**ACTIVIDAD POR COMPETENCIAS: ANTONIO REPISO PORRINO.**

**CREACIÓN DE JUEGOS ALTERNATIVOS CON MATERIAL RECICLADO PARA POSTERIORMENTE ORGANIZAR UN TORNEO EN CLASE (4º ESO).**

La actividad que yo voy a presentar es una actividad que he propuesto a mis alumnos/as de 4º ESO en este periodo de cuarentena sobre el tema juegos y deportes alternativos.

La actividad consiste en inventar un juego con material reciclado que los alumnos/as puedan tener en casa. Deben rellenar una ficha con el nombre del juego, sus reglas básicas, el material necesario para jugar y un esquema o dibujo que aclare su desarrollo. A modo de ejemplo les he dejado algunos videos. La actividad se completaría con la organización de unas competiciones o torneos en clase con los juegos de los alumnos/as para ponerlos todos en práctica cuando se reanuden las clases prácticas.

El trabajo lo deben presentar en una ficha en archivo de texto o pdf y además algunas fotos del material que han construido en la plataforma Google Classroom y será calificada como una tarea en esa misma plataforma.

La actividad completa se evaluará con los siguientes criterios de evaluación y sus competencias clave asociadas (se adjunta una planilla de observación con los criterios, competencias y estándares a evaluar):

7. Colaborar en la planificación y organización de campeonatos o torneos deportivos previendo los medios y las actuaciones necesarias para la celebración de los mismos y relacionando sus funciones con las del resto de implicados.

- Competencia de aprender a aprender. CAA

- Competencias sociales y cívicas. CSC

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. SIEP

8. Analizar críticamente el fenómeno deportivo discriminando los aspectos culturales, educativos, integradores y saludables de los que fomentan la violencia, la discriminación o la competitividad mal entendida.

- Competencia de aprender a aprender. CAA

- Competencias sociales y cívicas. CSC

- Conciencia y expresiones culturales. CEC

12. Utilizar eficazmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de aprendizaje para buscar, seleccionar y valorar informaciones relacionadas con los contenidos del curso y comunicar los resultados y conclusiones en el soporte más adecuado.

- Competencia lingüística. CCL

- Competencia digital. CD

- Competencia de aprender a aprender. CAA

Para que los padres tengan conocimiento de la actividad he creado una actividad evaluable en el cuaderno Séneca con toda la información de la actividad y las fechas así como la nota que tendrán los alumnos/as una vez evaluada.