# TRABAJO DE FIN DE GRADO

## Programación general anual para 1º de Educación Secundaria Obligatoria

Pablo Solano León

Directora: Evelia Franco Álvarez

Grado Ciencias de la Actividad Física y el Deporte

Curso académico 2020-2021

3 de junio de 2021

# TRABAJO DE FIN DE GRADO

## Programación general anual para 1º de Educación Secundaria Obligatoria.

## Gamificación Harry Potter

## RESUMEN

En este trabajo de fin de grado, se presenta una programación didáctica para el área de Educación Física para el curso de 1º de Educación Secundaria Obligatoria compuesta por nueve unidades

En dicha programación se detallarán los contenidos y objetivos propios del curso a trabajar, actividades de enseñanza-aprendizaje y recursos educativos, un plan de acción tutorial y colaboración con las familias y el contexto del centro entre otros puntos.

En cuanto a las metodologías, cabe destacar que esta propuesta didáctica tendrá su eje vertebrador en la aplicación de la temática de la conocida saga Harry Potter, de la escritora J.K. Rowling, sus personajes y el mundo mágico en el que habitan. A lo largo de las unidades didácticas, especialmente en las de mayor número de sesiones se plantean los contenidos de Educación Física ambientados en dicha temática.

Se pretende que todos los alumnos se sientan verdaderamente integrados e implicados en el aula de Educación Física, evitando caer en el uso de metodologías tradicionales, todo apoyado por el hilo conductor de las novelas de Harry Potter.

Para finalizar con esta propuesta didáctica se garantizará que los alumnos aprendan y disfruten de la práctica deportiva, al mismo tiempo en que se fomentan valores como la cooperación, la autoestima, el esfuerzo y la capacidad de autosuperación.



**Palabras clave:** Programación anual, Educación Física, Harry Potter.

## ABSTRACT

In this final degree project, it is being presented a didactic programing for Physical Education for first curse or High School. It is compound by a general programing and nine didactics units.

This programing will consist from contents and objectives typical of this curse, teaching-learning activities and educative resources to a tutorial action plan and families collaboration and the school context among other items.

Relating to the methodologies, it is main to say that this project will have his main idea on the application of the all well know saga Harry Potter's theme written by J.K. Rowling, his characters and his magic world. Throughout these didactics units, especially in the largest ones it is lay out Physical Education contents setting on this theme.

It is pretend that all the students feel really integrate and involve at Physical Education classroom, trying to fall on using old methodologies, all supported by Harry Potter's books.

Finally, with this didactic proposal it will guarantee that all the students learn and enjoy physical activity, at the same time that is promote values like the cooperation, the self-esteem, the effort and the self-improvement ability.



**Key words:** Annual programing, Physical Education, Harry Potter.

# ÍNDICE

**1. Justificación** ..... 1

**1.1. Justificación teórica** ..... 1

**1.2. Contexto socio-cultural** ..... 2

**1.3. Contexto del equipo docente** ..... 4

**1.4. Características psico-evolutivas del niño/a** ..... 4

**2. Objetivos** ..... 5

**2.1. Objetivos Generales de Etapa** ..... 6

**2.2. Criterios de evaluación y Estándares de aprendizaje** ..... 6

**3. Contenidos** ..... 9

**3.1. Temporalización de contenidos del currículo oficial de la CAM** ..... 9

**3.2. Secuenciación en Unidades Didáctica** ..... 10

**4. Actividades de enseñanza-aprendizaje** ..... 12

**4.1. Clasificación de actividades atendiendo a diferentes criterios** ..... 12

**4.2. Actividades-tipo** ..... 14

**5. Metodología y recursos didácticos** ..... 15

**5.1. Principios metodológicos** ..... 15

**5.2. Papel del alumno y del profesor** ..... 18

**5.3. Recursos materiales y humanos** ..... 18

**5.4. Recursos TIC** ..... 19

**5.5. Relación con el aprendizaje del inglés** ..... 19

**5.6. Organización de espacios y tiempos. Rutinas** ..... 20

**5.7. Agrupamientos de los alumnos** ..... 20

**5.8. Relación de la metodología con las competencias clave, los objetivos y los contenidos** ..... 20

**6. Medidas de atención a la diversidad** ..... 22

**6.1. Medidas generales de atención a los alumnos** ..... 22

**6.2. Medidas ordinarias: Necesidad de apoyo educativo** ..... 22

**6.3. Medidas extraordinarias: Adaptaciones curriculares** ..... 22

**7. Actividades complementarias y extraescolares** ..... 23

**7.1. Actividades fuera del aula** ..... 23

**7.2. Plan lector** ..... 23

**7.3. Relación con el desarrollo de las Unidades Didácticas** ..... 24

**8. Plan de acción tutorial y colaboración con las familias** ..... 24

**8.1. Objetivos de la acción tutorial** ..... 24

**8.2. Tareas comunes de colaboración familia-escuela** ..... 25

**8.3. Entrevista y tutorías individualizadas** ..... 26

**8.4. Reuniones grupales de aula** ..... 26

**9. Evaluación del proceso aprendizaje-enseñanza** ..... 27

**9.1. Criterios de evaluación** ..... 27

**9.2. Estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación** ..... 28

**9.3. Momentos de evaluación** ..... 28

**10. Unidades Didácticas** ..... 30

**11. Conclusiones** ..... 93

**12. Referencias bibliográficas** ..... 94

**13. Anexos** ..... 95

**13.1. Anexos: aspectos PGA** ..... 95

**13.2. Anexos: materiales de la unidad didáctica a desarrollar** ..... 97

## 1. Justificación

Esta propuesta didáctica se apoya en una metodología innovadora fundamentada por el hilo conductor de la saga de Harry Potter, con la finalidad de que todos los alumnos disfruten y estén motivados durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y logren alcanzar unos aprendizajes significativos.

Se propone el área de Educación Física como base para fomentar el trabajo cooperativo y la autosuperación tanto individual como colectiva, promoviendo la autonomía del alumno y facilitándoles un aliciente para entender la práctica de actividad física como algo lúdico y motivador.

### 1.1. Justificación teórica

Como recogen Coterón, González, Mora y Fernández-Caballero (2017) la gamificación en la Educación Física consiste en el diseño de actividades y experiencias motrices que provocan en el alumnado expectativas de carácter lúdico utilizando la psicología del juego como elemento fundamental del proceso.

La gamificación ayuda a la metodología que se aplique en el aula, la potencia y la muestra de una forma mucho más llamativa y con un carácter puramente lúdico, promoviendo un aumento del interés y mayor implicación en la realización de las tareas, pero el docente debe ser consciente en todo momento que el uso de técnicas de gamificación en el aula no implica una mejora del rendimiento y de los resultados académicos de los alumnos.

Dichos autores aseguran que la gamificación permite que el alumnado sea el protagonista principal en su aprendizaje y que participe de manera activa y se muestre motivado. Por su parte el docente debe proponer todo momento retos reales buscando el equilibrio, que provoquen a los alumnos salir de su zona de confort, pero a la vez puedan ser alcanzables sin ser desmedidamente simples.

La gamificación aporta mejoras en las aulas tales cómo, una mejora de la dinámica de trabajo en clase, la estimulación de la curiosidad en el alumnado, el disfrute de la actividad, una mayor autoconfianza y superación y un fomento de la autonomía.

Tal y como afirman Coterón et al. (2017, p.24) “Gamificar implica transmitir una forma de ver el mundo” y es por ello por lo que es tan relevante plantearlo como una herramienta dentro del aula, siendo conscientes de que la evaluación de los aprendizajes debe concordar con el “mundo” que estamos transmitiendo a nuestros alumnos.

Con la finalidad de comprobar la gamificación como estrategia de aprendizaje en el área de Educación Física Monguillot, González, Zurita, Almirall y Guitert (2015), realizaron un estudio, en forma de unidad didáctica, para el alumnado de segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria en tres centros educativos de Barcelona, con el objetivo principal de trabajar el control de la frecuencia cardiaca saludable mediante el logro de retos gamificados.

La recogida de los datos se realizó mediante la observación participante, mientras que los instrumentos complementarios utilizados fueron cuestionarios y grupos de discusión.

Los resultados obtenidos de dicha investigación fueron la valoración de forma positiva de la gamificación por parte del profesorado como una herramienta motivacional para el aprendizaje de la frecuencia cardiaca saludable.

De los 102 alumnos un total de 94 superaron la unidad, y el 75% de estos alcanzaron una calificación de 7 o superior.

También se valoró de manera positiva el uso de esta técnica por parte del alumnado, un 77% calificó la gamificación como un recurso motivacional para el aprendizaje de las conductas saludables propuestas y un 98% aseguró haber aprendido a aplicar la frecuencia cardiaca saludable

En conclusión, tal y como refleja este breve marco teórico la gamificación se consolida como una herramienta de motivación del alumnado en el aula y en consecuencia como una de las estrategias emergentes en educación de la actualidad.

### 1.2. Contexto socio-cultural

El colegio San Francisco es un colegio fruto de mi imaginación, elaborado de mis propias experiencias en los diferentes centros de prácticas en los que he tenido la posibilidad de acudir.

El colegio San Francisco está ubicado en la provincia de Alcalá de Henares (Comunidad de Madrid) en la calle Pamplona 7. 28806, uno de los barrios más modernos de cuidad.

Fundado y dirigido por la orden religiosa de los San Franciscos, en sus comienzos fue una escuela para niños pobres, en la actualidad es un colegio concertado. Es un centro al que acuden los niños y niñas de zona y barrios próximos.

En centro abarca las etapas educativas de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria. Tanto las aulas de la etapa educativa de Educación infantil como

la Educación Primaria se encuentran en el mismo edificio, separadas por los tres pisos de este. En ese mismo edificio el centro cuenta con dos comedores, una pequeña biblioteca y un laboratorio de ciencias.

La etapa educativa de Educación Secundaria Obligatoria cuenta con su propio edificio de dos plantas.

El colegio San Francisco, es un centro con una gran cultura deportiva, abogan por la realización de actividad físico- deportiva para el desarrollo físico y social del alumnado.

En consecuencia, el centro cuenta con gran variedad de actualizadas instalaciones deportivas cómo un pabellón cubierto, una pista exterior de futbol sala, dos canchas exteriores de baloncesto, un campo de fútbol de césped artificial y una pista de pádel. Además, podemos encontrar pequeño salón de actos para realizar reuniones con las familias o actos con los alumnos.

Es un centro amplio y con grandes instalaciones lo que le permite acoger una ratio de 25 alumnos por aula y tres líneas por curso (A, B, C).

En lo referente al nivel socio-económico encontramos mayoritariamente familias de clase media alta. La mayoría de los alumnos que acuden al centro proceden de familias con estudios universitarios, lo que facilita la implicación de estas con la educación de sus hijos e hijas.

Es un colegio en el que el número de alumnos extranjeros no es muy elevado, aunque sí consta de familias procedentes de distintos países.

El centro es totalmente accesible tanto para los alumnos como para los docentes. No cuenta con aparcamiento privado, pero está ubicado a escasos minutos de la Renfe, lo que facilita las salidas extraescolares. Además, el centro está situado al lado del parque Santander, un recurso muy utilizado para realizar prácticas fuera del aula especialmente en el área de Educación Física

Es un centro religioso y en consecuencia se imparte la asignatura de religión en todos los cursos de Educación Primaria y Secundaria. También ofrece clases extraescolares de inglés, música y en lo referente al ámbito deportivo fútbol, baloncesto y gimnasia rítmica.

En el colegio San Francisco se promueve una educación individualizada de los alumnos y para lograrlo no utilizan libros de textos, sino que todos los alumnos cuentan su propio IPad, de tal manera que combinan la enseñanza con la aplicación de las nuevas tecnologías en el aula.

Cada aula consta de un ordenador para el docente, una pizarra digital y una pizarra convencional. También consta de una pequeña biblioteca de aula donde los alumnos son libres de compartir sus libros desde el comienzo hasta el final del curso.
Es un centro de jornada continua con un horario de 9:00 a 14:00, se ofrecen comedor para desayuno a las 8:00 y para la comida 14:00-15:00. El horario de atención a las familias es durante la semana de 10:00 a 12:30

### 1.3. Contexto del equipo docente

El centro San Francisco, analizando la etapa de Educación Secundaria, está formado por 12 tutores (tres líneas, A, B y C). Se cuenta con 4 coordinadores, uno para cada curso, los cuales participan en la elaboración del proyecto curricular de etapa y son los encargados de presentar a la comisión de coordinación pedagógica del centro las propuestas formuladas.

El equipo docente del centro está compuesto por 32 docentes, cada uno de ellos especializados en la materia que imparten.

En concordancia con esta programación anual, cabe mencionar que el departamento de Educación Física está formado por 2 profesores nativos de Reino Unido, que sirven de apoyo a los 2 profesores titulados y especializados en el ámbito del deporte y la recreación. Estos docentes son los encargados de impartir la asignatura a todos los cursos de Educación Secundaria Obligatoria del centro.

Además, el centro cuenta con la asociación de madres y padres (AMPA), los cuales participan con asiduidad en las actividades propuestas por el centro, especialmente en los cursos de Educación Infantil y Educación Primaria.

En el colegio San Francisco se promueven actividades lúdicas y extraescolares anualmente, para incentivar la afinidad entre todos los docentes del centro.

### 1.4. Características psico-evolutivas del niño/a

El ser humano advierte cambios a nivel cognitivo, social, motor y afectivo desde su etapa prenatal hasta su desarrollo como adulto, estos cambios se producen en gran medida por la relación del mismo con el medio.

El primer curso de Educación Secundaria Obligatoria incluye al alumnado comprendido entre los 12 y los 13 años de edad. A lo largo de esta etapa educativa y en concordancia

con los cambios experimentados en el último curso de la Educación primaria el alumnado presenta las siguientes características evolutivas.

Durante la Educación Primaria el alumnado ha ido ganando en autonomía y es durante este curso académico cuando se aprecia un creciente despliegue del lenguaje verbal y no verbal.

El alumnado ya es plenamente consciente de la realidad y desarrolla capacidades para afrontar sus propias recreaciones con la aparición de la motivación y el interés en comprender el medio que lo rodea.

Desde el plano del desarrollo motor, en el alumnado se pueden apreciar avances respecto a su conocimiento y control corporal, desarrollándose plenamente sus capacidades físicas básicas y sus habilidades perceptivo motoras.

En esta etapa educativa la práctica de actividad física permite el conocimiento del propio cuerpo y las posibilidades de movimiento del alumnado.

En el área cognitiva, el alumnado presenta un pensamiento lógico desarrollado y tiene adquirido la capacidad de ejecutar y comprender las acciones que expresa verbalmente. En esta etapa educativa consigue logros en la capacidad de representar de manera mental y de forma ordenada sucesos y procesos vinculados a su propia experiencia (Piaget e Inhelder, 2002), evolucionando hacia un pensamiento más flexible y su capacidad para resolver problemas.

El alumnado también presenta cambios en sus aspectos sociales y afectivos logrando una total asimilación de la aceptación y cumplimiento de las normas y comportamientos actitudes sociales como el respeto, la tolerancia y la participación.

A modo de conclusión, decir, que el conocimiento del docente de estas características psicoevolutivas del alumnado de estas edades, es clave para permitir que estos consigan alcanzar aprendizajes significativos de calidad.

## 2. Objetivos

Los objetivos son por definición los logros que el estudiante debe alcanzar al finalizar cada etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza- aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin.

En los siguientes apartados se recogen los objetivos de etapa, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje seleccionados para esta programación anual.

### 2.1. Objetivos Generales de Etapa

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

Los objetivos de etapa que abordará esta programación anual aparecen recogidos en el apartado *13.1 Anexos: aspectos de la PGA*

### 2.2. Criterios de evaluación y Estándares de aprendizaje

**1. Resolver situaciones motrices individuales aplicando los fundamentos técnicos y habilidades específicas, de las actividades físico-deportivas propuestas, en condiciones reales o adaptadas.**

1.1. Aplica los aspectos básicos de las técnicas y habilidades específicas, de las actividades propuestas, respetando las reglas y normas establecidas.

1.3. Describe la forma de realizar los movimientos implicados en el modelo técnico.

**2. Interpretar y producir acciones motrices con finalidades artístico-expresivas, utilizando técnicas de expresión corporal y otros recursos.**

2.1 Utiliza técnicas corporales, de forma creativa, combinando espacio, tiempo e intensidad.

2.4. Realiza improvisaciones como medio de comunicación espontánea.

**3. Resolver situaciones motrices de oposición, colaboración o colaboración oposición, utilizando las estrategias más adecuadas en función de los estímulos relevantes.**

3.1. Adapta los fundamentos técnicos y tácticos para obtener ventaja en la práctica de las actividades físico-deportivas de oposición o de colaboración-oposición propuestas.

3.2. Describe y pone en práctica de manera autónoma aspectos de organización de ataque y de defensa en las actividades físico-deportivas de oposición o de colaboración-oposición seleccionadas.

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

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

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

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

4.6. Identifica las características que deben tener las actividades físicas para ser consideradas saludables, adoptando una actitud crítica frente a las prácticas que tienen efectos negativos para la salud.

**5. Desarrollar las capacidades físicas de acuerdo con las posibilidades personales y dentro de los márgenes de la salud, mostrando una actitud de auto exigencia en su esfuerzo.**

5.1. Participa activamente en la mejora de las capacidades físicas básicas desde un enfoque saludable, utilizando los métodos básicos para su desarrollo.

5.2. Alcanza niveles de condición física acordes a su momento de desarrollo motor y a sus posibilidades.

5.4. Analiza la importancia de la práctica habitual de actividad física para la mejora de la propia condición física, relacionando el efecto de esta práctica con la mejora de la calidad de vida.

**6. Desarrollar actividades propias de cada una de las fases de la sesión de actividad física, relacionándolas con las características de las mismas.**

6.1. Relaciona la estructura de una sesión de actividad física con la intensidad de los esfuerzos realizados.

6.2. Prepara y realiza calentamientos y fases finales de sesión de forma autónoma y habitual.

**7. Reconocer las posibilidades de las actividades físico-deportivas y artístico-expresivas como formas de inclusión social, facilitando la eliminación de obstáculos a la participación de otras personas independientemente de sus características, colaborando con los demás y aceptando sus aportaciones.**

7.1. Muestra tolerancia y deportividad tanto en el papel de participante como de espectador.

7.2. Colabora en las actividades grupales, respetando las aportaciones de los demás y las normas establecidas, y asumiendo sus responsabilidades para la consecución de los objetivos.

7.3. Respeta a los demás dentro de la labor de equipo, con independencia del nivel de destreza.

**8. Reconocer las posibilidades que ofrecen las actividades físico-deportivas como formas de ocio activo y de utilización responsable del entorno.**

8.1. Conoce las posibilidades que ofrece el entorno para la realización de actividades físico deportivas.

8.2. Respeta el entorno y lo valora como un lugar común para la realización de actividades físico deportivas.

**9. Controlar las dificultades y los riesgos durante su participación en actividades físico-deportivas y artístico-expresivas, analizando las características de las mismas y las interacciones motrices que conllevan, y adoptando medidas preventivas y de seguridad en su desarrollo.**

9.1. Compara los efectos de las diferentes actividades físicas y deportivas en el entorno y los relaciona con la forma de vida en los mismos

9.2. Relaciona las actividades físicas en la naturaleza con la salud y la calidad de vida.

9.3. Adopta las medidas preventivas y de seguridad propias de las actividades desarrolladas durante el ciclo, teniendo especial cuidado con aquellas que se realizan en un entorno no estable.

**10. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje, para buscar, analizar y seleccionar información relevante, elaborando documentos propios, y haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos.**

10.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para elaborar documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, video, sonido…), como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante.

