



Universidad
Europea CANARIAS

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

EDUCACIÓN FÍSICA PARA EL DESARROLLO INTEGRAL

Programación didáctica de 4º de ESO

Jesús Muñoz Ibáñez

TRABAJO FINAL DEL MÁSTER UNIVERSITARIO DE FORMACIÓN DE
PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, BACHILLERATO,
FORMACIÓN PROFESIONAL, ENSEÑANZA DE IDIOMAS Y ENSEÑANZAS
DEPORTIVAS

Dirigido por Héctor Estévez Silva

Convocatoria de junio de 2023

Agradecimientos

En primer lugar, quisiera dar gracias primero a mis padres, por darme la opción de seguir estudiando para lo que quiero con su apoyo, sin el cual probablemente no habría acabado donde estoy.

En segundo lugar, agradecer a Héctor Estévez, mi tutor del TFM, y a Francisco Batista, uno de mis profesores, por guiarme y ayudarme con la realización de este, respondiendo mis preguntas con paciencia y dedicación.

En tercer lugar, agradecer a mi tutor de las prácticas, por haberme enseñado una perspectiva más cercana, realista e instructiva de la realidad de la educación, que me ha servido para aplicarla en esta programación y probablemente en mi futuro como docente.

Por último, agradecer a mis compañeros de grupo, Andrés, Mario, Hugo y Alex, los cuales han hecho el paso por el máster más ameno y con los que he formado un grupo de apoyo y ayuda mutuo para conseguir llegar hasta este punto.

Índice

Resumen	5
1. Introducción y justificación	6
1.1. ¿Qué es una programación y para qué programar?	6
1.2. Criterios seguidos para elaborar la programación	6
1.3. Marco normativo	7
2. Contextualización	8
2.1. Características del entorno escolar	8
2.2. Centro	8
2.3. Aula	9
2.4. Alumnado	9
3. Concreción curricular.....	9
3.1. Objetivos de la etapa y perfil de salida.....	10
3.2. Contribución a los objetivos de etapa.....	12
3.3. Contribución a las competencias clave.....	12
3.4. Fundamentación curricular	13
3.5. Unidades de programación	14
4. Metodología	32
4.1. Principios metodológicos	32
4.2. Estrategias.....	34
4.3. Tipos de actividades	35
4.4. Agrupamientos.....	36
4.5. Actividades complementarias.....	36
4.6. Criterios organizativos: espacios y otros elementos necesarios	38
4.7. Materiales y recursos didácticos.....	39
5. Atención a la diversidad.....	40
5.1. Aspectos generales	40
5.2. Medidas ordinarias	41
5.3. Medidas extraordinarias	43
5.4. Otras medidas	43
6. Educación en valores, planes y programas	43

6.1.	Educación en valores desde la asignatura.....	44
6.2.	Desarrollo de la comunicación lingüística.....	45
6.3.	Integración de las TIC	46
6.4.	Planes y programas del centro	47
6.5.	Concreción en la programación de los planes institucionales del centro	47
7.	Evaluación del aprendizaje del alumnado.....	48
7.1.	Procedimientos e instrumentos de evaluación.....	49
7.2.	Criterios de calificación.....	50
7.3.	Planes de refuerzo y evaluación	51
8.	Conclusión	52
9.	Referencias.....	54
	Anexos.....	56

Resumen

Esta programación didáctica ha sido realizada para 4º de la ESO con el objetivo de buscar el desarrollo integral del alumnado, educando de manera principal en el ámbito de la educación física, enfocándose en el desarrollo corporal y coordinativo, la autoconciencia del cuerpo y las cualidades físicas básicas, pero sin excluir otros ámbitos como el lenguaje, el pensamiento crítico, la adaptación y el buen uso a las nuevas tecnologías, la inclusión, el desarrollo social, entre otros, a lo largo de 8 unidades de programación. Todos estos objetivos estarán cimentados principalmente en el aprendizaje cooperativo, ya que se confía en que el aprendizaje junto a los demás, es el mejor motor de aprendizaje. Se buscará maximizar el número de interacciones del alumnado con sus iguales y con la mayor diversidad posible, diferente sexo y diferentes capacidades y habilidades, al igual que la diversión en el aula como forma de motivar. Se atenderá a la diversidad de la mejor manera posible, fomentando su inclusión en el aula y asegurando un desarrollo parejo al igual que el resto de los alumnos y alumnas, sin dejar de lado una atención personalizada para todos y en especial para aquellos/as que la necesiten. Se trabajará para que el alumnado adquiriera todos los objetivos de etapa y las competencias necesarias y se promoverá una educación en valores que permita el desarrollo no solo en el aspecto puramente de conocimientos teóricos, sino también en el aspecto personal, aprendiendo a comprender y gestionar sus emociones, ya relacionarse de forma sana con su entorno. Los conocimientos y competencias que se vayan adquiriendo a lo largo del curso, se evaluarán teniendo en cuenta las características individuales de cada estudiante y de la manera más justa e imparcial posible.

Palabras clave: Programación Didáctica; Red Canaria-Innovas; Desarrollo integral; ESO; Educación Física.

1. Introducción y justificación

Esta programación didáctica será realizada para la asignatura de Educación Física, concretamente para el curso de 4º de la ESO en un centro concertado de la Comunidad Autónoma de Canarias. La Educación Física, considero que es esencial para el buen desarrollo de las personas, a través de la asignatura y del deporte, se pueden aprender valores, a relacionarte socialmente, conocimiento y control de las emociones, a llevar una vida saludable ... que a pesar de que antiguamente y aún a día de hoy, no se toma con la seriedad e importancia que considero que se merece, está cambiando lentamente e intentaré aportar lo posible para permitir que se reconozca su importancia en el desarrollo del estudiante.

1.1. ¿Qué es una programación y para qué programar?

De acuerdo con la Real Academia Española, *programar* es “idear y ordenar las acciones necesarias para realizar un proyecto”. De la misma forma, la *didáctica* es el “arte de enseñar”, por lo que podría decirse que una programación didáctica es idear y ordenar las acciones necesarias para enseñar. Basándome en las definiciones de diferentes comunidades autónomas, diría que una programación didáctica es un instrumento de planificación que permite al profesorado, de cada materia específicamente, desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje de todo el curso escolar. Además, siendo elaboradas por los departamentos didácticos de cada materia o área.

La existencia de la programación didáctica se justifica al tratar de evitar o reducir la improvisación en el aula y favorecer así un mínimo de calidad en la enseñanza que recibe el alumnado, aunque ese mínimo no debería servir para conformarse, puesto que algo tan importante como el aprendizaje requiere de un trabajo más minucioso que la simple improvisación.

La programación ha de estar ajustada a las características del centro y del alumnado, las instalaciones, materiales y herramientas de las que disponen, y de las familias de acuerdo con el contexto social y económico.

1.2. Criterios seguidos para elaborar la programación

Esta programación será elaborada para el alumnado de 4º de la ESO. Este alumnado se encuentra entre las edades de 14 y 16 años, salvo que hayan repetido algún curso. Estas edades corresponden a la adolescencia, en función de cada autor a la adolescencia temprana o

a la adolescencia intermedia. En estas etapas se producen muchos cambios a nivel físico y hormonal, continuando con los cambios que comenzaron en la adolescencia temprana, desarrollo de las características sexuales secundarias, como la voz y el crecimiento general del cuerpo de los hombres, el crecimiento de los pechos y ensanchamiento de las caderas en mujeres, o la aparición del acné en ambos casos, y a nivel psicológico, mayor interés por las relaciones afectivo-sexuales, una mayor necesidad de independencia o una mayor preocupación por el aspecto físico propio.

Todos estos cambios y características, junto al contexto y entorno socio-económico del alumnado, se han tenido en cuenta para la programación, de tal forma que se respeten todos los derechos y libertades de los alumnos y alumnas, que fomente las interacciones sociales sanas y sin ningún tipo de discriminación, el respeto hacia sus iguales y hacia sí mismos, el cuidado de la salud propia y la ajena, y como docente, aceptando las capacidades físicas y psicológicas que tiene cada alumno e intentando que estas se vayan mejorando, promoviendo el pensamiento crítico y permitiendo el desarrollo integral y personal de todo el alumnado, y además se intentará dar la mayor independencia y libertad al alumnado para fomentar el trabajo autónomo y la creatividad.

1.3. Marco normativo

El marco normativo de esta programación parte de la premisa de que la educación es un derecho, y debe ser obligatoria y gratuita durante toda la educación básica, es decir, la Educación Primaria y Educación Secundaria tal y como está establecido en la **Constitución Española, Boletín Oficial del Estado, 311, de 29 de diciembre de 1978, 29313 a 29424, en el artículo 27**. El desarrollo de esta programación se ha llevado a cabo de acuerdo a la nueva ley de educación **Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE)** que modifica la **Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo**, encargada de unificar y homogeneizar el sistema educativo. Esta nueva ley tiene como objetivos renovar el ordenamiento del sistema educativo, mejorar la equidad y la inclusión en las aulas, así como mejorar los resultados del alumnado y proporcionar una educación de calidad para todo el alumnado principalmente, estableciendo como ejes transversales el aprendizaje competencial, la educación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), la coeducación y perspectiva de género, la educación en valores cívicos y la educación para el desarrollo sostenible de acuerdo a las directrices de la Agenda 2030. Dado que esta programación está dirigida al curso de 4º de la ESO, estará apoyada por el **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**.

A través del **Decreto 30/2023, de 16 de marzo**, se establecen las enseñanzas que deben impartirse en la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias, especificando los objetivos a conseguir, las competencias clave que deben adquirir los alumnos y alumnas al acabar cada etapa educativa, todo ello recogido en el currículo que corresponda. Tal y como se explicará en los siguientes apartados, apoyada en el currículo, esta programación también brinda apoyo al desarrollo y a la educación inclusiva de aquellas personas con necesidades de atención a la diversidad, especialmente a aquellas personas en riesgo de exclusión social de acuerdo a lo expuesto y regulado en el **Decreto 25/2018, de 26 de febrero**. Asimismo asegurar la calidad de la enseñanza, su inclusividad, su carácter integrador y su uso como medio de desarrollo cultural, económico y social es el objetivo de la **Ley 6/2014, de 25 de julio**. Y la ley que se cargará de regular el cómo se debe evaluar y cuando se debe promocionar de curso al alumnado en las etapas de educación infantil, secundaria y bachillerato, así como la expedición de títulos es la **Orden 391 de 31 de mayo de 2023**.

Por último, el Reglamento Orgánico de los centros educativos de educación no universitaria, en cuanto a cómo deben funcionar y organizarse está aprobada en la **Orden de 9 de octubre de 2013** que se encuentra desarrollada en el **Decreto 81/2010, de 8 de julio**, y de la misma manera las actividades complementarias y extraescolares en centros no universitarios está regulada por **Orden de 15 de enero de 2001**.

2. Contextualización

2.1. Características del entorno escolar

Se sitúa en la zona más céntrica de la isla y con mayor población del municipio, con aproximadamente 34.000 habitantes, el cual posee el mayor número de viviendas (12.574), además es el de más antigüedad del municipio y cuenta con una densidad de 336,29 habitantes por hectárea. En este barrio, se encuentra el ayuntamiento y una catedral, acompañado de un gran número de calles peatonales y casas más viejas que dan un ambiente distinto a la zona. Proporcionalmente es una zona de población más envejecida (más de 75 años), al igual que cuenta con ser la zona con más inmigrantes del municipio, más de 7.000, lo cual corresponde aproximadamente al 21% del total de la población.

En cuanto al nivel económico la renta bruta media era de 29.499 euros en 2019, lo que se sitúa alrededor del puesto 300 en la escala de renta bruta media de toda España, de acuerdo a los datos publicados por la Agencia Tributaria, hablando únicamente de localidades que

cuentan con un mínimo de 1.000 habitantes. En resumen, se trata de un barrio con un nivel que podría considerarse de nivel socioeconómico medio o medio-bajo.

2.2. Centro

El centro es un colegio concertado que fue fundado en 1943 bajo el lema "Construyendo mentes libres y corazones solidarios". El colegio tiene un horario de mañana, que dura desde las 08:00 de la mañana hasta las 14:30 de la tarde. Cuenta dentro de su propuesta educativa con enseñanza infantil, primaria, secundaria, bachillerato, formación profesional básica, media y superior, siendo todos gratuitos a excepción de bachiller, la formación profesional media y superior. El centro posee un gran edificio central donde se concentran todos los niveles educativos, además posee una gran infraestructura deportiva que se especificará en el punto 4. Además, colinda con las instalaciones de un gimnasio y hay un parque bastante grande a su lado que pueden servir para realizar actividades complementarias o extraescolares. Posee accesos desde diferentes calles al centro, adaptadas para las personas con dificultades para la movilidad, ya sea por condición o por lesión, junto a un ascensor para acceder a todas las zonas del edificio principal.

Como servicios, tiene comedor y actividades extraescolares entre las que se encuentran ajedrez, informática, clases de natación, baloncesto, voleibol, fútbol sala y fútbol 7.

El centro estará adscrito a los programas educativos

2.3. Aula

Las clases son rectangulares, ligeramente alargadas, poseen una pizarra normal y un proyector con una lona desplegable sobre la que proyectarlo, además de mesa y sillas en función del número de alumnos con capacidad para aproximadamente 35 personas, la mesa para el profesorado tiene un ordenador que está conectado con el proyector y que se sitúa sobre un pequeño escalón para facilitar la visión entre docente y alumnado. Posee varias ventanas que ayudan a la iluminación del aula cuando es de día para no necesitar gastar electricidad, y con persianas para oscurecer el aula en caso de que se quiera reproducir algo en el proyector.

2.4. Alumnado

El alumnado hasta la ESO tiene el deber y la obligatoriedad de llevar el uniforme escolar, tanto en su versión formal como en su versión de chándal, para las clases de educación física, y el alumnado de bachiller solo la opción del chándal.

En términos generales el comportamiento del alumnado en el centro es bastante comedido dentro de lo que podría esperarse de personas que están en la adolescencia, probablemente debido a la disciplina que se intenta inculcar por parte del centro, y en el curso educativo sobre el que se va a trabajar la programación didáctica, que es 4º de la ESO, se ciñe a lo dicho anteriormente.

Las clases son mixtas, sin necesidad de que haya un equilibrio en el número de alumnos o alumnas. El nivel sociocultural de los alumnos es amplio pudiendo decirse que el grueso de los alumnos pertenece a un nivel medio.

Existe alumnado NEE en el centro, varios casos de alumnos con TEA y uno con discapacidad motora, y alumnado NEAE con TDAH y Alumnado con Altas Capacidades. Dentro de mi clase hay una persona con TEA, concretamente diagnosticado con Síndrome de Asperger sumado a TDAH, y otra persona con discapacidad motora, en este caso provocada por poliomielitis.

3. Concreción curricular

3.1. Objetivos de la etapa y perfil de salida

Los objetivos de etapa de la Educación Secundaria Obligatoria deben permitir al alumnado:

- 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 diálogo 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.
- 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.
- 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.

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- 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.
- Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Además, en la Comunidad Autónoma de Canarias, el currículo contribuirá a que el alumnado de esta etapa conozca, aprecie y respete los aspectos culturales, históricos, geográficos,

naturales, sociales y lingüísticos más relevantes de nuestra Comunidad Autónoma, así como los de su entorno más cercano, según lo requieran las diferentes materias, valorando las posibilidades de acción para su conservación.

3.2. Contribución a los objetivos de etapa

La asignatura de Educación Física contribuye de manera muy significativa a los objetivos de etapa. Al estar casi permanentemente en contacto con otras personas se trabaja el respeto, la cooperación, la tolerancia y la solidaridad a través del deporte. De la misma forma se trabaja el trato igualitario independientemente del sexo, raza, religión, capacidades o cualquier otra circunstancia, rechazando cualquier comportamiento violento o discriminatorio y resolviendo los conflictos mediante el diálogo, favoreciendo el desarrollo de relaciones afectivas. También permite trabajar en equipo para la consecución de objetivos comunes y el trabajo individual buscando el desarrollo y superación personal, física y deportiva, adquiriendo confianza en uno mismo que promueva las iniciativas personales. Hacer uso del conocimiento científico y de las herramientas digitales para acceder a él, en este caso sobre actividad física y deporte o salud, para desarrollar una opinión propia fundamentada en el pensamiento crítico. Y permite llevar a cabo manifestaciones artístico-expresivas a través del baile, acrosport, etc.

