|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TÍTULO UNIDAD DIDÁCTICA (TÓPICO GENERATIVO).**  **Jugamos a hockey.** | | | **Temporalización: 3er TRIMESTRE**  **Número de sesiones: 10**  **Área: E.F.** | |
| **OBJETIVOS DIDÁCTICOS** | | **¿QUÉ QUEREMOS QUE COMPRENDAN?**  **Contenidos** | | |
| - EF.5. Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.  - EF.6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades | | **Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”**  1.5. Discriminación selectiva de estímulos y de la anticipación perceptiva que determinan la ejecución de la acción motora.  1.6. Ejecución de movimientos sin demasiada dificultad con los segmentos corporales no dominantes.  1.7. Equilibrio estático y dinámico en situaciones con cierta complejidad. 1.8. Estructuración espacio-temporal en acciones y situaciones motrices complejas que impliquen variaciones de velocidad, trayectoria, evoluciones grupales.  1.10. Adaptación y resolución de la ejecución de las habilidades motrices a resolución de problemas motores de cierta complejidad, utilizando las habilidades motrices básicas eficazmente.  1.11. Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor en la actividad física.  **Bloque 2: “La Educación Física como favorecedora de salud”**  2.11. Preparación autónoma de ropa y calzado adecuados para su uso en una práctica concreta.  **Bloque 4: “El juego y deporte escolar”**  4.1. Investigación, reconocimiento e identificación de diferentes juegos y deportes.  4.2. Aprecio del juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales, fuente de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio.  4.2. Aprecio del juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales, fuente de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio.  4.3. Práctica de juegos y actividades pre-deportivas con o sin implemento.  4.4. Adaptación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, en función de las acciones de los compañeros, de los adversarios y, en su caso, del móvil.  4.5. Conocimiento y uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.  4.6. Puesta en práctica de juegos y actividades deportivas en entornos no habituales o en el entorno natural. Iniciación y exploración del deporte de orientación.  4.7. Respeto del medio ambiente y sensibilización por su cuidado y mantenimiento sostenible.  4.8. Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.  4.9. Aprecio del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor y del esfuerzo personal en la actividad física.  4.10. Aceptación de formar parte del grupo que le corresponda, del papel a desempeñar en el grupo y del resultado de las competiciones con deportividad.  4.11. Contribución con el esfuerzo personal al plano colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas, al margen de preferencias y prejuicios.  4.12. Valoración del juego y las actividades deportivas. Participación activa en tareas motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad.  4.13. Experimentación de juegos populares, tradicionales de distintas culturas y autóctonos con incidencia en la riqueza lúdico-cultural de Andalucía.  4.14. Investigación y aprecio por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz. | | |
| **¿QUÉ QUEREMOS QUE ENTRENEN?**  **Desempeños COMPETENCIAS** | | **Tareas/Estrategias metodológicas** | | |
| ***1. C. Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:***  Utiliza el vocabulario específico del área para describir la realidad.  ***2. C. Lingüística:***  Comprende las indicaciones orales que el profesorado expresan en el aula.  ***3. C: Digital:***  Expresa ideas a través de imágenes, dibujos y/o representaciones digitales.  ***4. C. Sociales y cívicas:***  - Respeta los ritmos de aprendizaje.  - Asume las decisiones de la mayoría.  - Respeta a los compañeros/as.  - Trabaja con criterios de colaboración.  ***5. C Conciencia y expresiones culturales:***  Se expresa a través del cuerpo.  ***6. C. Aprender a Aprender:***  Identifica sus fortalezas debilidades.  ***7. C. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:***  Continua sus tareas aunque tenga errores y los corrija. | | **Tarea 1: Descubro el stick y la pelota (Sesión 1)**  EF. 3.10.1.  **Tarea 2: Pase y recepción (Sesiones 2 y 3)**  EF. 3.3.1. (Más concretamente para estas sesiones, la utilización de la técnica del pase y la recepción que les permitirá un buen desempeño en las sesiones relacionadas con la cooperación-oposición y el ataque-defensa)  **Tarea 3: Conducciones y golpeos (Sesiones 4 a 7)**  EF. 3.3.1. (Más concretamente para estas sesiones, la utilización de la técnica de la conducción y el golpeo que les permitirá un buen desempeño en las sesiones relacionadas con la cooperación-oposición y el ataque-defensa)  **Tarea 4: Defensa, ataque y desmarque (Sesiones 8 y 9)**  EF. 3.3.1. (Más concretamente para estas sesiones, lo que se refiere a los retos tácticos presentes en las situaciones de defensa y ataque, desmarques, etc.)  EF. 3.13.1.  **Tarea 5: Juego real (Sesiones 9 y 10)**  EF. 3.3.1.  EF. 3.13.1.  **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**:  1. Metodología fundamentada en el aprendizaje cooperativo.  2. Metacognición: el alumnado conocerá previamente las rúbricas que se van a utilizar para su evaluación. Además, realizará una autoevaluación de su propio aprendizaje a través de una diana de autoevaluación.  3. Fomentaremos la colaboración de todo el alumnado con todo el alumnado. | | |
| **CRITERIOS DE EVALUACIÓN** | **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE o INDICADORES DE EVALUACIÓN** | | | **Herramientas de evaluación y EVIDENCIAS** |
| C.E.3.3. Elegir y utilizar adecuadamente las estrategias de juegos y de actividades físicas relacionadas con la cooperación, la oposición y la combinación de ambas, para resolver los retos tácticos implícitos en esos juegos y actividades.  C.E.3.10. Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación.  C.E.3.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas. | EF.3.3.1. Elige y utiliza adecuadamente las estrategias de juegos y de actividades físicas relacionadas con la cooperación, la oposición y la combinación de ambas para resolver los retos tácticos implícitos en esos juegos y actividades. (CAA, SIEP).  EF.3.10.1. Manifiesta respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre. (CMT, CSYC).  EF.3.10.2. Identifica y realiza acciones concretas dirigidas a la preservación del entorno y el medio natural. (CMT, CSYC)  EF.3.13.1. Pone por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas. (CSYC). | | | Rúbricas.  Diana de evaluación para la autoevaluación.  Circuito de evaluación |
| **Recursos** | **Adecuación a la diversidad** | | | **FEED-BACK** |
| * ¿Qué recursos son necesarios para la realización de las tareas y actividades de la unidad? * ¿Qué me pueden ofrecer las Tic como apoyo o mejora de los procesos de aprendizaje? | * ¿Qué dificultades y potencialidades preveo en el grupo durante el desarrollo de la unidad? * ¿Cómo voy a minimizar las dificultades? * ¿Qué necesidades individuales preveo en el desarrollo de la unidad? * ¿Qué recursos y estrategias manejaré para atender a las necesidades individuales? | | | * ¿Qué porcentaje de alumnos han alcanzado los objetivos de aprendizaje de la unidad? * ¿Qué es lo que mejor ha funcionado en esta unidad? * ¿Qué cambiaría en el desarrollo de la unidad el próximo curso? ¿Por qué? |

# DESARROLLO DE LAS TAREAS CON SU CORRESPONDENCIA CON LA EVALUACIÓN

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **DÍA** | **ÁREAS** | **TAREAS/ACTIVIDADES** | **¿QUÉ VOY A EVALUAR?**  **¿QUÉ VOY A OBSERVAR?** | **¿CÓMO LO VOY A EVALUAR?**  **Herramientas/ Evidencias** | |  | |
| **Tarea 1: 1. Descubro el stick y conduzco la pelota. (1 sesiones)** | | | | | | |
| Sesión | 1 | Conozco el stick y la bola. Algunas normas | EF. 3.10.1. | Diana de evaluación. Anexo IV |  | |
|  |  |  |  |  | |
|  |  |  |  |  | |
| **Tarea 2: Pase y recepción (2 sesiones)** | | | | | | |
| Sesión | 2 y 3 | Pases y recepción | EF. 3.3.1. (Más concretamente para estas sesiones, la utilización de la técnica del pase y la recepción que les permitirá un buen desempeño en las sesiones relacionadas con la cooperación-oposición y el ataque-defensa) | Rúbrica. Anexo II  Circuito de evaluación (observación directa). Anexo III | | |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| **Tarea 3 conducciones y golpeo (4sesiones)** | | | | | | | |
| sesión | 4 y 5 | Conducciones | EF. 3.3.1. (Más concretamente para estas sesiones, la utilización de la técnica de la conducción y el golpeo que les permitirá un buen desempeño en las sesiones relacionadas con la cooperación-oposición y el ataque-defensa) | Rúbrica. Anexo II  Circuito de evaluación (observación directa). Anexo III | | |
| sesión | 6 | Golpeo |
| Sesión | 7 | Golpeo y pases |
|  |  |  |  |
| **Tarea 4: Defensa, ataque y demarque (2 sesiones)** | | | | | | | |
| sesión | 8 | Defensa ,ataque, y demarque | EF. 3.3.1. (Más concretamente para estas sesiones, lo que se refiere a los retos tácticos presentes en las situaciones de defensa y ataque, desmarques, etc.)  EF. 3.13.1. | Rúbrica. Anexo II  Circuito de evaluación (observación directa). Anexo III | | |
| sesión | 9 | Situaciones reales de juego |
|  |  |  |  |  | | |
| **Tarea 5: Juego real (2 sesiones)** | | | | | | |
| sesión | 9 | Situaciones reales de juego | EF. 3.3.1.  EF. 3.13.1. | Diana de autoevaluación. Anexo IV  Rúbrica. Anexo II  Circuito de evaluación (observación directa). Anexo III | | |
| sesión | 10 |  |

**ANEXO I**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Alumnado | Respeto al espacio | Respeta materiales | Respeta las normas convivencia |
| ... |  |  |  |

B- Respeta diariamente las normas

R- A veces las respeta

M- Generalmente no las respeta.

**ANEXO II**

RÚBRICAS

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **INDICADORES** | **En vías de**  **adquisición**  **1** | **Adquirido**  **2** | **Avanzado**  **3** | **Excelente**  **4** |
| EF.3.3.1. Elige y utiliza adecuadamente las estrategias de juegos y de actividades físicas relacionadas con la cooperación, la oposición y la combinación de ambas para resolver los retos tácticos implícitos en esos juegos y actividades. (CAA, SIEP). | Le cuesta mucho elegir y utilizar adecuadamente las estrategias de juegos y de actividades físicas relacionadas con la cooperación, la oposición y la combinación de ambas para resolver los retos tácticos implícitos en esos juegos y actividades. | En algunas ocasiones logra elegir y utilizar adecuadamente las estrategias de juegos y de actividades físicas relacionadas con la cooperación, la oposición y la combinación de ambas para resolver los retos tácticos implícitos en esos juegos y actividades. | Generalmente logra elegir y utilizar adecuadamente las estrategias de juegos y de actividades físicas relacionadas con la cooperación, la oposición y la combinación de ambas para resolver los retos tácticos implícitos en esos juegos y actividades. | Siempre logra elegir y utilizar adecuadamente las estrategias de juegos y de actividades físicas relacionadas con la cooperación, la oposición y la combinación de ambas para resolver los retos tácticos implícitos en esos juegos y actividades. |
| EF.3.10.1. Manifiesta respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre. (CMT, CSYC). | Le cuesta mucho manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre.. | En algunas ocasiones logra manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre... | Generalmente logra manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre.. | Siempre logra manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre... |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| EF.3.10.2. Identifica y realiza acciones concretas dirigidas a la preservación del entorno y el medio natural. (CMT, CSYC). | Le cuesta mucho identificar y realizar acciones concretas dirigidas a la preservación del entorno y el medio natural. | En algunas ocasiones logra identificar y realizar acciones concretas dirigidas a la preservación del entorno y el medio natural. | Generalmente logra identificar y realizar acciones concretas dirigidas a la preservación del entorno y el medio natural. | Siempre logra identificar y realizar acciones concretas dirigidas a la preservación del entorno y el medio natural. |
| EF.3.13.1. Pone por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas. (CSYC). | Le cuesta mucho poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas | En algunas ocasiones logra poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas | Generalmente logra poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas | Siempre logra poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas |
|  |  |  |  |  |

**Anexo III.**

Uso de observación en un circuito evaluando en postas el manejo del stick, conducciones, pases, golpeo.

***CIRCUITO DE EVALUACIÓN***

Para la evaluación de las habilidades adquiridas durante la Unidad Didáctica, se organizará un circuito formado por tres postas, más una final con un tiempo estipulado para acabarla, que servirá para subir nota y analizar si verdaderamente han adquirido los distintos criterios a evaluar. Todos/as los alumnos/as deben pasar por las tres.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PRIMERA POSTA** | **SEGUNDA POSTA** | **TERCERA POSTA** |
| ***Manejo del stick y conducción:*** Se evaluará la posición de las manos en el stick al conducir la bola hacia una zona determinada. Para complicar el control de la misma, se pondrán conos de señalización o picas para hacer cambios de sentidos. | ***Pases:*** Por parejas hacemos pases aumentando las distancias. De esta forma deben controlar la fuerza que ejercen para que la bola llegue al receptor. | ***Golpeos:***Se realizarán tiros a portería de diferentes tamaños. También variarán los metros desde donde realizamos los golpeos. |

|  |
| --- |
| **POSTA FINAL 30”** |
| Circuito de habilidad completo, donde se colocarán conos a distinta distancia para hacer zig-zag, valla para pasar por debajo, aro para el control de la bola y por último una portería. |

Así mismo, durante los partidos se analizará si se respetan las medidas de seguridad (sobretodo en los golpeos, controlar que no levantan el stick más arriba de su rodilla) y si juegan en equipo.

**Anexo IV**

NIVELES
4: EXCELENTE.
Domina en su totalidad el contenido.
3: BUENO.
Domina casi todo el contenido.
2: REGULAR.
Domina muy...

**POSIBLES PREGUNTAS:**

* **¿He podido aplicar la teoría en la práctica?**
* **¿He mejorado en mi capacidad de juego en equipo?**
* **¿He conocido mis habilidades y las cosas que tengo que mejorar?**
* **¿He aprendido conceptos y habilidades nuevas?**