## 3. Contenidos

### 3.1. Temporalización de contenidos del currículo oficial de la CAM

| Unidad didáctica | Contenidos | Sesiones | Fechas |
|---|---|---|---|
| Unidad 1.- Howgarts, colegio de magia y hechicería | Salud: Ventajas para la salud y posibles riesgos de las diferentes actividades físico deportivas seleccionadas | 5 | 15 septiembre – 25 septiembre |
| Unidad 2.- Desarrolla tus capacidades mágicas | Salud: Progresividad de los esfuerzos: actividades de activación y actividades de recuperación. | 11 | 1 octubre – 5 noviembre |
| Unidad 3.- Deportes del mundo muggle I | Actividades físico-deportivas en medio estable: atletismo (velocidad) | 11 | 10 noviembre – 10 diciembre |
| Unidad 4.- Deportes del mundo muggle II | Actividades físico-deportivas en medio estable: atletismo (salto de longitud y lanzamiento de jabalina) | 12 | 15 diciembre – 4 febrero |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Unidad 5.- Deportes del mundo muggle III | Actividades de adversario: bádminton | 11 | 9 febrero - 16 marzo |
| Unidad 6.- Deportes del mundo muggle IV | Actividades de colaboración-oposición: balonmano | 12 | 18 marzo – 29 abril |
| Unidad 7.- Wingardium leviosa | Actividades artístico-expresivas: mimo y juego dramático | 7 | 4 mayo- 1 junio |
| Unidad 8.- Andén 9 y ¾ | Actividades en medio no estable: senderismo. | 5 | 3 junio – 17 junio |
| Unidad 9.- La sala de las casas | Salud: Higiene postural en la actividad física y en las actividades cotidianas.<br><br>Hidratación y alimentación durante la actividad física. | Una cada dos semanas. | Se utilizarán los primeros 10 minutos de las sesiones seleccionadas por el docente.<br>En días de lluvia se realizará un recuento masivo y se analizará cómo van evolucionando los alumnos |

### 3.2. Secuenciación en Unidades Didáctica

En este apartado se recogen las unidades didácticas que se van a trabajar en esta programación anual y un breve resumen de cada una de ellas

**Unidad didáctica 1. *Howgarts, colegio de magia y hechicería*:** Esta unidad didáctica está orientada a trabajar las ventajas para la salud, los posibles riesgos de las diferentes actividades físico deportivas y la importancia del calentamiento.

Se utilizará estas sesiones para presentar la programación anual a los alumnos e introducirles en el maravilloso y mágico mundo de Harry Potter.

Se realizarán sesiones de carácter teórico en las que se concienciará a los alumnos de la importancia de la actividad física para la salud y la calidad de vida, haciendo especial hincapié en la importancia del calentamiento.

A lo largo de esta breve unidad los alumnos deberán elaborar su propio calentamiento que irán realizando a lo largo de dicha programación.

**Unidad didáctica 2. Desarrolla tus capacidades mágicas*:*** Esta unidad está orientada a trabajar y desarrollar las capacidades físicas de los alumnos, resistencias, velocidad, fuerza y flexibilidad.

Se realizarán numerosos juegos tradicionales, de persecución, de fuerza, etc., y prácticas deportivas para valorar las habilidades motrices básicas y las capacidades físicas de los alumnos.

**Unidad didáctica 3: Deportes del mundo muggle I:** Esta unidad será la primera orientada a trabajar el atletismo, en concreto la velocidad y en segundo plano la resistencia.

Se explicará de manera breve las reglas principales del deporte, se realizarán juegos y se simularán pruebas de atletismo de las disciplinas de velocidad (100 metros, carreras de relevos, etc.)

**Unidad didáctica 4: Deportes del mundo muggle II:** Esta unidad será la segunda orientada a trabajar el atletismo con los alumnos, en concreto los lanzamientos y los saltos

Se explicará de manera breve las reglas principales del deporte, realizarán juegos y se simularán pruebas de atletismo de la disciplina lanzamiento y saltos (lanzamientos de peso, salto de longitud, triple salto, etc.)

**Unidad didáctica 5: Deportes del mundo muggle III:** Esta unidad está orientada a trabajar y conocer los principales aspectos técnico-tácticos del bádminton.

Se explicará de maneras breve las reglas principales del deporte, realizarán juegos, se realizarán partidos entre los alumnos fomentando con las actividades planteadas la cooperación.

**Unidad didáctica 6: Deportes del mundo muggle IV:** Esta unidad está orientada a trabajar y conocer los principales aspectos técnico-tácticos del balonmano

Se explicará de maneras breve las reglas principales del deporte, realizarán juegos, se realizarán partidos entre los alumnos aplicando en las actividades planteadas técnicas de colaboración, oposición y colaboración-oposición

**Unidad didáctica 7. *Wingardium leviosa*:** Esta unidad está orientada a la expresión artista-expresiva, al mimo y al juego dramático.

Se realizarán juegos y actividades para trabajar la representación a través de diferentes formas de expresión y transmisión de emociones.

**Unidad didáctica 8. *Andén 9 y ¾:*** Esta unidad está orientada a la realización a actividades y juegos en medios no estables.

Se realizarán actividades en la que los alumnos tendrán que potenciar su sentido de orientación y durante esta unidad didáctica se realizará una salida extraescolar al campo.

**Unidad didáctica 9: *La sala de las casas*.** Esta unidad didáctica se aplicará durante todo el curso y se destinarán los primeros 10 minutos de la sesión para su ejecución, una vez cada dos semanas.

Esta unidad está orientada a la valoración crítica por parte de los alumnos sobre sus hábitos saludables y alimentación en su vida cotidiana.

Se realizará una rúbrica mediante la herramienta digital Microsoft Word por parte del docente, con la cual los alumnos deberán ir valorando sus hábitos y alimentación semanalmente.

## 4. Actividades de enseñanza-aprendizaje

### 4.1. Clasificación de actividades atendiendo a diferentes criterios

Las actividades que se plantean a lo largo de esta programación anual se puede organizar en función de tres criterios fundamentales:

1. **Según los agrupamientos que los alumnados** adopten para la realización de la actividad.

   A lo largo de las sesiones propuestas en las unidades didácticas de esta programación anual, los alumnos van a realizar **actividades de desempeño individual** y **colectivo** para reforzar aspectos claves cómo la autonomía, la cooperación, la oposición o la tolerancia y el respeto entre compañeros, tal y como se ha ido mencionando en los diferentes apartados de este trabajo.

***Ejemplo juego individual: Atrapa la snitch dorada:*** *Los alumnos se distribuirán libremente por el terreno de juego y deberán colocarse un peto a modo de cola. Cuando el docente lo indique los alumnos deberán correr evitando que le quiten su peto mientras intenta robar el de los compañeros.*

***Ejemplo juego colectivo: Animales fantásticos:*** *Los alumnos se colocarán por los grupos de las casas de Howgarts. Deberán completar un circuito lo más rápido posible, pero sosteniéndose, los unos a los otros de tal manera que solo puedan utilizar un número de apoyos determinados. El docente irá disminuyendo el número de apoyos progresivamente.*

2. **Según el espacio en el que se despliegue la actividad**. Como se puede apreciar en la secuenciación de las unidades didácticas y en las sesiones planteadas, la mayor parte de las actividades se desarrollarán en el **pabellón cubierto del centro**.

   En la unidad didáctica 9 se aprovechará los días de lluvia en los que el aforo del pabellón está completo para trabajar los contenidos redactados en la mencionada unidad.

   Por otro lado, la unidad didáctica 8 está orientada a la realización a actividades y juegos en medios no estables.

   Por último, cabe destacar que se realizarán una serie de salidas del centro desarrolladas en el apartado *3.7.1.- Actividades fuera del aula* de esta programación general anual.

   ***Ejemplo actividad fuera del centro:*** *Ruta monte Ece Homo, Alcalá de Henares (U. D. 8)*

3. **Según el momento en el que se realice la actividad**. En todas las sesiones planteadas a lo largo de esta programación anual se puede observar tres grandes partes diferenciadas, un calentamiento previo, en el que se realizarán juegos relacionados con la temática de Harry Potter, una parte principal, la parte más amplia de la sesiones en la que incluirán las actividades o juegos propios de los contenidos a trabajar, y finalmente una vuelta a la calma, en la que los alumnos realizarán rutinas de estiramientos para evitar lesiones, y que el docente aprovechará en determinadas ocasiones para reflexionar acerca de los contenidos trabajados en la sesión.

   ***Ejemplo juego calentamiento: Expreso de Howgarts:*** *Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como*

*revisor del tren de Hogwarts y tendrá que dar tocar a alguien para intercambiar su rol (mago que sube el tren de Hogwarts). Cuando un estudiante vea que va a ser tocado puede decir "stop". En dicho caso se quedará "petrificado" en el sitio con las piernas abiertas.*

*Para regresar al juego deberá esperar a que otro alumno pase reptando entre sus piernas.*

***Ejemplo juego parte principal: El Espejo:*** *los alumnos se dispondrán en grupos de cuatro. Mientras que uno de los miembros del grupo se mueve libremente por el espacio destinado al juego, los demás compañeros del grupo deberán seguirle e imitar los movimientos que este primero ejecuta. A la señal del profesor, se cambiará el rol.*

***Ejemplo vuelta a la calma:*** *Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.*

Otras clasificaciones que se establecen serán en función de los objetivos desarrollados de manera específica en cada sesión y los estilos de enseñanza empleados.

### 4.2. Actividades-tipo

Como he mencionado con anterioridad las sesiones de esta programación anual, cuentan con tres partes claramente diferenciadas

- **Calentamiento (10'):** Se llevará a cabo una activación muscular en los alumnos y un aumento de su frecuencia cardiaca. Para ello se propondrán juegos que provoquen una implicación inmediata por parte de los alumnos, con la finalidad de evitar lesiones e incrementar el grado de motivación e interés de los alumnos para las siguientes actividades que se propondrán.

  ***Ejemplo juego calentamiento****: Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como revisor del tren de Hogwarts y tendrá que dar tocar a alguien para intercambiar su rol (mago que sube el tren de Hogwarts). Cuando un estudiante vea que va a ser tocado puede decir "stop". En dicho caso se quedará "petrificado" en el sitio con las piernas abiertas.*

*Para regresar al juego deberá esperar a que otro alumno pase reptando entre sus piernas.*

- **Parte principal (30'):** Como su propio nombre indica, es la parte más importante de las sesiones. Constará de entre 3 a 5 actividades o juegos que estarán directamente relacionadas con los contenidos curriculares y objetivos que se proponen en cada sesión.

  Las actividades propuestas tendrán un carácter lúdico y en la medida de lo posible irán contextualizadas con la temática de Harry Potter, provocando un mayor interés y motivación en el alumnado lo que implica un mayor esfuerzo físico y cognitivo.

  ***Ejemplo actividad: Duelo mágico:*** *Los alumnos se dividirán por parejas elegidos por ellos mismos y se enfrentarán unos a otros cogidos de la mano.*

  *Cada alumno adelantará un pie y pondrá el exterior del mismo junto al de su compañero.*

  *Cuando el docente lo indique, cada alumno deberá desequilibrar al compañero sin ser desequilibrado. No se podrán mover los pies del lugar original*
- **Vuelta a la calma (5'):** esta parte de la sesión estará destinada a preparar al alumno para su vuelta al aula. Se incluirán estiramientos dinámicos posteriores a la parte principal y el alumno dispondrá de tiempo para asearse.

  En algunas sesiones se utilizará este apartado para reflexionar sobre los contenidos trabajados durante la parte principal.

Las sesiones que presentan otra estructura diferente a la explicada serán las que se desarrollarán en un entorno distinto al pabellón.

## 5. Metodología y recursos didácticos

### 5.1. Principios metodológicos

La principal característica metodológica que define a esta programación es la inclusión de la gamificación en el aula, garantizando una experiencia positiva y lúdica alrededor del aprendizaje de los alumnos, que provoca un aumento del interés y la motivación, creando emociones positivas que generan un mayor compromiso para cumplir los objetivos y contenidos propuestos.

Desde esta programación general anual se aboga por fomentar un aprendizaje cooperativo, consiguiendo que el alumno mejore su propio aprendizaje, pero también

ayude a sus compañeros a lograrlo. Como se aprecia en las sesiones propuestas en las unidades didácticas, los alumnos realizan actividades (mayoritariamente de carácter lúdico ambientados en la temática de Harry Potter) en grupos de trabajo, simulando las casas del colegio de magia y hechicería de Howgarts, por lo que se precisa de esa ayuda entre compañeros para alcanzar los objetivos propuestos.

Para potenciar este aprendizaje cooperativo los alumnos tendrán una unidad didáctica exclusiva *(Unidad 9.- La sala de las casas)* en la que tendrán que trabajar por los grupos de las casas de Howgarts. Estos grupos se formarán al principio del curso escolar y se utilizarán para realizar determinadas actividades de las unidades didácticas planteadas.

Por otro lado, es preciso que el docente no adapte una postura rígida didácticamente hablando, porque para lograr aprendizajes significativos de calidad en los alumnos se precisa de una individualización durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que cada alumno es diferente del resto de sus compañeros y no aprende ni al mismo ritmo ni de la misma manera.

Este hecho se puede apreciar a lo largo de la explicación de los aspectos técnico-tácticos que se desarrollan en las unidades didácticas 3, 4, 5 y 6, en las que el docente realizará la mencionada individualización del aprendizaje en el alumnado para lograr la adquisición de los contenidos planteados

Las unidades didácticas planteadas en esta programación se apoyan en estilos de enseñanza que posibilitan la participación del alumno, favorecen su socialización y les implican cognitivamente durante el proceso de enseñanza aprendizaje:

- **Enseñanza recíproca:** se utilizará para aquellas sesiones/actividades en las que la pretenda una participación constante de los alumnos durante el proceso enseñanza-aprendizaje.

  El docente adquirirá un papel más activo en el diseño de las actividades que en su puesta en práctica. Será el encargado de controlar y aportar feedback a los alumnos.

  Por otro lado, el alumnado será quien asuma ciertas funciones del docente y se implique en el aprendizaje de sus compañeros.

  **Ejemplo actividad:** ***Limpiando la clase de pociones****: Los alumnos se dividirán en los grupos de las casas de Hogwarts y se colocarán enfrentados (2 y 2) en un*

*espacio de juego delimitado por el docente previamente (cada grupo en una mitad del campo).*

*En el terreno de juego habrá balones de diferentes tamaños. Cuando el docente lo indique cada grupo deberá lanzar el máximo de balones posibles al campo contrario, antes de que el docente indique el final de la actividad.*

*Ganará el equipo que menos balones tenga en su campo. Se irán cambiando los grupos enfrentados.*

- **Descubrimiento guiado:** se utilizará en aquellas sesiones/actividades en las que se exija una implicación cognitiva no plena.

  El docente será el encargado de diseñar y seleccionar problemas que provoquen la disonancia cognitiva y guiar al alumno hasta alcanzar la meta esperada, los cuales serán los que lleven a cabo la mayor parte de la toma de decisiones en la ejecución.

  **Ejemplo actividad:** *Los alumnos se dividirán por parejas enfrentados unos a otros, separados por la red. Realizarán desde media pista drives de derecha y de revés golpeando al volante con la raqueta a la altura de la cabeza.*

- **Resolución de problemas:** se utilizará en aquellas sesiones/actividades en las que se pretenda el uso de la técnica de indagación, por parte del alumnado.

  El docente seleccionará el problema y lo presentará a los alumnos, encargándose en todo momento de aclarar posibles dudas y de reforzar y motivar al alumnado, los cuales buscarán las soluciones, tomando las decisiones en la ejecución. **Ejemplo actividad:** ***Traductor acciones a gestos:*** *los alumnos se dispondrán por parejas (o tríos en su defecto). El profesor escogerá a una pareja y les susurrará una acción, por ejemplo, ir al cine. Los alumnos deberán representar esa acción mediante gestos y sin sonidos y tratar de sus compañeros lo adivinen. Cuando haya terminado una pareja se seleccionará a otra.*

- **Asignación de tareas:** se utilizará en aquellas sesiones/actividades en las que se pretenda en las que el docente precise de un liderazgo absoluto y será el encargado de la toma de decisiones, mientras que el alumno tendrá un papel meramente receptivo, sin implicación cognitiva.

  **Ejemplo actividad:** *Los alumnos forman dos grandes filas y deberán pasar las vallas colocadas por el por uno de los laterales realizando un único apoyo entre valla y valla.*

*Los alumnos pasarán las vallas haciendo zancadas, skipping y talones a los glúteos*

Es preciso que el docente domine diferentes estilos de enseñanza aplicándolos correctamente en función de las situaciones, siendo consciente de la flexibilidad de dichos estilos y la interacción que se permite entre ellos.

### 5.2. Papel del alumno y del profesor

Como se ha mencionado a lo largo de esta programación anual, desde cada una de las diferentes sesiones planteadas se buscará que el alumno sea el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En consecuencia, la intervención del docente será la de explicar con claridad las actividades planteadas, asegurándose previamente de la comprensión de las mismas por parte de todos los alumnos. Solo intervendrá en las actividades cuando lo considere necesario, dotando de autonomía al alumnado, permitiendo que se el alumno el que participe el mayor tiempo posible en las distintas actividades y/o juegos planteados para que alcanzar aprendizajes significativos de calidad.

El docente igualmente será el principal encargado de evaluar a los alumnos para comprobar la adquisición de los contenidos. Se emplearán diferentes herramientas para la evaluación como escalas de observación de colores y números, recursos como el one minute paper y en determinadas ocasiones aparecerá la autoevaluación por parte de los alumnos.

### 5.3. Recursos materiales y humanos

- **Recursos materiales:** los materiales que se han desarrollado y se han utilizado en las unidades didácticas se detallan a lo largo de las sesiones. Para la una correcta consecución y asimilación de los contenidos por parte del alumnado, el docente aportará todos los materiales necesarios.

  Se hará uso de las instalaciones deportivas del centro (especialmente del pabellón), así como de la biblioteca, la sala TIC y la propia aula.
- **Recursos humanos:** cabe destacar al propio docente, los alumnos y en algunos y en determinadas actividades las familias voluntarias.

Como se ha mencionado a lo largo de esta programación general anual el docente será un guía y facilitador del aprendizaje y los alumnos serán los principales protagonistas.

La coordinación, el trabajo y la implicación de las familias desde el centro juega un papel fundamental en la realización de algunas actividades, principalmente las que se realizan fuera del centro escolar (*Unidad 8.- Andén 9 y ¾)*.

### 5.4. Recursos TIC

En el centro se cuenta con una sala TIC, con un total de 30 ordenadores portátiles. Estos se utilizarán principalmente para el desarrollo de la *Unidad Didáctica 9. La sala de las casas*, en la que los alumnos, cada dos semanas y en los días de lluvia, deberán ir valorando sus hábitos y alimentación semanalmente a partir de una rúbrica realizada mediante la herramienta digital Microsoft Word por parte del docente.

Por este motivo la organización y la anticipación del docente juega un papel fundamental a la hora de reservar la sala TIC. Conocer las condiciones climatológicas, será en consecuencia una labor importante por parte del profesor de Educación Física.

### 5.5. Relación con el aprendizaje del inglés

El Centro San Francisco, tal y cómo se ha indicado con anterioridad, no es un centro bilingüe, aunque sí que otorga al inglés gran importancia con un número mayor de horas en las aulas.

El inglés igualmente también estará presente en la asignatura de Educación Física a través de carteles motivacionales, vídeos introductorios para presentar contenidos a trabajar o cualquier otro recurso que el docente crea conveniente incluir en el aula, para familiarizar el aprendizaje del inglés.

En la Unidad didáctica 7. *Wingardium leviosa* se propone desde el centro una salida para acudir a una representación teatral en lengua inglesa, proponiendo un trabajo interdisciplinar entre la asignatura de Educación Física y el inglés, para trabajar contenidos relacionados con la actividad artístico expresiva y la gramática inglesa.

Dicha salida, al tener un carácter interdisciplinar será igualmente evaluado por ambas asignaturas, según el criterio de los docentes que la impartan

### 5.6. Organización de espacios y tiempos. Rutinas

Tal y como se ha mencionado con anterioridad el centro, cuenta con un pabellón cubierto, una pista exterior de futbol sala, dos canchas exteriores de baloncesto, un campo de fútbol de césped artificial y una pista de pádel. Todas estas instalaciones, con el aula en cuestión, son donde se impartirán las clases y se realizarán las sesiones,

Una vez se encuentren en las instalaciones deportivas del centro y el docente quiera dar alguna aclaración o instrucción los alumnos se colocarán en el centro de las mismas, asimilando esa zona como lugar de explicaciones o reflexión.

En lo referente a la temporalización de la asignatura el docente contará con un total de 72 sesiones, con una duración de 45 minutos cada una. La asignatura será impartida todos los martes y jueves de cada semana.