3.3. Contribución a las competencias clave

La Educación Física contribuye a la Competencia Lingüística (CCL) debido en el deporte principalmente, aunque no se limite a ese, se mantiene una comunicación verbal casi constante, más aún si se trata de un deporte colectivo, por el que los integrantes de un equipo o de un grupo han de mantener diálogos fluidos para intentar conseguir el objetivo común de la mejor manera posible. Para la Competencia Matemática (STEM) se trabaja a lo largo de varias disciplinas deportivas que requieran de una medición o un recuento tales como el atletismo, el fitness o cualquier deporte colectivo (distancia, tiempo, peso, puntuación ...), también se trabaja la lógica cuando se necesita tomar una decisión en un tiempo limitado basado en estímulos visuales o auditivos, un concepto que está directamente relacionado con las matemáticas. En cuanto a la Competencia Digital (CD) cada vez está más presente en el ámbito de las Ciencias del Deporte, ya que para acceder a todo el conocimiento científico hoy en día es obligatorio usar un ordenador, ya sea para páginas puramente científicas o para sitios de divulgación, de la misma forma cada vez más se recurre a aparatos electrónicos para la medición de marcas en muchas disciplinas deportivas. La Competencia Personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) se trabaja en todo momento cuando se trata de mejorar una

marca, además de la constante interacción social que ocurre en el aula dónde se trabaja también la gestión emocional y la resiliencia, y de la misma manera se fomenta el aprendizaje individual plasmándolo a través de la autoevaluación. Tal y como se ha mencionado en otras competencias, a través del trato con sus iguales se trabaja el respeto, la confianza y la empatía que responde a la Competencia Ciudadana (CC). Mediante ese trabajo individual se intenta fomentar las iniciativas personales y también con el trabajo grupal trabajar el pensamiento crítico y la creatividad. Por último la Competencia de conciencia y expresiones culturales (CCEC) se trabajará mediante diferentes disciplinas deportivas propias de la Comunidad de Canarias.

3.4. Fundamentación curricular

Dentro del currículo de Educación Física están descritas cinco competencias específicas (C) que varían ligeramente a lo largo de los diferentes cursos aumentando la complejidad de los ítems que se concreten, además las competencias están ligadas a unos criterios de evaluación (CE1).

La C1 hace referencia de la incorporación de hábitos saludables para la vida mejorando la salud física, mental y social, a través de la actividad física. Evaluada a través del CE 1.1 que dice que el alumno ha de tener conocimientos físicos propios y saber controlar conceptos deportivos y que pueden monitorizar mediante recursos digitales que ayuden a llevar un estilo de vida seguro y saludable

La C2 se refiere al desarrollo progresivo de los procesos de percepción, decisión y ejecución ante diferentes tipos de actividad que supongan un desafío y poder valorar el grado de consecución de los objetivos. Se evalúa a través del CE 2.1, enfrentarse a diferentes retos motores basados en las capacidades físicas y coordinativas, los desafíos individuales y cooperativos, de oposición y de cooperación-oposición, con capacidad para transferirlo a contextos progresivamente más complejos.

La C3 trata sobre la práctica motriz de diferentes tipos de interacción social de forma respetuosa, crítica y positiva, aprendiendo a gestionar emociones, habilidades sociales y a convivir en la práctica deportiva regida por reglas y normas. El CE 3.1 por el cual se evalúa, dicta que el alumnado debe participar en actividades de acondicionamiento físico, lúdico-deportivas y expresivas cooperativas, sin discriminar, resolviendo conflictos de forma tolerante y resiliente, fomentando el juego limpio.

La C4 habla sobre la experimentación del alumnado de diferentes manifestaciones culturales motrices comprendiendo los factores históricos, políticos y socioeconómicos asociados a cada práctica. Se evalúa a través del CE 4.1 que busca la experiencia de la cultura canaria mediante la práctica de sus tradiciones sumadas a las de otras culturas, y del CE 4.2 que busca fomentar las prácticas expresivas y lúdico-deportivas Canarias junto a otras culturas para enriquecer el bagaje de los alumnos para su desarrollo personal y social.

La C5 trata sobre la concienciación ecosocial, transicionando hacia la sostenibilidad a través de la práctica motriz, identificando entornos de Canarias de vida activa y saludable que permitan esas prácticas. Siendo evaluado por el CE 5.1 que dice que se debe tomar conciencia de los entornos cercanos de ocio activo, llevando a cabo posibles propuestas de práctica motriz segura en entornos acuáticos.

Existen seis saberes básicos que están directamente relacionados e integrados en las competencias específicas y sus criterios de evaluación, debiendo entenderlos como longitudinales a lo largo de toda la etapa estructurándose en seis bloques:

- I. Vida saludable y gestión de la actividad física.
- II. Retos motores.
- III. Inclusión y autorregulación emocional en las situaciones motrices.
- IV. Manifestaciones motrices socioculturales.
- V. Manifestaciones motrices expresivas.
- VI. Desarrollo sostenible desde la motricidad en distintos entornos.

3.5. Unidades de programación

La programación tendrá 8 Unidades de programación (UP) o Situaciones de Aprendizaje (SA), estructuradas de la siguiente forma:

- | | |
|---|------------------------------|
| 1ª. Baloncesto - 12 sesiones | 5ª. Acrosport - 9 sesiones |
| 2ª. Deportes canarios - 8 sesiones | 6ª. Atletismo - 12 sesiones |
| 3ª. Gimnasio en casa - 8 sesiones | 7ª. Voleibol - 9 sesiones |
| 4ª. Deportes alternativos - 10 sesiones | 8ª. Orientación - 5 sesiones |

Trimestre	Situaciones de aprendizaje	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Saberes básicos
1º	¡Sigamos a Michael Jordan!	C2/C3	CE2.1/3.1	CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCL5 y CC3	II. 1,2,3,4,5 III. 1,2
	Espíritu deportivo canario	C2/C4	CE2.1/4.1	CE2, CE3, CC2, CC3, CPSAA4, CPSAA5, CCEC1, CCEC2, CCEC3 y CCEC4	II. 1,2,3,4,5 IV. 1
	El gimnasio en tu casa	C1/C2	CE1.1/2.1	CE2, CE3, CCL3, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA2, CPSAA4 y CPSAA5	I. 1,2,3,4 II. 1,2
2º	Hay más de lo que conoces	C2/C3	CE2.1/3.1	CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCL5 y CC3	II. 1,5 III. 1,2
	Armonía corporal	C2/C3/C4	CE2.1/3.1/4.2	CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCL5, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4 y CD2	II. 1,3 III. 1,2 IV. 2 V. 1,2
	Cerca de las olimpiadas	C1/C2	CE1.1/2.1	CE2, CE3, CCL3, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA2, CPSAA4 y CPSAA5	I. 1,2,3,4 II. 1,2,3
3º	¡Vuela alto!	C2/C3	CE2.1/3.1	CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCL5 y CC3	II. 1,2,3,4,5 III. 1,2
	Me llamo Bear Grills	C1/C2/C5	CE1.1/2.1/5.1	CE1, CE2, CE3, CCL3, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5 y CC4	I. 1,2,3,4 II. 1,2,3 VI. 1,2,3

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

Curso: 4º ESO

Punto de partida

Principalmente lo que se ha visto más importante trabajar para el próximo curso es el entendimiento y manejo de las emociones, tanto propias como ajenas, y el desarrollo de las habilidades motrices. Es importante que cuanto antes mejor aprendan a entender las emociones y gestionarlas, trabajar la empatía y el autocontrol, por ello gran parte de la programación está enfocada a trabajos y actividades cooperativas, fomentando estas interacciones sociales que favorecen ese trabajo emocional. También se ha observado que motrizmente el alumnado de manera general no es demasiado coordinado, fuerte o habilidoso, por ello en la programación se trabajan gran cantidad de deportes y ejercicios con mucha variedad, para que haya un desarrollo lo más amplio posible de todas las capacidades físicas.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

N.º 1	TÍTULO: ¡SIGAMOS A MICHAEL JORDAN!		
	Periodo de implementación: de la semana n.º 1 a la 6	N.º de sesiones: 12	Trimestre: 1º
Descripción: En esta SA el alumnado aprenderá diversos retos motores aplicando mecanismos de percepción, toma de decisiones y ejecución persiguiendo la superación personal y resiliencia, además de promover la práctica deportiva desde la inclusión, el respeto y la tolerancia buscando el juego limpio para poner en práctica la gestión de emociones y habilidades sociales a través de la práctica deportiva del baloncesto, su técnica y táctica y el entendimiento y comprensión de su reglamento.		Justificación: El baloncesto permite el desarrollo motor y coordinativo del alumnado, al plantear una gran variedad de situaciones diferentes que supongan retos y desafíos para cada alumno, además un deporte colectivo permite la relación entre pares, de forma que sirva como mediador para las relaciones sociales entre el alumnado, que ayude a ese desarrollo social y emocional, todo ello de acuerdo al eje de promoción de la salud y la educación emocional de la Red Canaria-Innovas.	
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			
Código: SEF04C.2 SEF04C.3	Descripción: Competencia específica 2: Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable, para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, y para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos. Competencia específica 3: Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto entre participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVES. PERFIL DE SALIDA	
CE 2.1 y CE 3.1		CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCL5 y CC3	II. 1,2,3,4,5 III. 1,2

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA	METODOLOGÍAS: <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje cooperativo: se usará en casi todas las sesiones en los ejercicios que implique hacer equipos para conseguir un objetivo, por ejemplo, en un 3 contra 3 para encestar. - Flipped classroom: en la fase de demostración y aplicación, se les dirá a los alumnos que para la sesión próxima busquen en casa las explicaciones de la técnica o táctica que se trabajará en la siguiente sesión. - Gamificación: para los ejercicios de partidos se hará una gamificación simulando que cada equipo es uno de la NBA y que estarán disputando una liga. 		
	MODELOS DE ENSEÑANZA: <ul style="list-style-type: none"> - Enseñanza directa (EDIR): cuando se expliquen y trabajen los contenidos técnico-tácticos de forma analítica. - Enseñanza no directiva (END): cuando se trabaje en situaciones de partido donde se acercará más al juego real y donde tendrán mayor autonomía. 		
	EVALUACIÓN:		
	Producto/s final/es e instrumentos: <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo diario - Partidos 	Herramientas de evaluación <ul style="list-style-type: none"> - Escalas de valoración - Diario de clase del profesorado - Rúbricas - Listas de cotejo 	Tipos de evaluación según el agente <ul style="list-style-type: none"> - Heteroevaluación
	AGRUPAMIENTOS: <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo individual (TIND), trabajo en parejas (TPAR), pequeños grupos (PGRU), equipos móviles o flexibles (EMOV): en trabajo individual de técnica, en parejas o tríos al trabajar la táctica en situaciones reducidas, y grupos pequeños de 4 o 5 al hacer partidos, los grupos se irán cambiando a lo largo de la SA. - Grupos heterogéneos (GHET) y grupos homogéneos (GHOM): se usarán homogéneos cuando se quiera hacer equipos de mayor nivel, y heterogéneos cuando el objetivo sea que las personas menos hábiles aprendan junto a los más hábiles. 		
	ESPACIOS: <ul style="list-style-type: none"> - Canchas de baloncesto: para la práctica del deporte en su entorno real. 		
	RECURSOS: <ul style="list-style-type: none"> - Tablet u ordenador portátil para apoyar las explicaciones técnico-tácticas del profesor con información visual. - Balones, setas, conos, picas, bancos, cuerdas y aros para el desarrollo de las diferentes sesiones. 		
	Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores: Se trabajará la Educación Emocional y los Valores junto a la Educación para la Salud como contenidos transversales mediante las metodologías de aprendizaje cooperativo, y algunos ODS de la agenda 2030 como el salud y bienestar e igualdad de género trabajados a través de la práctica deportiva colectiva. Se trabajará mediante la práctica del baloncesto, un deporte colectivo donde es necesaria la cooperación entre los compañeros para conseguir el objetivo de marcar, por lo que se formarán grupos mixtos fomentando la igualdad de género al ser prácticamente obligatoria la participación de todos, y como deporte colectivo donde es necesaria esa interacción social para entenderse, pueden surgir choques, diferencias o discusiones que han de aprender a resolver pacíficamente y gestionar sus emociones para lograr ese objetivo común.		
	Programas, Planes y ejes temáticos del Proyecto Educativo del Centro Esta situación de aprendizaje fomenta la salud y educación emocional y la educación igualitaria, objetivos incluidos en la Red Canaria-Innovas, en el programa Educar para la Igualdad y el programa Escuela y Salud, los cuales influye directamente en el desarrollo integral del alumnado.		
	Actividades complementarias y extraescolares		
La actividad complementaria para este bloque será ir a ver un entrenamiento o un partido de baloncesto de algún club de alto nivel para ver de qué manera se trabajan los contenidos que se imparten en clase, en situaciones de baloncesto reales.			
Referentes:			
Educación Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes Gobierno de Canarias. (s. f.). https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/			

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN			
N.º 2	TÍTULO: ESPÍRITU DEPORTIVO CANARIO		
	Periodo de implementación: de la semana nº.7 a la 10	N.º de sesiones: 8	Trimestre: 1º
Descripción: En esta SA el alumnado aprenderá diversos retos motores aplicando mecanismos de percepción, toma de decisiones y ejecución persiguiendo la superación personal y resiliencia, además de practicar diferentes representaciones motrices de la cultura canaria favoreciendo su conservación reflexionando sobre el marco social actual a través de las disciplinas de lucha canaria, bola canaria con sus diferentes modalidades y salto del pastor, la técnica para realizarlas correctamente y la comprensión del reglamento de cada una.		Justificación: El bloque de disciplinas canarias se justifica mediante el eje de patrimonio social, cultural e histórico canario de la Red Canaria-Innovas, siendo útil para trabajar el sentimiento de pertenencia a la cultura canaria y los lazos que unen a cada individuo con sus antecesores a través del conocimiento sobre las prácticas deportivas, promoviendo que esta parte de la cultura siga expandiéndose y manteniéndose como símbolo de Canarias.	
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			
Código: SEF04C.2 SEF04C.4	Descripción: Competencia específica 2: Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable, para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, y para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos. Competencia específica 4: Practicar, analizar y valorar distintas manifestaciones de la cultura motriz aprovechando las posibilidades y recursos expresivos que ofrecen el cuerpo y el movimiento y profundizando en las consecuencias del deporte como fenómeno social, analizando críticamente sus manifestaciones desde la perspectiva de género y desde los intereses económico-políticos que lo rodean, para alcanzar una visión más realista, contextualizada y justa de la motricidad en el marco de las sociedades actuales.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		DESCRITORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVES. PERFIL DE SALIDA	SABERES BÁSICOS
CE 2.1 y CE 4.1		CE2, CE3, CC2, CC3, CPSAA4, CPSAA5, CCEC1, CCEC2, CCEC3 y CCEC4	II. 1,2,3,4,5 IV. 1
METODOLOGÍAS: <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje cooperativo: se usará en la bola canaria principalmente, ya que, deberán trabajar en grupo para desplazar las bolas rivales para ganar. - Aprendizaje basado en tareas: usado en el salto del pastor y en lucha canaria, que se secuenciarán en distintas tareas para ir aprendiendo progresivamente ambas disciplinas. MODELOS DE ENSEÑANZA: <ul style="list-style-type: none"> - Enseñanza directa (EDIR): empleada en las explicaciones de la técnica para que las reproduzcan los alumnos. - Enseñanza no directiva (END): utilizada una vez se entre en el período de la clase donde los conocimientos técnicos estén impartidos, y toque ponerlos en práctica de forma autónoma. 			
EVALUACIÓN:			

