



Universidad de Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria
Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN
FÍSICA PARA 4º DE ESO BASADA EN EL USO DE
MODELOS PEDAGÓGICOS DE ENSEÑANZA**

**TEACHING PROGRAM OF PHYSICAL EDUCATION FOR
4º ESO BASED ON THE USE OF PEDAGOGICAL
MODELS OF EDUCATION**

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Autor: Abel Corral González

Tutor: Francisco Javier Fernández Río

Junio 2020

ÍNDICE

1. RESUMEN	4
2. INTRODUCCIÓN	5
3. REFLEXIÓN SOBRE LA FORMACIÓN Y LAS PRÁCTICAS PROFESIONALES	6
3.1. MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO	6
3.2. PRÁCTICAS EN EL IES	9
4. PROPUESTA DE PROGRAMACIÓN DOCENTE	13
4.1. JUSTIFICACIÓN Y MARCO LEGAL	13
4.2. CONTEXTUALIZACIÓN	14
4.3. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	15
4.4. OBJETIVOS (CAPACIDADES)	19
4.4.1. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA	19
4.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS (CAPACIDADES) DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA	19
4.5. METODOLOGÍA	20
4.5.1. MODELOS PEDAGÓGICOS	21
4.5.2. MÉTODOS DE ENSEÑANZA	26
4.5.3. ESTILOS DE ENSEÑANZA	27
4.5.4. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	28
4.6. PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO	29
4.6.1. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	29
4.6.2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	30
4.6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	30
4.7. RECURSOS	31
4.8. MEDIDAS DE REFUERZO Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	32
4.8.1. PROGRAMA DE REFUERZO CUANDO SE PROMOCIONE CON EVALUACIÓN NEGATIVA	32
4.9. PROPUESTA DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	33
4.10. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE	33
4.11. CONTENIDOS	34
4.12. CRONOGRAMA DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS	37
4.13. SECUENCIACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS	38
4.13.1. UNIDAD DIDÁCTICA DESARROLLADA	61
5. PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA	74
5.1. DIAGNÓSTICO INICIAL	74
5.1.1. ÁMBITOS DE MEJORA	74
5.1.2. CONTEXTUALIZACIÓN	74
5.2. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS	75
5.3. MARCO TEÓRICO	76

5.4. DESARROLLO DE LA INNOVACIÓN	77
5.4.1. RECURSOS NECESARIOS Y AGENTES IMPLICADOS	77
5.4.2. PLAN DE ACTIVIDADES Y CRONOGRAMA	78
5.5. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LA INNOVACIÓN	91
6. CONCLUSIONES	93
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	94

1. RESUMEN

Uno de los principales objetivos de la Educación Física ha de ser el de “enganchar” al alumnado a la práctica de actividad física fuera de las aulas durante su tiempo libre. Los Modelos Pedagógicos de Enseñanza presentan al alumnado como protagonista de su propio aprendizaje, aumentando su interés y motivación por la práctica y, por lo tanto, facilitando las condiciones para transferir los contenidos tratados a su vida diaria.

En este documento se propone una Programación Didáctica basada en el uso de contenidos atractivos para el alumnado a través de distintos Modelos Pedagógicos de Enseñanza. El objetivo principal de esta Programación será aumentar la motivación del alumnado hacia la práctica, posibilitando su transferencia fuera de las aulas. Previamente, se lleva a cabo una reflexión crítica sobre la formación recibida en el Máster de Formación del Profesorado, a través del cual he podido descubrir tales Modelos y, por consiguiente, ha resultado indispensable para construir la Programación posterior. Por último, también se propone un Proyecto de Innovación Educativa, el cual se trata de una Unidad Didáctica integrada en la Programación diseñada y basada de nuevo en los Modelos Pedagógicos.

Palabras clave: Modelos Pedagógicos de Enseñanza, Programación Didáctica, Educación Física.

ABSTRACT

One of the main objectives of Physical Education must be to "hook" students to the practice of physical exercise outside the classroom during their free time. The Pedagogical Teaching Models present the students as main characters of their own learning, increasing their interest and motivation for the practice and, therefore, establishing the conditions to transfer the contents treated to their daily life.

In this document, a Didactic Program based on the use of attractive content for the students through different Pedagogical Teaching Models is proposed. The main objective of this Program will be to increase the motivation of the students towards the practice, making possible their transfer outside the classroom. Previously, a critical reflection was carried out on the training received in the Master's in Teacher Formation, through which I have been able to discover such Models and, consequently, it has been essential to build the Program. Finally, an Educational Innovation is also proposed, which is a Didactic Unit integrated into the Program designed and based again on Pedagogical Models.

Keywords: Pedagogical Teaching Models, Didactic Program, Physical Education.

2. INTRODUCCIÓN

El Trabajo Fin de Máster (TFM) que se presenta a continuación representa la culminación del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional. Tal máster, requisito fundamental para acceder y ejercer la función docente, me ha posibilitado el acceso y especialización en este ámbito, desconocido para mí hasta el momento. A su vez, me ha facilitado la adquisición de nuevos conocimientos y competencias que trataré de plasmar a lo largo de este documento.

Este TFM se puede diferenciar en tres partes bien claras, pero que, al mismo tiempo, se relacionan y complementan entre sí. La primera ellas, se trata de una reflexión sobre la formación recibida en este Máster y el traslado de estos conocimientos a la vertiente más experimental, a través de las prácticas llevadas a cabo en el Instituto de Educación Secundaria (IES). En este apartado se describirán de manera breve las principales competencias y conceptos que me han aportado cada una de las asignaturas que conforman el Máster.

En segundo lugar, se expone una propuesta de programación curricular correspondiente a la materia de Educación Física. Dicha programación estará destinada para el alumnado de 4º de ESO y constituida por diez unidades didácticas que se presentarán en este documento, centrándome en el desarrollo de una de ellas. Gran parte de estas unidades didácticas se caracterizarán por el empleo de Modelos Pedagógicos de Enseñanza, los cuales facilitarán el logro de los objetivos planteados.

Por último, la tercera parte consistirá en la explicación de una propuesta de innovación educativa vinculada a la programación expuesta anteriormente. Esta innovación tratará, fundamentalmente, de aumentar la motivación e interés del alumnado hacia la materia y de “engancharlos” a la práctica de la actividad física mediante el uso, nuevamente, de Modelos Pedagógicos de Enseñanza y contenidos atractivos.

3. REFLEXIÓN SOBRE LA FORMACIÓN Y LAS PRÁCTICAS PROFESIONALES

La experiencia y los conocimientos adquiridos durante este año en el Máster han supuesto una gran formación para mí como futuro docente. Bajo mi punto de vista, las competencias que he adquirido en un periodo tan corto de tiempo son vitales, y más para alguien como yo, quien en el Grado apenas había cursado asignaturas relacionadas con el ámbito de la docencia. Por ello, creo que este año de Máster es de suma importancia en la formación de un docente y pienso que ha “descubierto” un nuevo mundo a muchos de los alumnos y alumnas que lo hemos cursado este año; al menos ese es mi caso.

A continuación, se expone una reflexión sobre la formación adquirida en este Máster. Para ello, he separado los conocimientos adquiridos de una forma más teórica en las diferentes asignaturas que componen este Máster, de las competencias obtenidas durante las prácticas llevadas a cabo en el IES.

3.1. Máster en Formación del Profesorado

Las asignaturas del Máster, distribuidas en dos semestres a lo largo del curso lectivo, preparan y dotan al alumnado de conocimientos teóricos, tanto para su futuro como docentes como para el papel que deben desempeñar durante las practicas ese mismo curso. A continuación, expongo lo que me ha resultado más relevante de cada una de estas materias:

- **Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad**

Se trata de la asignatura del Máster más orientada a la rama psicológica. En ella se hace un repaso de las principales teorías de la psicología de la educación, a la par que se muestran los principales aspectos sobre los procesos mentales y el desarrollo cognitivo del alumnado. Asimismo, hemos podido comprender cuales pueden ser los factores que provocan una determinada conducta y estudiar diferentes estrategias y métodos para modificar o reforzar un comportamiento. Por último, cabe destacar al profesor de esta asignatura, quien utilizaba múltiples analogías, ejemplos y materiales audiovisuales facilitando la comprensión de los contenidos. Bajo mi punto de vista, uno de los mejores docentes que he tenido durante este Máster.

- **Aprendizaje y Enseñanza: Educación Física**

Una de las asignaturas más importantes, enriquecedoras y de las que más he podido aprender en este Máster, quizás también por estar enfocada a la especialidad de Educación

Física. En esta asignatura he podido estudiar y comprender diferentes modelos de enseñanza emergentes e innovadores, tanto desde una vertiente teórica como práctica. Tales modelos de enseñanza tienen como punto común aumentar el interés y la motivación del alumnado dotándoles de mayor responsabilidad y autonomía. He de destacar que algunos de ellos los he podido llevar a cabo durante mis prácticas en el IES y también los he integrado en las Unidades Didácticas de la programación que he desarrollado en este TFM. Por lo tanto, como puede observarse, es la asignatura a cuyos contenidos he dado mayor transferencia fuera del aula.