### 5.7. Agrupamientos de los alumnos

El trabajo cooperativo será uno de los pilares sobre los que se sustente esta unidad didáctica. En consecuencia, los alumnos trabajaran en grupos de 6 a 4 alumnos, representando cada una de las casas del colegio de Howgarts: *Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw y Slytherin.*

Al comienzo de cada cuatrimestre el docente elaborará grupos heterogéneos (chicos y chicas, alumnos más o menos hábiles motrizmente, etc.) fomentando valores como el respeto, la tolerancia, la autonomía y el compañerismo entre otros.

El principal objetivo es que los alumnos se ayuden entre ellos y logren conseguir el máximo número de puntos posibles como grupo para conseguir levantar, al final del curso, el tan ansiado trofeo de las casas.

Durante las sesiones que engloban esta programación anual también habrá un espacio destinado al trabajo individual y trabajo en grupos más reducidos (parejas, tríos, etc.)

### 5.8. Relación de la metodología con las competencias clave, los objetivos y los contenidos

Tal y como se recoge en el Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad de Madrid, las competencias clave que se deben aplicar para lograr la realización eficaz y adecuada de actividades y problemas complejos son las siguientes:

a) **Competencia lingüística:** se trabaja el discurso oral, la escucha, la producción escrita y la comprensión lectora a lo largo de las actividades planteadas en las sesiones que conforman esta programación general anual.

   Esta competencia se ve reflejada a través de las diferentes agrupaciones, actividades de evaluación y reflexión como el *one minute paper* o la comprensión y asimilación de los ejercicios y juegos por parte del docente.

b) **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**

c) **Competencia digital:** a lo largo del curso académico que abarca esta programación anual, con el desarrollo de la unidad didáctica 9.- La sala de las casas, los alumnos realizarán una recogida de datos y clasificación de sus hábitos de vida saludables utilizando la herramienta digital de Microsoft Word Office.

d) **Aprender a aprender:** esta competencia se conseguirá desarrollar en los alumnos mediante el uso de metodologías como la asignación de problemas o el descubrimiento guiado en las que se demanda un alto grado de implicación cognitiva por parte del alumnado.

   Desde esta programación se pretende despertar en los alumnos el interés y la motivación para la práctica de actividad física, utilizando el recurso de la gamificación (Harry Potter)

e) **Competencia sociales y cívicas:** el objetivo es lograr que los alumnos logren una relación positiva entre ellos, fomentando valores como la tolerancia, el respeto y el compañerismo.

   Desde esta programación se le da una gran importancia a la adquisición de esta competencia tal y como se pueden apreciar en la elección de los criterios de la evaluación y estándares de aprendizaje de carácter actitudinales presentes en todas las unidades didácticas planteadas

f) **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** la autonomía y la implicación total del alumnado son la clave para lograr los objetivos reflejados en la programación, esto se logra mediante la propuesta de actividades y juegos que supongan retos para los estudiantes, obligándoles a salir de su zona de confort

g) **Conciencia y expresiones culturales:** desde las sesiones propuestas en las unidades didácticas se muestra la interculturalidad como un aspecto efectivo para que los alumnos aprendan a valorar su propia cultura y la del resto de países.

## 6. Medidas de atención a la diversidad

En consecuencia, con la metodología expuesta en esta programación anual se utilizará como excusa la Educación Física y la actividad deportiva para lograr la integración completa y por igual de todos los alumnos.

Se explicará al principio del curso la importancia de la mencionada integración a los alumnos y se potenciará y se premiará a lo largo de las sesiones de la unidad didáctica.

### 6.1. Medidas generales de atención a los alumnos

Serán medidas que aplicará el centro para todos los miembros de la comunidad educativa, alumnos, docentes, equipo docente, etc., con la finalidad de dar respuesta educativa de calidad y lograr que todos logren aprendizajes significativos de calidad.

Para que estas medidas tengan coherencia y se puedan aplicar será necesaria una coordinación con los mencionados miembros de la comunidad educativa y el entorno del centro.

### 6.2. Medidas ordinarias: Necesidad de apoyo educativo

Igualmente se aplicarán medidas en caso de tener alumnos con necesidades especiales en el aula, contando con la colaboración del docente y de los miembros de los grupos de trabajo (casas de Howgarts). Se ayudará y se dotará de herramientas para que todos los alumnos consigan alcanzar los objetivos propuestos, al mismo tiempo que disfrutan de la práctica de actividad física.

En consecuencia, todos los alumnos trabajarán siguiendo las mismas pautas, teniendo en cuenta sus necesidades.

Se rechazará y sancionará en función de la gravedad, la discriminación tanto por parte de alumnos, familias o docentes.

### 6.3. Medidas extraordinarias: Adaptaciones curriculares

El centro aboga por un trabajo cooperativo por grupos heterogéneos en el que todos los miembros deben ayudarse mutuamente dotando de un alto grado de autonomía a los alumnos.

En casos extraordinarios se realizarán adaptaciones curriculares que deberán ser previamente consultadas y aprobadas por el equipo del centro, el departamento de orientación del centro y las familias del alumno en cuestión.

## 7. Actividades complementarias y extraescolares

En esta programación anual diferenciamos entre:

- Actividades complementarias: recogerán las actividades programadas al inicio del curso que se realizarán durante el horario escolar pero fuera del centro con la finalidad de afianzar los aprendizajes de los alumnos y proponerles experiencias de éxito educativas.
- Actividades extraescolares: recogerán las actividades propuestas por el equipo docente relacionadas con el ámbito de la Educación Física. Dichas actividades se llevarán a cabo fuera del horario escolar y serán de carácter voluntario.
  Se valorará la participación de los alumnos en estas actividades.

### 7.1. Actividades fuera del aula

La mayor parte de las actividades que se realizarán fuera del aula serán de tipo complementario. Dentro de estas actividades caben destacar:

- Asistencia jornada Diamond League, Madrid (U.D. 3 y 4). Esta salida implica la salida del centro escolar a las instalaciones deportivas donde se desarrolle esta jornada de atletismo a nivel mundial.
- Ruta monte Ece Homo, Alcalá de Henares (U. D. 8). Desde el centro, en coordinación con el área y los docentes de Educación Física, se realizará una ruta por el monte durante el horario escolar.
- Obra teatro The Olympics (interdisciplinar con la asignatura de Inglés) (U.D. 7)
- Fin de semana parque Natuventura, Santander (U.D. 8).

### 7.2. Plan lector

La LOMCE recoge la existencia de un plan lector para fomentar y garantizar experiencias de éxito de los alumnos con la lectura y lograr lectores competentes, capaces de comprender y comunicar los aprendizajes alcanzados.

En consecuencia, el centro San Francisco cuenta con un plan lector tanto para alumnos como para docentes de todas las asignaturas, con el que se pretende a través de decisiones organizativas y metodológicas fomentar y potenciar la lectura promocionando diversos tipos de lectura.

Los objetivos básicos de dicho plan lector para los alumnos son:

- Formar lectores capaces de desenvolverse con éxito en sus ámbitos

- Generar interés en el alumno hacia la lectura
- Lograr que alumnos entiendan la lectura como un elemento de disfrute y ocio personal
- Fomentar en el alumnado, a través de la lectura, un espíritu crítico y reflexivo ante las afirmaciones de su entorno

Los objetivos básicos de dicho plan lector para los docentes son:

- Colaborar con el resto de docentes para la realización del plan lector
- Elaborar las pautas para cómo trabajar y aterrizar el plan lector en las aulas
- Continuar con su formación académica.
- Investigar o consultar nuevas metodologías o dinámicas para realizar en su aula.

Para lograr los objetivos formulados el centro cuenta con una biblioteca particular, bien surtida, atractiva y accesible para todos los miembros del centro educativo, ubicada en la primera planta del centro.

### 7.3.- Relación con el desarrollo de las Unidades Didácticas

Como he mencionado en el anterior apartado, el plan lector del centro aboga por fomentar la lectura como herramienta para recopilar información u ocio y disfrute personal, para formar alumnos con una actitud y visión crítica de la sociedad.

Como conclusión final a la Unidad didáctica. Wingardium Leviosa, los alumnos deberán realizar una breve representación teatral, en la que exclusivamente se podrán comunicar con gestos.

Los alumnos tendrán a su disposición una gran variedad de recursos literarios (novelas, comics, obras teatrales, etc.) en la biblioteca del centro, a los que serán obligatorios recurrir en grupo para lograr superar la actividad planteada con éxito

## 8. Plan de acción tutorial y colaboración con las familias

### 8.1. Objetivos de la acción tutorial

La función tutorial se concreta en el tutor, desde el centro se determina a la persona responsable de la acción tutorial teniendo en cuenta el perfil personal y profesional de los docentes.

Para cumplir su cometido el profesor tutor deberá desarrollar sus funciones desde la vinculación a la orientación educativa, complementariamente a las que le corresponden como profesor de sus determinadas asignaturas.

El profesor tutor debe cumplir los siguientes objetivos en cuanto a los alumnos:

- Llevar adelante el Plan de Acción Tutorial del centro
- Atender a las dificultades de aprendizaje para proceder a posibles adaptaciones curriculares
- Facilitar la integración del alumnado en el centro e incentivar su participación en las actividades
- Contribuir a la individualización y personalización de los procesos de enseñanza aprendizaje
- Informar y orientar a los alumnos sobre aspectos que afecten a las actividades del aula o al rendimiento académico

El profesor tutor debe cumplir los siguientes objetivos en cuanto a los alumnos:

- Implicar a los padres en actividades de apoyo al aprendizaje
- Informar, asesorar y formar a los padres en aquellos aspectos que afecten a la educación de sus hijos
- Contribuir al establecimiento de relaciones fluidas y cordiales entre el centro y la familia.

Facilitar la cooperación entre padres y el resto de docentes

### 8.2. Tareas comunes de colaboración familia-escuela

La colaboración familia-escuela es imprescindible en el centro San Francisco, para garantizar experiencias y aprendizajes significativos de calidad.

Desde el centro se abren las puertas de las aulas a aquellas familias que quieran colaborar, ya se elaborando materiales, participando en sesiones de manera puntual, acudir a excursiones, etc.

Una vez por trimestre desde el centro se celebrará un día del deporte en la que el alumnado y las familias podrán disfrutar de la práctica deportiva de manera conjunta aprovechando las instalaciones del centro

Asimismo, tal y cómo se puede apreciar en las sesiones propuestas de las diferentes unidades didácticas, el centro San Francisco otorga un alto grado de autonomía en el día a día a los alumnos, es por ello que se precisa de una comunicación y colaboración constante con las familias para lograr que se alcancen los objetivos marcados.

En concreto la asignatura de Educación Física requiere de un alto grado de colaboración entre familia y escuela, debido a que la Unidad Didáctica 9.- La sala de las casas, las familias desde sus hogares juegan un papel fundamental para garantizar que sus hijos tengan unos hábitos de vida saludables.

El AMPA juega un papel importante en las tomas de decisiones que se llevan a cabo desde el centro.

### 8.3. Entrevista y tutorías individualizadas

Cómo queda reflejado en este apartado la relación familia-escuela forma parte de uno de los pilares del centro educativo San Francisco, es por ello, que el centro promueve tutorías incivilizadas trimestrales obligatorias, tanto para los alumnos como para las familias.

- **Tutorías individuales alumnos:** estas entrevistas permiten detectar necesidades que no se estén solucionando con el trabajo diario del aula correctamente.
  Sirven para conocer las inquietudes de los alumnos y para guiarles de manera personalizada hacia sus objetivos.
  Estas tutorías son exclusivamente con el alumno.
- **Tutorías individuales familias:** estas entrevistas permiten conocer a las familias de manera individualizada el comportamiento y el rendimiento académico de sus hijos.
  Sirven principalmente para guiar a las familias, fijar objetivo o solicitar su participación para diagnosticar los posibles problemas que pueda presentar el alumno y buscar soluciones de manera coordinada.
  Estas tutorías son exclusivamente con los padres o tutor/es legal/es de alumno, a no ser que el docente crea conveniente la inclusión del alumno en las mismas.

### 8.4. Reuniones grupales de aula

En lo referente a las reuniones grupales con familias, se realizarán una por trimestre todas juntas, bien en la propia aula o en otro espacio habilitado por el centro. Estas reuniones se utilizarán como presentación de los cuatrimestres, en las que se indicarán a las familias aspectos como los objetivos que se pretenden alcanzar, la metodología de trabajo en el aula, pautas para que los alumnos trabajen en sus casas, todo ello de carácter general.

Será el propio centro el que cite a las familias a través de una circular o mediante un correo electrónico. En estas reuniones estarán presentes todos los docentes que imparten

asignaturas en los cursos en cuestión, los cuales dispondrán de tiempo para explicar lo que crean conveniente de sus asignaturas.

Estas reuniones grupales tienen como objetivo conocer a las familias y afianzar su relación con el centro, haciéndoles partícipes del proceso de aprendizaje de sus hijos y de las actividades que se promueven desde el centro.

En lo referente a las reuniones grupales con alumnos, se precisará de la hora de tutoría semanal para realizar reuniones grupales, cuando se necesiten para solucionar conflictos o abordar temas que afecten directamente al proceso de enseñanza aprendizaje de los mismos.

## 9. Evaluación del proceso aprendizaje-enseñanza

La evaluación es un elemento fundamental durante el proceso de enseñanza-aprendizaje que nos permite obtener datos en relación con los contenidos y objetivos planteados.

La evaluación nos da la posibilidad de analizar, diagnosticar y controlar el proceso de aprendizaje del alumnado y mejorarlo, identificando los posibles problemas que impidan alcanzar los objetivos de manera significativa.

Desde la evaluación se permite evaluar todo el proceso de aprendizaje y asimilación de los contenidos del alumnado, a la par que también es utilizable para evaluar a los propios docentes.

Las evaluaciones que se van a llevar a cabo en esta programación general anual se realizarán a lo largo de las distintas sesiones de las unidades didácticas para valorar la adquisición de los EAE asociados, por lo que cada alumno tendrá una calificación final al acabar cada unidad didáctica.

Para que la evaluación del alumnado sea coherente se realizarán actividades previas similares a las evaluables.

### 9.1. Criterios de evaluación

La LOMCE define tanto a los criterios como a los estándares de aprendizaje de la siguiente manera

- Criterios de evaluación: *"referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se debe valorar y que el alumnado debe lograr,*

*tanto en conocimientos como en competencias; responde a lo que se pretende conseguir en cada asignatura"*

- Estándares de aprendizaje: *"especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el alumno debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado"*

*Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje seleccionados en esta programación general anual vienen recogidos en el apartado *2.2.- Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje*

**9.2. Estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación**

Se evaluará todo el proceso de aprendizaje y adquisición de los contenidos, no exclusivamente el resultado**:**

- One minute paper: será una de las herramientas de evaluación clave para valorar la adquisición de los contenidos de los alumnos y su reflexión sobre los mismos. Ayuda al docente a conocer de si los alumnos han logrado alcanzar los aprendizajes, al tiempo que les aporta feedback.

- Rúbricas de evaluación: utilizada por el docente para valorar el grado de adquisición de los estándares de aprendizaje del alumnado en cada unidad didáctica. El docente utilizará indicadores de logro para facilitar la evaluación.

- Lista de control: se desarrollarán los EAE o ítems que se van a evaluar con una respuesta cerrada de mal, regular, bien o muy bien. La técnica de evaluación será mediante la observación

**9.3. Momentos de evaluación**

Dividiremos la evaluación de los aprendizajes en tres fases:

Evaluación Inicial: permitirá al docente conocer el nivel de los alumnos, en especial aquellos que se han incorporado recientemente al centro. Esta evaluación se realizará durante las dos primeras sesiones del curso y será utilizada para establecer distintos niveles de enseñanza y para la creación de los grupos heterogéneos de trabajo durante las sesiones (Casas de Howgarts: Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw y Slytherin.)

Evaluación progresiva o formativa: se realizará a lo largo de todo el proceso de aprendizaje de los alumnos. Se basará en aportar retroalimentación al alumnado, haciendo especial hincapié en conductas o pautas explícitamente definidas.

Evaluación Final: Se realizará al concluir un contenido de cada unidad didáctica y será de carácter sumativo. Reflejará el nivel adquirido por cada alumno valorará su rendimiento final.

La evaluación estará fundamentada en el principio de individualización. El docente evaluará al alumnado utilizando los criterios y herramientas de evaluación que se explican en los siguientes que se desarrollan en las unidades didácticas.

## 10. Unidades Didácticas

| UNIDAD DIDÁCTICA 1.- HOWGARTS, COLEGIO DE MAGIA Y HECHICERÍA |
|---|
| Esta unidad didáctica está orientada a trabajar las ventajas para la salud, los posibles riesgos de las diferentes actividades físico deportivas y la importancia del calentamiento.<br> <br>Se utilizará estas sesiones para presentar la programación anual a los alumnos e introducirles en el maravilloso y mágico mundo de Harry Potter.<br>Se realizarán sesiones de carácter teórico en las que se concienciará a los alumnos de la importancia de la actividad física para la salud y la calidad de vida, haciendo especial hincapié en la importancia del calentamiento.<br>A lo largo de esta breve unidad los alumnos deberán elaborar su propio calentamiento que irán realizando a lo largo de dicha programación. |
| **Temporalización:** 15 septiembre – 25 septiembre |
| **Objetivos** |
| 1.- Relacionar e identificar las características saludables de la actividad física adaptando una actitud crítica frente a prácticas que tienen efectos negativos para la salud.<br>2.- Analizar importancia de la práctica habitual de actividad física para la mejora de la propia condición física.<br>3.- Preparar y realizar calentamientos y fases finales de sesión de forma autónoma y habitual.<br>4.- Colaborar en las actividades grupales mostrando tolerancia y deportividad. |
| **Criterios de Evaluación y Estándares de aprendizaje** |
| **4. Reconocer los factores que intervienen en la acción motriz y los mecanismos de control de la intensidad de la actividad física, aplicándolos a la propia práctica y relacionándolos con la salud**<br>4.1. Analiza la implicación de las capacidades físicas y las coordinativas en las diferentes actividades físico-deportivas y artístico-expresivas trabajadas en el ciclo.<br>4.3. Relaciona las adaptaciones orgánicas con la actividad física sistemática, así como, con la salud y los riesgos y contraindicaciones de la práctica deportiva. |

4.6. Identifica las características que deben tener las actividades físicas para ser consideradas saludables, adoptando una actitud crítica frente a las prácticas que tienen efectos negativos para la salud.

**5. Desarrollar las capacidades físicas de acuerdo con las posibilidades personales y dentro de los márgenes de la salud, mostrando una actitud de auto exigencia en su esfuerzo.**

5.4. Analiza la importancia de la práctica habitual de actividad física para la mejora de la propia condición física, relacionando el efecto de esta práctica con la mejora de la calidad de vida

**6. Desarrollar actividades propias de cada una de las fases de la sesión de actividad física, relacionándolas con las características de las mismas.**

6.2. Prepara y realiza calentamientos y fases finales de sesión de forma autónoma y habitual.

**7. Reconocer las posibilidades de las actividades físico-deportivas y artístico-expresivas como formas de inclusión social, facilitando la eliminación de obstáculos a la participación de otras personas independientemente de sus características, colaborando con los demás y aceptando sus aportaciones.**

7.1. Muestra tolerancia y deportividad tanto en el papel de participante como de espectador.

7.2. Colabora en las actividades grupales, respetando las aportaciones de los demás y las normas establecidas, y asumiendo sus responsabilidades para la consecución de los objetivos.

**Contenidos**

Salud: Ventajas para la salud y posibles riesgos de las diferentes actividades físico deportivas seleccionadas

**Metodología**

Se llevará a cabo un estilo de enseñanza que promueva y ofrezca la participación del alumno en el aula para lograr alcanzar los aprendizajes. Todo esto se logrará con una enseñanza basada en el aprendizaje en grupos reducidos (casas de Hogwarts)

**Evaluación**

Esta unidad didáctica se evaluará mediante un rubrica la realización de los calentamientos de los alumnos, un examen teórico y una escala de observación actitudinal

## UNIDAD DIDÁCTICA 2.- DESARROLLA TUS CAPACIDADES MÁGICAS

Esta unidad está orientada a trabajar y desarrollar las capacidades físicas de los alumnos, resistencias, velocidad, fuerza y flexibilidad.