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA	Producto/s final/es e instrumentos: - Competiciones de lucha y bola canaria - Circuito de técnica para el salto del pastor	Herramientas de evaluación - Escalas de valoración - Diario de clase del profesorado - Rúbricas - Listas de cotejo	Tipos de evaluación según el agente - Heteroevaluación - Coevaluación - Autoevaluación
	AGRUPAMIENTOS: - Trabajo individual (TIND), trabajo en parejas (TPAR), pequeños grupos (PGRU), equipos móviles o flexibles (EMOV): individual en lucha canaria y el salto al pastor, parejas en bola canaria y lucha, y pequeños grupos y móviles en bola canaria. - Grupos heterogéneos (GHET) y grupos homogéneos (GHOM): grupos heterogéneos usados en bola canaria para que las personas con mayor habilidad apoyen a las que tienen menos, y homogéneos cuando se hagan competiciones para hacer rivales más igualados.		
	ESPACIOS: - Foso de arena o parque con arena: para imitar al máximo la práctica real de bola canaria. - Un lugar con escalones: para practicar el salto al pastor y poder tener diferentes niveles de dificultad. - Tatami: para evitar posibles daños por caídas.		
	RECURSOS: - Tablet u ordenador portátil para apoyar las explicaciones técnico-tácticas del profesor con información visual. - Picas, bastones/palos para el salto del pastor, bolas de bola canaria o juego de petanca para el desarrollo de los diferentes deportes.		
	Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores: Se trabajará la interculturalidad transversalmente y siguiendo la línea estratégica de la Educación del patrimonio natural, social y cultural canario, mediante la práctica de disciplinas deportivas propias de la Comunidad de Canarias mencionadas al principio de la unidad de programación, además de implementar como ODS de la agenda 2030 como la Educación de Calidad al intentar hacer la educación del alumnado lo más completa posible, en este caso trabajando elementos motrices propios de la cultura del propio territorio junto a la historia que los acompaña.		
	Programas, Planes y ejes temáticos del Proyecto Educativo del Centro Este bloque temático se lleva a cabo de acuerdo al eje temáticos de Patrimonio Social, Cultural e Histórico Canario junto al de Promoción de la Salud y la Educación Emocional especificado en la Red Canaria-Innovas y al programa de Educación y Salud especificados en la Consejería de Educación.		
	Actividades complementarias y extraescolares		
La actividad complementaria del bloque será que un experto en lucha canaria venga a dar una clase o ir a ver un partido de bola canaria para aprender sobre como juega una persona con experiencia en ese deporte.			
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:			
Las tradiciones culturales motrices de las Islas Canarias, en este caso lucha canaria, bola canaria y salto del pastor, junto a otras, se impartirán conjuntamente con la asignatura de Historia.			
Referentes:			
Educación Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes Gobierno de Canarias. (s. f.). https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/			

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN			
N.º 3	TÍTULO: EL GIMNASIO EN TU CASA		
	Periodo de implementación: de la semana n.º 11 a la 14	N.º de sesiones: 8	Trimestre: 1º
Descripción: En esta SA el alumno aprenderá a desarrollar prácticas y actitudes de un estilo de vida activo y saludable, sumando estas prácticas a su rutina diaria apoyado por el conocimiento científico, gestionando el tiempo libre para mejorar su calidad de vida, junto a diversos retos motores aplicando mecanismos de percepción, toma de decisiones y ejecución persiguiendo la superación personal y resiliencia, todo ello a través de sesiones de diferentes tipos de actividad física como son el HIIT, yoga/pilates, trabajo de fuerza con autocarga, trabajo de fuerza con diferentes objetos (TRX, pesas, balones medicinales), trabajo de fuerza de GAP, clase colectiva (ej.: bodycombat), entrenamiento de resistencia y entrenamiento por estaciones.		Justificación: De acuerdo a los ejes de Promoción de la Salud, Igualdad y Sostenibilidad, este bloque temático se justifica mediante la práctica de actividad física saludable, que normalmente se hace en gimnasios previo gasto de recursos económicos, materiales y personales pero sin la necesidad de hacer un gasto innecesario en ello ayudando a la práctica sostenible y sin que los recursos económicos de cada familia supongan una brecha de igualdad para la consecución de una rutina de actividad física que mejore la salud y la calidad de vida.	
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			
Código: SEF04C.1 SEF04C.2	Descripción: Competencia específica 1: Adoptar un estilo de vida activo y saludable, seleccionando e incorporando intencionalmente actividades físicas y deportivas en las rutinas diarias a partir de un análisis crítico de los modelos corporales y del rechazo de las prácticas que carezcan de base científica, para hacer un uso saludable y autónomo del tiempo libre y así mejorar la calidad de vida. Competencia específica 2: Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable, para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, y para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVES. PERFIL DE SALIDA	SABERES BÁSICOS
CE 1.1 y CE 2.1		CE2, CE3, CCL3, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA2, CPSAA4 y CPSAA5	I. 1,2,3,4 II. 1,2
METODOLOGÍAS: <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje cooperativo: en el trabajo de vídeo propuesto. - Aprendizaje basado en proyectos: se empleará durante el trabajo de vídeo que se les mandará. - Aprendizaje basado en tareas: durante las clases colectivas de cada sesión irán haciendo diferentes tareas, como en la sesión por estaciones, una tarea en cada estación. MODELOS DE ENSEÑANZA: <ul style="list-style-type: none"> - Enseñanza directa (EDIR): en todas las clases, ya que, las impartirá el profesor y el alumnado deberá imitarle. - Investigación guiada (INV): se usará para el trabajo del vídeo donde deberán buscar información con base científica y fiable. 			
EVALUACIÓN:			

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA	Producto/s final/es e instrumentos: - La grabación de un vídeo en grupo de 2-3, realizando una rutina "fitness". - Una carrera de 3 km registrada en una app.	Herramientas de evaluación - Escalas de valoración - Diario de clase del profesorado - Rúbricas - Listas de cotejo	Tipos de evaluación según el agente - Heteroevaluación - Coevaluación - Autoevaluación
	AGRUPAMIENTOS: - Trabajo individual (TIND), trabajo en parejas (TPAR), pequeños grupos (PGRU), equipos móviles o flexibles (EMOV) y gran grupo (GGRU): el trabajo será siempre individual pero a veces habrá trabajo en parejas y en grupo no fijos en las estaciones, y gran grupo en todas las sesiones ya que el profesor hace el ejercicio y los alumnos tienen que repetirlos. - Grupos heterogéneos (GHET): no habrá casi interacción entre alumnos por lo que los grupos serán mixtos.		
	ESPACIOS: - Tatami o área con colchonetas: idóneos para hacer ejercicio en el suelo ya que permite la comodidad de estar descalzos y sin la dureza del suelo de cemento. - Campo de fútbol 7 o parque público con un área de césped: espacio más amplio y al aire libre para hacer algo diferente el contexto en el que se practica, siendo también más blando y cómodo que el cemento, y para fomentar la práctica en el tiempo libre.		
	RECURSOS: - Dispositivo móvil, Tablet u ordenador portátil para marcar los tiempos de ejercicio y de descanso a través del cronómetro o de alguna app específica. - Balones medicinales, picas, pesas, colchonetas, esterillas, bosu y TRX para el desarrollo de las sesiones.		
	Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores: Se trabajará la Comunicación Audiovisual y el buen uso de las TIC, la Educación para la Salud y la Igualdad de Género transversalmente siguiendo las líneas estratégicas de Desarrollo Sostenible y Perspectiva de Género y Coeducación que también se comparten en los ODS de la agenda 2030. Se trabajará el uso de las TIC mediante la realización del vídeo y del manejo de aplicaciones móviles para clases colectivas, se trabajará la fuerza, la resistencia, la coordinación, la flexibilidad y la coordinación mediante las diferentes clases propuestas contribuyendo directamente a la salud, todo ello simultáneamente y sin distinción de ejercicios entre hombres y mujeres fomentando la igualdad de género.		
	Programas, Planes y ejes temáticos del Proyecto Educativo del Centro Toda esta Situación de Aprendizaje se ve apoyada por la Red Canaria-Innovas a través de sus ejes de Promoción de la Salud y la Educación Emocional, la Igualdad y Educación Afectivo Sexual y de Género y el de Educación Ambiental y Sostenibilidad, sumado a los programas de Educar para la Igualdad y Escuela y Salud, dado que se están trabajando prácticas incluidas en el concepto de "fitness" el cual está directamente relacionado con la salud, además trabajando la igualdad incluyendo en el mismo tipo de actividades a mujeres y hombre independientemente de las características de la actividad y el género, y se está fomentando la actividad física sin la necesidad de hacer un gasto tal vez innecesario de material y recursos económicos.		
	Actividades complementarias y extraescolares		
Como actividad complementaria se realizará una clase colectiva impartida por un profesional de alguno de los contenidos del bloque temático, en el gimnasio que se sitúa pegado al centro.			
Referentes:			
Educación Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes Gobierno de Canarias. (s. f.). https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/			

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN			
N.º 4	TÍTULO: HAY MÁS DE LO QUE CONOCES		
	Periodo de implementación: de la semana nº.15 a la 19	N.º de sesiones: 10	Trimestre: 2º
Descripción: el alumnado aprenderá diferentes retos motores aplicando mecanismos de percepción, toma de decisiones y ejecución buscando la superación personal y resiliencia, además de promover la práctica deportiva desde la inclusión, el respeto y la tolerancia buscando el juego limpio para poner en práctica la gestión de emociones y habilidades sociales, todo ello a través de diferentes juegos alternativos, de ahí el título de la SA, como son el ultimate, el balón prisionero, tchoukball, floorball y kickball, del aprendizaje de las reglas más importantes y de la técnica y táctica de cada uno de ellos.		Justificación: Este bloque temático se justifica a través de los ejes de Promoción de la Salud y la Educación Emocional y el de Igualdad de la Red Canaria-Innovas, ya que mediante la práctica de estos deportes alternativos, se están dando nuevas posibles motivaciones para que el alumnado incorpore nuevas prácticas en su tiempo libre, además sin hacer distinciones por razón de género, etnia u otra característica fomentando así esa igualdad.	
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			
Código: SEF04C.2 SEF04C.3	Descripción: Competencia específica 2: Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable, para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, y para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos. Competencia específica 3: Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto entre participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVES. PERFIL DE SALIDA	SABERES BÁSICOS
CE 2.1 y CE 3.1		CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCL5 y CC3	II. 1,5 III. 1,2
METODOLOGÍAS: <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje cooperativo: los cinco deportes son colectivos por lo que tendrán que cooperar siempre. - Aprendizaje basado en tareas: en todos los deportes salvo balón prisionero, al ser nuevos se irán haciendo tareas progresivas hasta acabar con el juego real al final de la sesión. - Flipped classroom: en la primera clase de cada uno de los deportes, se les habrá dicho con antelación que busquen información sobre ellos en casa para la próxima clase. MODELOS DE ENSEÑANZA: <ul style="list-style-type: none"> - Enseñanza directa (EDIR): al principio de las sesiones cuando el profesor explique los gestos técnicos y los alumnos deberán imitarlo. - Enseñanza no directiva (END): una vez explica la técnica y empiecen con el trabajo autónomo para practicarla. 			
EVALUACIÓN:			

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA	Producto/s final/es e instrumentos: - Partidos y competiciones de todos los deportes	Herramientas de evaluación - Escalas de valoración - Diario de clase del profesorado - Rúbricas - Listas de cotejo	Tipos de evaluación según el agente - Heteroevaluación:
	AGRUPAMIENTOS: - Trabajo en parejas (TPAR), pequeños grupos (PGRU), equipos móviles o flexibles (EMOV): en parejas para trabajar la técnica de forma más analítica, y en grupos que cambiarán cada sesión, cuando se trabaja en situación de juego real. - Grupos heterogéneos (GHET) y grupos homogéneos (GHOM): se usarán homogéneos cuando se quiera hacer equipos de mayor nivel, y heterogéneos cuando el objetivo sea que las personas menos hábiles aprendan junto a los más hábiles.		
	ESPACIOS: - Campo de fútbol 7: para jugar al ultimate y al kickball es el espacio más cómodo, sin obstáculos, abierto y relativamente blando para caídas. - Campo de fútbol sala o pabellón: para jugar al tchoukball, balón prisionero y floorball, espacios más limitados para evitar que la pelota se vaya lejos y con dimensiones más aproximadas a las utilizadas en la práctica real.		
	RECURSOS: - Tablet u ordenador portátil para apoyar las explicaciones técnico-tácticas del profesor con información visual. - Frisbis, pelotas de goma o gomaespuma, balones de balonmano, balones de goma pequeños, palo de floorball y pelota de floorball.		
	Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores: Se trabajarán los contenidos transversales de Educación Emocional y Educación para la Salud de la mano de las líneas estratégicas de Perspectiva de Género y Coeducación. Con los diferentes deportes que pertenecen a este bloque temático se trabajará la gestión emocional mientras se enfrentan a nuevos retos y prácticas deportivas, manejando las frustraciones y emociones negativas que pueden surgir, como por ejemplo, al ser eliminado/a en balón prisionero, además de que en estas prácticas se trabajan algunas capacidades como la resistencia, la velocidad y la coordinación, influyendo en el desarrollo de una mejor salud corporal.		
	Programas, Planes y ejes temáticos del Proyecto Educativo del Centro Este bloque de contenidos se justifica a través de los ejes temáticos de Promoción de la Salud y la Educación Emocional de la Red Canaria-Innovas al promover la práctica de deportes alternativos, buscando la posible adherencia del alumnado a la práctica de estos deportes en su tiempo de ocio, que estará vinculado a su vez al programa Escuela y Salud de la Consejería de Educación.		
	Referentes: Educación Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes Gobierno de Canarias. (s. f.). https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/		

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN			
N.º 5	TÍTULO: ARMONÍA CORPORAL		
	Periodo de implementación: de la semana n.º 20 a la 24	N.º de sesiones: 9	Trimestre: 2º
Descripción: En esta SA el alumnado aprenderá enfrentándose a distintos retos motores aplicando mecanismos de percepción, toma de decisiones y ejecución persiguiendo la superación personal y resiliencia, además de promover la práctica deportiva desde la inclusión, el respeto y la tolerancia buscando la consecución de un objetivo común con sus iguales aplicando recursos expresivos a través del cuerpo y el movimiento de manera creativa y poniendo en práctica la gestión de emociones y habilidades sociales mediante la práctica del acrosport, del baile y la expresión corporal de manera grupal ayudando así al desarrollo social y personal del alumnado.		Justificación: Este bloque de contenidos combina el acrosport y la expresión corporal a través del baile, ambas partes fomentan la adherencia de actividad física con actitud creativa en el día a día del alumnado, además de una interacción constante entre iguales, y esto se traduce en llevar una vida más saludable física, mental y socialmente hablando, contribuyendo así a los contenidos de la Red Canaria-Innovas en sus ejes de Promoción de la Salud y la Educación Emocional, la Igualdad y Educación Afectivo Sexual y de Género, Arte y Acción Cultural.	
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			
Código: SEF04C.2 SEF04C.3 SEF04C.4	Descripción: Competencia específica 2: Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable, para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, y para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos. Competencia específica 3: Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto entre participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa. Competencia específica 4: Practicar, analizar y valorar distintas manifestaciones de la cultura motriz aprovechando las posibilidades y recursos expresivos que ofrecen el cuerpo y el movimiento y profundizando en las consecuencias del deporte como fenómeno social, analizando críticamente sus manifestaciones desde la perspectiva de género y desde los intereses económico-políticos que lo rodean, para alcanzar una visión más realista, contextualizada y justa de la motricidad en el marco de las sociedades actuales.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVES. PERFIL DE SALIDA	SABERES BÁSICOS
CE 2.1, CE 3.1 y CE 4.2		CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCL5, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4 y CD2	II. 1,3 III. 1,2 IV. 2 V. 1,2
METODOLOGÍAS:			

