

# DISEÑO DE UNA TAREA DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Un modelo didáctico de cómo diseñar, planificar y evaluar una tarea desde la Educación Física para contribuir al desarrollo de las competencias básicas.

El cambio cultural que supone la inclusión de las competencias básicas en el currículo del Decreto 126/2007 supone iniciar una nueva propuesta didáctica y pedagógica para el desarrollo de las competencias básicas. La Educación Física no es ajena a esta nueva perspectiva educativa, su desarrollo casi exclusivo fuera del aula o su capacidad interdisciplinar la convierten en un área "especial" para contribuir a formar alumnos/as competentes para la vida. Este modelo de diseño, planificación y evaluación de una tarea en Educación Física contribuirá al desarrollo de las Competencias Básicas.

## 1. MODELO PARA DISEÑAR Y PLANIFICAR LA TAREA:

<b>1.1. TÍTULO DE LA TAREA.</b>			
Crear material alternativo para usarlo en la Educación Física, en su ocio y con su familia.			
<b>1.1.1. FINALIDAD DE LA TAREA.</b>			
Hacer un material alternativo con materiales de reutilización (cartones) para jugar en la vuelta a la calma de las sesiones de la unidad didáctica y después practicarlo con su familia y en el ocio.			
<b>1.2. CRITERIO DE EVALUACIÓN DE E.F. del 2º ciclo.</b>			
Practicar y vivenciar juegos motores infantiles y tradicionales de Canarias, reconociendo su valor lúdico y sociocultural.			
<b>1.3. CENTRO DE INTERÉS DE LA TAREA:</b> Nuestras tradiciones canarias.			
<b>1.4. UBICACIÓN DE LA TAREA:</b>			
Ciclo: 2º ciclo	Curso: 4º Primaria	Juegos populares y tradicionales canarios.	
<b>1.5. CONTEXTO EN EL QUE SE DESARROLLA LA TAREA.</b>			
Personal /individual <input type="checkbox"/>	Escolar <input type="checkbox"/>	Familiar <input type="checkbox"/>	Social/Comunitaria <input type="checkbox"/>
<b>1.6. METODOLOGÍA, ORGANIZACIÓN Y RECURSOS.</b>			
<b>METODOLOGÍA</b>	<b>Metodología:</b> Activa, participativa, constructivismo. <b>Estrategias:</b> Participativas y emancipativas. <b>Estilos de enseñanza:</b> Asignación de tareas, descubrimiento guiado. <b>Tareas:</b> Semidefinidas, tareas abiertas		
<b>ESPACIOS</b>	<b>TIEMPO DESTINADO</b>	<b>AGRUPAMIENTOS</b>	<b>DINÁMICAS</b>
Cancha y aula.	2 sesiones de 55 minutos. 1 de E.F y otra de artística.	Por parejas.	Trabajo en equipo, cooperación, colaboración,etc.
<b>RECURSOS</b>	<b>Humanos:</b> Alumnado de 4º de primaria, maestro de E.F y artística. <b>Materiales:</b> Cartones duros, pegamento, rotuladores, regla, tijeras, lápices.		

## 2. ACTIVIDADES QUE SE REALIZAN PARA LOGRAR LAS TAREAS.

### Fase inicial: actividades iniciales y de diagnóstico.

Preguntas abiertas: conocimientos previos.

¿Cómo se construye un material alternativo?

¿Con quién podemos jugar con el material que vamos a crear?

Observación: Observa la variedad de materiales de reutilización que tenemos para construirlo.

Listado: Haz una lista de las cosas que necesitamos para crear el tablero del juego.

### Fase de desarrollo: actividades de aprendizaje.

**Actividad.-** Hacer por parejas dos tableros con los cartones, por un lado hacen el juego del 3 en raya, por el otro lado el juego de gatos y palomas que es un juegos de origen agrícola de Arona(1919) que ya han practicado en la unidad didáctica, por tanto, conocen sus reglas y dinámicas de los juegos.

**Actividad.-** Escribir en una cartulina la descripción y normas del juego y exponerlas, junto con el tablero creado, en el rincón de nuestras tradiciones del Colegio para que lo vea el alumnado, padres y madres y maestros/as.

**Nota.-** El maestro de Educación Física es tutor de 4º de Primaria, por tanto, también les imparte clases de Educación Artística.

### Fase final.

#### Actividad.- Opiniones personales:

¿Los maestros han participado con interés en esta tarea? ¿Por qué?

¿Qué nota te pondrías en esta tarea? ¿Por qué?

#### Actividad.- Torbellino de ideas:

¿Qué otros materiales alternativos se pueden hacer para la Educación Física?

Escribe todos los que se te ocurran o te gustaría hacer a ti con tus compañeros y compañeras.

#### Actividad.- Colaboración familiar:

Jugar con el tablero de juego creado con tu familia, explicándoles las normas de los juegos de gatos y palomas y el tres en raya.