Se realizarán numerosos juegos tradicionales, de persecución, de fuerza, etc., y prácticas deportivas para valorar las habilidades motrices básicas y las capacidades físicas de los alumnos.

**Temporalización:** 1 octubre – 5 noviembre

### Objetivos

1.- Participar activamente en la mejora de las capacidades físicas básicas desde un enfoque saludable.

2.- Alcanzar niveles de condición física acordes al momento de desarrollo motor del alumno.

3.- Colaborar en las actividades grupales mostrando tolerancia y deportividad.

### Criterios de Evaluación y Estándares de aprendizaje

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

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

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

**5. Desarrollar las capacidades físicas de acuerdo con las posibilidades personales y dentro de los márgenes de la salud, mostrando una actitud de auto exigencia en su esfuerzo.**

5.2. Alcanza niveles de condición física acordes a su momento de desarrollo motor y a sus posibilidades.

**7. Reconocer las posibilidades de las actividades físico-deportivas y artístico-expresivas como formas de inclusión social, facilitando la eliminación de obstáculos a la participación de otras personas independientemente de sus características, colaborando con los demás y aceptando sus aportaciones.**

| |
|---|
| 7.1. Muestra tolerancia y deportividad tanto en el papel de participante como de espectador.<br>7.2. Colabora en las actividades grupales, respetando las aportaciones de los demás y las normas establecidas, y asumiendo sus responsabilidades para la consecución de los objetivos.<br>7.3. Respeta a los demás dentro de la labor de equipo, con independencia del nivel de destreza. |
| **Contenidos** |
| Salud: Progresividad de los esfuerzos: actividades de activación y actividades de recuperación. |
| **Metodología** |
| En esta unidad se pretende fomentar la práctica deportiva en los alumnos, apoyándose en un estilo de enseñanza que favorece la socialización y el trabajo en grupo.<br>Esta metodología se puede ver claramente las actividades propuestas a lo largo de esta unidad didáctica como por ejemplo, el juego "limpiando la clase de pociones" de la sesión 5 o "montando la escoba" de la sesión 9 |
| **Evaluación** |

| **Estándar de aprendizaje** | **Actividades de evaluación** | **Herramientas de evaluación** |
|---|---|---|
| 4.1. Analiza la implicación de las capacidades físicas y las coordinativas en las diferentes actividades físico-deportivas y artístico-expresivas trabajadas en el ciclo | Los alumnos harán un análisis de las capacidades físicas básicas implicadas en las sesiones<br>La evaluación se realizará en el tiempo de "vuelta a la calma" de las sesiones 3, 6, 9 y 11 | One minute paper |
| 4.4. Adapta la intensidad del esfuerzo controlando la frecuencia cardiaca correspondiente a los márgenes de mejora de los diferentes factores de la condición física. | Los alumnos harán un análisis de la importancia de controlar los esfuerzos y la frecuencia cardiaca durante la realización de la práctica deportiva.<br>La evaluación se realizará en la sesión 9. | One minute paper |

| | | |
|---|---|---|
| 5.2. Alcanza niveles de condición física acordes a su momento de desarrollo motor y a sus posibilidades. | Actividades/ juegos parte principal:<br>**Ev. Fuerza:** Sesión 2 y 3<br>**Ev. Velocidad:** Sesión 5 y 6<br>**Ev. Resistencia:** Sesión 8 y 9<br>**Ev. Flexibilidad:** Sesión 10 y 11 | Escala de observación cualitativa empleando colores |
| 7.1. Muestra tolerancia y deportividad tanto en el papel de participante como de espectador.<br>7.2. Colabora en las actividades grupales, respetando las aportaciones de los demás y las normas establecidas, y asumiendo sus responsabilidades para la consecución de los objetivos.<br>7.3. Respeta a los demás dentro de la labor de equipo, con independencia del nivel de destreza. | Estos estándares de aprendizaje se evaluarán diariamente a lo largo de la unidad didáctica.<br>El docente anotará en un cuaderno de campo las incidencias que puedan surgir en durante el transcurso de la unidad didáctica | Cuaderno de campo (Registro anecdótico) |
| **Las actividades de evaluación vendrán explicadas en letra cursiva en las sesiones* | | |
| **Materiales curriculares y otros recursos didácticos** | | |
| Al finalizar la unidad didáctica se utilizará una rúbrica para evaluar el nivel de logro alcanzado por los alumnos | | |
| **Medidas de atención a la diversidad** | | |
| Recogidas en el apartado *3.6.- Medidas de atención a la diversidad* de la PGA. | | |

| **SESIÓN Nº 1** |
|---|
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Trabajar la fuerza<br>- Desarrollar las capacidades físicas básicas |

**Calentamiento 10'**

**Expreso de Howgarts**

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como revisor del tren de Hogwarts y tendrá que dar tocar a alguien para intercambiar su rol (mago que sube el tren de Hogwarts). Cuando un estudiante vea que va a ser tocado puede decir "stop". En dicho caso se quedará "petrificado" en el sitio con las piernas abiertas.

Para regresar al juego deberá esperar a que otro alumno pase reptando entre sus piernas.

**Parte principal 30'**

8' **Equilibrios en la escoba:** Los alumnos se colocan por parejas elegidas por ellos mismos. Se colocan enfrentados y en posición de plancha. Cuando se indique, cada alumno deberá intentar desequilibrar a su compañero, al tiempo que trata de evitar caerse.

10' **Llegando a Howgarts:** Los alumnos se colocan por parejas de la misma altura y peso. Deberán completar un recorrido marcado por el docente, compitiendo contra el resto de compañeros. A la ida los alumnos se desplazarán a caballito, mientras que a la vuelta lo harán a carretilla.

12' **Animales fantásticos:** Los alumnos se colocarán por los grupos de las casas de Howgarts. Deberán completar un circuito lo más rápido posible, pero sosteniéndose, los unos a los otros de tal manera que solo puedan utilizar un número de apoyos determinados. El docente irá disminuyendo el número de apoyos progresivamente.

**Vuelta a la calma 5'**

*El docente aprovechará para hacer reflexionar a los alumnos acerca de que capacidad física básica han trabajado principalmente en los ejercicios realizados durante la parte principal.*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal

| **SESIÓN Nº2** |
|---|
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Trabajar la fuerza<br>- Desarrollar las capacidades físicas básicas |
| **Calentamiento 10'**<br>**Cancerbero** |

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como Cancerbero (animal protector de la Piedra Filosofal) y tendrá que atrapar a todos los estudiantes. Cuando el Cancerbero atrape a algún estudiante se darán la mano y aumentarán el tamaño del animal protector.

El juego terminará cuando no quede ningún estudiante por atrapar y en consecuencia se proteja la Piedra Filosofal

**Parte principal 30'**

8' **Duelo de casas**: Los alumnos se dividen en los grupos de las casas de Howgarts y se colocan enfrentados entre casas (2 y 2) separados por una línea horizontal trazada en el suelo.

El docente repartirá una soga a cada grupo, de tal manera que cada equipo tirará desde un lado de soga tratando que el rival cruce la línea trazada.

10' **La torre del colegio:** Los alumnos se dividen en los grupos de las casas de Hogwarts y se enfrentarán unas a otras.

Los miembros de los grupos tendrán que realizar unas sentadillas y permanecer lo más juntos posibles y sujetos los unos a los otros (como una torre). La casa rival tendrá que tratar de separarlos de uno en uno en el menor tiempo posible.

El ganador será la casa que resista más tiempo unidos, con un mínimo de tres jugadores.

8' **Duelo mágico:** Los alumnos se dividirán por parejas elegidos por ellos mismos y se enfrentarán unos a otros cogidos de la mano.

Cada alumno adelantará un pie y pondrá el exterior del mismo junto al de su compañero.

Cuando el docente lo indique, cada alumno deberá desequilibrar al compañero sin ser desequilibrado. No se podrán mover los pies del lugar original

**Vuelta a la calma 5'**

*El docente aprovechará para hacer reflexionar a los alumnos acerca de que capacidad física básica han trabajado principalmente en los ejercicios realizados durante la parte principal.*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal

| SESIÓN Nº 3 |
| --- |
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Trabajar la fuerza<br>- Desarrollar las capacidades físicas básicas |
| **Calentamiento 10'**<br>**Duendecillos de Cornualles**<br>Se divide a los alumnos en los grupos de las casas de Howgarts y se distribuyen por el terreno de juego.<br>A cada grupo se le asocia una guarida delimitada por el docente y se colocan 4 duendecillos de Cornualles (cuatro conos o setas). Cuando el profesor lo indique todos los alumnos deberán tratar de robar los duendecillos de Cornualles al resto de estudiantes y llevarlos a su guarida.<br>Cuando un alumno con un duendecillo es pillado durante el trayecto a su guarida, por un miembro de la casa contraria, deberá depositar el duendecillo en su guarida original y tratar de coger otro.<br>Ganará la casa que más duendecillos de Cornualles tenga en su guarida cuando el docente indique el final del juego.<br>**Parte principal 30'**<br>8' **Equilibrios en la escoba:** Los alumnos se colocan por parejas elegidas por ellos mismos. Se colocan enfrentados y en posición de plancha. Cuando se indique, cada alumno deberá intentar desequilibrar a su compañero, al tiempo que trata de evitar caerse.<br>10' **Duelo mágico:** Los alumnos se dividirán por parejas elegidos por ellos mismos y se enfrentarán unos a otros.<br>El docente indicará el terreno de juego y los alumnos colocados desde la posición de cuclillas deberán empujar a su compañero tratando que este pierda el equilibrio, mientras él debe mantener el suyo.<br>A lo largo del juego se irán cambiando las parejas.<br>12' **Animales fantásticos:** Los alumnos se colocarán por los grupos de las casas de Howgarts. Deberán completar un circuito lo más rápido posible, pero sosteniéndose, los unos a los otros de tal manera que solo puedan utilizar un número de apoyos determinados. El docente irá disminuyendo el número de apoyos progresivamente.<br>**Vuelta a la calma 5'** |

*Los alumnos realizarán un one minute paper en el que tendrán que fundamentar las capacidades físicas básica trabajada durante las tres primeras sesiones, y poner un ejercicio o juego a modo de ejemplo.*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal

**SESIÓN Nº 4**

**Objetivos de la sesión:**

- Trabajar la velocidad
- Desarrollar las capacidades físicas básicas

**Calentamiento 10'**

**Expreso de Howgarts**

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como revisor del tren de Hogwarts y tendrá que dar tocar a alguien para intercambiar su rol (mago que sube el tren de Hogwarts). Cuando un estudiante vea que va a ser tocado puede decir "stop". En dicho caso se quedará "petrificado" en el sitio con las piernas abiertas.

Para regresar al juego deberá esperar a que otro alumno pase reptando entre sus piernas.

**Parte principal 30'**

10' **Atrapa la snitch dorada:** Los alumnos se distribuirán libremente por el terreno de juego y deberán colocarse un peto a modo de cola. Cuando el docente lo indique los alumnos deberán correr evitando que le quiten su peto mientras intenta robar el de los compañeros.

10' **Mortífagos y Orden del fénix:** Los alumnos se dividirán en dos grandes grupos y se colocarán enfrentados unos a otros, divididos por una línea previamente indicada por el docente.

Cada alumno tendrá enfrente a un compañero. Si el maestro grita mortífagos, serán los alumnos de la izquierda los que tendrán que atrapar a los de la derecha, si por el contrario grita orden del fénix se invertirán los papeles.

10' **Clase de hechizos:** Los alumnos se distribuyen libremente por el terreno de juego. El docente lanzará un balón al aire, y los alumnos deberán tratar de cogerlo y lanzarlo contra un compañero. Si el balón golpea a un compañero este deberá sentarse en el mismo sitio donde ha sido alcanzado y tratar de coger el balón cuando pase cerca suya para volver a reincorporase al juego.

**Vuelta a la calma 5'**

*El docente aprovechará para hacer reflexionar a los alumnos acerca de que capacidad física básica han trabajado principalmente en los ejercicios realizados durante la parte principal.*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal

**SESIÓN Nº 5**

**Objetivos de la sesión:**

- Trabajar la velocidad
- Desarrollar las capacidades físicas básicas

**Calentamiento 10'**

**Cancerbero**

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como Cancerbero (animal protector de la Piedra Filosofal) y tendrá que atrapar a todos los estudiantes. Cuando el Cancerbero atrape a algún estudiante se darán la mano y aumentarán el tamaño del animal protector.

El juego terminará cuando no quede ningún estudiante por atrapar y en consecuencia se proteja la Piedra Filosofal

**Parte principal 30'**

15' **Personajes de Harry Potter:** Los alumnos se dividirán en los grupos de las casas de Howgarts, y se colocarán enfrentados (2 y 2) tras una línea de fondo marcada por el docente previamente. Se colocará un cono entre medias de los grupos.

A cada miembro del grupo de le asignará un personaje de la saga de Harry Potter. Cuando el docente diga el nombre en voz alta, los alumnos de ambos grupos con ese personaje asignado deberán correr a por el cono. Vencerá en jugador que consiga cruzar la línea de fondo con el cono en la mano y sin ser tocado por el jugador rival.

Se irán cambiando los grupos enfrentados.

15' **Limpiando la clase de pociones:** Los alumnos se dividirán en los grupos de las casas de Hogwarts y se colocarán enfrentados (2 y 2) en un espacio de juego delimitado por el docente previamente (cada grupo en una mitad del campo).

En el terreno de juego habrá balones de diferentes tamaños. Cuando el docente lo indique cada grupo deberá lanzar el máximo de balones posibles al campo contrario, antes de que el docente indique el final de la actividad.

Ganará el equipo que menos balones tenga en su campo. Se irán cambiando los grupos enfrentados.

**Vuelta a la calma 5'**

*El docente aprovechará para hacer reflexionar a los alumnos acerca de que capacidad física básica han trabajado principalmente en los ejercicios realizados durante la parte principal.*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal

| **SESIÓN Nº 6** |
|---|
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Trabajar la velocidad<br>- Desarrollar las capacidades físicas básicas |
| **Calentamiento 10'**<br>**Duendecillos de Cornualles**<br>Se divide a los alumnos en los grupos de las casas de Howgarts y se distribuyen por el terreno de juego.<br>A cada grupo se le asocia una guarida delimitada por el docente y se colocan 4 duendecillos de Cornualles (cuatro conos o setas). Cuando el profesor lo indique todos los alumnos deberán tratar de robar los duendecillos de Cornualles al resto de estudiantes y llevarlos a su guarida.<br>Cuando un alumno con un duendecillo es pillado durante el trayecto a su guarida, por un miembro de la casa contraria, deberá depositar el duendecillo en su guarida original y tratar de coger otro.<br>Ganará la casa que más duendecillos de Cornualles tenga en su guarida cuando el docente indique el final del juego.<br>**Parte principal 30'**<br>10' **El expreso a Howgarts:** Los alumnos se distribuyen libremente por el terreno de juego. Un estudiante elegido al azar por el docente tendrá que atrapar a sus compañeros. cada vez que atrape a uno, se deberán coger de la mano y tendrán que pillar juntos.<br>Se formará una cadena (simulando el tren de Howgarts) cada vez más grande.<br>20' **Azkaban:** Los alumnos se dividirán en los grupos de las casas de Hogwarts y se colocarán enfrentados (2 y 2) en un espacio de juego delimitado por el docente previamente (cada grupo en una mitad del campo). |

Se repartirá un balón por grupo y deberán tratar de lanzar el balón, y golpear por debajo de la cadera a los compañeros rivales para eliminarlos.

Cuando un alumno es alcanzado por un balón rival se colocará en los extremos del terreno de juego y tendrá que lanzar los balones para golpear a un alumno y volver a entrar el terreno principal.

El docente establecerá una secuencia de lanzamientos, para que todos los alumnos participen activamente en el juego. Se irán cambiando los grupos enfrentados.

**Vuelta a la calma 5'**

*Los alumnos realizarán un one minute paper en el que tendrán que fundamentar las capacidades físicas básica trabajada durante las tres últimas sesiones, y poner un ejercicio o juego a modo de ejemplo.*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal

| **SESIÓN Nº 7** |
|---|
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Trabajar la resistencia<br>- Controlar la frecuencia cardiaca |
| **Calentamiento 10'**<br>**Expreso de Howgarts**<br>Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como revisor del tren de Hogwarts y tendrá que dar tocar a alguien para intercambiar su rol (mago que sube el tren de Hogwarts). Cuando un estudiante vea que va a ser tocado puede decir "stop". En dicho caso se quedará "petrificado" en el sitio con las piernas abiertas.<br>Para regresar al juego deberá esperar a que otro alumno pase reptando entre sus piernas.<br>**Parte principal 30'**<br>*El docente explicara a los alumnos en que consiste la frecuencia cardiaca y la importancia de controlar y adaptar la intensidad de los esfuerzos durante la realización de actividad física.*<br>*Los alumnos se medirán su frecuencia cardiaca antes y después de realizar los juegos de la parte principal y harán una breve valoración grupal*<br>10' **La prueba del lago:** Los alumnos se distribuyen libremente por el terreno de juego. Se reparte aleatoriamente dos petos a dos alumnos que tendrá que atrapar el resto. Los |

Jugadores que huyen pueden refugiarse durante 5" en unos aros, colocados previamente por el docente a lo largo del terreno de juego.

Se irá reduciendo progresivamente el número de aros.

20' **Dementores, Dragones y Thestral:** Los alumnos se dividirán en tres grandes grupos (Dementores, Dragones y Thestral), que se diferenciarían por llevar un peto de diferentes colores, a modo de cola, colocado en la espalda.

Cada grupo tendrá una guarida desde la que empezarán el juego y a la que regresarán cuando sean eliminados.

Cuando se dé la salida, los Dementores deberán ir a atrapar a los dragones, los dragones a los Thestrals y estos a los Dementores.

Cada alumno deberá tratar de robar la cola a sus enemigos y a la vez evitar que le quiten la suya.

Cuando un alumno se queda sin cola deberá regresar a la guarida. Si un grupo consigue varios petos de sus dos petos de sus rivales los podrá intercambiar para regresar al juego a sus compañeros eliminados.

**Vuelta a la calma 5'**

*El docente aprovechará para hacer reflexionar a los alumnos acerca de que capacidad física básica han trabajado principalmente en los ejercicios realizados durante la parte principal.*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal

| **SESIÓN Nº 8** |
|---|
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Trabajar la resistencia<br>- Controlar la frecuencia cardiaca |
| **Calentamiento 10'**<br>**Cancerbero**<br>Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como Cancerbero (animal protector de la Piedra Filosofal) y tendrá que atrapar a todos los estudiantes. Cuando el Cancerbero atrape a algún estudiante se darán la mano y aumentarán el tamaño del animal protector.<br>El juego terminará cuando no quede ningún estudiante por atrapar y en consecuencia se proteja la Piedra Filosofal |

**Parte principal 30'**

*Los alumnos se medirán su frecuencia cardiaca antes y después de realizar los juegos de la parte principal y harán una breve valoración grupal*

8' **El espejo de Oesed**: Los alumnos se dividirán en los grupos de las casas de Howgarts y se distribuirán libremente por el espacio de juego.

Uno de los alumnos hará de espejo de Oesed y deberá realizar todo tipo de desplazamientos, fintas, saltos como guste, mientras que el resto deberán de compañeros deberán imitarle en todo momento.

Se irá cambiando el alumno que actúa como espejo para que todos participen y sean protagonistas en la actividad

20' **Horrocruxes:** Los alumnos se dividirán en los grupos de las casas de Hogwarts y se colocarán enfrentados (2 y 2) en un espacio de juego delimitado por el docente previamente (cada grupo en una mitad del campo).

El docente colocará varios conos en los extremos del campo de juego, siendo estos los horrocruxes que deberán robar y destruir alumnos.

Cuando se indique los alumnos deberán ir al robar los mencionados horrocruxes, para llevarlos a su guarida. Cada jugador solo podrá robar un horrocrux por trayecto. Si un alumno es interceptado durante el trayecto de vuelta a su guarida deberá depositar el objeto robado y volver a empezar.

El equipo que más horrocruxes acumule será el ganador. Se irán cambiando los grupos enfrentados.

