamiento. • Modelo discursivo/expositivo. • Modelo experiencial. • Modelo pedagógico • Técnica de indagación o búsqueda
Juegos de lanzamiento y recepción: -Pasar por parejas al silbato cambian de	ACTIVACIÓN		

pareja. -“Los diez pases”. -Relevo de pases.			
Situaciones de juego: -Mareillo. -Balón Torre. -Concurso de Twins. - 4 conos.	EXPLORACIÓN		
-Partidos adaptados.	ESTRUCTURACIÓN		
-Torneo triangular, dos equipos se enfrentan y otro registra conductas de los compañeros.	APLICACIÓN		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS	
2.		2.2.a. Participar en proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo identificando estrategias de monitorización y seguimiento que permitan analizar los resultados obtenidos.	
3.		3.3.a. Poner en juego en situaciones de prácticas motrices habilidades sociales de diálogo y resolución pacífica de conflictos, respetando cualquier tipo de diversidad, demostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia,	

	teniendo en cuenta el fomento de la igualdad de género.
--	---

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE COMPROMISO:

- Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado.
- 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

PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN:

- El tamaño del texto/ letra y/o fuente.
- Contraste fondo – texto –imagen.
- El color como medio de información/énfasis.
- 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

PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN:

- Proporcionar alternativas en ritmo, plazos y motricidad en la interacción con los materiales didácticos
- Aumentar tiempos de ejecución de tareas
- Materiales virtuales o manipulativos
- Organizadores gráficos y autoinstrucciones

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)
2.2.a. Participar en proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo identificando estrategias de monitorización y seguimiento que permitan analizar los resultados obtenidos.	Nunca o rara vez participa en proyectos motores.	A veces y con ayuda participa en proyectos motores.	A veces y por sí mismo participa en proyectos motores.	Usualmente participa en proyectos motores.	Siempre participa en proyectos motores.
3.2.a. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, actuando con deportividad y juego limpio, afrontando los conflictos de forma dialógica y con asertividad.	Nunca o rara vez respeta las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actúa con deportividad y juego limpio.	A veces y con ayuda respeta las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actúa con deportividad y juego limpio.	A veces y por sí mismo respeta las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actúa con deportividad y juego limpio.	Usualmente respeta las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actúa con deportividad y juego limpio.	Siempre respeta las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actúa con deportividad y juego limpio.

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	