

ESO

Educación Física 1

Programación

Unidad 3

1. Presentación de la unidad
2. Objetivos didácticos
3. Contenidos de la unidad/Criterios de evaluación/Estándares de aprendizaje evaluables/Competencias clave
4. Selección de evidencias para el portfolio
5. Competencias clave: Descriptores y Desempeños
6. Tareas
7. Estrategias metodológicas
8. Recursos
9. Herramientas de evaluación
10. Medidas para la inclusión y la atención a la diversidad
11. Autoevaluación del profesorado

1. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD

Título

Juegos y deportes

Descripción de la unidad

La unidad se inicia estableciendo una distinción básica entre juego y deporte, para ofrecer a continuación una clasificación de los juegos en Educación Física. Se abordan después los juegos populares y los juegos tradicionales, matizando las diferencias entre ambos, y se explican las características del deporte individual, del que se toma como ejemplo el bádminton, cuyas reglas y técnicas se describen con detalle.

La unidad se cierra con la sección «La cultura del movimiento», en la que, junto a la descripción de un juego tradicional (en este caso, «el torito en alto»), se dedica especial atención al «placer de jugar» y a la necesidad de aprender a respetar a los demás y a colaborar con ellos en el juego.

A través de las diferentes explicaciones teóricas, ejercicios físicos y actividades propuestas, se pretende que los alumnos y las alumnas adquieran, comprendan y sean capaces de sacar partido de los conocimientos siguientes:

- El juego.
- El deporte.
- Clasificación y objetivos de los juegos.
- Los juegos populares y tradicionales.
- Diferencias entre juegos y deportes.
- El deporte individual: sus características.
- El bádminton.

Temporalización

La temporalización asignada a esta unidad es de dos o tres semanas, que incluyen el desarrollo y la realización de las tareas individuales y colectivas asociadas a ella.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Conocer algunas teorías sobre el juego.
- Clasificar los juegos en función del contenido de Educación Física que desarrollan.
- Experimentar diferentes tipos de juegos.
- Conocer y practicar los juegos populares y tradicionales.
- Observar las diferencias entre juegos populares y tradicionales.
- Diferenciar claramente el juego del deporte.
- Conocer las características básicas del deporte individual.
- Introducirse en el bádminton y conocer sus reglas básicas.
- Conocer y practicar los gestos técnicos del bádminton.

3. CONTENIDOS DE LA UNIDAD - CRITERIOS DE EVALUACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociales y cívicas (CSYC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) y conciencia y expresiones culturales (CEC).

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	CC
El juego y el deporte <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de juego. - Qué es el deporte. - Qué se necesita para jugar. 	1. Conocer teorías sobre el juego.	1.1. Conoce teorías sobre el juego.	CCL, CMCT
Clasificación de los juegos <ul style="list-style-type: none"> - En relación con la actividad corporal. - Objetivos de los juegos. 	2. Clasificar los juegos en función del contenido de Educación Física que desarrollan.	2.1. Clasifica los juegos en función de los diferentes contenidos de Educación Física que desarrollan.	CCL, CMCT, CAA
	3. Experimentar diversos tipos de juegos.	3.1. Experimenta y practica diferentes tipos de juegos.	CMCT, CAA
Los juegos populares y tradicionales <ul style="list-style-type: none"> - Sus características. - Sus diferencias. - Tipos de juegos tradicionales. 	4. Conocer y practicar los juegos populares y tradicionales.	4.1. Conoce y practica los juegos populares y tradicionales.	CMCT, CEC
	5. Observar las diferencias entre juegos populares y tradicionales.	5.1. Tiene en cuenta las diferencias entre juegos populares y tradicionales.	CMCT, CEC
Diferencias entre juego y deporte	6. Diferenciar claramente entre juego y deporte.	6.1. Sabe diferenciar con precisión el juego del deporte.	CCL, CMCT
El deporte individual <ul style="list-style-type: none"> - Sus características. - Las capacidades físicas y el deporte. 	7. Conocer las características básicas del deporte individual.	7.1. Conoce las características básicas del deporte individual.	CMCT, SIEP
El bádminton <ul style="list-style-type: none"> - Características. - Reglas básicas. - Gestos técnicos. 	8. Introducirse en el bádminton y conocer sus reglas básicas.	8.1. Muestra interés por el bádminton y conoce sus reglas básicas.	CCL, CMCT
	9. Conocer y practicar los gestos técnicos del bádminton.	9.1. Conoce y practica los gestos técnicos del bádminton.	CMCT, CAA
Iniciativa y perseverancia a la hora de realizar los ejercicios físicos y deportivos propuestos y espíritu de colaboración al trabajar en grupo.	10. Mostrar iniciativa y perseverancia a la hora de afrontar los problemas y de defender opiniones, y desarrollar actitudes de respeto y colaboración a la hora de trabajar en grupo.	10.1. Muestra iniciativa y mantiene la constancia al afrontar tanto el aprendizaje de los nuevos conocimientos como a la hora de realizar los ejercicios.	CSYC, SIEP
		10.2. Se muestra participativo y dispuesto a trabajar en equipo.	CSYC, SIEP

4. SELECCIÓN DE EVIDENCIAS PARA EL PORTFOLIO

Los estándares de aprendizaje muestran el grado de consecución de los criterios de evaluación desde la propia descripción y concreción del criterio. Para facilitar el seguimiento del desarrollo de cada estándar, buscaremos datos objetivos de los alumnos que muestren su evolución en cada uno de ellos.

En el anexo de evaluación se propone un portfolio de evidencias para los estándares de aprendizaje. El cuadro siguiente sugiere una selección de algunas de estas posibles evidencias. Los docentes podrán sustituirlas por otras que consideren más relevantes para el desarrollo de su grupo.

Libro del alumno (LA) / Propuesta didáctica (PD)

Estándares de aprendizaje evaluables	Selección de evidencias para el portfolio
1.1. Conoce teorías sobre el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades del LA para comprender y distinguir los conceptos de juego y deporte. - Resultados de la búsqueda en la Red de información sobre el juego y los juegos deportivos. - Ejercicios del LA para estimular la practica espontánea de juegos.
2.1. Clasifica los juegos en función de los diferentes contenidos de Educación Física que desarrollan.	<ul style="list-style-type: none"> - Resultados de la búsqueda en la Red de información sobre juegos motrices con balón.
3.1. Experimenta y practica diferentes tipos de juegos.	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios del LA para practicar diferentes tipos de juegos.
4.1. Conoce y practica los juegos populares y tradicionales.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades y ejercicios del LA para conocer y practicar diferentes juegos populares y tradicionales.
5.1. Tiene en cuenta las diferencias entre juegos populares y tradicionales.	<ul style="list-style-type: none"> - Resultados de la búsqueda en Internet de vídeos sobre juegos populares y tradicionales.
6.1. Sabe diferenciar con precisión el juego del deporte	<ul style="list-style-type: none"> - Localización en la Red de información sobre las diferencias técnicas entre juego y deporte. - Actividades y ejercicios del LA para identificar y comprender las diferencias entre juego y deporte.
7.1. Conoce las características básicas del deporte individual	<ul style="list-style-type: none"> - Localización en Internet de información sobre las principales diferencias entre deportes individuales y deportes colectivos. - Actividades y ejercicios del LA para conocer las características del deporte individual y practicar algunos de ellos.
8.1. Muestra interés por el bádminton y conoce sus reglas básicas.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades del LA sobre aspectos básicos del bádminton.

9.1. Conoce y practica los gestos técnicos del bádminton.	- Ejercicios del LA para practicar los gestos técnicos propios del bádminton.
	- Resultados de buscar en la Red información sobre las técnicas básicas de este deporte y vídeos sobre el juego de Carolina Marín, campeona mundial de bádminton de 2014.
10.1. Muestra iniciativa y perseverancia para aprender nuevos contenidos y realizar los ejercicios, y mantiene una actitud de respeto y colaboración a la hora de trabajar en grupo.	<ul style="list-style-type: none">- Propuesta del LA para aprender y practicar un juego tradicional de persecución («el torito en alto»).- Actividades del LA para asimilar y poner en práctica los principales contenidos de la unidad.

5. COMPETENCIAS CLAVE: DESCRIPTORES Y DESEMPEÑOS

Competencia	Descriptor	Desempeño
<i>Comunicación lingüística</i>	Realizar intercambios comunicativos eficaces en las actividades físicas lúdicas.	Es capaz de desarrollar juegos en los que existen códigos prefijados de sentido de orientación.
	Conocer el vocabulario específico del bádminton y de los juegos tradicionales incluidos en la unidad.	Es capaz de interpretar correctamente instrucciones relacionadas con el bádminton y sus gestos técnicos, y con diferentes juegos tradicionales.
<i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</i>	Entender y valorar la actividad lúdica y deportiva como elemento importante para preservar la salud física y mental.	Se muestra activo y valora la práctica de juegos y deportes en espacios abiertos.
<i>Competencia digital</i>	Utilizar las nuevas tecnologías para seleccionar información y transformarla en conocimientos aplicados a sus actividades.	Utiliza los recursos incluidos en www.anayadigital.com .
	Localizar y visionar vídeos que sirvan para ampliar y asimilar información y conocimientos relacionados con los juegos y deportes.	Localiza en la Red y sabe aplicar la información, tanto textual como visual, relacionada con los juegos y deportes.
<i>Aprender a aprender</i>	Manejar de forma eficaz los recursos y las técnicas adquiridas en la práctica de diversos juegos y deportes para progresar en el dominio de otros nuevos.	Es capaz de mantener e incrementar sus progresos en las actividades lúdicas y deportivas siendo consciente de sus posibilidades.
<i>Competencias sociales y cívicas</i>	Aceptar y respetar las reglas de juego acordadas entre todos.	Juega de forma cooperativa con los demás compañeros.
	Valorar el trabajo y las aportaciones de los demás, sin discriminar por razones de sexo, clase, origen o cultura.	Valora y practica la integración social a través del juego.
<i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i>	Buscar soluciones a los problemas planteados en las situaciones de juego.	Se muestra seguro y progresa en la toma de decisiones de forma racional.
	Mostrar iniciativa personal para iniciar o promover juegos y deportes.	Muestra iniciativa a la hora de organizar el desarrollo de actividades lúdicas y prácticas deportivas.
<i>Conciencia y expresiones culturales</i>	Apreciar el juego como manifestación cultural de la motricidad humana.	Practica juegos populares y tradicionales.
	Entender y valorar los juegos populares como un patrimonio cultural que debe conservarse y transmitirse.	Practica de forma autónoma los juegos tradicionales sugeridos.

6. TAREAS

Libro del alumno (LA) / Propuesta didáctica (PD) / Recursos digitales (RD)

Tarea 1: Leemos la presentación de la unidad y llamamos la atención del alumnado sobre lo que vamos a conocer, aprender y practicar en ella.

- Conocemos las sugerencias metodológicas generales, las ideas previas y los procedimientos de trabajo de la unidad con la PD.
- Conocemos las sugerencias metodológicas de inicio de la unidad con la PD.
- Leemos la información introductoria de forma cooperativa y extraemos las ideas principales.
- Anticipamos algunos conceptos de la unidad enunciados en la sección «Prepárate para...».

Tarea 2: Aprendemos los conceptos básicos de juego y deporte.

- Conocemos las sugerencias metodológicas de la PD.
- Leemos la información sobre los conceptos de juego y deporte y extraemos las ideas principales.
- Buscamos en la red información sobre qué es un juego y sobre juegos deportivos.
- Realizamos las actividades de la sección «Jugamos a saber» del LA.
- Observamos con atención las ilustraciones y practicamos con nuestros compañeros los juegos que en ellas se representan.

Tarea 3: Conocemos la clasificación y objetivos de los juegos y deportes.

- Conocemos las sugerencias metodológicas de la PD.
- Leemos la información referida a teorías sobre los juegos y su clasificación.
- Buscamos en la red informaciones y vídeos para poder realizar de forma autónoma juegos motrices con balón.
- Practicamos los diferentes juegos descritos en el LA.

Tarea 4: Conocemos y practicamos juegos populares y tradicionales.

- Conocemos las sugerencias metodológicas de la PD.
- Resumimos la información del LA sobre los juegos populares y tradicionales y sus diferentes tipos.
- Realizamos las actividades de la sección «Jugamos a saber» del LA.
- Buscamos en la red vídeos que nos resulten útiles para conocer y practicar juegos tradicionales y juegos populares.
- Practicamos los juegos tradicionales descritos en el LA.

Tarea 5: Aprendemos las diferencias entre juego y deporte.

- Conocemos las sugerencias metodológicas de la PD sobre las diferencias entre juego y deporte.
- Leemos y resumimos la información del LA sobre las diferencias entre juego y deporte.
- Realizamos las actividades de la sección «Jugamos a saber» del LA.
- Buscamos en Internet información sobre las diferencias técnicas entre juego y deporte.
- Con apoyo de las ilustraciones del LA, analizamos diferentes actividades físicas que se practican en juegos y deportes y las comparamos.

Tarea 6: Conocemos las características del deporte individual.

- Conocemos las sugerencias metodológicas de la PD sobre las características básicas del deporte individual.
- Resumimos la información del LA sobre las características básicas del deporte individual y cómo se deben emplear en su práctica las capacidades físicas.
- Buscamos en Internet información y vídeos sobre deportes individuales y respecto a sus diferencias con deporte colectivos.
- Realizamos las actividades de la sección «Jugamos a saber» del LA.
- Practicamos los ejercicios propuestos en el LA.

Tarea 7: Conocemos las características, las reglas y los gestos técnicos del bádminton y practicamos este deporte.