**Vuelta a la calma 5'**

*El docente aprovechará para hacer reflexionar a los alumnos acerca de que capacidad física básica han trabajado principalmente en los ejercicios realizados durante la parte principal.*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal

| **SESIÓN Nº 9** |
|---|
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Trabajar la resistencia<br>- Controlar la frecuencia cardiaca |
| **Calentamiento 10'**<br>**Duendecillos de Cornualles** |

Se divide a los alumnos en los grupos de las casas de Howgarts y se distribuyen por el terreno de juego.

A cada grupo se le asocia una guarida delimitada por el docente y se colocan 4 duendecillos de Cornualles (cuatro conos o setas). Cuando el profesor lo indique todos los alumnos deberán tratar de robar los duendecillos de Cornualles al resto de estudiantes y llevarlos a su guarida.

Cuando un alumno con un duendecillo es pillado durante el trayecto a su guarida, por un miembro de la casa contraria, deberá depositar el duendecillo en su guarida original y tratar de coger otro.

Ganará la casa que más duendecillos de Cornualles tenga en su guarida cuando el docente indique el final del juego.

**Parte principal 30'**

*Los alumnos se medirán su frecuencia cardiaca antes y después de realizar los juegos de la parte principal y harán una breve valoración grupal*

*Al acabar la sesión los alumnos realizarán un one minute paper en el que reflexionarán acerca de la importancia de controlar los esfuerzos durante la práctica deportiva y la frecuencia cardiaca.*

30' **Entrando en Gringotts:** El docente elaborará dos circuitos de resistencia, en el que se alternarán carrera continua, salto de obstáculos, zig-zag, desplazamientos laterales y saltos.

Los alumnos se dividirán en dos grandes grupos e irán alternando los circuitos. Cada alumno deberá realizar el circuito un mínimo de tres veces.

Se le podrá añadir una competición por tiempos para facilitar la implicación y la motivación de los alumnos.

**Vuelta a la calma 5'**

*Los alumnos realizarán un one minute paper en el que tendrán que fundamentar las capacidades físicas básica trabajada durante las tres últimas sesiones, y poner un ejercicio o juego a modo de ejemplo.*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal

| **SESIÓN Nº 10** |
| --- |
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Trabajar la flexibilidad |

- Desarrollar las capacidades físicas básicas

**Calentamiento 10'**

**Expreso de Howgarts**

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como revisor del tren de Hogwarts y tendrá que dar tocar a alguien para intercambiar su rol (mago que sube el tren de Hogwarts). Cuando un estudiante vea que va a ser tocado puede decir "stop". En dicho caso se quedará "petrificado" en el sitio con las piernas abiertas.

Para regresar al juego deberá esperar a que otro alumno pase reptando entre sus piernas.

**Parte principal 30'**

10' **Montando en escoba:** Los alumnos se colocarán por parejas al azar, y deberán sujetar el un balón con las espaldas desplazándose libremente por el terreno de juego.

El docente elegirá a dos parejas que deberán tratar de molestar al resto de compañeros y lograr que se les caiga el balón al suelo.

Cada cierto tiempo el profesor indicará cambio de parejas.

20' **Huyendo del troll:** Los alumnos se dividirán en los grupos de las casas de Hogwarts y se colocarán unos al lado de otros sobre una línea trazada en el suelo de marcará el lugar de salida.

Los grupos realizarán carreras de relevos con un recorrido indicado previamente por el docente de ida y vuelta.

Para trabajar la flexibilidad el docente dibujará con tiza en el suelo la distancia entre los apoyos los alumnos, que irá aumentando progresivamente cada ronda, de tal manera que los alumnos tendrán que dar grandes pasos y zancadas e incluso llegar a saltar

**Vuelta a la calma 5'**

*El docente aprovechará para hacer reflexionar a los alumnos acerca de que capacidad física básica han trabajado principalmente en los ejercicios realizados durante la parte principal.*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal

**SESIÓN Nº 11**

**Objetivos de la sesión:**

- Trabajar la flexibilidad
- Desarrollar las capacidades físicas básicas

**Calentamiento 10'**

**Cancerbero**

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como Cancerbero (animal protector de la Piedra Filosofal) y tendrá que atrapar a todos los estudiantes. Cuando el Cancerbero atrape a algún estudiante se darán la mano y aumentarán el tamaño del animal protector.

El juego terminará cuando no quede ningún estudiante por atrapar y en consecuencia se proteja la Piedra Filosofal

**Parte principal 30'**

8' **Duelo mágico:** Los alumnos se dividirán por parejas elegidos por ellos mismos y se enfrentarán unos a otros cogidos de la mano.

Cada alumno adelantará un pie y pondrá el exterior del mismo junto al de su compañero.

Cuando el docente lo indique, cada alumno deberá desequilibrar al compañero sin ser desequilibrado. No se podrán mover los pies del lugar original

20' **Aprendiendo el hechizo:** Los alumnos se dividirán por los grupos de las casas de Howgarts y jugarán al juego del Twister.

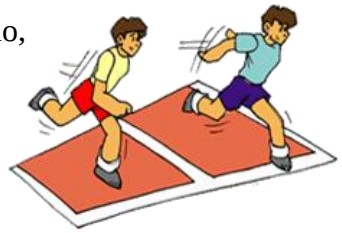
El docente colocará cuatro telas de Twister en el suelo y repartirá un número a cada alumno.

Se irán diciendo en voz alta aleatoriamente pie o mano, derecho o izquierdo y un color y los alumnos deberán colocar la extremidad en el color asignado

**Vuelta a la calma 5'**

*Los alumnos realizarán un one minute paper en el que tendrán que fundamentar las capacidades físicas básica trabajada durante las dos últimas sesiones, y poner un ejercicio o juego a modo de ejemplo.*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal

| UNIDAD DIDÁCTICA 3.- DEPORTES DEL MUNDO MUGGLE I |
|---|
| El mundo *muggle*, es el mundo donde habitan los seres vivos no mágicos, por esta cuestión, esta unidad estará orientada a trabajar el atletismo, deporte no mágico, en concreto la velocidad y en segundo plano la resistencia.<br>  <br>Se explicará de manera breve las reglas principales del deporte, se realizarán juegos y se simularán pruebas de atletismo de las disciplinas de velocidad (100 metros, carreras de relevos, etc.) |
| **Temporalización:** 10 noviembre – 10 diciembre |
| **Objetivos** |
| 1.- Aplicar y describir los movimientos y aspectos básicos de las técnicas y habilidades específicas de las actividades propuestas del deporte en cuestión.<br>2.- Respetar las normas y las reglas establecidas del deporte en cuestión.<br>3.- Alcanzar niveles de condición física acordes al momento de desarrollo motor del alumno.<br>4.- Relacionar la estructura de una sesión de actividad física con la intensidad de los esfuerzos realizados. |
| **Criterios de Evaluación y Estándares de aprendizaje** |
| **1. Resolver situaciones motrices individuales aplicando los fundamentos técnicos y habilidades específicas, de las actividades físico-deportivas propuestas, en condiciones reales o adaptadas.**<br>1.1. Aplica los aspectos básicos de las técnicas y habilidades específicas, de las actividades propuestas, respetando las reglas y normas establecidas.<br>1.3. Describe la forma de realizar los movimientos implicados en el modelo técnico.<br>**6. Desarrollar actividades propias de cada una de las fases de la sesión de actividad física, relacionándolas con las características de las mismas**<br>6.1. Relaciona la estructura de una sesión de actividad física con la intensidad de los esfuerzos realizados. |
| **Contenidos** |
| Actividades físico-deportivas en medio estable: atletismo (velocidad) |
| **Metodología** |

| | | |
|---|---|---|
| La metodología que aplicaremos, principalmente, a lo largo de esta unidad didáctica será la asignación de tareas, en la que el principal referente a la hora de planificar e intervenir en el aula es la tarea, y en consecuencia la organización del grupo estará adaptada a las característica y demandas de esta.<br>Se proporcionará información inicial verbal y visual a los alumnos y solo existirán ordenes de inicio y final de la actividad.<br>Estas metodologías se puede ver claramente las actividades propuestas a lo largo de esta unidad didáctica cómo, por ejemplo, los ejercicios de introducción a la técnica de salto de vallas de la sesión 6, o el ejercicio de relevos de la parte principal de la sesión 10. | | |
| **Evaluación** | | |
| **Estándares de aprendizaje** | **Actividades de evaluación** | **Herramientas de evaluación** |
| 1.1. Aplica los aspectos básicos de las técnicas y habilidades específicas, de las actividades propuestas, respetando las reglas y normas establecidas. | Actividades/ juegos parte principal:<br>**Ev. Técnica salto de vallas:** Sesión 6<br>**Ev. Técnica entrega del testigo (relevos):** Sesión 9 | Escala de observación cualitativa empleando números del 1 al 3<br>1.- No conseguido<br>2.- Parcialmente conseguido<br>3.- Conseguido |
| 1.3. Describe la forma de realizar los movimientos implicados en el modelo técnico. | Los alumnos realizarán un listado en el que deberán describir mediante palabras claves los movimientos implicados en el modelo técnico de la modalidad.<br>La evaluación se realizará en el tiempo de "vuelta a la calma" de las sesiones 2, 7, y 10 | One minute paper |
| 6.1. Relaciona la estructura de una sesión de actividad física | Los alumnos harán un análisis de la importancia de controlar los esfuerzos y la | Trabajo por grupos de las casas de Howgarts. (Elaborar una |

| | | |
|---|---|---|
| con la intensidad de los esfuerzos realizados. | frecuencia cardiaca durante la realización de la práctica deportiva.<br>La evaluación se realizará en la sesión 11. | presentación en ppt explicando la relación de la actividad física con la intensidad de los esfuerzos realizados) |

**Las actividades de evaluación vendrán explicadas en letra cursiva en las sesiones*

**Materiales curriculares y otros recursos didácticos**

Al finalizar la unidad didáctica se utilizará una rúbrica para evaluar el nivel de logro alcanzado por los alumnos

**Medidas de atención a la diversidad**

Recogidas en el apartado *3.6.- Medidas de atención a la diversidad* de la PGA.

**SESIÓN Nº 1**

**Objetivos de la sesión:**

- Conocer y aplicar la técnica de carrera

**Calentamiento 10'**

**Duendecillos de Cornualles**

Se divide a los alumnos en los grupos de las casas de Howgarts y se distribuyen por el terreno de juego.

A cada grupo se le asocia una guarida delimitada por el docente y se colocan 4 duendecillos de Cornualles (cuatro conos o setas). Cuando el profesor lo indique todos los alumnos deberán tratar de robar los duendecillos de Cornualles al resto de estudiantes y llevarlos a su guarida.

Cuando un alumno con un duendecillo es pillado durante el trayecto a su guarida, por un miembro de la casa contraria, deberá depositar el duendecillo en su guarida original y tratar de coger otro.

Ganará la casa que más duendecillos de Cornualles tenga en su guarida cuando el docente indique el final del juego.

**Parte principal 30'**

*El docente retomará el concepto de frecuencia cardiaca y la importancia de controlar y adaptar la intensidad de los esfuerzos durante la realización de actividad física*.

*Los alumnos se medirán su frecuencia cardiaca antes y después de realizar los juegos de la parte principal y harán una breve valoración grupal.*

8’ Explicación y demostración técnica de carrera a los alumnos. Tipos de zancadas en el atletismo, correcto braceo, respiración, etc.

10’ Trabajo por parejas elegidas por los alumnos progresiones de 20 metros comprobando la técnica de carrera explicada por el docente. Dos veces cada uno y cambio de pareja.

12' Trabajo por grupos de las casas de Howgarts y trabajo sobre una distancia de 15 metros repetir tres veces los siguientes ejercicios: skipping, talones al glúteo, carrera con zancada e impulsos y batidas

**Vuelta a la calma 5’**

*El docente aprovechará para hacer reflexionar a los alumnos de manera grupal acerca de las palabras o gestos claves que explican la técnica de la modalidad*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

**SESIÓN Nº 2**

**Objetivos de la sesión:**

- Conocer y aplicar la técnica de carrera

**Calentamiento 10’**

**Expreso de Howgarts**

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como revisor del tren de Hogwarts y tendrá que dar tocar a alguien para intercambiar su rol (mago que sube el tren de Hogwarts). Cuando un estudiante vea que va a ser tocado puede decir “stop”. En dicho caso se quedará “petrificado” en el sitio con las piernas abiertas.

Para regresar al juego deberá esperar a que otro alumno pase reptando entre sus piernas.

*Variantes del juego:*

- Podemos aumentar el número de supervisores del tren
- Para salvar a los alumnos, los compañeros deberán saltar por encima de ellos

**Parte principal 30’**

10’ Los alumnos se colocan en dos filas y salen de uno en uno apoyando primero el talón y luego la punta de los pies (técnica de carrera), primero se realizará el ejercicio andando y después corriendo.

20’ Se colocarán en el suelo setas y cajas formando dos hileras, dejando un margen entre ambas.

Los alumnos deberán correr y pisar justo en el hueco entre las setas o las cajas variando el número de apoyos.

Se irá aumento progresivamente la distancia entre las cajas y las setas para aumentar la velocidad del ejercicio.

**Vuelta a la calma 5’**

*Los alumnos realizarán un one minute paper en el que tendrán que redactar las palabras o gestos claves que expliquen la técnica de la modalidad trabajada*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

**SESIÓN Nº 3**

**Objetivos de la sesión:**

- Conocer los distintos tipos de salidas en las modalidades de carrera de atletismo.
- Trabajar la velocidad de reacción

**Calentamiento 10’**

**Cancerbero**

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como Cancerbero (animal protector de la Piedra Filosofal) y tendrá que atrapar a todos los estudiantes. Cuando el Cancerbero atrape a algún estudiante se darán la mano y aumentarán el tamaño del animal protector.

El juego terminará cuando no quede ningún estudiante por atrapar y en consecuencia se proteja la Piedra Filosofal

**Parte principal 30’**

5’ Explicación y demostración técnica de salida con dos apoyos, tres apoyos y cuatro apoyos a los alumnos.

10’ Trabajo por grupos de las casas de Howgarts realizando salidas y valorando de forma grupal su ejecución

15’ Carreras entre grupos de las casas de Howgarts realizando salidas de dos, tres y cuatro apoyos. El equipo que más carreras gane sumará un punto para su casa (Copa de las casas)

**Vuelta a la calma 5’**

*El docente aprovechará para hacer reflexionar a los alumnos de manera grupal acerca de las palabras o gestos claves que explican la técnica de la modalidad*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

**SESIÓN Nº 4**

**Objetivos de la sesión:**

- Conocer los distintos tipos de salidas en las modalidades de carrera de atletismo.
- Trabajar la velocidad de reacción

**Calentamiento 10’**

**Duendecillos de Cornualles**

Se divide a los alumnos en los grupos de las casas de Howgarts y se distribuyen por el terreno de juego.

A cada grupo se le asocia una guarida delimitada por el docente y se colocan 4 duendecillos de Cornualles (cuatro conos o setas). Cuando el profesor lo indique todos los alumnos deberán tratar de robar los duendecillos de Cornualles al resto de estudiantes y llevarlos a su guarida.

Cuando un alumno con un duendecillo es pillado durante el trayecto a su guarida, por un miembro de la casa contraria, deberá depositar el duendecillo en su guarida original y tratar de coger otro.

Ganará la casa que más duendecillos de Cornualles tenga en su guarida cuando el docente indique el final del juego.

**Parte principal 30’**

*El docente retomará el concepto de frecuencia cardiaca y la importancia de controlar y adaptar la intensidad de los esfuerzos durante la realización de actividad física*.

*Los alumnos se medirán su frecuencia cardiaca antes y después de realizar los juegos de la parte principal y harán una breve valoración grupal.*

Los alumnos se organizan por los grupos de las casas de Howgarts y realizarán dos competiciones entre ellos de velocidad

*1º Competición:* salen dos alumnos a la vez, elegidos por el docente, y compiten a la misma vez

*2º Competición:* salen todos los alumnos uno por uno y compiten para ver quien hace menos tiempo una distancia pactada por el docente.

Los alumnos sumarán puntos para sus casas en función del número de victorias alcanzado.

**Vuelta a la calma 5'**

*El docente aprovechará para hacer reflexionar a los alumnos de manera grupal acerca de las palabras o gestos claves que explican la técnica de la modalidad*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

**SESIÓN Nº 5**

**Objetivos de la sesión:**

- Trabajar la técnica del salto de vallas
- Trabajar la velocidad y la coordinación en carrera

**Calentamiento 10'**

**Expreso de Howgarts**

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como revisor del tren de Hogwarts y tendrá que dar tocar a alguien para intercambiar su rol (mago que sube el tren de Hogwarts). Cuando un estudiante vea que va a ser tocado puede decir "stop". En dicho caso se quedará "petrificado" en el sitio con las piernas abiertas.

Para regresar al juego deberá esperar a que otro alumno pase reptando entre sus piernas.

*Variantes del juego:*

- Podemos aumentar el número de supervisores del tren
- Para salvar a los alumnos, los compañeros deberán saltar por encima de ellos

**Parte principal 30'**

10' Los alumnos forman dos grandes filas y deberán pasar las vallas colocadas por el por uno de los laterales realizando un único apoyo entre valla y valla.

Los alumnos pasarán las vallas haciendo zancadas, skipping y talones a los glúteos

10' Los alumnos se dividirán en los grupos de las casas de Howgarts y sujetando un balón por encima de la cabeza deberán pasar las vallas.

El paso de las vallas será frontal y lateral (por ambos lados).

10' Los alumnos se dividirán por los grupos de las casas de Hogwarts y realizarán el anterior ejercicio a modo de breve competición. La casa que consiga más victorias, sumará un punto en su casillero (Trofeo Copa de las Casas)

**Vuelta a la calma 5'**

*El docente aprovechará para hacer reflexionar a los alumnos de manera grupal acerca de las palabras o gestos claves que explican la técnica de la modalidad*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

**SESIÓN Nº 6**

**Objetivos de la sesión:**

- Trabajar la técnica del salto de vallas
- Trabajar la velocidad y la coordinación en carrera

**Calentamiento 10'**

**Cancerbero**

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como Cancerbero (animal protector de la Piedra Filosofal) y tendrá que atrapar a todos los estudiantes. Cuando el Cancerbero atrape a algún estudiante se darán la mano y aumentarán el tamaño del animal protector.

El juego terminará cuando no quede ningún estudiante por atrapar y en consecuencia se proteja la Piedra Filosofal

**Parte principal 30'**

*El docente utilizará los ejercicios de la parte principal para evaluar a los alumnos la realización de la técnica correcta del salto de vallas.*

15’ Los alumnos se organizan por los grupos de las casas de Howgarts y realizando saltos de vallas, avanzando en dirección frontal. Solo pueden realizar un máximo de cuatro apoyos entre valla y valla. Van cambiando la pierna de ataque (dos con cada una).

Los alumnos que no estén realizando el ejercicio aprovechan para aportar feedback a sus compañeros partiendo de la técnica de salto de valla explicada por el docente

15’ Los alumnos se organizan por los grupos de las casas de Howgarts y realizando saltos de vallas, avanzando en dirección frontal a máxima velocidad. Solo pueden realizar un máximo de dos apoyos entre valla y valla. Van cambiando la pierna de ataque (dos con cada una).

Los alumnos que no estén realizando el ejercicio aprovechan para aportar feedback a sus compañeros partiendo de la técnica de salto de valla explicada por el docente

**Vuelta a la calma 5’**

*El docente aprovechará para hacer reflexionar a los alumnos de manera grupal acerca de las palabras o gestos claves que explican la técnica de la modalidad*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

| **SESIÓN Nº 7** |
|---|
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Trabajar la técnica del salto de vallas<br>- Trabajar la velocidad y la coordinación en carrera |
| **Calentamiento 10’**<br>**Duendecillos de Cornualles**<br>Se divide a los alumnos en los grupos de las casas de Howgarts y se distribuyen por el terreno de juego.<br>A cada grupo se le asocia una guarida delimitada por el docente y se colocan 4 duendecillos de Cornualles (cuatro conos o setas). Cuando el profesor lo indique todos |

los alumnos deberán tratar de robar los duendecillos de Cornualles al resto de estudiantes y llevarlos a su guarida.