## 3. ELEMENTOS DEL CURRÍCULO ASOCIADOS A LA TAREA

ÁREA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CCBB	CONTENIDOS	OBJETIVOS	
				Área	Etapa
E.F.	Practicar y vivenciar juegos motores infantiles y tradicionales de Canarias, reconociendo su valor lúdico y sociocultural.	4	<b>Bloque II. El movimiento: habilidad y situación motriz.</b> a) Comprensión, aceptación y cumplimiento de las normas en el desarrollo de las tareas y actividades lúdicas. b) El juego motor y el deporte como elementos de la realidad social.	8	E K
		5			
		6			
		7			
ARTÍSTICA	Crear y realizar producciones artísticas de forma individual y grupal planificando y desarrollando el proceso creativo a partir de las experiencias y vivencias desarrolladas en el aula.	3	<b>Bloque II. Expresión y creación visual.</b> <i>Experimentación expresiva:</i> - Exploración de las posibilidades artísticas de los materiales naturales y artificiales para su adecuación a las intenciones creativas.	5 11	B K
		4			
		5			
		6			
<b>Objetivos de la tarea</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar material alternativo con materiales de desecho.</li> <li>- Reconocer el valor lúdico y sociocultural del juego popular canario.</li> <li>- Participar con interés en el juego con sus compañeros y familia.</li> <li>- Contribuir al desarrollo de las competencias priorizadas en la tarea.</li> </ul>			
<b>Criterios operativos de la tarea</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construye material alternativo con materiales de desecho.</li> <li>- Aprecia el valor lúdico y sociocultural del juego popular canario.</li> <li>- Muestra interés en el juego con sus compañeros y familia.</li> <li>- Contribuye al desarrollo de las competencias priorizadas en la tarea.</li> </ul>			

#### 4. ¿CÓMO SE TRABAJA CADA UNA DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS SELECCIONADAS DESDE LA E.F. Y LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA?

CCBB	¿CÓMO SE TRABAJA? Descriptores o niveles de dominio.
1. Conocimiento e interacción con el mundo físico.	Adoptar hábitos de educación ambiental como la reutilización, ser consciente del cambio climático y tomar decisiones para contribuir a un desarrollo sostenible, etc.
2. Tratamiento de la información y competencia digital.	Relacionando y seleccionando la información aprendida en las sesiones de la unidad didáctica de educación física sobre los juegos motrices canarios y su transferencia al trabajo propuesto.
3. Social y ciudadana.	Practicar el diálogo y la negociación para llegar a acuerdos como forma de resolver los conflictos en cada grupo. Aceptar las normas para la elaboración del trabajo. Saber trabajar en equipo. Ser consciente de las pautas a realizar para conservar el medio ambiente (reutilizar)
4. Cultural y artística.	Conocer y valorar su patrimonio lúdico y cultural, elaborar el tablero de juego con cartones, ser creativo en el trabajo, etc.
5. Aprender a aprender.	Saber transformar la información de cómo se debe elaborar el trabajo en conocimiento propio. Ser responsable en el trabajo de grupo, autoevaluarse de forma individual y grupal, plantearse preguntas al hacer el trabajo.
6. Autonomía e iniciativa personal.	Valorar las ideas de la pareja de trabajo. Organizar el tiempo del que disponen para elaborar el trabajo. Autoevaluarse, saber dialogar con el compañero/a, turno de palabra. Extraer conclusiones del trabajo....

#### 5. EVALUACIÓN DE LA TAREA:

##### Técnicas e instrumentos.

Evaluaremos tanto el aprendizaje como la enseñanza de la tarea, fijándonos especialmente en la forma de resolver la tarea por el alumnado.

**5.1. La técnica** que empleamos es la observación sistemática con la recogida de datos.

**5.2. Instrumentos de evaluación de la tarea.**

**5.2.1. Evaluación del maestro/a.**

##### *Del aprendizaje.*

Lista de control de registro masivo, rúbrica, portfolios, diario del maestro/a.

##### *De la enseñanza.*

Cuestionario de autoevaluación del diseño de la tarea y reflexión en el diario del maestro/a sobre sus funciones docentes.

**5.2.2.- Evaluación del alumno/a.**

##### *Del aprendizaje.*

Actividades de autoevaluación como lista de control de autoevaluación o preguntas de autoevaluación.

##### *De la enseñanza.*

Cuestionario sencillo de la autoevaluación del maestro/a.

**5.3. Criterios de calificación.** Informar al alumnado de ellos antes de hacer la tarea para que sepan que se va a evaluar. El aprendizaje es más pedagógico porque el alumnado sabe que es lo importante para aprender.

##### Bibliografía

- SÁNCHEZ BAÑUELOS, F. (1990). Bases para una Didáctica de la Educación Física y el Deporte. (2ª edición ampliada). Madrid: Gymnos.
- MOYA, JOSÉ (2008). Hacia una estructura de tarea compartida como eje integrador del currículum. Seminario proyecto para el asesoramiento: hacia un currículum integrado orientado a la consecución de las competencias básicas. Proyecto Atlántica y Dirección General de ordenación e Innovación educativa de la Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias.