**1ª TAREA SOBRE COMPETENCIAS CLAVE**

**3º DE ESO (ORDEN 14 DE JULIO DE 2016, ANEXO II) + REAL DECRETO 1105/2014 de 26 de Diciembre)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**  **(Orden 14 de Julio de 2016, Anexo II)** | **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**  **(Real Decreto 1105/2014)** | **COMPETENCIAS CLAVE**  **(Orden y Real Decreto)** |
| 1. Resolver con éxito situaciones motrices individuales de oposición aplicando los fundamentos técnicos-tácticos y habilidades específicas de las actividades propuestas, en condiciones reales o adaptadas. | * 1. Aplica los aspectos básicos de las técnicas y habilidades específicas, de las actividades propuestas, respetando las reglas y normas establecidas.   2. Autoevalúa su ejecución con respecto al modelo técnico planteado.   3. Describe la forma de realizar los movimientos implicados en el modelo técnico.   4. Mejora su nivel en la ejecución y aplicación de las acciones técnicas respecto a su nivel de partida, mostrando actitudes de esfuerzo, auto exigencia y superación.   5. Explica y pone en práctica técnicas de progresión en entornos no estables y técnicas básicas de orientación, adaptándose a las variaciones que se producen y regulando el esfuerzo en función de sus posibilidades. | CMCT  CAA  CSC  SIEP |
| 1. Interpretar y producir acciones motrices con finalidades artístico-expresivas, utilizando técnicas de expresión corporal y otros recursos. | * 1. Utiliza técnicas corporales, de forma creativa, combinando espacio, tiempo e intensidad.   2. Crea y pone en práctica una secuencia de movimientos corporales ajustados a un ritmo prefijado.   3. Colabora en el diseño y la realización de bailes y danzas, adaptando su ejecución a la de sus compañeros.   4. Realiza improvisaciones como medio de comunicación espontánea. | CCL  CAA  CSC  SIEP  CEC  CD |
| 1. Resolver con éxito situaciones motrices de oposición, colaboración o colaboración-oposición, utilizando los fundamentos técnicos-tácticos y las estrategias más adecuadas en función de los estímulos relevantes. | * 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.   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.   3. Discrimina los estímulos que hay que tener en cuenta en la toma de decisiones en las situaciones de colaboración, oposición y colaboración-oposición, para obtener ventaja o cumplir el objetivo.   4. Reflexiona sobre las situaciones resueltas valorando la oportunidad de las soluciones aportadas y su aplicabilidad a situaciones reales | CMCT  CAA |
| 4. |  |  |
| Etc. |  |  |
| Etc. |  |  |
| Etc. |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**OBLIGATORIO HACERLO CON UN CURSO**

**POR VUESTRO BIEN ES BUENO QUE LO HAGÁIS CON TODOS, PARA APRENDER Y YA TENÉIS EL TRABAJO DE TODOS LOS AÑOS REALIZADO PARA SIEMPRE**

**2ª TAREA SOBRE COMPETENCIAS CLAVE**

**EJEMPLO DE CONCRECIÓN CURRICULAR POR CRITERIO DE EVALUACIÓN. MATERIA: EDUCACIÓN FÍSICA**

**SECUENCIA QUE SEGUIREMOS:**

1. Partiremos de los **criterios de evaluación** expresados en la normativa andaluza.
2. Expresaremos con qué **competencias clave** está relacionado directamente este criterio (también viene en la normativa andaluza).
3. Expresaremos los **estándares de aprendizaje** (RD de enseñanza).
4. Seleccionaremos los **objetivos** de área que tienen relación directa con esos criterios de evaluación.
5. Seleccionaremos aquellos bloques de **contenidos** relacionados con los criterios y objetivos seleccionados anteriormente.
6. Indicar las **unidades didácticas** en las que se trabajarán los criterios, CC, objetivos y bloques de contenidos anteriormente enunciados (opcional).
7. Basándose en los criterios de evaluación, indicar las **tareas y actividades** desarrolladas en esa unidad didáctica, cuáles serán **evaluables**.
8. Finalmente, indicar cuáles serán los **instrumentos de evaluación** que utilizaremos.

**EJEMPLO DE CONCRECIÓN CURRICULAR POR CRITERIO DE EVALUACIÓN. MATERIA: EDUCACIÓN FÍSICA (3º ESO, 1º CICLO)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **UNIDAD DIDÁCTICA 2 (HALLOWEEN)** | **OBJETIVOS (Orden 14/7/2016, ANEXO II)** | |
| Flash Mob de THRILLER | 1. Planificar, interpretar y valorar acciones motrices de índole artística, expresiva y comunicativa de carácter individual y grupal, utilizando el cuerpo como medio de comunicación expresión, reconociéndolas como formas de creación, expresión y realización personal y prácticas de ocio activo. | |
| **CONTENIDOS (Orden 14/7/2016, ANEXO II)** | **CRITERIO DE EVALUACIÓN (Orden 14/7/2016, ANEXO II)** | |
| Bloque: Expresión Corporal.   * Comunicación y expresión creativa y artística a través del cuerpo. * Baile como manifestación artístico-expresiva. | Departamento:   * Participar de forma desinhibida y constructiva en la creación y realización de actividades expresivas colectivas con soporte musical, especialmente en Carnaval y Halloween.   Orden 14/7/2016 de Andalucía:   * 2. Interpretar y producir acciones motrices con finalidades artístico-expresivas, utilizando técnicas de expresión corporal y otros recursos. (PODÉIS VERLO ARRIBA EN MI CUADRO EN ROJO) | |
| **ESTÁNDADRES DE APRENDIZAJE (RD 1105/2014, ANEXO II)** | **COMPETENCIAS (Orden 14/7/2016, ANEXO II)** | **ABREVIATURA** |
| 2.2. Crea y pone en práctica una secuencia de movimientos corporales ajustados a un ritmo prefijado. (PODÉIS VERLO ARRIBA EN MI CUADRO EN ROJO) | Sentido de la Iniciativa y Espíritu emprendedor.  Aprender a aprender. | SIEP  CAA |
| 2.3. Colabora en el diseño y la realización de bailes y danzas, adaptando su ejecución a la de sus compañeros. (PODÉIS VERLO ARRIBA EN MI CUADRO EN ROJO) | Conciencia y Expresiones culturales.  Competencia Digital. | CEC  CD |

|  |  |
| --- | --- |
| **ACTIVIDADES EVALUABLES** | **HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN** |
| * A CONTINUACIÓN, FLIPPED CLASHROOM (CLASE INVERTIDA): * Buscar información sobre Flash Mob…¿Qué es un Flash MOB? * Buscar información sobre Thriller…¿Qué es exactamente el baile de Thriller? * Unir Flash Mob y Thriller…Ejemplos de internet. * Micro enseñanza. * Progresión. * Kahoot. * A CONTINUACIÓN, CÓDIGOS QR: * Micro enseñanza (Alumnos Profesores) * Implicación de los grupos viendo a través de códigos QR en distintas estaciones las partes del baile y su aplicación práctica a través del Núcleo Básico Central (Alumno/a - Profesor/a) * Progresión. * FLASH MOB FINAL (TAREA FINAL): * Representación Flash Mob en Gimnasio sin público. * Representación Flash Mob en Pista con público y con disfraz. | * Hoja de Observación. * Vídeos. * Clase invertida. * Códigos QR. * Instrumentos de evaluación: Idoceo, Additio, Google Clashroom ó Corubrics de Google Drive (Autoevaluación 30%, Coevaluación 20% y Evaluación Profesor 50%). Las dos últimas aplicaciones pueden ser usadas en cualquier dispositivo (Teléfono, PC y Tablet) * Examen Escrito con Kahoot sobre lo aprendido durante la Unidad Didáctica. |

Esta actividad es una actividad real llevada a cabo durante el mes de Octubre y todo el mundo pudo ver los resultados en el patio a través de un Flash Mob donde todo el alumnado estaba emocionado realizándolo. Actuaron un total de casi 100 alumnos y alumnas, todos y cada uno de ellos disfrazados como Zombies y aprendieron de manera muy divertida como realizar una coreografía, un Flash Mob y la importancia que ha tenido la canción Thriller en nuestra historia, además de aprender aspectos técnicos como por ejemplo la realización de frases musicales de 8 tiempos, ocupación de espacios, etc.

La actividad sirvió para evaluar las distintas Competencias:

* Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. (A la hora de seleccionar los disfraces e introducir algún que otro pase nuevo si se ponen de acuerdo entre todo el alumnado. Por ejemplo, estaba previsto empezar el baile estando tumbado todo el alumnado y decidieron tomar la iniciativa de entrar a la pista ocupando los espacios y yo como profesor accedí a su petición)
* Aprender a aprender. (Aprenden gracias a su implicación y a las indicaciones que les voy dando de manera autónoma, ya que es una de las líneas principales de actuación del Departamento la de conseguir la mayor autonomía posible a la hora de realizar actividades deportivas)
* Conciencia y expresiones culturales. (Importancia de Halloween en la actualidad en nuestra cultura y en otras culturas)
* Competencia Digital. (Utilizando los distintos códigos QR para hacer una Flipped Clashroom o Clase invertida y buscando información sobre Thriller, coreografías y Flash Mob entre otros aspectos). También al utilizar Kahoot se desarrolla la Competencia digital.