Cuando un alumno con un duendecillo es pillado durante el trayecto a su guarida, por un miembro de la casa contraria, deberá depositar el duendecillo en su guarida original y tratar de coger otro.

Ganará la casa que más duendecillos de Cornualles tenga en su guarida cuando el docente indique el final del juego.

**Parte principal 30'**

*El docente retomará el concepto de frecuencia cardiaca y la importancia de controlar y adaptar la intensidad de los esfuerzos durante la realización de actividad física*.

*Los alumnos se medirán su frecuencia cardiaca antes y después de realizar los juegos de la parte principal y harán una breve valoración grupal.*

Los alumnos se organizan por los grupos de las casas de Howgarts y realizarán dos competiciones entre ellos de saltos de vallas.

*1º Competición:* salen dos alumnos a la vez, elegidos por el docente, y compiten a la misma vez

*2º Competición:* salen todos los alumnos uno por uno y compiten para ver quien hace menos tiempo saltando vallas en una distancia pactada por el docente.

Los alumnos sumarán puntos para sus casas en función del número de victorias alcanzado.

**Vuelta a la calma 5'**

*Los alumnos realizarán un one minute paper en el que tendrán que redactar las palabras o gestos claves que expliquen la técnica de la modalidad trabajada*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

| **SESIÓN Nº 8** |
|---|
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Trabajar la técnica de carreras de relevos<br>- Trabajar la velocidad de reacción y la coordinación en carrera |
| **Calentamiento 10'** |

**Expreso de Howgarts**

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como revisor del tren de Hogwarts y tendrá que dar tocar a alguien para intercambiar su rol (mago que sube el tren de Hogwarts). Cuando un estudiante vea que va a ser tocado puede decir "stop". En dicho caso se quedará "petrificado" en el sitio con las piernas abiertas.

Para regresar al juego deberá esperar a que otro alumno pase reptando entre sus piernas.

*Variantes del juego:*

- Podemos aumentar el número de supervisores del tren
- Para salvar a los alumnos, los compañeros deberán saltar por encima de ellos

**Parte principal 30'**

8' Explicación y demostración técnica de entrega testigo en carreras de relevos a los alumnos, entrega desde abajo a la mano del compañero y entrega desde arriba a la mano del compañero.

11' Los alumnos se colocan en tríos elegidas por ellos mismo y en estático intercambian el testigo pasándolo desde abajo a la mano del compañero

Después de realizar el paso del testigo 3 tres veces cada, los alumnos corren lentamente por el espacio de juego y siguen realizando la entrega del testigo.

Aumento progresivo de la velocidad de carrera.

11' Los alumnos se colocan en tríos elegidas por ellos mismo y en estático intercambian el testigo pasándolo desde arriba a la mano del compañero.

Después de realizar el paso del testigo 3 tres veces cada, los alumnos corren lentamente por el espacio de juego y siguen realizando la entrega del testigo.

Aumento progresivo de la velocidad de carrera.

**Vuelta a la calma 5'**

*El docente aprovechará para hacer reflexionar a los alumnos de manera grupal acerca de las palabras o gestos claves que explican la técnica de la modalidad*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

| SESIÓN Nº 9 |
| --- |
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Trabajar la técnica de carreras de relevos<br>- Trabajar la velocidad de reacción y la coordinación en carrera |
| **Calentamiento 10'**<br>**Cancerbero**<br>Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como Cancerbero (animal protector de la Piedra Filosofal) y tendrá que atrapar a todos los estudiantes. Cuando el Cancerbero atrape a algún estudiante se darán la mano y aumentarán el tamaño del animal protector.<br>El juego terminará cuando no quede ningún estudiante por atrapar y en consecuencia se proteja la Piedra Filosofal<br>**Parte principal 30'**<br>*A lo largo de esta sesión el docente evaluará la técnica de entrega de los testigos*<br>Los alumnos se dividen por los grupos de las casas y llevan a cabo una simulación de relevos aplicando correctamente la técnica explicada por el docente a la hora del intercambio de los testigos (por arriba y por abajo).<br>**Vuelta a la calma 5'**<br>*El docente aprovechará para hacer reflexionar a los alumnos de manera grupal acerca de las palabras o gestos claves que explican la técnica de la modalidad*<br>**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc. |

| SESIÓN Nº 10 |
| --- |
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Trabajar la técnica de carreras de relevos<br>- Trabajar la velocidad de reacción y la coordinación en carrera |
| **Calentamiento 10'**<br>**Duendecillos de Cornualles**<br>Se divide a los alumnos en los grupos de las casas de Howgarts y se distribuyen por el terreno de juego. |

A cada grupo se le asocia una guarida delimitada por el docente y se colocan 4 duendecillos de Cornualles (cuatro conos o setas). Cuando el profesor lo indique todos los alumnos deberán tratar de robar los duendecillos de Cornualles al resto de estudiantes y llevarlos a su guarida.

Cuando un alumno con un duendecillo es pillado durante el trayecto a su guarida, por un miembro de la casa contraria, deberá depositar el duendecillo en su guarida original y tratar de coger otro.

Ganará la casa que más duendecillos de Cornualles tenga en su guarida cuando el docente indique el final del juego.

**Parte principal 30'**

*Los alumnos se medirán su frecuencia cardiaca antes y después de realizar las actividades de la parte principal y harán una breve valoración grupal*

Los alumnos se organizan por los grupos de las casas de Howgarts y realizarán dos competiciones entre ellos de relevos

*1º Competición:* salen dos grupos a la vez, elegidos por el docente, y compiten a la misma vez

*2º Competición:* salen todos grupos uno a uno y compiten para ver quien hace en menos tiempo una distancia pactada por el docente.

Los alumnos sumarán puntos para sus casas en función del número de victorias alcanzado.

**Vuelta a la calma 5'**

*Los alumnos realizarán un one minute paper en el que tendrán que redactar las palabras o gestos claves que expliquen la técnica de la modalidad trabajada*

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

| **SESIÓN Nº 11** |
|---|
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Relacionar la estructura de una sesión de actividad física con la intensidad de los esfuerzos realizados.<br>- Desarrollar la competencia digital y de comunicación. |

*Los grupos de alumnos expondrán por orden sus presentaciones, mientras son evaluados por el docente en función de los contenidos de las mismas, su diseño y las habilidades de comunicación que muestren durante las presentaciones.*

## UNIDAD DIDÁCTICA 4.- DEPORTES DEL MUNDO MUGGLE II

Esta unidad será la segunda orientada a trabajar el atletismo con los alumnos, en concreto los lanzamientos y los saltos

Se explicará de manera breve las reglas principales del deporte, realizarán juegos y se simularán pruebas de atletismo de la disciplina lanzamiento y saltos (lanzamientos de peso, salto de longitud, triple salto, etc.)

**Temporalización:** 15 diciembre – 4 febrero

### Objetivos

1.- Aplicar y describir los movimientos y aspectos básicos de las técnicas y habilidades específicas de las actividades propuestas del deporte en cuestión.

2.- Participar activamente en la mejorar de las capacidades físicas básicas desde un enfoque saludable alcanzando los niveles de condición física acordes al desarrollo motor del alumno.

3.- Relacionar la estructura de una sesión de actividad física con la intensidad de los esfuerzos realizados.

### Criterios de Evaluación y Estándares de aprendizaje

**1. Resolver situaciones motrices individuales aplicando los fundamentos técnicos y habilidades específicas, de las actividades físico-deportivas propuestas, en condiciones reales o adaptadas.**

1.1. Aplica los aspectos básicos de las técnicas y habilidades específicas, de las actividades propuestas, respetando las reglas y normas establecidas.

1.3. Describe la forma de realizar los movimientos implicados en el modelo técnico.

**5. Desarrollar las capacidades físicas de acuerdo con las posibilidades personales y dentro de los márgenes de la salud, mostrando una actitud de auto exigencia en su esfuerzo.**

5.1. Participa activamente en la mejora de las capacidades físicas básicas desde un enfoque saludable, utilizando los métodos básicos para su desarrollo.

5.2. Alcanza niveles de condición física acordes a su momento de desarrollo motor y a sus posibilidades.

**6. Desarrollar actividades propias de cada una de las fases de la sesión de actividad física, relacionándolas con las características de las mismas.**

| |
|---|
| 6.1. Relaciona la estructura de una sesión de actividad física con la intensidad de los esfuerzos realizados. |
| **Contenidos** |
| Actividades físico-deportivas en medio estable: atletismo (salto de longitud y lanzamiento de jabalina) |
| **Metodología** |
| La metodología que aplicaremos, principalmente, a lo largo de esta unidad didáctica será la asignación de tareas, en la que el principal referente a la hora de planificar e intervenir en el aula es la tarea, y en consecuencia la organización del grupo estará adaptada a las característica y demandas de esta.<br>Se proporcionará información inicial verbal y visual a los alumnos y solo existirán ordenes de inicio y final de la actividad. |
| **Evaluación** |
| El docente elaborará rúbricas con la que evaluará determinadas actividades que previamente indicará a los alumnos. También se evaluará el comportamiento del alumno y su actitud frente a la asignatura y a sus compañeros. |

## UNIDAD DIDÁCTICA 5.- DEPORTES DEL MUNDO MUGGLE III

El mundo *muggle*, es el mundo donde habitan los seres vivos no mágicos, por esta cuestión, esta unidad está orientada a trabajar y conocer los principales aspectos técnico-tácticos del bádminton, deporte no mágico.

Se explicará de maneras breve las reglas principales del deporte, realizarán juegos, se realizarán partidos entre los alumnos fomentando con las actividades planteadas la cooperación.

**Temporalización:** 9 febrero - 16 marzo

### Objetivos

1.- Aplicar y describir los movimientos y aspectos básicos de las técnicas y habilidades específicas de las actividades propuestas del deporte en cuestión.

2.- Adaptar los fundamentos técnicos y tácticos para obtener ventaja en la práctica del bádminton

3.- Relacionar la estructura de una sesión de actividad física con la intensidad de los esfuerzos realizados.

### Criterios de Evaluación y Estándares de aprendizaje

**1. Resolver situaciones motrices individuales aplicando los fundamentos técnicos y habilidades específicas, de las actividades físico-deportivas propuestas, en condiciones reales o adaptadas.**

1.1. Aplica los aspectos básicos de las técnicas y habilidades específicas, de las actividades propuestas, respetando las reglas y normas establecidas.

1.3. Describe la forma de realizar los movimientos implicados en el modelo técnico.

**3. Resolver situaciones motrices de oposición, colaboración o colaboración oposición, utilizando las estrategias más adecuadas en función de los estímulos relevantes.**

3.1. Adapta los fundamentos técnicos y tácticos para obtener ventaja en la práctica de las actividades físico-deportivas de oposición o de colaboración-oposición propuestas.

**6. Desarrollar actividades propias de cada una de las fases de la sesión de actividad física, relacionándolas con las características de las mismas.**

6.1. Relaciona la estructura de una sesión de actividad física con la intensidad de los esfuerzos realizados.

<table>
<tr><th colspan="3">Contenidos</th></tr>
<tr><td colspan="3">Actividades de adversario: bádminton</td></tr>
<tr><th colspan="3">Metodología</th></tr>
<tr><td colspan="3">Irán descubriendo por ellos mismos las opciones más efectivas en cada momento<br>Las metodologías que aplicaremos a lo largo de esta unidad didáctica serán principalmente el descubrimiento guiado y la resolución de problemas.<br>Los alumnos irán descubriendo por ellos mismos la práctica deportiva de este deporte a la par que desarrollan y valoran sus capacidades físicas</td></tr>
<tr><th colspan="3">Evaluación</th></tr>
<tr><th>Estándares de aprendizaje</th><th>Actividades de evaluación</th><th>Herramientas de evaluación</th></tr>
<tr><td>1.1. Aplica los aspectos básicos de las técnicas y habilidades específicas, de las actividades propuestas, respetando las reglas y normas establecidas.</td><td>Actividades/ juegos parte principal:<br>Ev. saque. Sesión 3 y 4<br>Ev. golpeos. Sesión 6 y 7<br>Ev. final: Sesión 10 y 11</td><td>Escala de observación cualitativa empleando números del 1 al 3<br>1.- No conseguido<br>2.- Parcialmente conseguido<br>3.- Conseguido</td></tr>
<tr><td>1.3. Describe la forma de realizar los movimientos implicados en el modelo técnico.</td><td>Se llevará a cabo un cuestionario en la sesión 10.<br>El docente incluirá vídeos o imágenes y los alumnos deberán identificar y/o describir los movimientos implicados en el modelo técnico.</td><td>Cuestionario google formularios.<br>15-20 preguntas, tres opciones.</td></tr>
<tr><td>3.1. Adapta los fundamentos técnicos y tácticos para obtener ventaja en la práctica de las actividades físico-deportivas de oposición o de colaboración-oposición propuestas</td><td>La evaluación se llevará a durante la sesión 11.<br>El docente observará a los alumnos durante los partidos y completará la escala de observación</td><td>Escala de observación cualitativa empleando números del 1 al 3<br>1.- No conseguido<br>2.- Parcialmente conseguido</td></tr>
</table>

| | | |
|---|---|---|
| | | 3.- Conseguido |
| **Las actividades de evaluación vendrán explicadas en letra cursiva en las sesiones* | | |
| **Materiales curriculares y otros recursos didácticos** | | |
| Al finalizar la unidad didáctica se utilizará una rúbrica para evaluar el nivel de logro alcanzado por los alumnos | | |
| **Medidas de atención a la diversidad** | | |
| Recogidas en el apartado *3.6.- Medidas de atención a la diversidad* de la PGA. | | |
| **Otros elementos** | | |
| | | |

| **SESIÓN Nº 1** |
|---|
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Conocer reglas básicas bádminton<br>- Manejar la raqueta y el volante |
| **Calentamiento 10'**<br>**Cancerbero**<br>Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como Cancerbero (animal protector de la Piedra Filosofal) y tendrá que atrapar a todos los estudiantes. Cuando el Cancerbero atrape a algún estudiante se darán la mano y aumentarán el tamaño del animal protector.<br>El juego terminará cuando no quede ningún estudiante por atrapar y en consecuencia se proteja la Piedra Filosofal<br>**Parte principal 30'**<br>*El docente explicará la técnica de golpeo del volante utilizándose como ejemplo: derecha, revés y golpeo por encima de la cabeza.*<br>**5'** Los alumnos se distribuyen libremente por el terreno de juego con una raqueta y un volante cada uno. Colocan el volante sobre la raqueta y lo impulsan hacia arriba golpeándolo el mayor número de veces posibles sin que toque el suelo.<br>**5'** Los alumnos realizan el mismo juego anterior, pero en esta ocasión realizando golpeos de revés.<br>**5'** Los alumnos realizarán el mismo juego anterior, pero en esta ocasión realizando golpeos por encima de la cabeza. |

**7’** Los alumnos se distribuyen por parejas por el espacio de juego y se van pasando el volante tanto de derechas, de revés y golpeo de mano alta.

**7’** Los alumnos se dividirán por parejas separados por una red e intercambiarán golpeos. Cuando encadenen más de 5 golpeos sin que el volante toque el suelo se separarán un paso de la red.

**Vuelta a la calma 5’**

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

**SESIÓN Nº 2**

**Objetivos de la sesión:**

- Adoptar la posición básica de juego.
- Identificar y asimilar el desplazamiento por el terreno de juego.

**Calentamiento 10’**

**Duendecillos de Cornualles**

Se divide a los alumnos en los grupos de las casas de Howgarts y se distribuyen por el terreno de juego.

A cada grupo se le asocia una guarida delimitada por el docente y se colocan 4 duendecillos de Cornualles (cuatro conos o setas). Cuando el profesor lo indique todos los alumnos deberán tratar de robar los duendecillos de Cornualles al resto de estudiantes y llevarlos a su guarida.

Cuando un alumno con un duendecillo es pillado durante el trayecto a su guarida, por un miembro de la casa contraria, deberá depositar el duendecillo en su guarida original y tratar de coger otro.

Ganará la casa que más duendecillos de Cornualles tenga en su guarida cuando el docente indique el final del juego.

**Parte principal 30’**

*El docente explicará la posición básica de bádminton y como se deben realizar los desplazamientos en la pista, utilizándose como ejemplo.*

**10'** Todos los alumnos se distribuirán en el terreno de juego adoptando la posición básica. Los alumnos realizarán desplazamientos cortos y rápidos con pequeños pasos adelante, laterales y atrás.

**5'** Los alumnos se agruparán por los grupos de las casas de Howgarts y harán una secuencia de pases. Realizarán los pases trabajados en la sesión anterior tratando de que el volante no toque el suelo.

**5'** Los alumnos realizarán el mismo ejercicio anterior, pero en esta ocasión se añadirá un segundo volante a la secuencia.

**10' Batalla de los volantes:** Los alumnos se dividen en dos grandes grupos y se colocan enfrentados divididos por la red. El docente colocará seguidamente 10 volantes en cada campo. A la señal los equipos comenzarán a lanzar los volantes del campo contrario hasta que el docente indique el final del juego. Ganará el equipo que tenga menos volantes en su campo.

**Vuelta a la calma 5'**

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

**SESIÓN Nº 3**

**Objetivos de la sesión:**

- Adoptar una posición adecuada de recepción del volante
- Conocer y ejecutar el saque

**Calentamiento 10'**

**Expreso de Howgarts**

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como revisor del tren de Hogwarts y tendrá que dar tocar a alguien para intercambiar su rol (mago que sube el tren de Hogwarts). Cuando un estudiante vea que va a ser tocado puede decir "stop". En dicho caso se quedará "petrificado" en el sitio con las piernas abiertas.

Para regresar al juego deberá esperar a que otro alumno pase reptando entre sus piernas.

*Variantes del juego:*

- Podemos aumentar el número de supervisores del tren

- Para salvar a los alumnos, los compañeros deberán saltar por encima de ellos

**Parte principal 30'**

*El docente recordará la técnica de golpeo del volante utilizándose como ejemplo: derecha, revés y golpeo por encima de la cabeza.*

*El docente explicará la técnica de saque bajo y la recepción, utilizándose como ejemplo.*

7' Los alumnos se distribuyen por parejas por el espacio de juego. Un miembro de la pareja realiza un saque bajo y trata de enviarlo a donde se encuentra el compañero, el cual recibe el volante y repite la misma acción.

7' Los alumnos cambiarán de pareja y realizarán el mismo juego anterior. En esta ocasión los alumnos estarán separados por la red.

16' Juego. Campo de Bádminton. Los alumnos se dividen por los grupos de las casas y se distribuyen por el terreno de juego. Desde una parte del campo van realizando varios saques bajos, en el otro lado hay aros colocados previamente por el docente.

Los alumnos deberán tratar de meter lo volantes dentro del aro.

*El docente evaluará el saque de los alumnos en el último juego de la parte principal*

**Vuelta a la calma 5'**

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

**SESIÓN Nº 4**

**Objetivos de la sesión:**

- Adoptar una posición adecuada de recepción del volante
- Conocer y ejecutar el saque

**Calentamiento 10'**

**Cancerbero**

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como Cancerbero (animal protector de la Piedra Filosofal) y tendrá que atrapar a todos los estudiantes. Cuando el Cancerbero atrape a algún estudiante se darán la mano y aumentarán el tamaño del animal protector.

El juego terminará cuando no quede ningún estudiante por atrapar y en consecuencia se proteja la Piedra Filosofal

*El docente explicará la técnica de saque alto y la recepción, utilizándose como ejemplo.*

**Parte principal 30'**

5' Los alumnos se distribuyen por parejas por el espacio de juego. Un miembro de la pareja realiza un saque alto y trata de enviarlo a donde se encuentra el compañero, el cual recibe el volante y repite la misma acción.

5' Los alumnos cambiarán de pareja y realizarán el mismo juego anterior. En esta ocasión los alumnos estarán separados por la red.

20' Juego de los pases. Los alumnos se dividen en los grupos de las casas de Howgarts y se distribuyen por el espacio de juego. Se colocarán en dos filas enfrentadas unos a otros y realizarán saques altos e intercambios hasta que se les caiga el volante. Los alumnos se irán sucediendo.