Por otro lado, en esta asignatura también poníamos en común distintas vivencias y experiencias que nos acontecían a nosotros como alumnos en prácticas y al profesor durante todos sus años como docente en los IES. Creo que esto ha sido muy enriquecedor, pues hemos podido ponernos en la piel de distintas situaciones complejas con las que nos podremos encontrar en un futuro y hemos sido capaces de darles y discutir una solución entre todos.

- **Complementos a la Formación Disciplinar: Educación Física**

La otra asignatura específica de mi especialidad, Educación Física, y que también ha podido incrementar mis conocimientos y competencias. Creo que lo más importante de esta asignatura ha sido las diferentes actividades y recursos que nos han enseñado para poder aplicar y llevar a cabo en nuestros IES, tales como el uso de materiales autoconstruidos, distintos juegos cooperativos, ejercicios de ritmo y expresión, etc. Además, también hemos trabajado con el currículum y los bloques de contenidos de nuestra asignatura.

- **Diseño y Desarrollo del Currículum**

En esta asignatura se imparte y desarrolla fundamentalmente el currículum y los niveles de concreción curricular, se estudian las diferentes disposiciones del marco legal de la LOMCE, se trabaja con los bloques de contenidos de cada especialidad y se reflexiona sobre las principales metodologías y evaluaciones que se pueden llevar a cabo. Se trata de una asignatura con muy pocas horas lectivas cuyo principal objetivo, en mi opinión, es enseñar al alumnado a trabajar con el currículum, pues se trata de algo que nadie ha estudiado previamente.

- **Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa**

Se trata de una de las asignaturas donde ha existido un mayor trabajo en grupo con los compañeros, tanto de la propia especialidad como de otras diferentes, fomentando el conocimiento de todos los ámbitos. En esta asignatura se han tratado y discutido alguno de los temas más ásperos, conflictivos o problemáticos que pueden existir en un Centro Educativo, tales como el acoso escolar, el tratamiento de temas transversales, las diferencias de género, el trabajo interdepartamental, etc. Asimismo, al igual que en la asignatura de Aprendizaje y Enseñanza, también se pusieron en común las experiencias, problemas y posibles mejoras que se pudieran implementar en nuestros Centros de prácticas, lo que resultó muy enriquecedor. Por último, también se nos proporcionó unas líneas generales imprescindibles para la realización de este documento.

- **La Comunicación Social en el Aula: Prensa, Información Audiovisual y Nuevos Medios de Comunicación**

Se trata de la asignatura optativa del Máster, donde, principalmente, se nos enseñó a analizar la publicidad, imágenes, discursos, etc. En resumen, analizamos el tratamiento de la información por los medios de comunicación para distinguir posibles manipulaciones y falacias. Sinceramente, bajo mi punto de vista, es una de las materias del Máster que menos ha contribuido a mi formación de cara a mi futuro en el mundo de la docencia.

- **Procesos y Contextos Educativos**

Asignatura con una gran carga lectiva y densidad de contenidos que, en mi caso, me ha servido a tener unos conocimientos mínimos sobre cuáles son las funciones complementarias a la labor propiamente de un profesor. Esta materia, dividida en tres bloques, es, en mi opinión, una de las más importantes del Máster para conocer el funcionamiento de IES. En ella se han tratado temas tan fundamentales como la atención a la diversidad, la acción tutorial, los procesos de mediación en conflictos, las tutorías con familias, la documentación de los Centros, instrumentos de recogida de información o el marco legislativo bajo el que ha de trabajar un docente.

- **Sociedad, Familia y Educación**

Esta asignatura está dividida en dos bloques bien diferenciados. Comienza sentando los principios sobre una educación en valores, inclusiva y basada en los Derechos Humanos que ha de impartir y ser la base de cualquier docente. La segunda parte de esta materia trata sobre la influencia que puede tener las familias en la educación del

alumnado, se analiza cuál es su implicación y sentido de pertenencia con el Centro y se discuten estrategias y actividades que se pueden llevar a cabo para facilitar su participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Destaca la alta carga de trabajos que se solicitan en una asignatura que no es de las que más horas lectivas ni créditos ECTS tiene. Por último, otro aspecto que considero que podría ser mejorable, es la impartición de la mayoría de los contenidos de manera muy teórica. A mi parecer, la transmisión de estos conocimientos se podría abordar y llevar a cabo de una manera más práctica.

- **Tecnologías de la Información y la Comunicación**

Esta se trata de una asignatura muy breve y con muy pocas horas lectivas. Considero que es una materia que debía tener una mayor carga lectiva y más en los días en los que vivimos actualmente, donde el uso de las nuevas tecnologías está muy en boga y se hace completamente necesario en el mundo de la docencia, como así lo expone la LOMCE. Considero que los docentes nos debemos adaptar tanto al alumnado como al mundo y la sociedad en la que vivimos y, hoy en día, nuestro mundo y nuestra sociedad está totalmente informatizada. Este es uno de los aspectos más negativos que me he encontrado del Máster y que se podría mejorar para los años posteriores.

Por otro lado, en esta asignatura se ha realizado un análisis y crítica sobre el uso que realiza la sociedad de las nuevas tecnologías a partir de una serie de videos observados en la propia clase. Asimismo, también se nos ha informado sobre multitud de cursos online universitarios (MOOC) orientados al mundo laboral que podemos realizar para completar nuestra formación como docentes en aquellas facetas donde nos veamos más vulnerables, lo que me ha parecido muy provechoso y, particularmente, trataré de llevar a cabo cuando finalice este Máster.

3.2. Prácticas en el IES

En este apartado no se darán datos concretos sobre el Centro de referencia donde se han llevado a cabo las prácticas. En lugar de eso, en primer lugar, se comentarán y valorarán aspectos generales sobre el mismo y, a continuación, describiré la experiencia que me ha supuesto mi primer contacto con el mundo de la docencia y las funciones que he llevado a cabo.

En mi opinión, el periodo de prácticas, como ya he comentado anteriormente, es el punto fuerte de este Máster del Profesorado. Es en este tiempo cuando el alumnado se

puede dar cuenta si realmente le gusta esta profesión, y más en casos como el mío que ha sido mi primera experiencia como docente.

Desgraciadamente, este año el periodo de prácticas se ha visto disminuido considerablemente, pudiendo asistir a las mismas únicamente desde el 10 de enero al 12 de marzo de marzo de 2020. Tal periodo se estimaba que se prolongara hasta el 13 de abril, por lo que mi tiempo de prácticas se ha reducido un mes. Este contexto ha venido dado debido a la pandemia mundial del Covid-19 que ha obligado al Gobierno de España a suspender las clases presenciales en todo el territorio nacional en la fecha señalada anteriormente con el objetivo de reducir contagios y evitar el colapso del sistema sanitario.

Consecuentemente a esta situación, no he podido llevar a cabo muchas de las actividades y funciones programadas durante este periodo de prácticas, tales como asistir a un Consejo Escolar o a una Jornada de Evaluación. Asimismo, tampoco he podido finalizar la impartición de la Unidad Didáctica que había preparado para el alumnado de 2º de ESO, pudiendo llevar a cabo únicamente 3-4 sesiones con cada grupo.

A pesar de este infortunio, considero que mi experiencia ha sido totalmente provechosa y enriquecedora, pues en estas prácticas he podido aplicar los conocimientos teóricos adquiridos durante el Grado y el propio Máster, al mismo tiempo que he obtenido nuevos conocimientos y competencias realmente útiles para mi futuro como docente.

El Centro Educativo donde he llevado a cabo a las practicas se encuentra situado en un entorno totalmente urbano. A este Centro acuden más de 600 alumnos y alumnas tanto del mundo metropolitano como rural, y cuenta con más de 60 profesionales desempeñando su función docente. En este IES se imparte educación secundaria, bachiller y un ciclo formativo de grado medio y superior. Asimismo, podemos encontrar un total de cinco colegios adscritos a este instituto, dos de los cuales son públicos mientras que tres son concertados.

Respecto a mi experiencia en el Centro ha resultado reconfortante y formativa, como ya he mencionado. Durante este periodo de prácticas he impartido clase, junto con mi tutora y otro compañero del Máster, a los cursos de 2º de ESO, formado por cuatro grupos, y de 1º de Bachiller, formado por tres grupos.

Durante las primeras semanas, tanto mi compañero como yo, hemos actuados como observadores, tomando nota de los grupos y del alumnado, de las rutinas que seguían, la

metodología utilizada por la profesora, etc. En definitiva, fueron los primeros días de adaptación al Centro y a una nueva experiencia para nosotros.

Conforme pasaron los días y las semanas fuimos tomando las riendas e involucrándonos en mayor medida en la dinámica de la clase. En este sentido, fuimos organizando distintas actividades que nos mandaba la tutora, o bien, diseñando y explicando nuestros propios ejercicios, tales como circuitos de fuerza o juegos de calentamiento. Durante estas semanas, lleve a cabo algunos de los ejercicios y recursos vistos en el Máster, concretamente en la asignatura de Complementos a la Formación Disciplinar.