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje cooperativo: en todas las sesiones estarán trabajando por grupos para hacer las figuras y el baile. - Aprendizaje basado en el pensamiento: a la hora de crear la coreografía, deberán pensar la mejor manera de hacer que encajen las figuras, los pasos de baile y la música. - Aprendizaje basado en proyectos: se trabajará con el proyecto final que es la coreografía. <p>MODELOS DE ENSEÑANZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Investigación guiada (INV): usada cuando busquen figuras en internet basadas en las directrices del profesor. - Enseñanza directa (EDIR): utilizada cuando el profesor explique la parte de baile u todos tengan que seguir las instrucciones del profesor. - Enseñanza no directiva (END): se empleará cuando practiquen las figuras y el baile de forma autónoma. 		
	EVALUACIÓN:		
	<p>Producto/s final/es e instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representación de figuras parejas y tríos - Coreografía acrosport 	<p>Herramientas de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escalas de valoración - Diario de clase del profesorado - Rúbricas - Listas de cotejo 	<p>Tipos de evaluación según el agente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Heteroevaluación - Coevaluación - Autoevaluación
	AGRUPAMIENTOS:		
	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en parejas (TPAR), pequeños grupos (PGRU), grupos fijos (GFIJ) y gran grupo (GGRU): trabajarán en parejas y tríos en las primeras sesiones de figuras de 2 y 3 personas, en pequeños grupos fijos cuando se trabaje para el montaje de la coreografía y gran grupo cuando el profesor explique la clase de baile. - Grupos heterogéneos (GHET) y grupos homogéneos (GHOM): los grupos los podrán hacer ellos con libertad por lo que se formarán grupos homogéneos y heterogéneos al haber de todos los tipos, mixtos, del mismo sexo, de diferentes habilidades o de habilidades parecidas. 		
	ESPACIOS:		
	<ul style="list-style-type: none"> - Tatami: para garantizar una práctica segura minimizando el daño por caídas y la comodidad al apoyarse en el suelo. 		
	RECURSOS:		
	<ul style="list-style-type: none"> - Colchonetas - Reproductor de música o dispositivo móvil para practicar y exponer las coreografías. 		
	<p>Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores: Se trabajarán los elementos transversales Igualdad de Género y Educación para la Salud que confluyen con los ODS de Salud y Bienestar e Igualdad de Género de la Agenda 2030. A través de la práctica de acrosport, que es colectiva, haciendo agrupaciones mixtas, así aprenderán a interactuar entre personas del sexo opuesto, colaborar y entenderse para fomentar esa igualdad de género, además de trabajar la fuerza, la flexibilidad, la coordinación y la propiocepción mediante el baile y las figuras, elementos que están directamente relacionados con una buena salud.</p> <p>Programas, Planes y ejes temáticos del Proyecto Educativo del Centro De acuerdo a los ejes temáticos de la Red Canaria-Innovas se trabajarán el de Igualdad y Educación Afectivo Sexual y de Género y el de Arte y Acción Cultural ya que se trabajará la expresión corporal y el baile en grupos que podrán ser mixtos fomentando esa igualdad real entre ambos sexos junto al programa de Educar para la Igualdad.</p>		
Actividades complementarias y extraescolares			
Si las condiciones lo permitieran, se realizará alguna sesión de este bloque en el área de césped del parque que hay al lado del centro.			
Referentes:			
Educación Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes Gobierno de Canarias. (s. f.). https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/			

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN			
N.º 6	TÍTULO: CERCA DE LAS OLIMPIADAS		
	Periodo de implementación: de la semana n.º 25 a la 30	N.º de sesiones: 12	Trimestre: 3º
Descripción: En esta SA el alumnado aprenderá a desarrollar prácticas y actitudes de un estilo de vida activo y saludable, adquiriendo el conocimiento de prácticas que pueda añadir a su rutina diaria apoyado por el conocimiento científico, gestionando el tiempo libre para mejorar su calidad de vida y salud, junto a diversos retos motores aplicando mecanismos de percepción, toma de decisiones y ejecución persiguiendo la superación personal y resiliencia, en este caso, a través del atletismo y varias de sus disciplinas como son el salto de altura, el salto de longitud, triple salto, salto de vallas, carreras de velocidad con y sin relevos y carreras de medio fondo todo integrado en una dinámica lúdica y recreativa sin dejar de lado el aprendizaje real de las disciplinas.		Justificación: El valor de este bloque de contenidos se explica mediante su vinculación a los ejes temáticos de Promoción de la Salud y Educación Emocional que se trabaja en el deporte en general y sobre todo la educación emocional en disciplinas individuales como las que se van a practicar, e inclusive al eje de Arte y Acción Cultural, teniendo en cuenta que los Juegos Olímpicos u Olimpiadas actuales están basados en los antiguos creados en el siglo VIII a.C. y que hoy en día suponen una de las máximas expresiones culturales del deporte a nivel mundial.	
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			
Código: SEF04C.1 SEF04C.2	Descripción: Competencia específica 1: Adoptar un estilo de vida activo y saludable, seleccionando e incorporando intencionalmente actividades físicas y deportivas en las rutinas diarias a partir de un análisis crítico de los modelos corporales y del rechazo de las prácticas que carezcan de base científica, para hacer un uso saludable y autónomo del tiempo libre y así mejorar la calidad de vida. Competencia específica 2: Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable, para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, y para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVES. PERFIL DE SALIDA	SABERES BÁSICOS
CE 1.1 y CE 2.1		CE2, CE3, CCL3, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA2, CPSAA4 y CPSAA5	I. 1,2,3,4 II. 1,2,3
	METODOLOGÍAS: - Aprendizaje basado en tareas: en todas las disciplinas se secuenciará el aprendizaje en tareas al ser disciplinas individuales para ir aprendiendo progresivamente. MODELOS DE ENSEÑANZA: - Enseñanza directa (EDIR): se usará cuando se esté trabajando la técnica bajo supervisión del profesor. - Enseñanza no directiva (END): se utilizará cuando se esté practicando la técnica de forma autónoma.		

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA	EVALUACIÓN:		
	Producto/s final/es e instrumentos: - Gestos técnicos de cada disciplina - Baremos	Herramientas de evaluación - Escalas de valoración - Diario de clase del profesorado - Rúbricas - Listas de cotejo	Tipos de evaluación según el agente - Heteroevaluación
	AGRUPAMIENTOS:		
	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo individual (TIND), pequeños grupos (PGRU), equipos móviles o flexibles (EMOV): habrá trabajo individual en todas las sesiones, y habrá grupos no fijos en alguna disciplina al trabajar las tareas por estaciones para facilitar la estructuración de la clase como en salto de altura. - Grupos homogéneos (GHOM): las agrupaciones se harán por habilidad para ajustar las dificultades de las pruebas por cada grupo para agilizar la sesión. 		
	ESPACIOS:		
	<ul style="list-style-type: none"> - Foso de arena: para practicar salto de longitud y triple salto. - Campo de fútbol 7: para hacer las pruebas de carrera y salto de vallas en un espacio amplio y sin obstáculos. - Pabellón con colchonetas: para la práctica de salto de altura. 		
	RECURSOS:		
	<ul style="list-style-type: none"> - Vallas, colchonetas, listón para salto de altura, testigos, metro, conos y setas. - Aplicación móvil: Strava 		
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores:			
<p>Se trabajarán como elementos transversales, la Educación para la Salud y Buen uso de las TIC ya que se estará practicando atletismo para fomentar que las prácticas de clase las acaben reproduciendo en sus rutinas diarias y en su tiempo de ocio, y monitorizando algunas de esas prácticas, principalmente con la parte de carrera tanto de velocidad como de resistencia impartida en clase y junto a las actividades complementarias. El atletismo está compuesto por varias disciplinas que son individuales, mediante la práctica de algunas de ellas se pretende ayudar al desarrollo de una buena salud física dando conocimientos al alumnado para que puedan replicar estas prácticas fuera de la escuela en su rutina diaria y tiempo de ocio, al igual que aprender a usar herramientas como Strava para monitorizar sus rutinas y actividades.</p>			
Programas, Planes y ejes temáticos del Proyecto Educativo del Centro			
<p>En consonancia con lo descrito en el apartado anterior, se trabajará con el eje temático de Promoción de la Salud y la Educación Emocional de la Red Canaria-Innovas, de modo que con la práctica del deporte se trabaje y fomente las prácticas saludables en su tiempo personal y la gestión de las emociones como se trabaja en un deporte individual ante los fracasos y victorias.</p>			
Actividades complementarias y extraescolares			
<p>La actividad extraescolar o complementaria será participar en alguna carrera popular y registrarla con la aplicación de Strava incluso pudiendo comparar las marcas en futuras competiciones para aumentar la motivación. Se irá a ver alguna competición de atletismo si coincide por fecha, si no, se verá un entrenamiento.</p>			
Referentes:			
<p>Educación Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes Gobierno de Canarias. (s. f.). https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/</p>			

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN			
N.º 7	TÍTULO: ¡VUELA ALTO!		
	Periodo de implementación: de la semana n.º 30 a la 34	N.º de sesiones: 9	Trimestre: 3º
Descripción: En esta SA el alumnado aprenderá a enfrentar distintos retos motores aplicando mecanismos de percepción, toma de decisiones y ejecución buscando la superación personal y resiliencia, además se promoverá la práctica deportiva desde la inclusión, el respeto y la tolerancia buscando el juego limpio para poner en práctica la gestión de emociones y habilidades sociales para intentar mejorar como grupo y conseguir los objetivos técnico-tácticos individuales y colectivos propuestos para este deporte, concretamente el voleibol, y entender y comprender sus reglas y la forma de jugar.		Justificación: El voleibol es un deporte colectivo, y como en todo deporte colectivo, por un lado se fomenta un estilo de vida saludable ya que la práctica deportiva está directamente relacionado con la salud, y por otro lado, se fomentan las interacciones sociales sin distinción de género, ayudando al desarrollo emocional y la empatía y social, de modo que está directamente representado lo que indica la Red Canaria-Innovas en sus ejes de Promoción de la Salud y la Educación Emocional y el de Igualdad y Educación Afectivo Sexual y de Género.	
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			
Código: SEF04C.2 SEF04C.3	Descripción: Competencia específica 2: Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable, para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, y para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos. Competencia específica 3: Compartir espacios de práctica físico-deportiva con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, priorizando el respeto entre participantes y a las reglas sobre los resultados, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia y desarrollando procesos de autorregulación emocional que canalicen el fracaso y el éxito en estas situaciones, para contribuir con progresiva autonomía al entendimiento social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVES. PERFIL DE SALIDA	SABERES BÁSICOS
CE 2.1 y CE 3.1		CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCL5 y CC3	II. 1,2,3,4,5 III. 1,2
METODOLOGÍAS: <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje cooperativo: al ser un deporte colectivo tendrán que cooperar para marcar puntos. - Aprendizaje basado en tareas: cuando se seccionen las actividades para trabajar la técnica de forma analítica por separado (toque de dedos, toque de antebrazos ...) - Aprendizaje basado en proyectos: usado al grabar un vídeo de técnica por parejas. - Flipped classroom: tendrán que buscar en casa información sobre la técnica que se impartirá en la siguiente clase. MODELOS DE ENSEÑANZA: <ul style="list-style-type: none"> - Enseñanza directa (EDIR): al explicar la técnica y que los alumnos deberán repetir. - Enseñanza no directiva (END): cuando trabajen de forma autónoma en los ejercicios y en los partidos. 			
EVALUACIÓN:			

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA	Producto/s final/es e instrumentos: - Partidos - Vídeo explicando un gesto técnico por parejas.	Herramientas de evaluación - Escalas de valoración - Diario de clase del profesorado - Rúbricas - Listas de cotejo	Tipos de evaluación según el agente - Heteroevaluación - Coevaluación - Autoevaluación
	AGRUPAMIENTOS: - Trabajo en parejas (TPAR), pequeños grupos (PGRU), equipos móviles o flexibles (EMOV): se trabajará en parejas para practicar la técnica de forma más analítica y para acercarse a la situación real de partido en grupos que no serán fijos. - Grupos heterogéneos (GHET) y grupos homogéneos (GHOM): se usarán homogéneos cuando se quiera hacer equipos de mayor nivel, y heterogéneos cuando el objetivo sea que las personas menos hábiles aprendan junto a los más hábiles.		
	ESPACIOS: - Pabellón: es el lugar más adecuado para la práctica del voleibol ya que se pueden poner varias redes o cintas para jugar toda la clase simultáneamente.		
	RECURSOS: - Tablet u ordenador portátil para apoyar las explicaciones técnico-tácticas del profesor con información visual. - Balones de voleibol, setas, cintas o redes y bancos.		
	Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores: Se trabajarán la Educación emocional y valores, la Educación para la Salud y la Igualdad de Género como contenidos transversales del bloque, siguiendo las líneas estratégicas de Perspectiva de género y coeducación y Emocionalidad competente, muy relacionados con los ODS de Salud y Bienestar e Igualdad de Género de la Agenda 2030, todo ello con la práctica del voleibol de una manera inclusiva y sin discriminación por razón de género, fomentando la competición y la cooperación mixtas. Mediante la práctica del voleibol en clase, donde los grupos prácticamente siempre serán mixtos, fomentando esa parte de igualdad de género, haciendo ver a los alumnos que pueden compartir la práctica con chicas sin problema, y a la vez fomentando que algún alumno o alumna acabe adoptando la práctica del voleibol para su vida diaria como podría ser en un club.		
	Programas, Planes y ejes temáticos del Proyecto Educativo del Centro Los ejes temáticos de la Red Canaria-Innovas vinculados a este bloque de contenidos y relacionados con los elementos transversales, son el de Promoción de la Salud y Educación Emocional y el de Igualdad y Educación Afectivo Sexual y de Género impulsados por la práctica conjunta del voleibol entre personas de ambos géneros y apoyados por los programas de Educar para la Igualdad y Escuela y Salud.		
	Referentes: Educación Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes Gobierno de Canarias. (s. f.). https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/		

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN			
N.º 8	TÍTULO: ME LLAMO BEAR GRILLS		
	Periodo de implementación: de la semana n.º 35 a la 37	N.º de sesiones: 5	Trimestre: 3º
Descripción: En esta SA el alumnado aprenderá a desarrollar prácticas y actitudes de un estilo de vida activo y saludable, adquiriendo el conocimiento de prácticas que pueda añadir a su rutina diaria gestionando el tiempo libre para mejorar su calidad de vida y salud, junto a diversos retos motores aplicando mecanismos de percepción, toma de decisiones y ejecución persiguiendo la superación personal y resiliencia, todo ello en entornos urbanos y naturales, de manera segura y disfrutando de manera sostenible para preservar la salud propia y de los iguales y el medio ambiente, a través del aprendizaje y la práctica de habilidades de orientación (uso de mapa, brújula, balizas, cronómetro) que se pueden aplicar en carreras y competiciones de orientación, incluso pudiendo ser útiles en situaciones extremas de supervivencia.		Justificación: La práctica de la orientación, normalmente utilizadas en carreras o gincanas, es muy útil para hacer que alumnado enfrente prácticas de actividad física a las que normalmente no se enfrenta, teniendo que hacer uso de la lógica y el cálculo, la observación y conciencia de su alrededor y tomar decisiones en base a ello, de manera sostenible dentro de entornos naturales y por lo tanto aprendiendo también a tratar y cuidar el medio ambiente, esto se encuentra recogido en la Red Canaria-Innovas, justificándose a través de los ejes de Promoción de la Salud y la Educación Emocional y Educación Ambiental y Sostenibilidad.	
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			
Código: SEF04C.1 SEF04C.2	Descripción: Competencia específica 1: Adoptar un estilo de vida activo y saludable, seleccionando e incorporando intencionalmente actividades físicas y deportivas en las rutinas diarias a partir de un análisis crítico de los modelos corporales y del rechazo de las prácticas que carezcan de base científica, para hacer un uso saludable y autónomo del tiempo libre y así mejorar la calidad de vida. Competencia específica 2: Adaptar, con progresiva autonomía en su ejecución, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones con dificultad variable, para resolver situaciones de carácter motor vinculadas con distintas actividades físicas funcionales, deportivas, expresivas y recreativas, y para consolidar actitudes de superación, crecimiento y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos. Competencia específica 5: Adoptar un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable aplicando medidas de seguridad individuales y colectivas en la práctica físico-deportiva según el entorno y desarrollando colaborativa y cooperativamente acciones de servicio a la comunidad vinculadas a la actividad física y al deporte, para contribuir activamente a la conservación del medio natural y urbano.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVES. PERFIL DE SALIDA	SABERES BÁSICOS
CE 1.1, CE 2.1 y CE 5.1		CE1, CE2, CE3, CCL3, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5 y CC4	I. 1,2,3,4 II. 1,2,3 VI. 1,2,3