*El docente evaluará el saque de los alumnos en el último juego de la parte principal*

**Vuelta a la calma 5'**

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

**SESIÓN Nº 5**

**Objetivos de la sesión:**

- Practicar el golpeo del volante. Golpeo drive y mano baja.
- Mejorar capacidades de coordinación y percepción en el golpeo

**Calentamiento 10'**

**Duendecillos de Cornualles**

Se divide a los alumnos en los grupos de las casas de Howgarts y se distribuyen por el terreno de juego.

A cada grupo se le asocia una guarida delimitada por el docente y se colocan 4 duendecillos de Cornualles (cuatro conos o setas). Cuando el profesor lo indique todos los alumnos deberán tratar de robar los duendecillos de Cornualles al resto de estudiantes y llevarlos a su guarida.

Cuando un alumno con un duendecillo es pillado durante el trayecto a su guarida, por un miembro de la casa contraria, deberá depositar el duendecillo en su guarida original y tratar de coger otro.

Ganará la casa que más duendecillos de Cornualles tenga en su guarida cuando el docente indique el final del juego.

**Parte principal 30'**

*El docente recordará la técnica de golpeo del volante utilizándose como ejemplo: drive y golpeo de mano baja.*

10' Los alumnos se distribuyen por parejas por el espacio de juego, mientras un compañero ejecuta el gesto técnico de drive, el otro le corrige.

Cuando lo hayan realizado ambos alumnos pasarán a realizar golpeos de drive entre ellos.

A medida que vayan completando los golpeos correctamente los alumnos se irán separando progresivamente.

10' Los alumnos se distribuyen por parejas por el espacio de juego, mientras un compañero ejecuta el gesto técnico de golpe de mano baja, el otro le corrige.

Cuando lo hayan realizado ambos alumnos pasarán a realizar golpeos de mano baja entre ellos.

A medida que vayan completando los golpeos correctamente los alumnos se irán separando progresivamente.

10' Mini Partido de bádminton. Los alumnos se por parejas a lo largo del terreno de juego, enfrentados unos a otros y separados por la red (más baja que de normal). Juegan un mini partido disminuyendo las dimensiones del campo de juego y realizando golpeo de drive y de mano baja.

**Vuelta a la calma 5'**

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

**SESIÓN Nº 6**

**Objetivos de la sesión:**

- Practicar golpeos de mano baja. Globos, drive y dejadas
- Mejorar capacidades de coordinación y percepción en el golpeo

**Calentamiento 10'**

**Expreso de Howgarts**

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como revisor del tren de Hogwarts y tendrá que dar tocar a alguien para intercambiar su rol (mago que sube el tren de Hogwarts). Cuando un estudiante vea que va a ser tocado puede decir "stop". En dicho caso se quedará "petrificado" en el sitio con las piernas abiertas.

Para regresar al juego deberá esperar a que otro alumno pase reptando entre sus piernas.

*Variantes del juego:*

- Podemos aumentar el número de supervisores del tren
- Para salvar a los alumnos, los compañeros deberán saltar por encima de ellos

**Parte principal 30'**

*El docente recordará la técnica de golpeo del volante utilizándose como ejemplo: drive, globos y dejadas.*

*El docente aprovechará los ejercicios de la parte principal de los alumnos para completar la escala de observación de los golpeos.*

6' Los alumnos se distribuyen a lo largo del terreno de juego a una distancia próxima a la red. Realizan golpeos verticales lo más altos posible hasta llegar cerca de la red, donde realizarán una dejada.

6' Los alumnos se dividen por parejas enfrentados unos a otros, separados por la red. Los miembros de las parejas realizarán juego en red, sin levantar el volante demasiado por encima de ella.

8' Los alumnos se dividirán por parejas enfrentados unos a otros, separados por la red. Un miembro de la pareja realizará un globo y el otro golpeará al volante haciendo una dejada. A la señal del docente se intercambiarán los roles.

10' Los alumnos se dividirán por parejas enfrentados unos a otros, separados por la red. Realizarán desde media pista drives de derecha y de revés golpeando al volante con la raqueta a la altura de la cabeza.

**Vuelta a la calma 5'**

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

**SESIÓN Nº 7**

**Objetivos de la sesión:**

- Practicar golpeos del volante
- Mejorar capacidades de coordinación y percepción en el golpeo

**Calentamiento 10'**

**Cancerbero**

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como Cancerbero (animal protector de la Piedra Filosofal) y tendrá que atrapar a todos los estudiantes. Cuando el Cancerbero atrape a algún estudiante se darán la mano y aumentarán el tamaño del animal protector.

El juego terminará cuando no quede ningún estudiante por atrapar y en consecuencia se proteja la Piedra Filosofal

**Parte principal 30'**

*El docente recordará la técnica de golpeo del volante utilizándose como ejemplo: drive, globos y dejadas.*

*El docente aprovechará los ejercicios de la parte principal de los alumnos para completar la escala de observación de los golpeos.*

20' Los alumnos se dividen por parejas enfrentados unos a otros, separados por la red. Mientras un miembro de la pareja realiza un saque profundo, el compañero realizará un golpe de mano baja lo más alto y lejos posible. A la señal del docente se intercambiarán los roles.

- Variante del ejercicio: mismo ejercicio anterior, pero en esta ocasión la recepción será con golpeos de derecha.
- Variante del ejercicio: mismo ejercicio anterior, pero en esta ocasión la recepción será con golpeos revés

10' Juego los Hechizos: Los alumnos se dividirán por los grupos de las casas de Howgarts.

Cada grupo tendrá en su campo tres aros distribuidos previamente por el docente. El objetivo del juego será meter los volantes en los aros de los campos rivales. Solo se podrán realizar los golpeos trabajados hasta la fecha. No se podrá defender los aros del propio campo. Ganará el equipo que más volantes consiga meter dentro de los aros.

**Vuelta a la calma 5'**

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

**SESIÓN Nº 8**

**Objetivos de la sesión:**

- Afianzar las técnicas de golpeo básicas: globo, drive, dejada
- Mejorar juego individual

**Calentamiento 10'**

**Duendecillos de Cornualles**

Se divide a los alumnos en los grupos de las casas de Howgarts y se distribuyen por el terreno de juego.

A cada grupo se le asocia una guarida delimitada por el docente y se colocan 4 duendecillos de Cornualles (cuatro conos o setas). Cuando el profesor lo indique todos los alumnos deberán tratar de robar los duendecillos de Cornualles al resto de estudiantes y llevarlos a su guarida.

Cuando un alumno con un duendecillo es pillado durante el trayecto a su guarida, por un miembro de la casa contraria, deberá depositar el duendecillo en su guarida original y tratar de coger otro.

Ganará la casa que más duendecillos de Cornualles tenga en su guarida cuando el docente indique el final del juego.

**Parte principal 30'**

5' Los alumnos se dividen por parejas enfrentados unos a otros, separados por la red. Los miembros de las parejas realizarán juego en red, sin levantar el volante demasiado por encima de ella.

10' Juego de las dos esquinas. Los alumnos se dividen por parejas enfrentados unos a otros, separados por la red. Un miembro de la pareja envía el volante a su compañero

siguiendo una secuencia establecida previamente por el docente, mientras que el otro golpea el volante aplicando la técnica correcta de cualquiera de los golpes trabajados hasta la fecha.

15’ Los alumnos se dividen por tríos enfrentados dos a uno, separados por la red. Disputan los puntos como en un juego normal.

**Variantes:**

- El compañero solo puede realizar toda clase de golpeos y los dos restantes solo dejadas o globos
- El compañero solo se defiende con globos y los dos restantes hacen remates

Los alumnos van rotando sus roles a medida que lo indica el docente

**Vuelta a la calma 5’**

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

| **SESIÓN Nº 9** |
| --- |
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Afianzar las técnicas de golpeo básicas: globo, drive, dejada<br>- Afianzar las técnicas básicas del juego |
| **Calentamiento 10’**<br>**Expreso de Howgarts**<br>Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como revisor del tren de Hogwarts y tendrá que dar tocar a alguien para intercambiar su rol (mago que sube el tren de Hogwarts). Cuando un estudiante vea que va a ser tocado puede decir “stop”. En dicho caso se quedará “petrificado” en el sitio con las piernas abiertas.<br>Para regresar al juego deberá esperar a que otro alumno pase reptando entre sus piernas.<br>*Variantes del juego:*<br>• Podemos aumentar el número de supervisores del tren<br>• Para salvar a los alumnos, los compañeros deberán saltar por encima de ellos<br>**Parte principal 30’** |

8’ Los alumnos se dividirán en los grupos de las casas de Howgarts a lo largo del espacio de juego.

Para empezar el juego un alumno lanzará el volante verticalmente golpeándolo con la raqueta y nombrará a un compañero que deberá correr y golpear el volante sin que este toque el suelo y gritar el nombre de otro compañero, así sucesivamente.

El alumno que golpe defectuosamente el volante o no lo pueda decepcionar, recibirá un punto. Perderá el alumno que más puntos tenga.

10’ Juego de las dos esquinas. Los alumnos se dividen por parejas enfrentados unos a otros, separados por la red. Un miembro de la pareja envía el volante a su compañero siguiendo una secuencia establecida previamente por el docente, mientras que el otro golpea el volante aplicando la técnica correcta de cualquiera de los golpes trabajados hasta la fecha.

12’ Los alumnos se dividen por tríos enfrentados dos a uno, separados por la red. Disputan los puntos como en un juego normal.

**Variantes:**

- El compañero solo puede realizar toda clase de golpeos y los dos restantes solo dejadas o globos
- El compañero solo se defiende con globos y los dos restantes hacen remates

**Vuelta a la calma 5’**

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

| **SESIÓN Nº 10** |
|---|
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Comprobar adquisición de contenidos<br>- Mejorar las técnicas básicas<br>- Mejorar el juego individual |
| **Calentamiento 10’**<br>**Cancerbero** |

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como Cancerbero (animal protector de la Piedra Filosofal) y tendrá que atrapar a todos los estudiantes. Cuando el Cancerbero atrape a algún estudiante se darán la mano y aumentarán el tamaño del animal protector.

El juego terminará cuando no quede ningún estudiante por atrapar y en consecuencia se proteja la Piedra Filosofal

***Los primeros 15' de la sesión estarán destinados a realizar un cuestionario de Google Forms. Si el examen de prolonga, se omitirá el juego de calentamiento***

**Parte principal 10'**

10' Los alumnos se dividen por parejas enfrentados unos a otros, separados por la red. Distribuidos en los campos indicados previamente por el docente y jugarán partidos individuales, reglamentarios, a un juego.

El alumno que consiga la victoria se intercambiará con el compañero que se encuentre en el campo de su izquierda, en consecuencia, el alumno que pierda se desplazará al de la derecha.

**Vuelta a la calma 5'**

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

| **SESIÓN Nº 11** |
|---|
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Mejorar las técnicas básicas<br>- Mejorar el juego individual |
| **Calentamiento 10'**<br>**Duendecillos de Cornualles**<br>Se divide a los alumnos en los grupos de las casas de Howgarts y se distribuyen por el terreno de juego.<br>A cada grupo se le asocia una guarida delimitada por el docente y se colocan 4 duendecillos de Cornualles (cuatro conos o setas). Cuando el profesor lo indique todos los alumnos deberán tratar de robar los duendecillos de Cornualles al resto de estudiantes y llevarlos a su guarida. |

Cuando un alumno con un duendecillo es pillado durante el trayecto a su guarida, por un miembro de la casa contraria, deberá depositar el duendecillo en su guarida original y tratar de coger otro.

Ganará la casa que más duendecillos de Cornualles tenga en su guarida cuando el docente indique el final del juego.

**Parte principal 30'**

*El docente completará una escala de observación cuantitativa, durante la disputa de los partidos de los alumnos.*

30' Los alumnos se dividen por parejas enfrentados unos a otros, separados por la red. Distribuidos en los campos indicados previamente por el docente y jugarán partidos individuales, reglamentarios, a un juego.

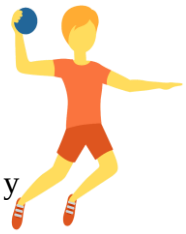
El alumno que consiga la victoria se intercambiará con el compañero que se encuentre en el campo de su izquierda, en consecuencia, el alumno que pierda se desplazará al de la derecha.

**Vuelta a la calma 5'**

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

## UNIDAD DIDÁCTICA 6.- DEPORTES DEL MUNDO MUGGLE IV

El mundo *muggle*, es el mundo donde habitan los seres vivos no mágicos, por esta cuestión, esta unidad está orientada a trabajar y conocer los principales aspectos técnico-tácticos del balonmano



Se explicará de maneras breve las reglas principales del deporte, realizarán juegos, se realizarán partidos entre los alumnos aplicando en las actividades planteadas técnicas de colaboración, oposición y colaboración-oposición

**Temporalización:** 18 marzo – 29 abril

### Objetivos

1.- Aplicar y describir los movimientos y aspectos básicos de las técnicas y habilidades específicas de las actividades propuestas del deporte en cuestión.

2.- Adaptar los fundamentos técnicos y tácticos para obtener ventaja en la práctica del balonmano.

3.- Describir y poner en práctica de manera autónoma aspectos de organización de ataque y defensa en el balonmano.

4.- Colaborar en las actividades grupales mostrando tolerancia y deportividad.

### Criterios de Evaluación y Estándares de aprendizaje

**1. Resolver situaciones motrices individuales aplicando los fundamentos técnicos y habilidades específicas, de las actividades físico-deportivas propuestas, en condiciones reales o adaptadas.**

1.1. Aplica los aspectos básicos de las técnicas y habilidades específicas, de las actividades propuestas, respetando las reglas y normas establecidas.

1.3. Describe la forma de realizar los movimientos implicados en el modelo técnico.

**3. Resolver situaciones motrices de oposición, colaboración o colaboración oposición, utilizando las estrategias más adecuadas en función de los estímulos relevantes.**

3.1. Adapta los fundamentos técnicos y tácticos para obtener ventaja en la práctica de las actividades físico-deportivas de oposición o de colaboración-oposición propuestas.

3.2. Describe y pone en práctica de manera autónoma aspectos de organización de ataque y de defensa en las actividades físico-deportivas de oposición o de colaboración-oposición seleccionadas.

| |
|---|
| **7. Reconocer las posibilidades de las actividades físico-deportivas y artístico-expresivas como formas de inclusión social, facilitando la eliminación de obstáculos a la participación de otras personas independientemente de sus características, colaborando con los demás y aceptando sus aportaciones**.<br>7.1. Muestra tolerancia y deportividad tanto en el papel de participante como de espectador.<br>7.2. Colabora en las actividades grupales, respetando las aportaciones de los demás y las normas establecidas, y asumiendo sus responsabilidades para la consecución de los objetivos.<br>7.3. Respeta a los demás dentro de la labor de equipo, con independencia del nivel de destreza. |
| **Contenidos** |
| Actividades de colaboración-oposición: balonmano |
| **Metodología** |
| Las metodologías que aplicaremos a lo largo de esta unidad didáctica serán principalmente el descubrimiento guiado y la resolución de problemas.<br>Los alumnos irán descubriendo por ellos mismos la práctica deportiva de este deporte a la par que desarrollan y valoran sus capacidades físicas |
| **Evaluación** |
| El docente elaborará rúbricas con la que evaluará determinadas actividades que previamente indicará a los alumnos. También se evaluará el comportamiento del alumno y su actitud frente a la asignatura y a sus compañeros. |

## UNIDAD DIDÁCTICA 7.- WINGARDIUM LEVIOSA

Esta unidad está orientada a la expresión artista-expresiva, al mimo y al juego dramático.

Se realizarán juegos y actividades para trabajar la representación a través de diferentes formas de expresión y transmisión de emociones.

**Temporalización:** 4 mayo- 1 junio

### Objetivos

1.- Utilizar técnicas corporales combinando espacio, tiempo e intensidad para comunicarse

2.- Colaborar en las actividades grupales mostrando tolerancia y deportividad.

### Criterios de Evaluación y Estándares de aprendizaje

**2. Interpretar y producir acciones motrices con finalidades artístico-expresivas, utilizando técnicas de expresión corporal y otros recursos.**

2.1 Utiliza técnicas corporales, de forma creativa, combinando espacio, tiempo e intensidad.

2.4. Realiza improvisaciones como medio de comunicación espontánea

**7. Reconocer las posibilidades de las actividades físico-deportivas y artístico-expresivas como formas de inclusión social, facilitando la eliminación de obstáculos a la participación de otras personas independientemente de sus características, colaborando con los demás y aceptando sus aportaciones.**

7.1. Muestra tolerancia y deportividad tanto en el papel de participante como de espectador.

7.2. Colabora en las actividades grupales, respetando las aportaciones de los demás y las normas establecidas, y asumiendo sus responsabilidades para la consecución de los objetivos.

7.3. Respeta a los demás dentro de la labor de equipo, con independencia del nivel de destreza

### Contenidos

Actividades artístico-expresivas: mimo y juego dramático

### Metodología

Las metodologías que aplicaremos a lo largo de esta unidad didáctica serán principalmente el descubrimiento guiado y la resolución de problemas.

| | | |
|---|---|---|
| Los alumnos irán descubriendo por ellos mismos la práctica deportiva de este deporte a la par que desarrollan y valoran sus capacidades físicas | | |
| **Evaluación** | | |
| **Estándares de aprendizaje** | **Actividades de evaluación** | **Herramientas de evaluación** |
| 2.1 Utiliza técnicas corporales, de forma creativa, combinando espacio, tiempo e intensidad. | Los alumnos realizarán unas secuencias de baile con figuras de Acrosport de distinta complejidad.<br>La evaluación se llevará a cabo en la sesión 3 | Escala de observación cualitativa empleando colores |
| 2.4. Realiza improvisaciones como medio de comunicación espontánea | Los alumnos realizarán improvisaciones sobre situaciones planteadas por el docente.<br>La evaluación se llevará a cabo en la sesión 7 | Escala de observación cualitativa empleando colores |
| 7.1. Muestra tolerancia y deportividad tanto en el papel de participante como de espectador.<br>7.2. Colabora en las actividades grupales, respetando las aportaciones de los demás y las normas establecidas, y asumiendo sus responsabilidades para la consecución de los objetivos.<br>7.3. Respeta a los demás dentro de la labor de equipo, con independencia del nivel de destreza | Estos estándares de aprendizaje se evaluarán diariamente a lo largo de la unidad didáctica.<br>El docente anotará en un cuaderno de campo las incidencias que puedan surgir en durante el transcurso de la unidad didáctica | Cuaderno de campo (Registro anecdótico) |
| **Las actividades de evaluación vendrán explicadas en letra cursiva en las sesiones* | | |

| Materiales curriculares y otros recursos didácticos |
|---|
| Al finalizar la unidad didáctica se utilizará una rúbrica para evaluar el nivel de logro alcanzado por los alumnos |
| **Medidas de atención a la diversidad** |
| Recogidas en el apartado *3.6.- Medidas de atención a la diversidad* de la PGA. |
| **Otros elementos** |
| |

| SESIÓN Nº 1 |
|---|
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Explorar y utilizar los recursos corporales<br>- Utilizar técnicas corporales combinando espacio, tiempo e intensidad. |
| **Calentamiento 10'**<br>**Expreso de Howgarts**<br>Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como revisor del tren de Hogwarts y tendrá que dar tocar a alguien para intercambiar su rol (mago que sube el tren de Hogwarts). Cuando un estudiante vea que va a ser tocado puede decir "stop". En dicho caso se quedará "petrificado" en el sitio con las piernas abiertas.<br>Para regresar al juego deberá esperar a que otro alumno pase reptando entre sus piernas.<br>*Variantes del juego:*<br>• Podemos aumentar el número de supervisores del tren<br>• Para salvar a los alumnos, los compañeros deberán saltar por encima de ellos<br>**Parte principal 30'**<br>El docente explicará a los alumnos acerca de la importancia del conocido baile de magos de Howgarts y sobre sus peculiaridades.<br>Los alumnos se distribuirán por el terreno de juego por los grupos de las casas de Howgarts y cogerán dos colchonetas por grupo, para evitar daños frente a posibles caídas.<br>Les facilitará una hoja con ejemplos de distintos "pasos de baile", pasos individuales, por parejas, por tríos, pasos de 4 y pasos de 5 alumnos, de tal manera que todos los alumnos tengan que participar. |

Los alumnos tendrán que inventar una secuencia de baile en la que aparezcan como mínimo un paso individual, por parejas, por tríos, de cuatro alumnos y de cinco en un tiempo fijado previamente por el docente.