En este punto, quisiera destacar la labor de nuestra tutora, quien siempre nos dio total libertad para realizar y organizar actividades y se mostró muy cercana con nosotros. En este mismo sentido, el resto de los profesores del departamento también fueron muy atentos y serviciales a la hora de resolvernos cualquier duda o ayudarnos con cualquier situación.

A finales del mes de febrero, mi compañero y yo comenzamos nuestras Unidades Didácticas. Él impartió una unidad sobre deporte colectivo, concretamente de FlagFootball, mientras que yo lo hice sobre juegos cooperativos para el curso de 2º de ESO. Como ya he comentado anteriormente, ninguno de los dos pudimos finalizar nuestras respectivas unidades debido a la cancelación de las clases presenciales, impartiendo aproximadamente la mitad de las sesiones programadas en un inicio.

Pese a esta adversidad, he podido llevar a la práctica uno de los modelos de enseñanza estudiados en la asignatura de Aprendizaje y Enseñanza del Máster, concretamente el modelo de Aprendizaje Cooperativo. Al mismo tiempo, mi compañero utilizó el Modelo Comprensivo para el desarrollo de su unidad; modelo que también conocimos en la asignatura mencionada.

Cabe resaltar que durante el periodo que he impartido mi Unidad Didáctica también he empleado distintos recursos y estrategias para administrar, gestionar y dirigir la clase de forma adecuada. Tales métodos los he ido adquiriendo tanto de los consejos y la observación de la manera de dar clase de mi tutora del IES, como de diferentes asignaturas estudiadas durante el Máster, tal que Procesos y Contextos Educativos, Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad o Aprendizaje y Enseñanza.

Las principales dificultades que me he encontrado durante la impartición de mi unidad ha sido la gestión del grupo en algún momento y con algunos alumnos y alumnas. En la realización de alguna actividad, ciertos alumnos no seguían siempre las consignas y reglas que yo dictaba, ni atendían en gran medida a mis llamadas de atención. En estas situaciones utilicé alguna de las estrategias estudiadas en la asignatura de Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad, como el tiempo fuera o el control de estímulos discriminativos. Bien es cierto que esto ha ocurrido, sobre todo, al comienzo de la unidad y no ha sido de forma generalizada. Con el paso de las sesiones el comportamiento y la actitud de este alumnado ha mejorado notablemente.

Por otro lado, además de impartir clase también he podido comprender y conocer el funcionamiento de un Centro Educativo y las funciones complementarias que ha de llevar a cabo un docente. En este sentido, he asistido a múltiples Reuniones de Departamento, Claustro de Profesores, Reuniones de Tutores, Comisión de Coordinación Pedagógica y REDES. En todas estas reuniones he observado cómo trabajan y se coordinan los órganos de gobierno y los distintos miembros de la Comunidad Educativa para garantizar una educación de calidad.

Estas prácticas han sido una gran experiencia para mí en la que he podido comprender el funcionamiento de un IES y llevar a cabo todas las funciones que tiene un docente. He podido experimentar tanto los aspectos positivos como negativos de la función docente. Esa frustración momentánea por alguna clase o ejercicio que no saliese como pensaba después de prepararlo de forma exhaustiva, se ve recompensada con creces cuando el alumnado muestra interés y se “engancha” a la práctica de la actividad física gracias, en gran medida, a tu labor.

4. PROPUESTA DE PROGRAMACIÓN DOCENTE

4.1. Justificación y marco legal

La programación curricular propuesta en este documento para la asignatura de Educación Física de 4º de la ESO se enmarca dentro de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) (2018) recomienda una práctica diaria de actividad física de intensidad moderada a vigorosa durante al menos 60 minutos para los jóvenes de 4 a 17 años de edad. Sin embargo, la tendencia general del alumnado entre los 15 y 18 años es el abandono deportivo por diferentes motivos, tales como una mayor carga lectiva, asunción de nuevas responsabilidades, preferencia a la realización de otras actividades, etc. Como consecuencia, para muchos jóvenes las clases de Educación Física se convierten en su única práctica físico-deportiva durante la semana. Es por esto que los contenidos se han de planificar de forma adecuada y se debe tratar de motivar al alumnado a la realización de actividad física también fuera de las aulas.

La programación docente que se propone a continuación está sujeta tanto a una normativa estatal como autonómica:

- Normativa estatal:
 - Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
 - Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
 - Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Normativa autonómica:
 - Decreto 43/2015, de 10 de junio, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias.

- Decreto 76/2007, de 20 de junio, por el que se regula la participación de la comunidad educativa y los órganos de gobierno de los centros docentes públicos que imparten enseñanzas de carácter no universitario en el Principado de Asturias.
- Decreto 249/2007, de 26 de septiembre, por el que se regulan los derechos y deberes del alumnado y normas de convivencia en los centros docentes no universitarios sostenidos con fondos públicos del Principado de Asturias.
- Resolución de 27 de agosto de 2012, de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte, por la que se modifica la Resolución de 6 de agosto de 2001, de la Consejería de Educación y Cultura, por la que se aprueban las Instrucciones que regulan la organización y funcionamiento de los Institutos de Educación Secundaria del Principado de Asturias.
- Circular por la que se dictan instrucciones para el curso escolar 2019-2020 para los centros docentes públicos, publicada el 23 de agosto de 2019.

4.2. Contextualización

El IES para el que se plantea la programación curricular se trata de un Centro Público situado en un área metropolitana al que acuden cerca de 700 alumnos y alumnas de entornos tanto rurales como urbanos y de diferentes etnias y culturas. Por otro lado, en este Centro ejercen su labor docente más de 60 profesionales y, a su vez, también desempeñan sus funciones más de 10 personas del equipo no docente. Este Centro ofrece la Enseñanza Secundaria Obligatoria, Bachiller y un Ciclo de Formación Profesional de Grado Medio y Grado Superior.

El departamento de Educación Física está formado por tres docentes, uno de los cuales está de forma interina. Aunque unos lleven más años impartiendo la labor docente que otros, todos ellos tienen una dilatada experiencia en este ámbito y conocen los modelos de enseñanza emergentes que se van a tratar durante esta programación.

En cuanto a los espacios, atendiendo a los lugares donde fundamentalmente se llevará a cabo esta programación, el Centro cuenta con un pabellón polideportivo y un patio dividido en varias canchas. A su vez, cabe destacar que el pabellón mencionado cuenta con una cortina para dividir el espacio en dos, lo que resulta realmente útil cuando

coinciden dos clases al mismo tiempo. Por otro lado, el Centro también dispone de aulas y salón de actos a disposición en caso de que fuera necesario su uso.

El curso para el que está destinada esta programación es de 4º de ESO, formado por un total de tres grupos. De acuerdo con la información del Departamento de Orientación ningún alumno de este curso está reconocido como un Alumno Con Necesidades Educativas Especiales (ACNEE).

El primero de ellos es un grupo formado por 24 alumnos y alumnas con edades comprendidas entre los 15 y 17 años, pues dos de los alumnos han repetido algún curso anteriormente. La clase está formada por 13 chicas y 11 chicos y se trata del grupo de 4º de ESO académico, es decir, orientados a realizar los estudios de Bachiller. A pesar de ser un grupo heterogéneo se trata de una clase unida y cohesionada en la que no se suelen dar grandes conflictos y cuyos miembros ya tienen un cierto grado de madurez. Aun así, cabe destacar que en este grupo también se encuentra una chica que juega a balonmano a nivel profesional y un chico extranjero. No obstante, este último no presenta ninguna dificultad para la comunicación con el resto y está completamente integrado en grupo.

El segundo grupo del 4º de ESO aplicado está orientado a realizar un Ciclo Formativo de Grado Medio. Este grupo está compuesto por un total de 10 chicos y 8 chicas. Al igual que ocurría en el 4º académico, también se trata de un grupo bastante cohesionado donde no es frecuente que ocurran conflictos de gran magnitud. Como factor a destacar hay hasta un total de 9 alumnos que han repetido curso, por lo que tendrán edades comprendidas entre los 15 y 17 años.

El último grupo es el 4º de ESO de Formación Profesional Básica, orientado a estudios de este tipo de formación. El grupo está formado por 12 alumnos (8 chicos y 4 chicas) y todos ellos han repetido curso alguna vez, e incluso dos. Por lo tanto, tienen entre 16 y 18 años de edad. Destaca por ser un grupo pluriétnico, pues cuenta hasta con cinco alumnos que pertenecen a otro país, aunque no tienen ningún problema lingüístico. También cabe resaltar que se trata un grupo más conflictivo que los dos anteriores, sobre todo con ciertos alumnos que se deberán controlar con mayor ahínco.

4.3. Contribución de la materia al logro de las competencias clave

La LOE (2006) define las competencias clave como *capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas*

complejos. El R.D 1105/2014 establece que, para una adquisición eficaz de estas competencias y su incorporación efectiva en el currículo, deberán llevarse a cabo actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar y desarrollar más de una competencia al mismo tiempo.