- Conocemos las sugerencias metodológicas de la PD sobre el bádminton.
- Buscamos en Internet información sobre técnicas del bádminton y vídeos relacionados con el campeonato mundial femenino de este deporte.
- Realizamos las actividades de la sección «Jugamos a saber» del LA.
- Conocemos y practicamos los gestos técnicos básicos del bádminton tras asimilar la información y siguiendo las indicaciones de los ejercicios del LA.

Tarea 8: Conocemos las características de un «juego de siempre» y algunas consideraciones sobre el placer de jugar.

- Leemos la información de la sección «Los juegos de siempre» y explicamos las reglas para jugar a «al torito en alto».
- Leemos y comentamos en grupo el texto sobre «el placer de jugar».

Tarea 9: Leemos un texto sobre cómo aprender a respetar y colaborar jugando.

- Leemos y comentamos el texto del LA.
- Realizamos las actividades incluidas en «Trabaja con el texto» del LA.
- Recopilamos las actividades para el portfolio del alumno.

7. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Concebimos el juego como un medio de educación, pero también como una vía de cultura. En este sentido, y dado que las actividades físicas son uno de los fenómenos culturales en alza del mundo contemporáneo y se encuentran muy difundidas por los medios de comunicación, se hace precisa una nueva valoración de la materia, que permita al escolar contextualizarla de acuerdo con su significación social y reconocerla como valor educativo. Así pues, la Educación Física desborda el marco escolar y, desde un punto de vista constructivo, contribuye a generar en los alumnos posiciones, valoraciones y actitudes de tipo personal, reflexivo y crítico.

Pero, independientemente de la generación de valores y de actitudes, hemos de plantear una visión del juego desde distintos ángulos y perspectivas para facilitar la comprensión del fenómeno por parte del alumnado y su adecuada ubicación en el aprendizaje de contenidos referentes al medio social y a los ámbitos culturales de nuestro país.

En este sentido, entendemos la unidad referida a los juegos dentro de un marco de actuación mucho más amplio. No debemos limitarnos a la construcción y a la organización de los juegos que, de forma reiterada, se desarrollen en las sesiones de clase de Educación Física. Hemos de dar un paso más y mostrar el juego desde una perspectiva social y cultural, e, indiscutiblemente, desde la actividad motriz.

8. RECURSOS

Los siguientes materiales de apoyo servirán para reforzar y ampliar el estudio de los contenidos de esta unidad:

- Libro del alumnado, diccionarios, enciclopedias, medios informáticos de consulta, etc.

Recursos digitales

- Recursos digitales para el profesorado, que acompañan a la propuesta didáctica, y para el alumnado, con los que podrán reforzar y ampliar los contenidos estudiados.
- Enlace web: <http://anayaeducacion.com>.

9. HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

- Seguimiento de la evaluación continua de cada alumno y cada alumna con diferentes pruebas orales y escritas, la realización de los ejercicios propuestos y la valoración de la actitud e interés demostrados en el aula.
- Otros recursos (en el anexo de evaluación).

10. MEDIDAS PARA LA INCLUSIÓN Y LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Como venimos diciendo, dentro del campo de la educación física escolar siempre ha existido una gran diversidad de alumnos, ya que estos proceden de distintos ámbitos culturales y estilos de vida, y, como es lógico, muestran diferencias en cuanto a su capacidad motriz. Por lo tanto, los profesores de Educación Física saben perfectamente que el cuerpo, motivo de estudio y de práctica, se debe desarrollar adaptándose a las circunstancias de cada alumno. Y para que esto sea así, hay que trabajar con las diferencias. Es necesario realizar adaptaciones curriculares, no solo para jóvenes con necesidades educativas especiales, sino también para alumnos con diversa calidad de movimiento en la universalidad del grupo-clase.

Diagnosticar cada tipo de diferencia e intentar dar recetas generales resulta imposible. Pensamos que es el profesor quien, a través de sus experiencias y conocimientos, y nunca mediante pruebas establecidas, debe intervenir entendiendo al alumno como un ser individual.

Sin embargo, en este contenido, y precisamente por su carácter abierto, creemos que todos los alumnos pueden participar en mayor o menor medida. Habrá que estar muy atentos a las dificultades que cada uno presente para ayudarlos e integrarlos en el grupo, evitando así que los compañeros los rechacen.

No hay que olvidar, por último, lo expuesto en el apartado correspondiente del anexo «Herramientas de evaluación» de cara a evaluar las medidas para la inclusión y la atención a la diversidad individual y del grupo que requiera el desarrollo de la unidad.

11. AUTOEVALUACIÓN DEL PROFESORADO

Dispone de una rúbrica para realizar dicha autoevaluación en el anexo «Herramientas de evaluación».