Los estudiantes dispondrán del tiempo de la sesión para crear sus bailes.

Después de presentar la actividad el docente mostrará a los alumnos la rúbrica sobre la que serán evaluados en esta actividad.

**Ver hoja pasos de baile de Howgarts en anexos*

**Vuelta a la calma 5'**

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

| **SESIÓN Nº2** |
| --- |
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Explorar y utilizar los recursos corporales<br>- Utilizar técnicas corporales combinando espacio, tiempo e intensidad. |
| **Calentamiento 10'**<br>**Cancerbero**<br>Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como Cancerbero (animal protector de la Piedra Filosofal) y tendrá que atrapar a todos los estudiantes. Cuando el Cancerbero atrape a algún estudiante se darán la mano y aumentarán el tamaño del animal protector.<br>El juego terminará cuando no quede ningún estudiante por atrapar y en consecuencia se proteja la Piedra Filosofal<br>**Parte principal 30'**<br>Los alumnos se distribuirán por el terreno de juego por los grupos de las casas de Howgarts y cogerán dos colchonetas por grupo, para evitar daños frente a posibles caídas.<br>Los estudiantes dispondrán del tiempo de la sesión para seguir con la creación de sus secuencias de baile.<br>**Vuelta a la calma 5'** |

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

**SESIÓN Nº 3**

**Objetivos de la sesión:**

- Explorar y utilizar los recursos corporales
- Utilizar técnicas corporales combinando espacio, tiempo e intensidad.

**Calentamiento 10'**

**Duendecillos de Cornualles**

Se divide a los alumnos en los grupos de las casas de Howgarts y se distribuyen por el terreno de juego.

A cada grupo se le asocia una guarida delimitada por el docente y se colocan 4 duendecillos de Cornualles (cuatro conos o setas). Cuando el profesor lo indique todos los alumnos deberán tratar de robar los duendecillos de Cornualles al resto de estudiantes y llevarlos a su guarida.

Cuando un alumno con un duendecillo es pillado durante el trayecto a su guarida, por un miembro de la casa contraria, deberá depositar el duendecillo en su guarida original y tratar de coger otro.

Ganará la casa que más duendecillos de Cornualles tenga en su guarida cuando el docente indique el final del juego.

**Parte principal 30'**

El docente colocará dos colchonetas en el centro del terreno de juego y los alumnos se colocarán agrupados con sus compañeros de las casas de Howgarts formando un semicírculo.

*El docente irá citando uno a uno a los distintos grupos, los cuales realizarán sus secuencias de baile al mismo tiempo que son evaluados.*

**Vuelta a la calma 5'**

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

**SESIÓN Nº 4**

**Objetivos de la sesión:**

- Explorar y utilizar los recursos corporales
- Fomentar la creatividad y originalidad en el alumnado

**Calentamiento 10'**

**Expreso de Howgarts**

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como revisor del tren de Hogwarts y tendrá que dar tocar a alguien para intercambiar su rol (mago que sube el tren de Hogwarts). Cuando un estudiante vea que va a ser tocado puede decir "stop". En dicho caso se quedará "petrificado" en el sitio con las piernas abiertas.

Para regresar al juego deberá esperar a que otro alumno pase reptando entre sus piernas.

*Variantes del juego:*

- Podemos aumentar el número de supervisores del tren
- Para salvar a los alumnos, los compañeros deberán saltar por encima de ellos

**Parte principal 30'**

**10' El Espejo:** los alumnos se dispondrán en grupos de cuatro. Mientras que uno de los miembros del grupo se mueve libremente por el espacio destinado al juego, los demás compañeros del grupo deberán seguirle e imitar los movimientos que este primero ejecuta. A la señal del profesor, se cambiará el rol.

**10' La Ola:** los alumnos se dispondrán en grupos de cinco formando un círculo mientras se agarran de la mano. A continuación, los alumnos deberán realizar movimientos con los brazos en cadena ejecutando diferentes acciones

los alumnos se dispondrán libremente por el terreno destinado a la práctica de la sesión. En este ejercicio los alumnos estarán andando y cruzándose unos con otros.

**10' Saludo:** A medida que los alumnos se crucen con un compañero le tendrán que saludar, pero solo valdrá saludar con gestos de la cara (moviendo las cejas, los ojos, sonriendo, …).

**Vuelta a la calma 5'**

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y

apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

**SESIÓN Nº 5**

**Objetivos de la sesión:**

- Explorar y utilizar los recursos corporales
- Fomentar la creatividad y originalidad en el alumnado

**Calentamiento 10'**

**Cancerbero**

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como Cancerbero (animal protector de la Piedra Filosofal) y tendrá que atrapar a todos los estudiantes. Cuando el Cancerbero atrape a algún estudiante se darán la mano y aumentarán el tamaño del animal protector.

El juego terminará cuando no quede ningún estudiante por atrapar y en consecuencia se proteja la Piedra Filosofal

**Parte principal 30'**

**8' "Andar como":** los alumnos se dispondrán libremente por el terreno destinado a la práctica de la sesión. En este ejercicio los alumnos estarán andando.

El profesor ira comunicando a sus alumnos como deben de ir andando (pesado, ligero, rápido, lento, …).

**20' Pañuelo expresivo:** en este ejercicio dividiremos a la clase en dos grupos y realizaremos el conocido juego del pañuelo, pero en este caso tendremos una variante. Cuando el alumno haya cogido el pañuelo vendrá hacia donde está el profesor, que le dirá el nombre de un personaje famoso. Dicho alumno tendrá 30 segundos para representarlo a sus compañeros y que estos lo acierten, eso sí, tenido la limitación de solo poder usar la parte del tronco superior y no poder utilizar sonidos.

Si los compañeros consiguen acertar el personaje dentro del tiempo marcado sumaran un punto. Ganará el grupo que tenga más puntos al final de la actividad.

**Vuelta a la calma 5'**

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

| SESIÓN Nº 6 |
| --- |
| **Objetivos de la sesión:**<br>- Asumir roles interpretativos en las distintas actividades ajustándose a las características de los personajes.<br>- Fomentar la creatividad y originalidad en el alumnado |
| **Calentamiento 10'**<br>**Duendecillos de Cornualles**<br>Se divide a los alumnos en los grupos de las casas de Howgarts y se distribuyen por el terreno de juego.<br>A cada grupo se le asocia una guarida delimitada por el docente y se colocan 4 duendecillos de Cornualles (cuatro conos o setas). Cuando el profesor lo indique todos los alumnos deberán tratar de robar los duendecillos de Cornualles al resto de estudiantes y llevarlos a su guarida.<br>Cuando un alumno con un duendecillo es pillado durante el trayecto a su guarida, por un miembro de la casa contraria, deberá depositar el duendecillo en su guarida original y tratar de coger otro.<br>Ganará la casa que más duendecillos de Cornualles tenga en su guarida cuando el docente indique el final del juego.<br>**Parte principal 30'**<br>**15' Traductor acciones a gestos:** los alumnos se dispondrán por parejas (o tríos en su defecto). El profesor escogerá a una pareja y les susurrará una acción, por ejemplo, ir al cine.<br>Los alumnos deberán representar esa acción mediante gestos y sin sonidos y tratar de sus compañeros lo adivinen.<br>Cuando haya terminado una pareja se seleccionará a otra<br>**Variante:** en este caso el profesor no intervendrá a la hora de elegir la acción a representar, sino que las parejas deberán representar a sus compañeros y que estos adivinen sus planes para el fin de semana.<br>**12' ¿Quién es el líder?:** dividiremos a la clase en cuatro grandes grupos. Uno de los alumnos de cada grupo se situará en el medio del círculo. |

El profesor asignará a un miembro del grupo (de los que están sentados) el liderazgo del grupo.

Los alumnos mediante gestos (palmadas, chasquidos, silbidos, …) deberán seguir el ritmo impuesto por el "líder del grupo" tratando que el compañero que está en el centro no descubra quien es el líder.

Cuando el líder cambio de gestos o sonidos todos deberán cambiar al mismo tiempo.

Cuando el alumno situado en el medio logre acertar quien es el líder se cambiará por este.

**Vuelta a la calma 5'**

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

**SESIÓN Nº 7**

**Objetivos de la sesión:**

- Asumir roles interpretativos en las distintas actividades ajustándose a las características de los personajes.
- Fomentar la creatividad y originalidad en el alumnado

**Calentamiento 10'**

**Expreso de Howgarts**

Los alumnos se distribuyen por el terreno de juego. Un alumno elegido al azar por el docente actuará como revisor del tren de Hogwarts y tendrá que dar tocar a alguien para intercambiar su rol (mago que sube el tren de Hogwarts). Cuando un estudiante vea que va a ser tocado puede decir "stop". En dicho caso se quedará "petrificado" en el sitio con las piernas abiertas.

Para regresar al juego deberá esperar a que otro alumno pase reptando entre sus piernas.

*Variantes del juego:*

- Podemos aumentar el número de supervisores del tren
- Para salvar a los alumnos, los compañeros deberán saltar por encima de ellos

**Parte principal 30'**

Los alumnos se dividirán en los grupos de las casas de Howgarts. El docente repartirá una tarjeta al azar a cada grupo en el que se describe una escena relacionada con la temática de Harry Potter y los alumnos tendrán que representarla mediante mímica, pudiendo realizar ruidos, pero sin hablar, tratando de que el resto de compañeros averigüen que están representando.

La representación tendrá que durar un mínimo de 5 minutos, por lo que se potenciará la creatividad del alumnado.

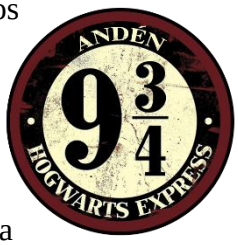
*El docente utilizará las representaciones para evaluar a los alumnos mediante una rúbrica.*

**Vuelta a la calma 5'**

**Estiramientos dinámicos:** Estiramientos dinámicos previos a la parte principal (con rebote en algún caso). Por ejemplo: tumbados boca arriba, con los brazos abiertos y apoyados en el suelo llevar un pie a la mano contraria, dejando la pierna contraria estirada, etc.

## UNIDAD DIDÁCTICA 8.- ANDÉN 9 Y ¾

El Andén *9 y ¾*, es el lugar de salida del tren que lleva a los alumnos a Howgarts, en cuestión, esta unidad está orientada a la realización a actividades y juegos en medios no estables.




Se realizarán actividades en la que los alumnos tendrán que potenciar su sentido de orientación y durante esta unidad didáctica se realizará una salida extraescolar al campo.

**Temporalización:** 3 junio – 17 junio

### Objetivos

1.- Conocer y respetar las posibilidades que ofrece el entorno para la realización de actividades físico deportivas

2.- Comparar y relacionar las actividades físicas en la naturaleza con la salud y la calidad de vida, adoptando las medidas de seguridad correspondientes con la actividad en cuestión.

### Criterios de Evaluación y Estándares de aprendizaje

**6. Desarrollar actividades propias de cada una de las fases de la sesión de actividad física, relacionándolas con las características de las mismas.**

6.1. Relaciona la estructura de una sesión de actividad física con la intensidad de los esfuerzos realizados

**8. Reconocer las posibilidades que ofrecen las actividades físico-deportivas como formas de ocio activo y de utilización responsable del entorno.**

8.1. Conoce las posibilidades que ofrece el entorno para la realización de actividades físico deportivas.

8.2. Respeta el entorno y lo valora como un lugar común para la realización de actividades físico deportivas.

**9. Controlar las dificultades y los riesgos durante su participación en actividades físico-deportivas y artístico-expresivas, analizando las características de las mismas y las interacciones motrices que conllevan, y adoptando medidas preventivas y de seguridad en su desarrollo.**

9.1. Compara los efectos de las diferentes actividades físicas y deportivas en el entorno y los relaciona con la forma de vida en los mismos.

9.2. Relaciona las actividades físicas en la naturaleza con la salud y la calidad de vida.

| |
|---|
| 9.3. Adopta las medidas preventivas y de seguridad propias de las actividades desarrolladas durante el ciclo, teniendo especial cuidado con aquellas que se realizan en un entorno no estable. |
| **Contenidos** |
| Actividades en medio no estable: senderismo. |
| **Metodología** |
| Las metodologías que aplicaremos a lo largo de esta unidad didáctica serán principalmente el descubrimiento guiado y la resolución de problemas.<br>Los alumnos irán descubriendo por ellos mismos la práctica deportiva a la par que desarrollan y valoran sus capacidades físicas |
| **Evaluación** |
| El docente elaborará rúbricas con la que evaluará determinadas actividades que previamente indicará a los alumnos. También se evaluará el comportamiento del alumno y su actitud frente a la asignatura y a sus compañeros. |

## UNIDAD DIDÁCTICA 9.- LA SALA DE LAS CASAS

La *Sala de las casas* es la competición que se lleva a cabo en el colegio de Hogwarts entre los alumnos de las diferentes casas, *Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw y Slytherin.*

En cuestión, esta unidad didáctica se aplicará durante todo el curso y se destinarán los primeros 10 minutos de la sesión para su ejecución, una vez cada dos semanas.

Esta unidad está orientada a la valoración crítica por parte de los alumnos sobre sus hábitos saludables y alimentación en su vida cotidiana.

Se realizará una rúbrica mediante la herramienta digital Microsoft Word por parte del docente, con la cual los alumnos deberán ir valorando sus hábitos y alimentación semanalmente.

**Temporalización:** Se utilizarán los primeros 10 minutos de las sesiones seleccionadas por el docente.

En días de lluvia se realizará un recuento masivo y se analizará cómo van evolucionando los alumnos

### Objetivos

1.- Identificar las características que deben tener las actividades físicas para considerarse saludables

2.- Adoptar una actitud crítica frente a las prácticas que tienen efectos negativos para la salud

3.- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para elaborar documentos digitales propios, como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante.

### Criterios de Evaluación y Estándares de aprendizaje

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

4.6. Identifica las características que deben tener las actividades físicas para ser consideradas saludables, adoptando una actitud crítica frente a las prácticas que tienen efectos negativos para la salud.

| |
|---|
| **10. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje, para buscar, analizar y seleccionar información relevante, elaborando documentos propios, y haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos.**<br>10.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para elaborar documentos digitales propios (texto, presentación, imagen, video, sonido…), como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante. |
| **Contenidos** |
| Salud: Higiene postural en la actividad física y en las actividades cotidianas.<br>Hidratación y alimentación durante la actividad física. |
| **Metodología** |
| Se llevará a cabo un estilo de enseñanza que promueva y ofrezca la participación del alumno en el aula para lograr alcanzar los aprendizajes. Todo esto se logrará con una enseñanza basada en el aprendizaje en grupos reducidos (casas de Hogwarts)<br>El docente potenciará y concienciará a los alumnos de la importancia del trabajo cooperativo, su autonomía y su capacidad de reflexión. |
| **Evaluación** |
| En esta unidad didáctica se realizará una evaluación continua cada dos semanas mediante una rúbrica, comprobando si los alumnos han ido adquiriendo hábitos de vida saludable. |

## 11. Conclusiones

Con la realización de esta programación general anual se ha pretendido desarrollar una serie de objetivos didácticos que permiten alcanzar al alumnado experimentar unos aprendizajes significativos de calidad, todo ello contextualizado desde la técnica de la gamificación, sumergiéndolos en el maravilloso mundo de magia y hechicería de Harry Potter.

En líneas generales los objetivos pretendidos en este trabajo eran dotar de autonomía al alumnado, trabajando valores como el respeto, la tolerancia y el compañerismo e incentivar y provocar interés y motivación en la práctica de actividad física. Desde un punto de vista objetivo y analizando el trabajo realizado con la elaboración de esta programación general anual se puede decir que se garantiza el cumplimiento de ambos objetivos.

Son múltiples las dificultades que han ido surgiendo con la elaboración de las sesiones, unidades didácticas, selección de los contenidos, los criterios de evaluación, los estándares de aprendizaje o la elección de las metodologías aplicadas entre otros aspectos, para lograr alcanzar los objetivos indicados anteriormente.

Desde la elaboración de esta programación se ha buscado en todo momento su aplicabilidad en los centros educativos, dotándola de coherencia y explotando al máximo los recursos que podemos encontrar en el aula.

La realización de este trabajo de fin de grado me ha parecido una experiencia positiva a la par que enriquecedora. En él he podido plasmar los contenidos que más influencia han dejado en mí una vez finalizada esta etapa de cinco años y se recogen aportaciones educativas de gran valor personal.

Para finalizar, me gustaría agradecer a mi tutora, Evelia Álvarez Franco, por su disponibilidad y por las orientaciones durante todo el proceso de realización de trabajo de fin de grado, que me han servido de guía para la consecución del mismo.

## 12. Referencias bibliográficas

Coterón, J., González. J., Mora, C. y Fernández-Caballero, J. (2017). Guía de iniciación a la gamificación en Educación Física. *Edita: Fundación General de la Universidad Politécnica de Madrid.* ISBN: 978-84-697-8349-8

Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. Núm.118 de 20/05/2015

Monguillot, H., González, C., Zurita, C., Almirall, LL. y Guitert, M. (2015). Play de game: gamificación y hábitos saludables en educación física. *Apunts Educación Física y Deportes.* ISSN:1577-4015. nº. 119, pp. 71-79

Muñoz García, A. (2010) *Psicología del desarrollo en la etapa de Educación Primaria.*

Madrid: Pirámide

Piaget, T.J., Inhelder, R.B. (2002). *Psicología del niño.* Madrid: Morata.

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Núm. 3 de 03/01/2015

## 13. Anexos

### 13.1. Anexos: aspectos PGA

#### Objetivos de etapa Educación Secundaria Obligatoria

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el 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.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la 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.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación

**13.2. Anexos: materiales de la unidad didáctica a desarrollar**

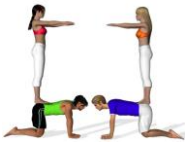
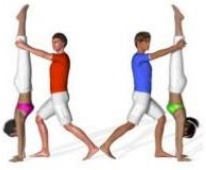
Harry Potter

**PASOS DE BAILE INDIVIDUALES: 1 PUNTO**

**PASOS DE BAILE 2 ALUMNOS: 2 PUNTOS**

**PASOS DE BAILE 3 ALUMNOS: 3 PUNTOS**

**PASOS DE BAILE 4 ALUMNOS: 4 PUNTOS**

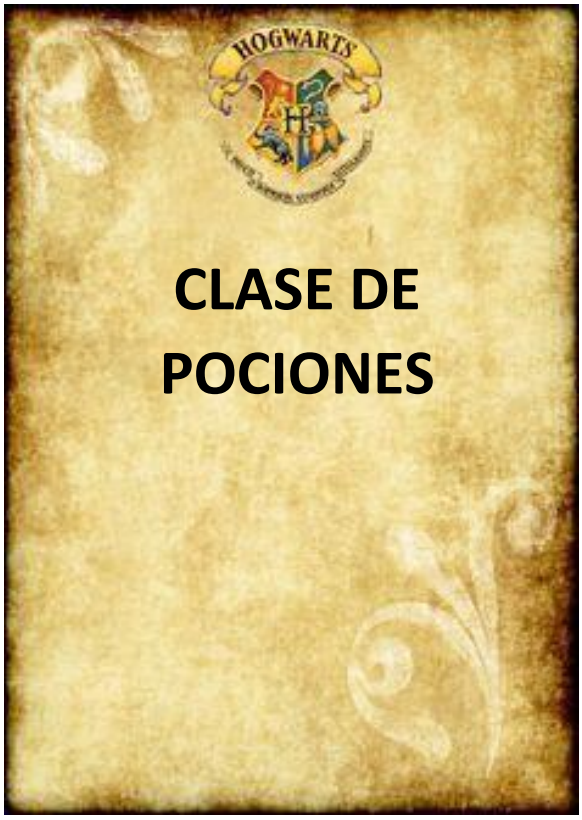



**PASOS DE BAILE 5 ALUMNOS: 5 PUNTOS**

HOGWARTS
PARTIDO DE QUIDDITCH

HOGWARTS
ELECCIÓN SOMBRERO SELECIONADOR

HOGWARTS
REUNIÓN AMIGOS EN EL SALÓN DE LA CASA


HOGWARTS
CLASE DE POCIONES