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA	METODOLOGÍAS: <ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje cooperativo: en las carreras de orientación deberán cooperar para buscar las balizas. - Aprendizaje basado en el pensamiento: tendrán que pensar en grupo para elegir la manera más rápida y eficiente de buscar las balizas para ganar. - Gamificación: se hará una carrera de orientación con estilo Yincana para motivar. 		
	MODELOS DE ENSEÑANZA: <ul style="list-style-type: none"> - Enseñanza directa (EDIR): se usará cuando el profesor explique cómo utilizar la brújula, el mapa y las balizas. - Enseñanza no directiva (END): durante las carreras de orientación donde el alumnado trabajará de forma autónoma. 		
	EVALUACIÓN:		
	Producto/s final/es e instrumentos: - Carreras de orientación	Herramientas de evaluación <ul style="list-style-type: none"> - Escalas de valoración - Diario de clase del profesorado - Rúbricas - Listas de cotejo 	Tipos de evaluación según el agente <ul style="list-style-type: none"> - Heteroevaluación - Coevaluación - Autoevaluación
	AGRUPAMIENTOS: <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en parejas (TPAR), pequeños grupos (PGRU) y grupos fijos (GFIJ): por parejas trabajarán en la primera sesión para aprender el uso de la brújula, mapa y balizas, en pequeños grupos fijos durante las carreras de orientación. - Grupos heterogéneos (GHET): los grupos de las carreras de orientación tendrán que ser mixtos. 		
	ESPACIOS: <ul style="list-style-type: none"> - Todo el espacio deportivo del centro: para esconder las balizas que deberán buscar y con diferentes grados de dificultad fomentando que tengan que moverse rápido. - Parque: espacio desconocido que obliga al alumnado a seguir las instrucciones del mapa para encontrar las balizas en un contexto diferente para aumentar la motivación. 		
	RECURSOS: <ul style="list-style-type: none"> - Mapas, brújulas, balizas y dispositivos móviles. 		
	Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores: Como elementos transversales se trabajarán la Educación Ambiental y desarrollo sostenible, Buen uso de las TIC y Educación para la Salud, junto a la línea estratégica de Desarrollo Sostenible y a los ODS de la Agenda 2030 de Salud y Bienestar y Vida de Ecosistemas Terrestres todos apoyados por la práctica deportiva, en este caso de orientación o incluso senderismo, en entornos naturales.		
	Programas, Planes y ejes temáticos del Proyecto Educativo del Centro A este bloque de contenidos estarán vinculados los ejes temáticos de Educación Ambiental y Sostenibilidad y Promoción de la Salud y la Educación Emocional de la Red Canaria-Innovas junto al programa de Escuela y Salud, de nuevo, fomentado mediante la práctica deportiva en entornos naturales y la concienciación del cuidado de estos entornos para poder disfrutar de ellos de una manera ecológica y sostenible.		
	Actividades complementarias y extraescolares		
Como actividad complementaria se hará una carrera de orientación en el parque que está cerca del centro y enfocarlo a modo de competición. Se utilizará la app de wikiloc.			
Referentes:			
Educación Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes Gobierno de Canarias. (s. f.). https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/			

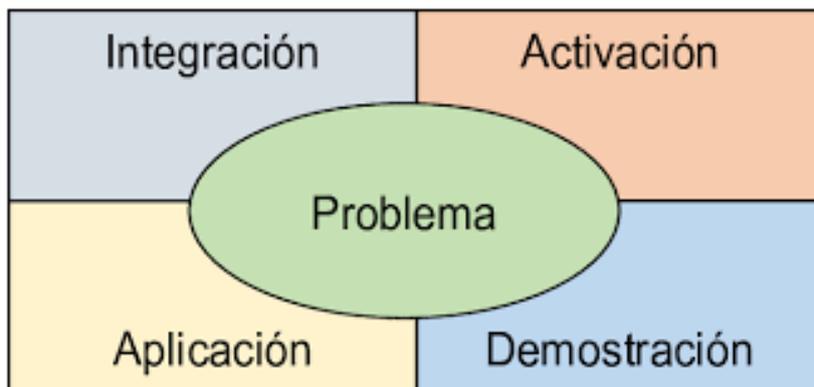
4. Metodología

4.1. Principios metodológicos

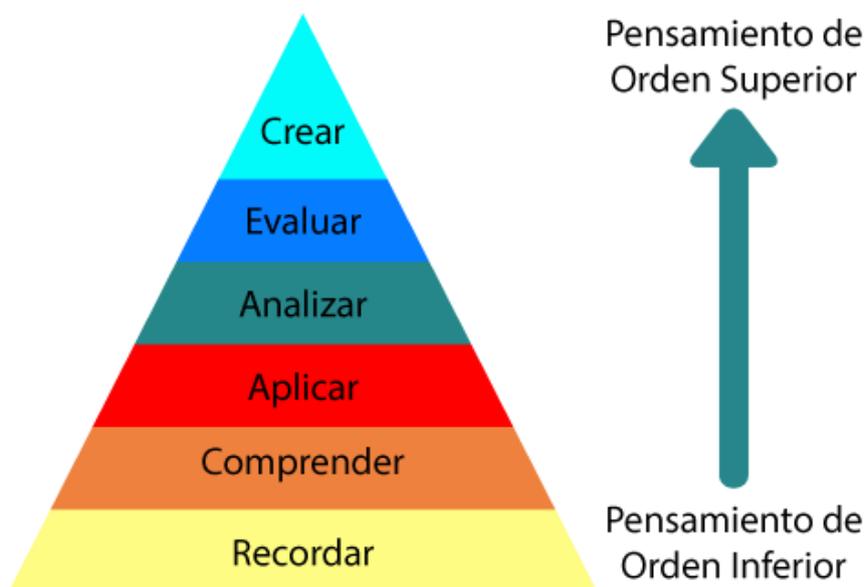
El objetivo de este apartado es describir de qué manera, cómo, se va a llevar a cabo la consecución por parte del alumnado de los aprendizajes fijados en el currículo. De acuerdo a lo establecido por el gobierno de canarias, los dos principios en los que se fundamenta la metodología de esta programación didáctica son: los principios instruccionales de Merrill y la taxonomía de Bloom.

Los principios instruccionales de Merrill (David Merrill, 2002) son una serie de pasos o fases que se establecen como estructura de situación de aprendizaje para que este sea eficaz. Concretamente establece 5 pasos a seguir:

1. Antes de comenzar la actividad, se da una explicación general de los conocimientos finales que deben adquirir en cada situación de aprendizaje, **centrándonos en las tareas** a realizar para conseguirlo, identificándolo como un “problema”, en el sentido de buscar un resultado.
2. Para empezar, se tratará de hacer que el alumnado utilice los conocimientos que han adquirido en etapas anteriores para que puedan relacionarlas con las nuevas (**activación**) y conseguir así afianzar esos nuevos conocimientos dentro de la red ya creada con los anteriores, facilitando así su aprendizaje.
3. El docente se apoyará de recursos los recursos que sean necesarios a modo de ejemplo (**demonstración**) para hacer las explicaciones más instructivas, completas y fáciles de asimilar, contextualizándolos en de la medida de lo posible a situaciones reales del deporte o la vida diaria.
4. La secuencia de las actividades pondrá parte del enfoque en la facilitación de la incorporación de los conocimientos en las rutinas de la vida diaria (**aplicación**) para que el aprendizaje se adhiera más al alumnado.
5. Por último, de manera que el alumnado pueda comprobar la adquisición de los conocimientos programados (**integración**), se realizarán actividades que completen el proceso de lo practicado en las anteriores fases.



A la hora de establecer un orden en la dificultad de los aprendizajes conseguidos y evaluarlos, se usará de guía la taxonomía de Bloom revisada por Anderson y Krathwohl (Anderson et al., n.d.) y la actualización digital de la taxonomía de Churches (Churches, 2008). Esta establece una jerarquía de diferentes pensamientos en base a su complejidad, para saber cómo se aprende y también cómo evaluarlos representada por una pirámide en la que la base la forman los pensamientos de orden inferior, hasta llegar a la cima donde se encuentran los pensamientos de orden superior, más cercanos a la integración de los aprendizajes y completarse como conocimientos. Cada nivel lleva relacionado una serie de palabras clave, acciones, resultados o preguntas con los que se facilita la identificación del propio nivel.



Taxonomía de Bloom

4.2. Estrategias

En cuanto a las estrategias, métodos y técnicas utilizadas en la programación, se han elegido las que más se ajusten a la asignatura, que es ligeramente diferente al resto dado que es puramente práctica, para la consecución de los aprendizajes y la adquisición de las competencias establecidos en el currículo de Canarias.

Las estrategias que se utilizarán dentro del aula para mantener un esquema intentarán que el rol del docente sea lo menos protagonista en las sesiones para fomentar que el centro de las actividades sean los alumnos y su aprendizaje, procurando reducir al mínimo posible las explicaciones, que estarán apoyadas de recursos TIC para facilitar su comprensión, para que el alumno tenga el máximo tiempo dedicado a aprender y practicar dotándole de mayor autonomía y libertad para adquirir el conocimiento, evidentemente, dentro de la supervisión del docente.

Dentro de las estrategias se seguirán diferentes métodos, por un lado dentro de los métodos expositivos narrativos, se hará uso del vídeo y de la explicación oral, siempre con apoyo de imágenes, preferiblemente acciones realizadas y grabadas por los propios alumnos y alumnas, y por otro lado se usarán métodos por elaboración, combinando el interrogativo, mediante la realización de preguntas que hagan reflexionar al alumnado, y por descubrimiento, fomentando debates, generando curiosidad y fomentando el desarrollo de un espíritu crítico en el aula, además se hará uso principal del **aprendizaje cooperativo**, que es completamente esencial en la práctica deportiva y en el aula, pero también de otras metodologías como el **aprendizaje basado en tareas** para hacer sesiones con necesidad de mayor organización y diversidad de ejercicios para avanzar progresivamente, **aprendizaje basado en proyectos (ABP)** en las SA donde se les encargue realizar un trabajo como producto final, **la gamificación**, que será usada para aumentar la motivación del alumnado cambiando el contexto de aprendizaje a uno más lúdico y recreativo, el de **aula invertida**, para agilizar las explicaciones de conceptos nuevos al traer algunos conocimientos básicos de casa e incluso fomentar que participen en la explicación aquellos que tengan un buen control del tema, y el **aprendizaje basado en el pensamiento** para tareas específicas en las que se busca que de forma autónoma, ya sea individual o colectivamente, se paren a pensar y usar la lógica para obtener respuestas que faciliten los trabajos y tareas que se propone en la clase

Por último, los modelos de enseñanza que se usarán son principalmente la enseñanza directa, cuando se quiera conseguir un resultado específico, como por ejemplo, la realización correcta de la técnica de un deporte, y la enseñanza no directiva para tareas en las que ya se haya dado

la explicación y se quiera dar un contexto de trabajo más autónomo a los estudiantes, como en acrosport, y en algún momento puntual se utilizará la investigación guiada cuando se mande algún trabajo para realizar en casa para que el alumnado investigue por su propia cuenta, en diferentes fuentes para contrastar la información como es el caso del trabajo de vídeo de la SA de “el gimnasio en tu casa” donde deberán buscar información y junto a la de clase, formar una rutina.

4.3. Tipos de actividades

Las actividades que se van a realizar a lo largo del año van a estar enfocadas principalmente al desarrollo motor del alumnado y su autoconocimiento físico, al desarrollo psicosocial y al conocimiento de la gran variedad de tipos de deportes, disciplinas deportivas, y a la actividad física y salud. Por lo tanto, y de acuerdo a lo explicado en los principios metodológicos, los bloques de contenidos se impartirán siguiendo los principios instruccionales de Merrill.

A lo largo del curso se harán diferentes tipos de tareas y ejercicios, al inicio de cada SA se harán distintas actividades, normalmente la primera sesión, dedicada a explicar cada bloque de contenidos, la finalidad de este y la forma en que se va a evaluar, aunque al inicio de cada sesión se pueda dedicar algún ejercicio para refrescar los contenidos de las anteriores sesiones o para recordar aprendizajes previos de otros años, por ejemplo, algún juego con balón antes de la SA de baloncesto, que correspondería al principio 1 y 2 de Merrill.

Tras este tipo de actividades y ejercicios, se situarían los que corresponden al grueso de las sesiones, la parte principal se podría decir, donde se trabajarían directamente los contenidos previstos en cada bloque como los contenidos técnicos, tácticos o de comprensión e implementación de reglamento, como puede ser el aprendizaje del bote y el tiro en baloncesto o las faltas de toque del voleibol y después aplicarlo en un partido, que corresponderían a los principios de demostración y aplicación (3 y 4) de Merrill.

Por último, se trabajaría con ejercicios y actividades que corresponderían al quinto principio de Merrill, la integración, que hace referencia a la evaluación de los contenidos, normalmente al finalizar el bloque de contenidos o cada parte, si este se subdivide como en el caso de atletismo, que tiene varias disciplinas a evaluar por lo que se evaluará al finalizar cada disciplina. Normalmente las sesiones enteras de evaluación se evaluarán a través de partidos para la observar del desempeño de los propios gestos técnicos, tácticos y reglamentarios como en las SA de Baloncesto y Voleibol, a través de baremos además de los gestos técnicos como

es el caso de la SA de Atletismo, y evaluación de productos finales como vídeos o coreografías como en el caso de las SA de Acrosport y Gimnasio en casa.

4.4. Agrupamientos

Se llevarán a cabo diferentes tipos de agrupaciones en función de la situación y de las necesidades de la actividad:

- **En función de la duración:** un ejercicio, una sesión, un trimestre ... Los grupos que tengan una duración más larga como un mes o un trimestre estarán enfocadas sobre todo a proyectos y trabajos que requieran de una colaboración prolongada en el tiempo.
 - *Fijos (trimestre/año):* se utilizarán más en actividades que vayan a prolongarse en el tiempo, principalmente en trabajos o proyectos grupales.
 - *Móviles o flexibles:* sobre todo se usarán en ejercicios o sesiones puntuales, es decir, de corta duración.
- **En función de quién forma los grupos:** puede ser el profesor o los propios alumnos, en general para el desarrollo diario de las sesiones se tenderá a que hagan ellos los grupos para facilitar un buen ambiente de trabajo, si es necesario equilibrarlos o evitar que se dejen de lado a ciertas personas, será más conveniente que los haga el profesor, dependerá de cada clase.
- **En función del número:**
 - *Gran grupo:* toda la clase participa en la misma actividad simultáneamente, por ejemplo, cuando el profesor hace un baile y los alumnos deben imitarlo.
 - *Grupos reducidos (3-7):* se utilizará para tareas cooperativas y ABP.
 - *Parejas:* principalmente se usará en las primeras actividades dentro de una sesión o en trabajos de corta duración fomentando la colaboración y cooperación.
 - *Individual:* utilizado para fomentar el trabajo autónomo y el desarrollo personal. Puede ser la primera fase en un trabajo grupal para poner en común ideas propias.
- **En función de las características de los integrantes:**
 - *Homogéneo:* integrantes con características similares. Cuando nos interesa que trabajen en grupo personas con nivel de habilidad parecidos para que todo el grupo participe y practique por igual.

- *Heterogéneo*: integrantes con características diferentes. Cuando queremos que los grupos estén balanceados entre sí en cuanto al nivel de habilidad para que la ejecución del ejercicio o los trabajos sean relativamente más sencillos para las personas con menor habilidad.
- **En función del espacio y posición del profesor:**
 - *Frontal*: los alumnos y el profesor están enfrentados para que todos puedan ver al profesor y repetir lo que este les vaya indicando (mando directo).
 - *Semicírculo*: se usará siempre para realizar explicaciones antes de un ejercicio o sesión ya que facilita que todo el alumnado vea al profesor y viceversa.
 - *Dispersa*: cuando un ejercicio pueda ser similar al anterior y no se quiera perder tiempo en reunir a los alumnos para después volver a colocarlos en la misma posición.