La LOE establecía hasta ocho competencias básicas hasta la modificación efectuada por la LOMCE, donde se suprimió la Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, quedando únicamente siete competencias clave vigentes. A continuación, siguiendo lo establecido en la Orden ECD 65/2015, se enumeran y explican tales competencias y se describen las aportaciones de la asignatura de Educación Física a cada una de ellas. Asimismo, en el momento en que se detallen las Unidades Didácticas también se concretarán las competencias clave específicas que se trabajarán en cada una de ellas.

- **Comunicación lingüística**

Es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes. La aportación de la Educación Física a la comunicación lingüística se puede dar en distintas actividades y situaciones. Algunos ejemplos pueden ser la redacción y lectura de las reglas de diferentes juegos, la explicación de las normas de una actividad a los compañeros, la presentación oral de contenidos de la materia, la discusión de estrategias y tácticas en deportes colectivos, etc. Asimismo, en este sentido cabe destacar el bloque de contenidos de Actividades corporales de ritmo y expresión de nuestra asignatura, pues sus contenidos permiten el desarrollo de la expresión corporal y la comunicación a través de gestos, posturas y movimientos.

- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**

La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto; mientras que las competencias básicas en ciencia y tecnología son aquellas que permiten *un acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con él desde acciones orientadas a la conservación y mejora del medio natural, la protección y mantenimiento de la calidad de vida y el progreso de los pueblos. Estas competencias contribuyen al desarrollo del pensamiento científico y las destrezas tecnológicas.* El

cálculo de puntuaciones en las diferentes actividades, análisis de trayectorias de los móviles o de los movimientos corporales y gestos técnicos, la cuantificación de la carga de trabajo o la comparación entre el gasto energético y las calorías ingeridas, son algunos ejemplos de la aportación de la Educación Física a esta competencia clave. Al mismo tiempo, los contenidos del bloque de Actividades de adaptación al entorno y al medio natural fomentan el acercamiento, la conservación y la mejora por parte del alumnado de nuestro entorno y del medio físico, lo que se encuentra estrechamente relacionado con esta competencia.

- **Competencia digital**

La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación. Hoy en día, la integración de los medios tecnológicos en las clases se trata prácticamente de una obligación, en el sentido de la necesidad del docente de adaptarse al contexto actual. Dentro de la Educación Física existen múltiples posibilidades de introducir las nuevas tecnologías en las clases. Algunos ejemplos pueden ser grabaciones en video o fotografías para evaluar distintos gestos técnicos, uso de blogs virtuales para compartir contenidos sobre la asignatura, presentaciones de contenidos en medios informáticos, utilización de redes sociales para subir contenidos de la asignatura, uso de aplicaciones informáticas creadas específicamente para el ámbito del deporte y de la actividad física o realizar valoraciones críticas sobre estereotipos e información engañosa emitida en distintos medios de comunicación.

- **Aprender a aprender**

Esta competencia se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. Esto exige, en primer lugar, la capacidad para motivarse por aprender. En segundo lugar, requiere conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas. En mi opinión, los docentes de nuestra asignatura han de diseñar actividades y ejercicios que doten de responsabilidad y autonomía al alumnado. De esta manera, haciendo protagonistas a los alumnos y alumnas de su propio aprendizaje, despertaremos en ellos interés y motivación hacia la práctica de actividad física y ejercicio, incluso fuera de las aulas, provocando y persistiendo de esta manera en la mejora de sus capacidades y habilidades. Los Modelos Pedagógicos de Enseñanza que facilitarán la construcción de estos contextos y el trabajo de esta competencia.

- **Competencias sociales y cívicas**

Las competencias sociales y cívicas implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad para interpretar fenómenos y problemas sociales, elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo. La Educación Física constituye el ámbito idóneo para el desarrollo de esta competencia, pues se pueden realizar múltiples actividades y ejercicios que favorezcan la socialización, fomenten una actitud empática y mejoren las relaciones interpersonales entre el alumnado. Prácticamente en cualquier actividad que se desarrollen este ámbito se produce una interacción entre el alumnado y el acatamiento de unas normas. Si bien es cierto que algunos contenidos, como los juegos cooperativos, potencian aun en mayor medida las relaciones entre el alumnado, la valoración de sus esfuerzos y propuestas para resolver una situación, el trabajo en equipo, el pensamiento solidario, la aceptación y la empatía.

- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor**

Esta competencia *implica la capacidad de transformar las ideas en actos. Ello significa adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto.* La Educación Física contribuye al desarrollo de esta competencia en la medida en la que el alumnado toma decisiones propias de manera autónoma y responsable. Por ejemplo, el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor se trabaja claramente en la elaboración de cualquier coreografía o representación ante la clase, pero también en la práctica de cualquier deporte o juego en el cual el alumnado tenga que tomar una decisión entre las múltiples respuestas que puede elegir en función de la situación. Por lo tanto, al igual que ocurría con la competencia anterior, existen múltiples situaciones y contenidos en nuestra asignatura que desarrollan este sentido de la iniciativa.

- **Conciencia y expresiones culturales**

La competencia en conciencia y expresión cultural implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos. El desarrollo de esta competencia clave por parte de la Educación Física se da en aquellos

contenidos donde se trabajan y llevan a cabo diferentes juegos y deportes tanto regionales y nacionales como de otros países del mundo. La práctica de estos juegos conduce a su interiorización y comprensión por parte del alumnado. En esta misma línea, a través de esta práctica, los alumnos y alumnas también pueden llegar a reflexionar sobre los diferentes modos de vida y recursos que pueden tener otras personas en diferentes lugares del mundo, o que tenían nuestros antepasados hace no tanto tiempo. Asimismo, esta competencia también se puede trabajar a partir de actividades en las que haya que realizar montajes artísticos, bailes y demás representaciones.

4.4. Objetivos (capacidades)

4.4.1. Objetivos generales de la etapa

En el Decreto 43/2015, de 10 de junio, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias se enumeran los objetivos generales de la etapa de la ESO, partiendo de los estipulados en el R.D 1105/2014, de 26 de diciembre. El objetivo específico de la asignatura de Educación Física que se deberá tener en cuenta a la hora de desarrollar la programación es el siguiente:

- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de otras personas, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

4.4.2. Objetivos específicos (Capacidades) de la asignatura de Educación Física

Esta programación tratará de desarrollar en el alumnado las siguientes capacidades señaladas en el Decreto 43/2015:

- a) Realizar actividad física de forma autónoma y correcta, aplicando aprendizajes y conocimientos adquiridos, y adaptándolos a condiciones de ejecución que favorezcan la autoestima.

- b) Realizar con autonomía actividad física de naturaleza diversa, respetando sus fases según las condiciones particulares de la práctica, tanto en el centro educativo como en el entorno, con un enfoque social y abierto.
- c) Practicar con eficacia deportes individuales, de adversario y colectivos, de tipo convencional, alternativo y tradicional, asumiendo sus dificultades condicionales, técnicas y tácticas específicas y conociendo las posibilidades deportivas del entorno cercano.
- d) Utilizar creativamente los recursos expresivos y rítmicos corporales desarrollando propuestas escénicas de forma individual y colectiva.
- e) Realizar actividades físico-deportivas de bajo impacto en el entorno próximo y en el medio natural, valorando las posibilidades del Principado de Asturias y el contexto de los centros educativos para la práctica corporal, y contribuyendo a la conservación de los mismos.
- f) Desarrollar habilidades sociales basadas en el respeto mutuo, que promuevan el trabajo en equipo y la solución dialogada de conflictos, participando en actividades de mejora corporal, expresivas, juegos y deportes, independientemente de cualquier diferencia y valorándolas como factor de integración social.
- g) Usar responsablemente las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de los aprendizajes, así como para la puesta en práctica autónoma de los mismos.

Los objetivos de cada Unidad Didáctica que compone la programación propuesta se especificarán más adelante en cada una de ellas.

4.5. Metodología

Tal y como se indica en el Decreto 43/2015, *el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Educación Física contribuirá al desarrollo integral de los y las adolescentes, basándose en la maduración del conjunto de competencias.*

Para el logro de tal fin, y como es lógico, no se utilizará la misma metodología en todas las Unidades Didácticas, sino que se empleará diferentes modelos, métodos, estilos y estrategias de enseñanza que se especificaran más adelante y en cada una de las unidades. Referido a esto, el Decreto 43/2015 también señala que *esta materia en esta etapa se sustenta en un enfoque metodológico variado, es aconsejable utilizar todo tipo de métodos, todo tipo de estrategias y todos los estilos de enseñanza disponibles.*

Los principios metodológicos que regirán la programación curricular propuesta serán los siguientes:

1. Transferencia de los aprendizajes a la vida real. Los ejercicios y actividades planteadas se deberán poder hacer fuera del aula y prácticamente en cualquier contexto o situación, con el objetivo de facilitar la práctica de actividad física durante el tiempo libre del alumnado.
2. Adaptación a las singularidades y ritmos del alumnado. Se deberá tener en cuenta las características individuales de cada alumno y alumna adaptando las actividades a sus capacidades.
3. Aprendizaje comprensivo. La reflexión y puesta en común de los contenidos y de las diferentes soluciones o estrategias que se pueden seguir favorecerá en gran medida la comprensión e interiorización del aprendizaje.
4. Protagonismo del alumnado. Las actividades propuestas tratarán de dotar de autonomía y responsabilidad al alumnado haciéndolos protagonistas de su aprendizaje y aumentando su motivación hacia los contenidos y hacia la materia.
5. Función de guía del docente. Consecuencia del principio anteriormente señalado, el papel del docente ha de ser la de guía controlando y estimulando el aprendizaje del alumnado.
6. Uso de Modelos Pedagógicos de Enseñanza. En la medida en la que se pueda, se utilizarán diferentes Modelos Pedagógicos en las Unidades Didácticas que facilitarán el cumplimiento de los principios enumerados y que se explicarán a continuación.

4.5.1. Modelos Pedagógicos

En este apartado es necesario realizar una diferenciación entre Modelos de Enseñanza y Modelo Pedagógico. El Modelo de Enseñanza se trata de una instrucción que relaciona de manera simultánea las teorías del aprendizaje, las metas de aprendizaje a largo plazo, el contexto, el contenido, la dirección de la clase, las estrategias de enseñanza, la verificación del proceso y la evaluación del aprendizaje del alumno (Metzler, 2005). Sin embargo, los modelos de enseñanza todavía representan un enfoque de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje focalizado en el docente, mientras que la visión actual de este proceso exige concentrarse en el aprendizaje (Fernández-Río y Méndez-Gimenez, 2016; Haerens, Kirk, Cardon y De Bourdeaudhuij, 2011).

Es decir, la enseñanza basada en Modelos Pedagógicos se trata de un planteamiento que se aleja de los contenidos y del docente para focalizarse en las necesidades del alumnado y el estilo de enseñanza como centro del proceso de aprendizaje (Fernández-Río, Calderón, Hortigüela, Pérez-Pueyo y Aznar, 2016; Casey, 2016). Los Modelos Pedagógicos se basan en la interdependencia y la irreductibilidad de las relaciones entre el aprendizaje, la enseñanza, el contenido y el contexto (Fernández-Río, Calderón, Hortigüela, Pérez-Pueyo y Aznar, 2016; Rovegno, 1998). Por lo tanto, los Modelos Pedagógicos no sustituyen a los estilos de enseñanza, sino que los incorporan en sus estructuras en un planteamiento de uso variado y a largo plazo centrados en el estudiante (Fernández-Río, Calderón, Hortigüela, Pérez-Pueyo y Aznar, 2016).

A continuación, se explican y describen brevemente los diferentes Modelos Pedagógicos que se utilizarán durante esta programación:

- **Modelo Ludotécnico**

Tradicionalmente, en el campo de la iniciación deportiva siempre se han utilizado Modelos de Enseñanza centrados exclusivamente en la técnica, que se acercaban más al adiestramiento que a la propia educación (Valero, 2007). Esta concepción de la enseñanza considera al alumnado sujetos pasivos que registran mecánicamente la información que van obteniendo (Valero y Gómez, 2008). Como reacción a esto, han ido surgiendo nuevas alternativas que confieren más protagonismo al alumno y al juego, destacando la importancia de aprender a procesar y comprender la información y a solucionar problemas en un contexto dinámico de actividades lúdicas (Valero, 2005). En este contexto surge el Modelo Ludotécnico.

El Modelo de Enseñanza Ludotécnico está diseñado especialmente para la iniciación al atletismo en las primeras etapas de formación, abordando el aprendizaje de gestos complejos, sin caer en la repetición de movimientos analíticos y carentes de sentido que generan la monotonía y el aburrimiento propios de este tipo de tareas (Pérez, Valero y Gómez-Mármol, 2017). Es decir, persigue la construcción de un nuevo marco pedagógico donde el contenido del atletismo contribuya a la formación global del alumnado, realizando aprendizajes significativos y en un entorno de disfrute y diversión que favorezca la motivación (Valero y Gómez, 2008).

Para ello, este modelo utiliza, principalmente, juegos modificados incluyendo una o varias reglas técnicas para que el alumnado aprenda las diferentes disciplinas atléticas sin

que conduzca al aburrimiento y la pérdida de interés por la práctica. El Modelo Ludotécnico está compuesto por cuatro fases metodológicas (Valero y Gómez-Mármol, 2013):

- Presentación global y propuesta de desafíos: el profesor introduce la disciplina atlética y lanza un desafío que el alumnado deberá resolver durante el transcurso de la sesión.
 - Propuestas ludotécnicas: son juegos modificados en los que se introduce alguna regla de la disciplina.
 - Propuesta global: a través del juego, se busca una tarea donde el alumnado tenga que emplear todos los elementos técnicos practicados con anterioridad.
 - Reflexión y puesta en común: se repasan las fases del gesto técnico y se resuelve el desafío planteado al inicio.
- **Aprendizaje Cooperativo**

El aprendizaje cooperativo puede definirse como un modelo pedagógico en el que *los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza-aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positivas y en el que docente y estudiantes actúan como coaprendices* (Fernández-Río, 2014, p. 69). Este proceso de aprendizaje consta de unos elementos fundamentales sin los cuales no podríamos denominarlo como tal:

- Interacción cara a cara.
- Interdependencia positiva.
- Responsabilidad individual.
- Procesamiento grupal.
- Habilidades interpersonales.

El aprendizaje cooperativo es un modelo pedagógico con enormes posibilidades en el ámbito de la educación física para el tratamiento de cualquier contenido, pero es necesario controlar que sus elementos fundamentales estén integrados en el planteamiento que el docente proponga a sus estudiantes (Fernández-Río y Méndez-Giménez, 2016).

El aprendizaje cooperativo se recomienda implantarlo a través de 3 fases fundamentales (Fernández-Río, 2017):

- Fase 1. Creación y cohesión del grupo: el objetivo de esta fase es construir grupos/clases donde todos los estudiantes aprendan que pueden trabajar unos

con otros, mientras comienzan a experimentar las «bondades» de cooperar con otras personas. Para lograr tal fin es absolutamente imprescindible que el agrupamiento de los estudiantes sea totalmente flexible en todas las tareas.

- Fase 2. El aprendizaje cooperativo como contenido para enseñar y aprender: el objetivo fundamental en esta fase es enseñar al alumnado que puede aprender a usar el aprendizaje cooperativo a través de fáciles y simples técnicas. Al igual que la fase anterior, el agrupamiento de los estudiantes es todavía flexible, pero damos un paso adelante y para varias tareas o ejercicios, incluso sesiones completas, los docentes pueden usar las mismas parejas o pequeños grupos.
- Fase 3. El aprendizaje cooperativo como recurso para enseñar y aprender: los estudiantes ya tienen cierta experiencia de trabajo en contextos cooperativos; por lo tanto, los docentes ya pueden plantear estructuras de clase donde los estudiantes se vean forzados a cooperar de manera regular. En esta fase se emplean grupo de alumnos estables.

- **Modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva**

En la enseñanza de los juegos deportivos la pedagogía tradicional siempre ha partido del desarrollo de la técnica para, una vez dominada esta, pasar al aprendizaje táctico. Frente a este planteamiento, surge una propuesta alternativa más centrada en la táctica que en España podemos conocer como el Modelo Comprensivo (González, Cecchini, Fernández-Río y Méndez-Giménez, 2008). La estructura original de este modelo se dividió en las siguientes fases (Méndez-Giménez, 2010a; Bunker y Thorpe, 1982):

1. Juego. Se trata de alguna forma modificada del deporte mediante la adaptación del espacio, el objetivo, el material, el número de jugadores, etc.
2. Apreciación del juego. En esta fase se pretende que los alumnos entiendan las reglas del juego (tanto las normas del deporte como, por ejemplo, que reconozcan el efecto que provoca la altura de la red en el ritmo de juego, el número de jugadores de campo en el fildeo de una pelota, etc.).
3. Concienciación táctica. Refuerzo del comportamiento táctico mediante la reflexión por parte del alumnado sobre los principios tácticos del juego (como, por ejemplo, la necesidad de crear o defender espacios en los deportes de invasión), favoreciendo así, la comprensión de los mismos.

4. Toma de decisiones apropiadas. Se preguntará al alumnado sobre qué hacer (comportamiento táctico) y cómo hacer (selección de habilidades) durante el transcurso del juego para ayudarles a tomar decisiones apropiadas de acuerdo con los factores existentes.
5. Ejecución de habilidades. Pretende que los alumnos aprendan y practiquen las habilidades técnicas requeridas en el contexto de juego, una vez comprendida su necesidad.
6. Realización. Se persigue que los alumnos se conviertan en jugadores eficientes en situación de juego para lo que se mide su rendimiento.

En la práctica docente estas fases del Modelo Comprensivo se pueden simplificar en tres. Comenzará con la experimentación del deporte a través de un juego modificado gratificante donde se presentará el problema táctico emergente mediante interrogantes para su reflexión. Posteriormente, se trata de suscitar la conciencia táctica mediante tareas reflexivas y depurar la habilidad (una vez que los alumnos ven su necesidad) aislando, si es preciso, la práctica en ejercicios de incidencia más técnica. Finalmente, se reintegra el patrón o concepto aprendido en el juego anterior o en otro más evolucionado buscando una transferencia vertical (Méndez-Giménez, 2010). Los elementos básicos y más característicos de este modelo de enseñanza son (González, Cecchini, Fernández-Río y Méndez-Giménez, 2008):

- Reducir las demandas técnicas del juego: existe una mayor comprensión de la vertiente táctica de los juegos por parte del alumnado a través de actividades que se centran en su desarrollo.
 - Partir de experiencias lúdicas que sean intrínsecamente motivantes para el alumnado: uso de juegos modificados para aumentar el interés del alumnado.
 - Concebir los juegos modificados como contextos auténticos para la evaluación: utilizar estos juegos modificados para dar un feedback formativo al alumnado y contribuir al desarrollo de sus habilidades y competencias.
 - Utilizar un sistema de clasificación de los juegos deportivos que emerge con clara vocación metodológica: el aprendizaje táctico de un deporte se puede transferir a otro de igual categoría.
- **Educación Deportiva**

El Modelo de Educación Deportiva tiene el propósito de desarrollar un modelo de enseñanza para las clases de educación física que estimule experiencias de práctica deportiva auténticas. Experiencias en las que, tanto chicos como chicas, tengan las mismas oportunidades de práctica, lleguen a ser competentes, conocedores del deporte y se entusiasmen con la práctica (Calderón, Hastie y Calderón de Ojeda, 2011). Este modelo, por lo tanto, se centra en el aprendizaje del alumno a través de una pedagogía cooperativa y constructivista, que se ve facilitada por el trabajo en pequeños grupos y juegos reducidos en los que cada miembro tiene un rol y, en general, persigue un objetivo de mejora técnica y conceptual, mejora en la toma de decisiones y mejora en el grado de responsabilidad y autonomía (Luquin, Hastie y Ojeda, 2010; Siedentop, 1994). Los roles que desempeñarán el alumnado, tales como jugador, preparador físico, arbitro o capitán, se irán rotando entre los distintos miembros de los equipos. No obstante, estos procesos se explicarán de forma más detallada en las Unidades Didácticas correspondientes. Este Modelo de Enseñanza tiene una serie de elementos estructurales fundamentales (Méndez-Giménez, Fernández-Río y Méndez Alonso, 2015):

- Afiliación: los participantes forman parte de un equipo a lo largo de toda la unidad.
- Competición: se lleva a cabo una competición formal con normas y reglas.
- Registro: tanto de partidos como de otros elementos como el fair-play, traer el material, etc.
- Festividad: desarrollo en un ambiente lúdico.
- Campeonato final: al final de la unidad se realiza una jornada competitiva donde se decide el ganador.

4.5.2. Métodos de enseñanza

Los métodos de enseñanza se pueden entender como el enfoque general del proceso de enseñanza-aprendizaje (Mosston y Assworth, 1986). Estos métodos están relacionados y son dependientes de los contenidos y actividades que se realicen, por lo que a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje se utilizaran diferentes y variados métodos. Asimismo, como es lógico, determinará el uso de uno u otro modelo educativo (Blázquez, 1982).

Tales métodos pueden tener una tendencia conductista o cognitivista. Es decir, basados en la reproducción analítica o en la búsqueda de la solución, respectivamente. Aunque como ya se ha mencionado anteriormente se utilizaran distintos métodos a lo

largo de la programación, la tendencia general será la de emplear aquellos basados en teorías más cognitivistas.

El uso de este tipo de métodos de enseñanza facilitara el cumplimiento tanto de los objetivos específicos propuestos para esta programación como los objetivos generales que marca el Decreto 43/2015 para la materia de Educación Física. Esto se debe a que estos métodos dotan de mayor autonomía y responsabilidad al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues están centrados en la búsqueda y el docente se convierte en un mero guía o facilitador. Esto permite que el alumnado camine hasta el descubrimiento de principios aplicables a otras situaciones para lograr la “transferencia”.

Por otro lado, los métodos conductistas están basados en una repetición analítica del movimiento. Se caracteriza porque solo existe un modo concreto de realizar la tarea, y es repitiendo la ejecución de un modelo que en muchas ocasiones es el docente, por lo que se dota a este de un gran protagonismo. A pesar de ser todo lo contrario de lo que se ha planteado hasta el momento, este tipo de métodos se podrán emplear en ciertos contenidos, tales como coreografías o, bien, para salvaguardar la seguridad o integridad física de nuestro alumnado.

4.5.3. Estilos de enseñanza

Los estilos de enseñanza se pueden definir como la “*forma que adoptan las relaciones entre los elementos personales del proceso didáctico y que se manifiestan en el diseño instructivo a través de la presentación de la materia, en la forma de organizar la clase y relacionarse con los alumnos*” (Sicilia y Delgado-Noguera, 2002, p. 27). En otras palabras, podría decirse que es la forma que tiene el docente de interactuar con el alumnado.

Siguiendo la línea marcada en esta programación, se utilizarán, en mayor medida, estilos de enseñanza que impliquen cognoscitivamente al alumnado y favorezcan su autonomía y socialización. Por lo tanto, siguiendo el espectro de estilos de enseñanza de Sicilia y Delgado-Noguera (2002), se emplearán estilos como el descubrimiento guiado, la resolución de problemas, la enseñanza recíproca o los juegos cooperativos. Estos estilos de enseñanza facilitaran el cumplimiento de los principios pedagógicos señalados antes, como la enseñanza individualizada, dotar de protagonismo al alumnado o el aprendizaje comprensivo.

No obstante, dependiendo del contenido y del contexto, también se pudieran emplear estilos de enseñanza más tradicionales, como el mando directo o la asignación de tareas. La utilización de cada estilo se especificará en cada Unidad Didáctica.

4.5.4. Estrategias de enseñanza

Las estrategias de enseñanza son los distintos instrumentos que utiliza el docente para contribuir a la implementación y desarrollo de las competencias en su alumnado (Prieto, 2012). En otras palabras, se trata del uso reflexivo de los procedimientos que se utilizan para realizar una determinada tarea. Dicha reflexión indica que la utilización de una estrategia supone algo más que el conocimiento y la utilización de técnicas o procedimientos en la resolución de una tarea determinada (Monereo, Castelló, Clariana, Palma y Pérez, 2000).

En esta programación se utilizarán tareas tanto analíticas como globales. Es decir, cuando la complejidad de la tarea sea alta, esta se realizará por partes de manera más analítica. En cambio, cuando la actividad sea sencilla, esta se podrá realizar en su totalidad y de forma global, focalizando la atención en algún aspecto concreto o modificando la situación real. Además, también se utilizarán otras estrategias de enseñanza como:

- Enseñanza a través de claves: para la realización de aquellos gestos técnicos más complejos o determinantes en una actividad o juego concreto se utilizarán frases cortas que faciliten su ejecución. Estas claves se deben de expresar de forma clara, concisa y con un lenguaje sencillo que el alumnado sea capaz de comprender y recordar. Se basa en tratar de simplificar esos gestos técnicos que resultan más difíciles de ejecutar en una disciplina. De esta manera, el alumnado podrá interiorizar estos gestos más fácilmente a través de las claves.
- Utilización de un cuaderno del alumno: en lugar de libro de texto, el alumnado deberá traer un cuaderno donde apuntar los aspectos más reseñables de las actividades propuestas, como las claves explicadas en el punto anterior. El docente siempre remarcará aquellos contenidos que han de ser anotados en este cuaderno.
- Utilización de un cuaderno del docente: en este cuaderno se llevará apuntada de forma esquemática la sesión con el fin principal de tener una guía para poder conducir la clase de forma adecuada y anticiparse a cualquier situación inesperada que se pueda dar. A su vez, si el docente lo estima oportuno, también

se podrá utilizar como un diario donde anotar los acontecimientos más destacados que ocurran durante la sesión.

4.6. Procedimientos, instrumentos y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado

Según el artículo 26 del Decreto 43/2015, la evaluación del alumnado llevada a cabo por el docente ha de ser continua, formativa, integradora y diferenciada según las distintas materias. Por lo tanto, no solo se valorará el grado de adquisición de contenidos teóricos por parte del alumnado, sino también el logro de competencias clave, su aplicación a la práctica y la evolución de sus habilidades a lo largo del curso académico.

La evaluación ha de ser entendida como una oportunidad para conocer el nivel del alumnado y adoptar decisiones que conduzcan a una mejora de su rendimiento. Es decir, se trata de una oportunidad para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, se llevarán a cabo diferentes tipos de evaluación del aprendizaje del alumnado:

- Evaluación inicial o diagnóstica: permitirá conocer las capacidades previas del alumnado y determinar el punto de partida para adaptar los contenidos a impartir.
- Evaluación continua o formativa: se realizará a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje para conocer y comparar el rendimiento y la evolución del alumnado con los objetivos propuestos y poder modificar las estrategias empleadas en caso de ser necesario.
- Evaluación sumativa o final: posibilita conocer el grado de dominio de contenidos y objetivos planteados por parte del alumnado valorando los resultados del aprendizaje y del proceso.

A continuación, se describirán los diferentes procedimientos, instrumentos y criterios de calificación que guiarán la evaluación del alumnado en esta programación. Cabe recalcar que la utilización de dichas herramientas variará en función de la Unidad Didáctica y los contenidos que se traten en cada momento.

4.6.1. Procedimientos de evaluación

Los procedimientos de evaluación son las distintas acciones llevadas por el docente para obtener información sobre el rendimiento y el grado de conocimiento del alumnado de una manera ordenada (Ibarra y Rodríguez, 2010). Los procedimientos principales que se emplearán en esta programación son los siguientes:

- Observación sistemática del trabajo y desempeño del alumnado en las clases.

- Análisis de las producciones escritas y motrices del alumnado.
- Análisis de las intervenciones orales del alumnado sobre los contenidos trabajados.
- Valoración del trabajo realizado por el alumnado en las horas no lectivas.
- Valoración de la actitud del alumnado en las clases.

4.6.2. Instrumentos de evaluación

Los instrumentos de evaluación son las diferentes herramientas tangibles utilizadas por el docente donde puede recoger y registrar la información sobre el rendimiento del alumnado obtenida a través los procedimientos de evaluación (Ibarra y Rodríguez, 2010). Los instrumentos que serán susceptibles de ser empleados en esta programación serán los siguientes:

- Pruebas escritas y trabajos.
- Pruebas orales.
- Listas de control y escalas de observación.
- Anecdotarios y diarios de clase.
- Portfolios.
- Cuaderno del alumno.

4.6.3. Criterios de calificación

La calificación del alumnado es la interpretación numérica y ponderada de la información obtenida sobre su rendimiento de acuerdo con las competencias adquiridas y unos criterios de evaluación concretos estipulados en el Decreto 43/2015 en función de los contenidos tratados (Ibarra y Rodríguez, 2010).

Abogando por una evaluación formativa e integradora que valore la aplicación a la vertiente práctica de los conocimientos del alumnado, a continuación se presentan los criterios de calificación de esta programación:

- Producciones motrices del alumnado: se entiende esta parte como la valoración de la evolución motriz del alumnado de las diferentes habilidades y contenidos que se trabajaran.
- Producciones escritas y cuaderno del alumno: referido tanto a posibles trabajos encomendados al alumnado como las anotaciones diarias que deben realizar en sus respectivos cuadernos.

- Pruebas escritas: se realizará una prueba escrita de manera trimestral con preguntas cortas o tipo test referidas a las diferentes claves trabajadas en clase para evaluar el dominio cognitivo de los contenidos por parte del alumnado.
- Actitud del alumnado frente a la materia y los contenidos: entendido como la asunción de roles y responsabilidades por parte del alumnado, cooperar con sus iguales para conseguir los objetivos planteados, valorar las aportaciones de sus compañeros y el éxito ajeno, etc.

Dado que los criterios de calificación del alumnado variarán función de los contenidos tratados, el porcentaje de estos se especificarán más adelante en cada Unidad Didáctica.

4.7. Recursos

Las instalaciones con las que cuenta el Centro y donde se desarrollaran las sesiones de Educación Física son las mencionadas con anterioridad. Los espacios donde se lleven a cabo la mayoría de las sesiones de esta programación será un pabellón polideportivo cubierto y un patio exterior al aire libre dividido en distintas pistas. No obstante, algunos contenidos y sesiones pueden ser susceptibles de realizarse en la clase ordinaria o en otras aulas y espacios del Centro.

En cuanto a los recursos materiales, el Departamento de Educación Física cuenta con la mayoría de las herramientas y los instrumentos específicos que se necesitaran para el desarrollo de las sesiones. Cabe destacar que el Centro cuenta con más material del que se estima necesario para llevar a cabo esta programación.

Asimismo, para el desarrollo de alguna sesión y Unidad Didáctica también se utilizarán materiales autoconstruidos por el propio el alumnado. Estos materiales se especificarán más adelante en la explicación de la propia unidad.

También he de resaltar que, como he señalado anteriormente, no será necesario el uso de ningún libro de texto durante el desarrollo de esta programación. En su lugar, el alumnado deberá tener un cuaderno donde apuntar los aspectos más destacados e importantes de las sesiones o de las unidades. Además, también se podrán repartir fotocopias si fuera necesario explicar algún contenido más teórico y específico.

Por último, en este apartado se ha de mencionar la necesidad de que el alumnado traiga una indumentaria y calzado adecuado para la realización de actividad física. Si no fuera así, dependiendo del contexto y las actividades que se lleven a cabo en ese momento, no podrán participar en la sesión.

4.8. Medidas de refuerzo y atención a la diversidad

En la LOE (2006) se establece la atención a la diversidad como un principio en el que se sustenta el sistema educativo y se reconoce la educación inclusiva de calidad como derecho del alumnado. Según el Decreto 43/2015, se entiende por atención a la diversidad el conjunto de actuaciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones sociales, culturales, lingüísticas y de salud del alumnado.

Dada la heterogeneidad del alumnado y la exigencia de adaptarse a los ritmos individuales, se podrán adoptar distintas medidas en función de las necesidades siguiendo las recomendaciones y las líneas marcadas por el Departamento de Orientación:

- Alumnado con dificultades de aprendizaje: se atenderá a este alumnado con materiales de refuerzo y actividades graduadas, de menor a mayor dificultad y supervisadas por el docente, que aumenten su motivación e interés por los contenidos. Al mismo tiempo, a la hora de realizar actividades en grupos se buscará que los compañeros más avanzados y con mayor madurez puedan guiar y apoyar a este tipo de alumnado
- Alumnado de altas capacidades: las medidas a adoptar con este tipo de alumnado estarán orientadas hacia un enriquecimiento del currículo. Se tratará de evitar actividades analíticas y repetitivas que puedan aburrir al alumnado, y se llevarán a cabo ejercicios con una mayor profundidad y complejidad cognitiva que permitan desarrollar sus potencialidades.
- Alumnado de incorporación tardía: se llevarán a cabo actividades y ejercicios de socialización y aceptación que faciliten su integración tanto escolar como en el grupo clase.
- Alumnado reconocido como ACNEE: en el caso de Alumnos Con Necesidades Educativas Especiales (ACNEE), será preciso seguir Adaptaciones Curriculares Significativas de acuerdo con las limitaciones de cada persona.

4.8.1. Programa de refuerzo cuando se promocione con evaluación negativa

Por otro lado, también se adoptarán medidas para el alumnado que ha promocionado de curso con la asignatura de Educación Física pendiente. El docente será responsable de organizar las tareas y procesos que este alumnado que debe llevar a cabo. El primer paso será realizar un análisis individual de las causas y problemas que han llevado a cada

alumno a esa condición. Dependiendo de estos factores se podrá adoptar una u otra medida.

En caso de que esta situación se deba a limitaciones conceptuales y cognitivas, el alumnado deberá realizar una prueba escrita al final de cada trimestre sobre los contenidos mínimos del curso anterior. El docente deberá proporcionar tales contenidos al alumno en forma de claves y de manera sintética con el fin de facilitar su adquisición y comprensión.

Si por el contrario esta coyuntura es debida a la no consecución de objetivos procedimentales, el alumnado deberá superar una prueba práctica al final de cada trimestre que sea representativa y esté relacionada con los contenidos dados el curso anterior. El docente deberá favorecer la preparación de estas pruebas, proporcionar un espacio y tiempo para su práctica y guiar al alumnado durante todo el proceso a través de distintas claves que faciliten su ejecución.

4.9. Propuesta de actividades complementarias y extraescolares

Para esta programación se propone una actividad extraescolar, en una Unidad Didáctica concreta que se especificará más adelante, consistente en realizar una ruta de senderismo en una zona próxima al Centro. Esta ruta ha de ser de una dificultad sencilla y sin grandes exigencias físicas, de modo que todo el alumnado la pueda completar. Mediante su realización, permitirá trabajar, fundamentalmente, contenidos del bloque 3 en un ambiente distendido y ameno. No obstante, al tratarse de una actividad extraescolar se desarrollará fuera del horario lectivo y, por lo tanto, tendrá un carácter voluntario.

4.10. Indicadores de logro y procedimiento de evaluación de la aplicación de la programación docente

La labor docente también ha de ser evaluada con el objetivo de ser más eficiente, aumentar el rendimiento del alumnado y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, es importante que tanto el docente como la programación curricular sean flexibles para adaptarse al contexto y a las características del alumnado.

El propio docente ha de ser el responsable de construir y preparar todos los medios para evaluar el éxito o fracaso del desempeño de sus funciones y de la programación. Por ello, es importante que frecuentemente realice acciones como conocer las opiniones del alumnado o reunirse con las familias, con el tutor y con el Departamento de Orientación.