4.5. Actividades complementarias

De acuerdo a la **Orden del 15 de enero de 2001**, por la que se regulan las actividades extraescolares complementarias en los centros públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias, se propondrán las siguientes actividades complementarias, de las que se intentará llevar a cabo las posibles:

- **Partido de baloncesto.** Se intentaría ir a ver un partido de baloncesto de algún equipo de alto nivel, o en su defecto un entrenamiento.
- **Taller de lucha canaria.** Vendría al centro una persona experta en lucha canaria a enseñarnos lo básico sobre el deporte y a transmitirnos su experiencia.
- **Visita al gimnasio.** Consistiría en realizar una clase colectiva en el gimnasio situado al lado del centro y conocer las instalaciones.
- **Carreras solidarias.** A lo largo del curso habrá diferentes carreras solidarias que ocurrirán en fin de semana y serán de carácter voluntario pero con incentivos para la nota.
- **Clase de acrosport al aire libre.** Se llevará a cabo una de las sesiones de acrosport en el parque que hay situado al lado del centro si las condiciones climáticas lo permiten.
- **Campeonato de atletismo.** Si por fecha coincide algún tipo de campeonato de atletismo cercano al instituto, en caso contrario se iría a ver un entrenamiento.
- **Día del deporte.** Durante todo el día, se celebrarían encuentros y actividades deportivas de todo tipo en las instalaciones del centro, para todos los cursos y en los cuales podrán participar incluso los profesores.

- **Carrera de orientación.** Con la intención de fomentar la vida saludable, la relación con la vida natural, el respeto por la naturaleza y el medio ambiente, y poner en práctica el uso de la brújula, mapa, balizas y todo lo aprendido en el bloque de orientación, todo ello en el parque situado al lado del instituto.

4.6. Criterios organizativos: espacios y otros elementos necesarios

Los recursos espaciales necesarios serán básicamente todas las instalaciones deportivas de las que dispone el centro:

- **Pabellón:** espacio polivalente cerrado que contiene en el mismo espacio diferentes campos o canchas:
 - Tres pistas de baloncesto pequeñas o una grande.
 - Una pista de voleibol.
 - Dos pistas de bádminton.
 - Un campo de fútbol sala.
- **Patio:** gran espacio al aire libre con diferentes zonas deportivas y no deportivas:
 - Dos campos de fútbol sala o balonmano, uno está techado.
 - Dos campos de césped artificial de fútbol 7.
 - Un foso de arena para hacer saltos de atletismo o jugar.
 - Tres pistas de baloncesto.
 - Espacio vacío limitado sin utilidad concreta.
- **Parque:** espacio con césped situado al lado del colegio.
- **Gimnasio:** situado de forma contigua al colegio y usado, previo acuerdo con la entidad, para actividades complementarias.
- **Tatami:** sala donde el suelo es blando para mayor seguridad.

Además, existe la plataforma virtual donde se subirán las tareas de clase, deberes, vídeos, imágenes, etc., y las entregas de los alumnos que se destallará en el siguiente apartado, es necesaria para el funcionamiento de la clase y una comunicación fluida entre profesores y alumnado.

La temporalización de las unidades didácticas a lo largo del curso escolar, teniendo en cuenta que podría haber imprevistos que alterasen el orden previsto, el número de sesiones dedicadas a cada unidad o el momento del año en el que se realizasen pudieran ser modificados, será la siguiente:

TRIMESTRES	1º				2º			3º		
MES	SEPT	OCT	NOV	DIC	EN	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
SITUACIONES DE APRENDIZAJE	¡Sigamos a Michael Jordan! Semana 1 - 6									
		Espíritu deportivo canario Semana 7 - 10								
			El gimnasio en tu casa Semana 11 - 14							
				Hay más de lo que conoces Semana 15 - 19						
					Armonía corporal Semana 20 - 24					
							Cerca de las olimpiadas Semana 25 - 30			
								¡Vuela alto! Semana 30 - 34		
										Me llamo Bear Grills Semana 35 - 37

4.7. Materiales y recursos didácticos

Como programas informáticos se usará la plataforma virtual *Google Classroom* donde se subirá toda la información sobre la asignatura que sea necesaria para el alumnado de la asignatura de EF. Los alumnos y alumnas tendrán acceso gratuito a las herramientas de Microsoft Office como Word, Excel, etc.

Las clases contarán con un proyector vinculado a un ordenador que tendrá el profesor en su mesa y una pizarra que podrá utilizarse en caso de necesidad por mal tiempo o para las clases teóricas, además de las correspondientes sillas y mesas individuales que permiten la reorganización espacial del aula si fuera necesario para alguna dinámica.

El docente contará con una Tablet para reproducir los recursos audiovisuales en los que se apoyará para las explicaciones previas a las sesiones, podrá utilizar herramientas como Excel u otro programa adecuado para realizar y completar in situ las rúbricas de evaluación, listas de cotejo, escalas de valoración o el diario del profesor. Además, los alumnos y profesor usarán algunas aplicaciones para dispositivos móviles, como por ejemplo Strava, para la SA de atletismo.

En cuanto al material propio de educación física se contará con un cuarto de material y el pabellón que contienen:

- **Pelotas/balones (o similares) de:** fútbol, voleibol, balonmano, baloncesto, tenis y medicinales, volantes o plumas, y pelotas genéricas de distintos tamaños y durezas.
- **Implementos:** raquetas de bádminton, palas de plástico, sticks de floorball y bates de béisbol blandos.
- **Objetos variados de utilidad:** aros, conos, picas, cuerdas, setas, cintas elásticas para usar como red, testigos, frisbees y petos de colores.
- **Objetos para medir o marcar:** distintos tipos de metro, tizas y celofán.
- **Aparatos gimnásticos:** plinto, potro, escalera horizontal, espalderas y mástiles para sujetar el listón.
- **Otros objetos:** bancos suecos, colchonetas de varios tamaños y grosores, esterillas, vallas y listones.

5. Atención a la diversidad

5.1. Aspectos generales

De acuerdo con la RAE, la cualidad de diverso es el estar constituido por elementos de la misma naturaleza que otra cosa, pero con características diferentes. Esta definición encaja muy bien con lo que se entiende por diversidad en el ámbito concreto de la educación, personas con características diferentes pero que en esencia siguen siendo personas como cualquier otra.

Sin embargo, estas características diferentes, muchas veces llevan a las personas que las poseen a ser excluidos de grupos mayoritarios. Debido a ello, cobra importancia el concepto de inclusión a modo de resistencia, para evitar que estas personas, independientemente de las características que tengan, no sean apartadas y discriminadas de y por los demás, en este caso en el ámbito educativo, buscando como fin la igualdad y la equidad, entendiendo la diferencia entre ambos conceptos. De forma resumida la igualdad busca dar el mismo trato a todo el mundo independientemente de las características que tenga, y la equidad pretende distribuir recursos y oportunidades de forma que se compense a las personas que estén en situación desigual. Por ello existe el artículo 21 de la carta de Derechos Fundamentales de la Unión Europea que dice textualmente en su primer apartado:

“Se prohíbe toda discriminación, y en particular la ejercida por razón de sexo, raza, color, orígenes étnicos o sociales, características genéticas, lengua, religión o convicciones, opiniones políticas o de cualquier otro tipo, pertenencia a una minoría nacional, patrimonio, nacimiento, discapacidad, edad u orientación sexual”.

En el contexto de la educación, al hablar de diversidad normalmente se refiere a NEAE Y NEE, Necesidades Específicas de Apoyo Educativo y Necesidades Educativas Especiales, respectivamente. A pesar de que usualmente se refiera a estos dos conceptos, no significa que se reduzcan solamente a estos. Todo esto está regulado por el **Decreto 25/2018, de 26 de febrero** que regula la atención a la diversidad en Canarias, la **Orden de 13 de diciembre de 2010** que regula la atención al alumnado NEAE y **Resolución de 9 de febrero de 2011**.

En el aula, tal y como se mencionó en el apartado 2 de la programación, existe un chico con Síndrome de Asperger que pertenece al TEA (Trastorno del Espectro Autista) y TDAH, y otro chico con discapacidad motora, provocada por Poliomiélitis, y las pautas que se describirán en el apartado siguiente que atienden a la diversidad general del aula se han hecho de acuerdo a un desarrollo DUA.

5.2. Medidas ordinarias

El alumno con Síndrome de Asperger y TDAH, no se presentan características del TEA muy acentuadas, no es especialmente sociable, pero tampoco tiene dificultades para hablar, si bien tiende a obsesionarse con la tecnología, no es un problema para la clase de educación física ya que no pueden utilizar aparatos electrónicos salvo casos especiales y tampoco tiene ningún tipo de dificultad cognitiva o intelectual. De vez en cuando muestra alguna conducta repetitiva, como botar sin parar un balón, que se mezcla con los síntomas del TDAH, que es predominantemente del tipo combinado, lo que hace que se distraiga a menudo, además es bastante inquieto y tiende a hacerlo todo corriendo y con poco cuidado, pero con las indicaciones correctas, sabe contenerse relativamente. Las medidas que se tomarán serán las siguientes:

- Se procurará que cuando se den las explicaciones se sitúe cerca del profesor, si fuera necesario y si el alumno lo tolerase, se podrían hacer los ejemplos con su ayuda para facilitar la comprensión de las explicaciones.
- Se realizará una rutina relativamente parecida todos los días, aunque no es una medida especial, también podría ser útil.

- Se le podría pedir ayuda para traer y llevar el material para ayudar a que esté centrado en la clase.
- Antes de cambiar de ejercicio, se le avisará con tiempo para que se anticipe y prepare mentalmente al cambio y evitar alteraciones dentro de lo posible.
- Al dar explicaciones, se intentará establecer contacto visual con él y dar indicaciones claras sobre qué hacer y qué no hacer para que facilite la comprensión.
- Se procurará que en las sesiones se utilicen tipos de agrupaciones heterogéneas favoreciendo que haya una mezcla igual en todos los grupos para facilitar la integración, en caso de que fuera necesario.
- Si el alumno lo tolera, se le intentará dar un papel más protagonista en algún ejercicio, para fomentar su inclusión, como por ejemplo, que los pases tengan que pasar por él o alguna dinámica parecida.
- Se adaptarán las pruebas escritas. Se pueden realizar exámenes de manera fraccionada en caso de que estos sean muy largos o también se podrán hacer de forma oral. Además se le dará un tiempo superior al resto de compañeros en caso de ser necesario y se destacarán partes de los enunciados para que le sea más fácil comprenderlos.
- Tendrá más tiempo para entregar los trabajos o tareas, y además se le comunicarán directamente a él, aparte de en el aula virtual.

Estas pautas se irán implementando progresivamente en la medida que el alumno las tolere y no le supongan un problema.

El alumno con discapacidad motora, al haber padecido poliomiélitis, tiene una pierna más larga que otra, además ha sido operado múltiples veces, por lo que tiene ciertas dificultades para hacer determinadas actividades como saltar y correr, sin embargo, puede andar sin problema y subir escaleras, está bastante integrado en la clase así que socialmente no tiene ningún problema, de hecho tampoco tiene complejos con respecto a sus piernas. Como medidas:

- Se intentará que haga las clases con total normalidad siempre que pueda, a su ritmo y sin exigencias irreales, que él se autogestione.
- Antes de empezar cada bloque y cada clase, se hablará con él para ver qué opina de la actividad y si podría realizarla bien, en caso de que no pueda, simplemente se adaptaría su papel para la actividad de acuerdo a sus habilidades y capacidades.
- Se adaptarán las reglas de las actividades si fuera necesario para que él pueda disfrutar y competir al mismo nivel que el resto de sus compañeros.

- Al igual que al alumno con Asperger y TDAH, se le puede dar un papel más protagonista en alguna actividad para favorecer que no se le deje de lado.
- Adaptación de las pruebas físicas que consisten en correr o saltar. En caso de que le sea imposible realizarlas, se sustituirán por otro tipo de pruebas, o se eliminarán y se les cambiará la ponderación a aquellas que si puede realizar. Por ejemplo, en el bloque de atletismo se sustituirán las pruebas de salto y de correr, por pruebas de lanzamiento de balón medicinal, modificando las ponderaciones.

Para los alumnos o alumnas que tengan algún tipo de lesión o indisposición que les impida participar de manera activa en las clases, habrá 2 tipos de medidas:

- En caso de que la lesión o indisposición sea completamente incapacitante se les pondrán trabajos teóricos sustitutivos tal y como se explicará en el apartado 7.3, para que no pierdan esa parte de la evaluación.
- En caso de que su lesión o indisposición sea parcial, se les intentará incluir en la actividad de la manera que sea posible, ya sea como árbitro, como analista o entrenador o algún papel activo que les incluya en la actividad.

5.3. Medidas extraordinarias

No se contemplarán medidas extraordinarias ya que los alumnos de atención a la diversidad del aula no las necesitan.

5.4. Otras medidas

De acuerdo a las características del alumnado del aula, no será necesario implementar ninguna medida en este apartado.

6. Educación en valores, planes y programas

La educación en valores es un concepto que ha ganado mucha importancia en los últimos años. Cada vez más y más centros educativos utilizan la educación en valores, los que cada uno considere, como una seña de identidad y de la cual enorgullecerse. Está comprendida en lo que se denomina la educación integral, una educación que no se limita a los conocimientos teóricos, sino a todo aquello que contribuya al desarrollo del alumnado como personas. Por ello desde los gobiernos general y autonómicos, en el caso de Canarias en el **Decreto 30/2023 de 16 de marzo** y en la Red Canaria-Innovas se ofrecen pautas y directrices a seguir para la educación en valores.

6.1. Educación en valores desde la asignatura

El deporte es uno de los mejores motores de adquisición y transmisión de valores. En el aula de educación física ocurre exactamente lo mismo, con la diferencia de que se haga lo que se haga, aunque sea individualmente, siempre se estará en contacto con más personas, los compañeros y compañeras. Esto permite que se potencien todos esos valores que son propios de las prácticas individuales, y además se refuercen aquellos propios de las prácticas colectivas. En el caso concreto del aula de educación física de esta programación didáctica se van a trabajar una gran cantidad de valores que por la propia naturaleza de esta asignatura y de las actividades que se van a realizar, se trabajarán de manera inevitable incluso si no hubiera intención, como puedes ser el *fairplay*, saber ganar y perder o la valentía, pero de manera intencional se buscará trabajar las siguientes:

- Compañerismo y cooperación: se trabajará prácticamente en todas las SA, como baloncesto o acrosport, mediante la metodología de aprendizaje cooperativo, utilizando dinámicas que impliquen la interacción entre iguales, como en un partido de baloncesto o en la coreografía de acrosport que están programadas.

- Competitividad y superación: se trabajará en todas las SA, y además transversalmente en todas las asignaturas, ya que el competir contra otros y contra uno mismo es uno de los móviles para conseguir esa superación personal. Por ejemplo en la SA de atletismo donde se promueve la competición entre los alumnos y alumnas, pero también contra uno mismo al buscar mejorar sus propias marcas.

- Diversión y motivación: que una clase sea divertida es una de las maneras más fáciles y efectivas para motivar a los alumnos, por ello que aprendan a disfrutar y a divertirse con cualquier actividad es importante y se trabajará en todas las SA. Por ejemplo, en la unidad de deportes alternativos, se busca que se diviertan aprendiendo a practicar nuevos deportes y disciplinas.

- No discriminación y respeto: son dos valores relacionados entre sí, y que se trabajarán de forma transversal en todas las asignaturas buscando la inclusión y la tolerancia sin importar las características del alumno o alumna. A través de la práctica de todas las SA de la programación, mediante el trabajo cooperativo y sobre todo las agrupaciones heterogéneas se busca que la convivencia entre personas diferentes lleva a la aceptación mutua y a ese respeto, como en la unidad de voleibol.

- Preocupación por los demás y responsabilidad: estos valores hacen referencia al apartado del currículo que menciona la práctica deportiva segura junto a la educación emocional y la empatía por los compañeros, se trabajará para concienciar que la práctica deportiva también tiene sus riesgos y es responsabilidad de todos el llevarla a cabo sin hacer daño a los demás. En general será algo trabajado en todas las unidades aunque principalmente en las que haya cooperación y/o, oposición, por ejemplo se pondrá énfasis en acrosport para no dañar a los compañeros cuando se suban unos encima de otros, en baloncesto, voleibol y balón prisionero cuidado con los balonazos en las partes más sensibles, etc.

- Salud y forma física: la actividad física y la práctica deportiva regular, está altamente relacionada con la salud, por ello en todas las SA se fomentará su práctica no solo en el aula, sino en la vida diaria de los alumnos y alumnas. Sin embargo las unidades de “el gimnasio en tu casa” y la de atletismo estarán específicamente enfocadas en la mejora de las capacidades y la forma física del alumnado, mediante el trabajo de la fuerza, resistencia, flexibilidad, equilibrio y coordinación, entre otras.

6.2. Desarrollo de la comunicación lingüística

Una falsa creencia acerca de la educación física es que lo único que se aprende es a hacer deporte. Lo que tal vez algunas personas ignoran es que a través del deporte y de la actividad física se pueden adquirir una gran cantidad de valores, como los mencionados en el apartado anterior, y competencias, como por ejemplo la competencia lingüística, dicho de otra manera, la capacidad para comunicarse, probablemente sea una de las capacidades más necesarias e importantes en la vida de una persona, ya que es una habilidad que se va a utilizar durante toda la vida, en múltiples ocasiones, ya sea desde hablar con tu familia y amigos, comprar en una tienda, hasta en el trabajo. Dentro del ámbito de la educación física y su actividad, la capacidad para comunicarse con los demás también cobra una gran importancia, ya que muchos deportes o actividades se realizan en grupo o en compañía de otras personas, por lo que la comunicación es esencial para entenderte con el resto. En el aula de educación física, no es diferente, los alumnos y alumnas deben aprender a comunicarse y entenderse, para poder trabajar conjuntamente.

En esta programación, la mayoría de las actividades propuestas se desarrollarán en grupo, ya sea en parejas, tríos o grupos de cuatro personas o más, por lo tanto será necesaria la comunicación oral. Se creará un ambiente inclusivo y tolerante fomentando así la interacción entre todos los alumnos y alumnas, se utilizará un lenguaje científico y técnico propio de la educación física y el deporte con moderación para que el alumnado se familiarice con él,

además, se crearán debates e intercambios de opiniones y se harán grabaciones de vídeo, por lo que deberán aprender a comunicar sus conocimientos para trabajar esa expresión oral. De la misma manera, para poder llevar a cabo los ejercicios diarios que serán explicados por el profesor, tendrán que ser capaces de comprender lo que este les indicará y para lo cual es necesaria la comprensión oral y prestar atención. Se harán pruebas teóricas, que junto al diario de clase y al apartado de animación a la lectura que se explicará en el apartado 7, servirán para trabajar la comprensión y expresión de la lengua escrita.

6.3. Integración de las TIC

Las nuevas tecnologías están muy metidas en nuestra sociedad actual. Es muy difícil encontrar un ámbito o contexto en el que no se encuentren presentes, y el de la educación no está excluido. Sin embargo, aunque la evolución de estas tecnologías es constante, el conocimiento general de la población sobre su uso no avanza a la misma velocidad. Es por ello, que se deben desarrollar herramientas y métodos para que las personas aprenden, no solo porque estas tecnologías tienen muchas utilidades para facilitar la vida, sino porque también existen muchos peligros alrededor de ellas como puede ser el *phishing*, pérdida de privacidad, sobreexposición, adicción, etc. Normalmente las víctimas más vulnerables son las personas ancianas y los adolescentes o niños. Por ello desde el ámbito de la educación uno de los objetivos es prevenir de los múltiples peligros y enseñar a dar un buen uso con responsabilidad de ellas.

Desde el aula de educación física se enseñarán las aplicaciones que tiene en el ámbito del deporte y la actividad física y salud. En prácticamente todas las SA se utilizará una Tablet para explicar los contenidos de la materia para facilitar las explicaciones y su comprensión. En la SA de “el gimnasio en tu casa” se utilizarán aplicaciones móviles para clases colectivas que cuentan el tiempo de ejercicios y los descansos y además una tarea evaluable de grabar un vídeo realizando una rutina, en la SA de atletismo se usará *Strava* para monitorizar carreras (recorridos, tiempos, velocidad ...) y además mostrar su función como red social con más correderos o con amigos, en la SA de orientación se usará *wikiloc*. También a la hora de presentar información se usará *Youtube* como plataforma audiovisual y como primer contacto con la información sobre actividad física y salud junto a las redes sociales, al igual que se les enseñarán lugares donde pueden acceder a artículos científicos como fuentes de información fiable. Y también se hará uso de herramientas como *kahoot* de forma interactiva para que faciliten la adquisición de los contenidos teóricos al alumnado y de una forma más lúdica que aumente su interés.

6.4. Planes y programas del centro

El centro estará vinculado a diferentes planes de la Consejería de Educación Canaria:

- Programa de Educar para la Igualdad: busca implementar un modelo educativo coeducativo que promueva la igualdad, supere estereotipos y violencia de género, y fomente la diversidad y la libre elección en la orientación y conductas sexuales, incluyendo una educación afectivo-sexual y el reconocimiento de la contribución de las mujeres en la cultura y sociedad, todo ello con un uso no sexista del lenguaje y orientación académico-profesional sin estereotipos de género.
- Programa de Escuela y Salud: promueve hábitos y estilos de vida saludables. Se enfoca en fortalecer la escuela como un entorno saludable y acogedor, mediante sensibilización, información, formación y asesoramiento. Se aborda la educación y promoción de la salud desde una perspectiva integral, considerando las diferentes dimensiones de la persona y del centro escolar.
- RED CANARIA-InnovAS: busca promover mejoras en los procesos de aprendizaje a través de propuestas innovadoras y creativas. Su finalidad es fomentar prácticas educativas inclusivas y evidenciar el compromiso con el desarrollo sostenible, basado en la ética de la sostenibilidad y el cuidado de las personas y el entorno. Contiene diferentes ejes temáticos de los cuales se hará uso en esta programación los siguientes:
 - Arte y Acción Cultural
 - Patrimonio social, Cultural e Histórico Canario
 - Educación Ambiental y Sostenibilidad
 - Igualdad y Educación Afectivo Sexual y de Género
 - Promoción de la Salud y la Educación Emocional

6.5. Concreción en la programación de los planes institucionales del centro

Desde la asignatura de Educación Física se trabajará el plan Educar para la Igualdad promoviendo la práctica deportiva inclusiva, en la que una alumna podrá hacer exactamente la misma tarea que un hombre eliminando cualquier tipo de barrera, dentro de una variedad de deportes y prácticas que evite la división de género y permita elegir tanto a alumnas como alumnos lo que más le interesa y motive, donde se fomentará la cooperación y colaboración para superar desafíos de manera conjunta. Además, se fomentará la expresión y vocalización de las opiniones y experiencias del alumnado que afecte a este ámbito para que haya una

reflexión grupal que facilite su mejora. Se mostrarán posibles referentes deportivos femeninos como masculinos para que cualquiera pueda identificarse. La evaluación será completamente justa e imparcial, donde se calificará a cada alumno y alumna por su desempeño en la asignatura independientemente de su género.

El plan de Escuela y Salud será trabajado a lo largo de toda la asignatura, en todas las Unidades de Programación hay una intención de que cada deporte o actividad, trascienda la práctica escolar y se pueda adherir a la práctica voluntaria y de ocio en la vida del alumnado y se transforme en un hábito de vida, fomentando así la Salud. Además, hay algunos bloques específicos como el de “El gimnasio en tu casa” que está enfocado particularmente en la promoción de salud trabajando cualidades como la fuerza, la resistencia, la flexibilidad o el equilibrio cuyo desarrollo está directamente relacionado con la mejora de la salud. De la misma forma, se le dará importancia a la salud mental para lo cual el deporte también está altamente recomendado.

Con respecto a los ejes temáticos de la Red Canaria-Innovas, se trabajará el eje de Arte y Acción Cultural principalmente a través del bloque de Acrosport, el eje de Patrimonio social, Cultural e Histórico Canario que se trabajará en el bloque 2, el de Educación Ambiental y Sostenibilidad trabajado en el bloque 8 de Orientación, el eje de Igualdad y Educación Afectivo Sexual y de Género que está muy relacionado con el plan Educar para la Igualdad, al igual que el eje de Promoción de la Salud y la Educación Emocional con el plan Escuela y Salud, todos ellos trabajados a lo largo de toda la programación tal y como está representado en el apartado 3.5.

7. Evaluación del aprendizaje del alumnado

El proceso de evaluación y promoción del alumnado de esta programación didáctica se hace basándonos en **La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre** y por la reciente **Orden 391 de 31 de mayo de 2023**.

Según la RAE, la definición de evaluación en el ámbito docente es “*Estimar los conocimientos, aptitudes y rendimiento de los alumnos*”. Los objetivos del apartado de evaluación de esta programación didáctica coinciden con lo que expresa tal definición, se explicará el cómo se tiene intención de evaluar, mediante qué instrumentos y herramientas, y de acuerdo con lo especificado en el currículo de Canarias. Para que una evaluación sea válida, debe ser útil, clara y fiable, que persiga la equidad y sea justa, tal y como se acaba de mencionar, se ajuste a lo especificado por la ley, y que esté a disposición de quién quiera

conocerla además de ser explicada y comunicada a aquellas personas que van a ser evaluadas, es decir, el alumnado.

La evaluación de esta programación didáctica será continua, ya que se realizarán pruebas regulares a lo largo del curso valorando positivamente el progreso en el proceso de aprendizaje del alumnado, sumativa, al valorar los resultados conseguidos al final del proceso, formativa, al evaluar durante el proceso de enseñanza-aprendizaje adaptando y mejorando la labor docente en base a las necesidades que tenga el alumnado, e integradora, dado que se centrará en la consecución transversal de los objetivos de etapa y desarrollo de las competencias.

7.1. Procedimientos e instrumentos de evaluación

El proceso de evaluación es algo complejo en lo que hay una gran cantidad de conceptos que se han de combinar para realizar una evaluación adecuada y con las características que se han descrito en la introducción de este apartado.

Concretamente en la evaluación de esta programación didáctica se utilizarán los tres tipos de técnicas de evaluación que hay: autoevaluación, aquella en la que el alumno se evalúa a sí mismo, muy útil ya que fomentará que sea capaz de tomar consciencia de sus habilidades y acciones, analizarlas y saber cómo es su desempeño en determinada actividad y que ello le sirva para mejorar, coevaluación, que es aquella en la que los alumnos se evalúan entre ellos, que se usará para que el alumnado se aporte feedback entre sí, de nuevo buscando una mejora que tiene un valor añadido, ya que no lo da ni uno mismo, ni el profesor, sino un igual, y por último, la heteroevaluación, que trata de la evaluación realizada por el docente, lo más normal es que el feedback proporcionado tenga un carácter más técnico, específico y fiable para el alumno o alumna, que pueda darle información más directa para que se produzcan mejoras. La heteroevaluación será realizada principalmente mediante la observación sistemática del profesor porque es el método más directo para conseguir la información que se va a evaluar, como por ejemplo en un partido de cualquier deporte, aunque en alguna SA también será utilizado el análisis de documentos, producciones y artefactos, como por ejemplo en la SA de “El gimnasio en tu casa”, que se evaluará un vídeo porque permite que la información quede grabada y registrada para hacer un análisis más minucioso que la observación sistemática no permite.

En cuanto a los instrumentos de evaluación se utilizarán varios. Por un lado se hará uso de presentaciones y representaciones como por ejemplo en la situación de aprendizaje “Armonía

corporal” que corresponde a acrosport, en el que se realizará una coreografía final, al igual que en algunas SA como baloncesto, en las que se realizarán partidos de evaluación final. Por otro lado también se hará uso de la evaluación a través de producciones, en este caso audiovisuales o vídeos, como en el caso de la SA de voleibol donde tendrán que grabar un vídeo explicando un gesto técnico.

A lo largo de la mayoría de las situaciones de aprendizaje se van a usar en mayor o menor medida las mismas herramientas de evaluación. La más importante y en la que estará fundamentada la parte más grande de la nota, serán las rúbricas, ya que serán las que se use el profesor para evaluar los elementos técnicos, tácticos y reglamentarios, también utilizará el diario del profesor para tener en cuenta las intervenciones destacables, preguntas interesantes que puedan realizar, actitudes positivas y reacciones que sobresalgan a las demás u observaciones varias que el profesor considere relevantes. Para la coevaluación y la autoevaluación propuestas en algunas de las SA se utilizarán listas de cotejo o escalas de valoración que son más fáciles de manejar por el alumnado y no tan complejas como lo podría ser una rúbrica, así como más facilidad para condensar la información recogida por el profesor.

7.2. Criterios de calificación

La calificación de la asignatura recaerá en el resultado de las siguientes ponderaciones:

- **Pruebas físicas, productos y proyectos:** corresponden a todas las pruebas individuales y grupales de carácter práctico, se elaborará en función de la consecución de los aprendizajes expuestos en cada criterio de evaluación, cuya importancia se muestra en la tabla al final de este párrafo. Evaluadas a través de rúbricas, listas de cotejo y escalas de valoración. Supondrán un 50% de la nota final.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CE 1.1	20
CE 2.1	20
CE 3.1	20
CE 4.1	10
CE 4.2	20
CE 5.1	10

- **Pruebas teóricas:** corresponden a las tres pruebas teóricas que se realizarán, una al final de cada trimestre. Supondrán el 30% de la nota final.
- **Trabajo diario:** corresponde al trabajo realizado en clase cada día, desempeño dentro de clase, participación activa en los ejercicios y asistencia. Supondrá el 20% de la nota final.

Las notas de estas partes se llevarán a cabo mediante rúbricas, listas de cotejo, escalas de valoración y el diario del profesor, tal y como se ha explicado en el apartado 7.1. Cabe aclarar que las notas finales de cada evaluación, no se presentarán de forma numérica sino que se utilizará una nomenclatura cualitativa en función de la nota: insuficiente, para los casos de suspenso, suficiente, bien, notable y sobresaliente.

7.3. Planes de refuerzo y evaluación

Para los casos en los que los alumnos no estén consiguiendo llegar al mínimo exigido de conocimientos y aprendizajes expuestos en los criterios de evaluación, habrá diferentes opciones para subir nota, que también servirán para aquellas personas que llegan a los mínimos pero también quieran subirla. Serán de carácter voluntario a excepción de la última, aunque evidentemente a la parte del alumnado que no llegue a aprobar, se les recomendará específicamente, y para las personas que no lo hagan, o lo hagan “mal” tampoco se les restará nota.

- **Carreras populares:** el alumnado podrá asistir a alguna carrera popular de manera voluntaria y registrar dicha carrera en alguna aplicación móvil como *Strava*, entregar al profesor el recorrido con los tiempos y datos, además del dorsal o alguna prueba que permita verificar su asistencia.
- **Diario de clase:** los alumnos y alumnas podrán entregar un diario de clase con todos los ejercicios que se realizan en cada sesión, describiendo los objetivos generales y añadiendo su opinión personal y sensaciones de la sesión.
- **Exámenes teóricos:** al final del curso se hará un examen teórico con los contenidos teóricos del curso para subir nota.
- **Repetición de pruebas físicas:** se podrán repetir pruebas físicas a final de curso, y en caso de que el alumno/a mejore su marca previa, su nota se verá aumentada.

- **Animación a la lectura:** se podrá elegir un libro relacionado con la actividad física y el deporte para leer y hacer un pequeño trabajo contando un resumen del libro y una opinión personal sobre él.
- **Trabajos teóricos:** para las personas que hayan sufrido una lesión y sean incapaces de poder realizar práctica deportiva, deberán realizar un trabajo teórico sobre uno de los contenidos de la asignatura que el profesor les indique.

8. Conclusión

Como conclusión final, esta programación es perfectamente ejecutable en el contexto real, se han tenido en cuenta las máximas variables posibles para hacerla lo más realista que sea posible. Destacan las Situaciones de Aprendizaje por encima de lo demás porque es la parte que se lleva a la práctica, y se ha trabajado a conciencia visualizando dentro del aula como un profesor impartiría esas mismas unidades a una clase de secundaria, en las que inclusive se ha pensado en los posibles contratiempos a razón de el tiempo atmosférico, de la época del año en la que se realiza cada situación para saber qué es más idóneo practicar y cuándo, en base al frío o al calor que pudiera hacer para optimizar la práctica, a pesar de que todo ello no esté representado en palabras, y por lo tanto, ha habido una implicación de una forma casi real con el proceso. Además, los bloques de contenido que se han elegido permiten la práctica de casi cualquier persona, independientemente de sus condiciones o características personales, así como la aplicación de otra persona como docente, es decir, siendo replicable.

Los contenidos teórico-prácticos amplios, las metodologías cooperativas, el énfasis en la enseñanza no directiva, y los recursos materiales y audiovisuales están todos enfocados para que el alumnado aprenda lo máximo posible, con autonomía bajo la guía del profesor, sin una preocupación negativa por las notas, en un contexto de aprendizaje pero que también sea motivador y sano, durante el cual podrán divertirse, pensar, aprender y socializar, conceptos muy importantes en el desarrollo del alumnado y que también forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. La evaluación está pensada para que, sin dependencia de las características personales, cualquier persona pueda aprobar, evidentemente mientras cumplan los estándares mínimos a los cuales se les ayudará a llegar, e incluso tener una buena nota, gracias también a los planes de refuerzo y evaluación que premian el trabajo y el esfuerzo del alumnado que trabaja en el día a día, y al diario del profesor, que tendrá en cuenta las intervenciones, comportamientos y desempeños sobresalientes del alumno o alumna que los tenga.

Además esta programación está pensada para la formación integral del alumnado, ya que las prácticas propuestas no solo ayudan a desarrollar las capacidades físicas, sino también las emocionales junto a su comprensión y control, las habilidades sociales y comunicativas a través de la cooperación o colaboración y la ética a través de la formación en valores, todo ello mediante la práctica del deporte y la actividad física en un contexto controlado, saludable, seguro e inclusivo.

9. Referencias

- Allen, B., & Waterman, H. (2019). Etapas de la adolescencia. *Healthy children*.
- Anderson, L. W., Krathwohl Peter W Airasian, D. R., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Raths, J., & Wittrock, M. C. (n.d.). *TAXONOMY FOR_ ASSESSING A REVISION OF BLOOM'S TAXONOMY OF EDUCATIONAL OBJECTIVES*.
- Churches, A. (2008). Bloom ' s Digital Taxonomy. *Bloom 's Digital Taxonomi, July*, 1–74.
- Constitución Española. Boletín Oficial del Estado, 311, de 29 de diciembre de 1978, 29313 a 29424, en el artículo 27 se expresa que la educación es un derecho y la enseñanza básica es obligatoria y gratuita.
- David Merrill, M. (2002). First principles of instruction. *Educational Technology Research and Development*, 50(3), 43–59. <https://doi.org/10.1007/BF02505024/METRICS>
- Decreto 81/2010, de 8 Julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias, mediante el cual cada centro educativo tendrá autonomía de organización, gestión y pedagógica de acuerdo al marco legislativo vigente.
- Decreto 25/2018, de 26 de febrero, por el que se regula la atención a la diversidad en el ámbito de las enseñanzas no universitarias de la Comunidad Autónoma de Canarias, estableciendo medidas para su desarrollo, que sea inclusivo y responda a las necesidades de todo el alumnado, en especial de aquellos en riesgo de exclusión social.
- Decreto 30/2023, de 16 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias.
- Educación | Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes | Gobierno de Canarias*. (n.d.). <https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/>
- Ley 6/2014, de 25 de julio, Canaria de Educación no Universitaria, que persigue convertir la educación canaria en un instrumento de calidad, inclusivo e integrador, además de un motor de desarrollo cultural, económico y social.

Ley Orgánica de Educación 2/2006, de 3 de mayo, asegura la necesaria homogeneidad y unidad básica del sistema educativo para el cumplimiento de los fines del sistema educativo.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Orden de 15 de enero de 2001, por la que se regulan las actividades extraescolares y complementarias en los centros públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias.

Orden de 9 de octubre de 2013, por la que se desarrolla el Decreto 81/2010, de 8 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias, en lo referente a su organización y funcionamiento.

Orden 391 de 31 de mayo de 2023, por la que se regulan la evaluación y la promoción del alumnado que cursa las etapas de la educación infantil, la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, y se establecen los requisitos para la obtención de los títulos correspondientes, en la comunidad autónoma de canarias.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Título I. De los derechos y deberes fundamentales - Constitución Española. (s. f.).
<https://app.congreso.es/consti/constitucion/indice/titulos/articulos.jsp?ini=27&tipo=2>

Anexos

EJEMPLO DE RÚBRICA (ACROSPORT)

	Suspenso (0p)	Regular (0,5p)	Bien (1p)	Muy bien (2p)	PORCENTAJE
Número de figuras	Realizan 4 figuras o menos	Realizan 5 figuras	Realizan 6 figuras, pero fallan en alguna	Realizan las 6 figuras correctamente	20%
Número de enlaces	Realizan 4 enlaces o menos	Realizan 5 enlaces	Realizan 6 enlaces, pero no salen correctamente	Realizan los 6 enlaces correctamente	20%
Dificultad de las figuras	Las figuras son demasiado fáciles, sin elementos en diferentes alturas, posturas y formas, sin realizar ningún esfuerzo	Las figuras tienen algún elemento en altura o posturas diferentes, pero siguen sin suponer un esfuerzo real	Algunas de las figuras tienen elementos en diferentes alturas, posturas y formas y les supone mantener el equilibrio, soportar peso y realizar algún elemento gimnástico	La mayoría de las figuras tienen elementos en diferentes alturas, posturas y formas, mantienen equilibrio, soportan peso y realizan elementos gimnásticos	15%
Dificultad de los enlaces	Los enlaces son excesivamente simples y no hay un gran trabajo previo	Los enlaces muy son básicos y con la preparación previa mínima	Los enlaces incluyen bailes o acrobacias	Los enlaces incluyen bailes, acrobacias y elementos gimnásticos	15%
Coordinación	Están completamente descoordinados y/o improvisan sobre la marcha	No están coordinados del todo, pero al menos existe un trabajo conjunto y preparado	Están notablemente coordinados y se ve claramente el trabajo en grupo preparado con anterioridad	Están casi completamente coordinados y se realizan movimientos simultáneamente en grupo	10%
Ritmo y música	La coreografía y la música no tienen ningún tipo de relación rítmica	Se puede diferenciar cierta relación entre la música y la coreografía	La coreografía se realiza en su mayoría al ritmo de la música	Casi toda la coreografía se realiza al ritmo de la música e incluso coinciden los movimientos	10%
Fluidez	Se paran constantemente para hablar, no hay continuidad y se observa que no hay preparación previa	Se paran de vez en cuando, pero hay un mínimo de continuidad en la coreografía	La coreografía sucede sin parones muy bruscos y se realiza de forma continuada	La coreografía tiene una continuidad perfecta en la que no hay espacios vacíos de tiempo.	10%

CONCRECIÓN. SECUENCIA DE ACTIVIDADES 5: ARMONÍA CORPORAL

ACTIVIDAD: 1

TÍTULO: RECORDANDO LA EXPRESIÓN CORPORAL

ACTIVACIÓN

DESCRIPCIÓN:

En esta primera actividad se trabajará de acuerdo a los criterios de evaluación diferentes retos motores de diferentes dificultades relacionados con la expresión del cuerpo y del movimiento con imaginación y creatividad, con una perspectiva inclusiva, respetuosa y tolerante, sin discriminación, trabajando la gestión emocional y las habilidades sociales para favorecer el desarrollo personal y social. Se motivará al alumnado con juegos aplicando lo mencionado anteriormente con la finalidad de recordar los contenidos de años anteriores, hacer que los conocimientos que ya fueron adquiridos “salgan” de nuevo para continuar con el desarrollo del bloque de contenidos mediante la práctica de contenidos de expresión corporal y habilidades gimnásticas a modo de introducción (activación), como por ejemplo saltos, volteretas, actividades de inhibición, etc. Primero se hará una introducción del profesor sobre la SA y después se realizarán varios ejercicios dentro de esta sesión, el primero consistirá en hacer por grupos diferentes representaciones acordadas previamente que el resto de grupos deberán adivinar, puede ser sobre una película, artista, canción ...El segundo consistirá en que una persona de la clase se inventará una historia en la que ocurrirán determinados eventos que elija, y el resto de la clase estará en movimiento representando lo que diga esta y el tercero consistirá en hacer el juego de representar palabras con el cuerpo.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptor Operativos de las competencias clave. Perfil de salida	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SEF04C.2 SEF04C.3 SEF04C.4	CE 2.1 CE 3.1 CE 4.2	II. 1,3 III. 1,2 V. 1	CE2, CE3, CCL5, CC2, CC3, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CCEC1, CCEC2, CCEC3 y CCEC4	Observación sistemática	Escala de valoración	
Productos	Tipos de evaluación según el agente	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
- Formar palabras con el cuerpo - Adivinar las películas dramatizadas - Acrobacias	Heteroevaluación	- Trabajo en parejas (TPAR) - Pequeños grupos (PGRU) - Equipos móviles o flexibles (EMOV) - Gran grupo (GGRU)	1 (45 minutos)	- Ropa o accesorios para disfrazarse - Colchonetas - Recursos audiovisuales con un portátil o tablet: https://acortar.link/XlwHa2	- Tatami o pabellón con colchonetas	Para el alumno con disc. Motora se adaptará en su grupo para que no tenga que escalar o saltar

ACTIVIDAD: 2		TÍTULO: MINI ACROSPORT			DEMOSTRACIÓN	
<p>DESCRIPCIÓN: en la segunda actividad tal y como en la actividad anterior se trabajará diferentes retos motores de diferentes dificultades relacionados con la expresión del cuerpo y del movimiento con imaginación y creatividad, con una perspectiva inclusiva, respetuosa y tolerante, sin discriminación, trabajando la gestión emocional y las habilidades sociales para favorecer el desarrollo personal y social, todo ello a través de la práctica de acrosport o gimnasia acrobática.</p> <p>En la segunda sesión, se trabajarán figuras de acrosport por parejas, el profesor les entregará una hoja con muchos ejemplos e irán representando las que diga el profesor en el tiempo que diga en la primera parte de la clase, después practicarán figuras que hayan buscado ellos en casa el día anterior en la segunda parte de la clase, y en la tercera tendrán que inventarse figuras en el momento.</p> <p>En la tercera sesión, se trabajará igual que en la segunda sesión pero esta vez con figuras en grupos de tres personas.</p> <p>Y en la cuarta sesión se realizarán las evaluaciones de las figuras por parejas y tríos que practicaron en las sesiones previas.</p>						
Competencia específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptor Operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SEF04C.2 SEF04C.3 SEF04C.4	CE 2.1 CE 3.1 CE 4.2	II. 1,3 III. 1,2 V. 1	CE2, CE3, CCL5, CC2, CC3, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CCEC1, CCEC2, CCEC3 y CCEC4	Observación sistemática	Rúbricas	Representaciones artístico-expresivas (figuras)
Productos	Tipos de evaluación según el agente	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Figuras de acrosport en parejas y tríos	Heteroevaluación	- Trabajo en parejas (TPAR) - Pequeños grupos (PGRU)	3 (50-55 minutos)	- Colchonetas - Recursos audiovisuales con un portátil o Tablet: https://acortar.link/ASFtOL https://acortar.link/Fx23J5	- Tatami o pabellón con colchonetas	El alumno con discapacidad motora se pondrá siempre en la parte de debajo de las figuras

ACTIVIDAD: 3		TÍTULO:			APLICACIÓN	
<p>DESCRIPCIÓN: en la tercera actividad se trabajarán de nuevo diferentes retos motores ,en este caso, con mayor dificultad al aumentar el tamaño de los grupos y el producto final, relacionados con la expresión del cuerpo y del movimiento con imaginación y creatividad, con una perspectiva inclusiva, respetuosa y tolerante, sin discriminación, trabajando la gestión emocional y las habilidades sociales para favorecer el desarrollo personal y social, todo ello a través de la práctica de acrosport o gimnasia acrobática.</p> <p>En la quinta sesión los alumnos y alumnas formarán grupos de entre 4 y 7 personas, primero practicarán las figuras que diga el profesor que vendrán en una hoja que les proporcionará tal y como fue en la sesión 2, después practicarán</p> <p>En la sexta sesión el profesor ocupará más o menos la mitad de la clase en los que se les enseñará agrupándoles como gran grupo nociones básicas de baile para que apliquen a sus coreografías, aunque su elección o no, será libre, además podrán utilizar también elementos gimnásticos como saltos, volteretas, ruedas, etc. Estos elementos servirán para que formen “enlaces” entre las diferentes figuras de su coreografía, deberá haber el mismo número de enlaces que de figuras, es decir, 6, y deberán pensar una música que acompañe su coreografía.</p> <p>En la séptima sesión se centrarán en lo mismo que la anterior pero se pondrán a practicar con la música elegida para su coreografía intentando coordinarla con las figuras y los enlaces.</p> <p>En la octava sesión practicarán la coreografía al completo, las 6 figuras con los 6 enlaces y con la música para dejarla completamente pensada y hecha para la evaluación final.</p>						
Competencia específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptor Operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SEF04C.2 SEF04C.3 SEF04C.4	CE 2.1 CE 3.1 CE 4.2	II. 1,3 III. 1,2 IV. 2 V. 1,2	CE2, CE3, CCL5, CC2, CC3, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CCEC1, CCEC2, CCEC3 y CCEC4	Observación sistemática	Escalas de valoración	Trabajo diario
Productos	Tipos de evaluación según el agente	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Práctica de coreografía y figuras	- Heteroevaluación - Coevaluación - Autoevaluación	- Grupos fijos (GFIJ) - Gran grupo (GGRU)	4 (50-55 minutos)	- Colchonetas - Dispositivo móvil o reproductor de música	- Tatami o pabellón con colchonetas	Si el clima lo permite, una de las sesiones sería al aire libre. El alumno con discapacidad motora se pondrá siempre en la parte de debajo de las figuras

ACTIVIDAD: 4		TÍTULO:			INTEGRACIÓN / METACOGNICIÓN	
<p>DESCRIPCIÓN: en esta última actividad se trabajará al igual que en las anteriores retos motores ,de nuevo con mayor dificultad al aumentar el tamaño de los grupos y la dificultad del producto final, relacionados con la expresión del cuerpo y del movimiento con imaginación y creatividad, con una perspectiva inclusiva, respetuosa y tolerante, sin discriminación, trabajando la gestión emocional y las habilidades sociales para favorecer el desarrollo personal y social, a través de la práctica de acrosport, en esta última sesión será la evaluación de la coreografía completa por grupos, se dictará el orden de exposición de cada grupo al azar. A cada grupo se les entregará una rúbrica en papel que deberán rellenar, un apartado de autoevaluación como grupo con un apartado de evaluación individual, y otro apartado para evaluar las coreografías de sus compañeros.</p>						
Competencia específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Descriptor Operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SEF04C.2 SEF04C.3 SEF04C.4	CE 2.1 CE 3.1 CE 4.2	II. 1,3 III. 1,2 IV. 2 V. 1,2	CE2, CE3, CCL5, CC2, CC3, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CCEC1, CCEC2, CCEC3 y CCEC4	Observación sistemática	Rúbricas	Representación (juego de roles y actuación artística)
Productos	Tipos de evaluación según el agente	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Coreografía de acrosport	- Heteroevaluación - Coevaluación - Autoevaluación	- Grupos fijos (GFIJ) - Gran grupo (GGRU)	1 (50-55 minutos)	- Colchonetas - Dispositivo móvil o reproductor de música	- Tatami o pabellón con colchonetas	El alumno con discapacidad motora se pondrá siempre en la parte de debajo de las figuras
ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN Y REFUERZO						
No se contemplan para esta unidad.						