En esta programación los procedimientos que el docente deberá llevar a cabo para la evaluación de la misma estarán basados en la observación sistemática y el análisis crítico del desempeño de sus funciones y de los resultados que ha obtenido el alumnado. De esta manera, el docente deberá reflexionar sobre si el alumnado ha alcanzado los indicadores de logro planteados y cómo su labor ha influido o contribuido a ello. Tales indicadores, se sustentarán en la adquisición por parte del alumnado de las competencias clave y de los objetivos de aprendizaje planteados al comienzo del curso, teniendo en cuenta la situación y características de cada uno de ellos.

4.11. Contenidos

El Decreto 43/2015 distribuye y organiza los contenidos de Educación Física en seis bloques diferentes en todos los niveles de la ESO y el Bachiller. A continuación, se exponen los contenidos de 4º de ESO que se han seleccionado para su desarrollo con la programación propuesta y el bloque al que pertenecen:

- **Bloque 1. Actividad física y hábitos saludables.**
 - Actividad física y salud. Identificación de las características de una actividad física saludable e incorporación a los hábitos personales.
 - Alimentación y nutrición. Vinculación con el ejercicio físico y los aparatos y sistemas del cuerpo humano implicados.
 - Relación entre la alimentación y las necesidades de aporte energético durante la realización de actividad física.
 - Incorporación a la rutina personal de hábitos de hidratación saludable en función de las necesidades.
 - Seguridad y actividad física desde el uso adecuado de espacios, materiales e indumentaria.
- **Bloque 2. Acondicionamiento físico y motor.**
 - Desarrollo o mantenimiento de la condición física, desde un punto de vista saludable, tomando como referencia la valoración personal.
 - Actividad física saludable en nuestro tiempo libre. Propuestas de participación activa.
 - Las fases de activación y recuperación en una sesión. Importancia, características y variables que condicionan su desarrollo.

- Selección, diseño y aplicación de tareas para trabajos de calentamiento y vuelta a la calma. Análisis de las diferentes posibilidades.
- Autonomía en la puesta en marcha de las fases de activación y recuperación en función de las variables planteadas.
- **Bloque 3. Habilidades deportivas y juegos.**
 - Realización adecuada de los diferentes elementos técnicos en los deportes planteados.
 - Aplicación y uso eficaz de los elementos técnicos en situaciones progresivas de juego real, con o sin compañeros o compañeras, rivales, o con modificación de otras variables (espacio, tiempo, etc.).
 - Juegos y deportes tradicionales asturianos. Valoración en el arraigo cultural del contexto autonómico. Especificidades en nuestro concejo. Desarrollo de algunos juegos o deportes.
 - Uso y aplicación eficaz de estrategias defensivas en los deportes planteados con variaciones en la colaboración, oposición, espacios, tiempos, etc.
 - Resolución adecuada de situaciones de ataque ante diferentes variaciones tácticas (en la colaboración, oposición, espacios, tiempos, etc.).
 - Reflexión previa al juego o deporte planteado de diferentes decisiones estratégicas. Los sistemas de juego y su importancia en la organización en los deportes colectivos.
 - Aplicación de diferentes propuestas tácticas y estratégicas en progresivas situaciones de juego real conociendo las reglas propias de cada deporte.
 - Valoración del desarrollo personal y de los compañeros y las compañeras, por encima del resultado obtenido, así como del esfuerzo en el progreso.
 - Práctica real de los juegos y deportes tradicionales asturianos planteados en clase.
 - Los campeonatos deportivos como forma de organización competitiva. Variables y sistemas para el diseño.
 - Diseño y planificación, en equipos, de un torneo deportivo con un enfoque real de su contexto.
 - Responsabilidad en la educación para el mantenimiento y consumo de los materiales deportivos comunes.
 - Deporte recreativo y deporte competitivo: diferencias desde la práctica.

- Relaciones deportivas basadas en el buen trato y el juego limpio. Aplicación a otro tipo de relaciones en la vida cotidiana (familia, amistades, pareja, etc.).
- **Bloque 4. Actividades de adaptación al entorno y al medio natural.**
 - Actividades físicas en el medio natural del Principado de Asturias. Análisis de las posibilidades que ofrece nuestro entorno: urbano, rural, vial, etc. Relación con la salud.
 - Uso adecuado, hábitos y actitudes de conservación y protección del medio ambiente en las diferentes actividades que, en el entorno más próximo o en el medio natural, se lleven a cabo durante el curso.
- **Bloque 5. Actividades corporales de ritmo y expresión.**
 - Elaboración y puesta en marcha de un montaje de carácter artístico–expresivo. Técnicas que pueden conformar un montaje.
 - Ajuste del desarrollo del montaje a la temática y a los diferentes componentes a tener en cuenta.
 - Tareas y roles grupales en el diseño y realización de un montaje colectivo.
 - Observación y evaluación del resultado mediante unas pautas objetivas.
- **Bloque 6. Elementos comunes.**
 - Desarrollo de trabajos grupales en diferentes contenidos del curso desde la participación activa, el respeto y valoración ante las aportaciones de otras personas y la asunción de roles.
 - Mejora de las habilidades comunicativas como medio de transmisión de ideas y conocimientos, en grupos de trabajo o ante situaciones de hablar en público.
 - Búsqueda y selección de información en diferentes fuentes.
 - Utilización activa y crítica de las tecnologías de la información y comunicación como fuente de obtención, selección y transmisión de la información en su amplitud de formas.

Tal y como establece la LOMCE y el Decreto 43/2015, se han de impartir todos estos bloques de contenidos de manera integrada favoreciendo el desarrollo de competencias y conocimientos en el alumnado. Por lo tanto, la programación propuesta estará integrada por Unidades Didácticas diversas que trabajaran todos estos bloques expuestos.

Al mismo tiempo, también se ha intentado elegir aquellos contenidos que puedan despertar en el alumnado una mayor motivación e interés para su práctica. Es decir, se han seleccionado contenidos novedosos y originales que rompan con las clases tradicionales de Educación Física y que puedan generar nuevos conocimientos y competencias en el alumnado.

En cuanto a la organización y secuenciación de estas Unidades Didácticas se realizó atendiendo a los siguientes criterios (Ramos y del Villar, 1999):

1. Criterio psicocéntrico: basado en el grado de autonomía y madurez del alumnado. Partiendo de las características básicas del alumnado, las Unidades Didácticas dotarán de responsabilidad al mismo de manera progresiva. Por lo tanto, el desarrollo de aquellas unidades que otorguen al alumnado de mayor compromiso y autonomía se orientarán hacia la segunda parte del curso cuando ya hayan pasado unos meses de clase.
2. Criterio logocéntrico: basado en la estructura interna de la disciplina. En cada uno de los tres trimestres en los que se divide el curso académico se desarrollarán Unidades Didácticas que trabajen distintos bloques de contenidos. Se pretenderá no llevar a cabo varias unidades consecutivas que trabajen el mismo bloque durante el mismo trimestre, pues sería tedioso y desmotivaría al alumnado.
3. Meteorología. Aquellas unidades cuyas sesiones sean susceptibles de realizarse en el exterior se tratarán de desarrollar en los meses de primavera cuando el clima sea favorable.

4.12. Cronograma de las Unidades Didácticas

Atendiendo a todos los criterios señalados en el apartado anterior, las Unidades Didácticas que se impartirán en esta programación y su temporalización se presenta en la siguiente tabla.

TRIMESTRE	UNIDAD DIDÁCTICA	N.º DE SESIONES
1	0. Presentación	1
	1. ¿Jugamos al Fortnite?	4
	2. Descubriendo nuevos deportes	7
	3. Preparados, listos, ¡ya!	6
	4. Algo tradicional	5
2	5. Otra manera de jugar	7

	6. Construyendo figuras	6
	7. Un poco de contacto	6
3	8. Claqueta... ¡ACCIÓN!	7
	9. Descubriendo el entorno	6
	10. ¡Nos vamos de campeonato!	8
		Total: 63

Cabe destacar que dicha temporalización puede tener una cierta flexibilidad. La programación está formada por un total de 63 sesiones a priori, contando que durante un curso académico la asignatura de Educación Física, con dos horas lectivas a la semana, cuenta con 70 sesiones aproximadamente para cada grupo. Tal desfase entre sesiones es intencionado pensando en los posibles actos inesperados que se pueden dar a lo largo del curso, como actividades extraescolares y complementarias, simulacros, reuniones o charlas con el alumnado.

4.13. Secuenciación de las Unidades Didácticas

En las siguientes líneas explicaré de forma breve en qué consistirá cada una de las Unidades Didácticas nombradas en el apartado anterior. Al mismo tiempo, se expondrán una serie de tablas donde se describirán los objetivos, los contenidos trabajados, los criterios de evaluación, los estándares de aprendizaje, los indicadores de logro y las adaptaciones específicas de cada una ellas. Los contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje e indicadores de logro que se enumeran a continuación están extraídos del Decreto 43/2015. Por último, me centraré en el desarrollarlo de las sesiones de una de las unidades, concretamente de la Unidad Didáctica número 3 sobre atletismo.

El primer trimestre corresponde al de mayor duración y, por ello, es el que mayor carga de Unidades Didácticas y sesiones presenta. La primera sesión será una mera presentación ante el alumnado, a los que se les presentará y explicará las normas de convivencia y de funcionamiento que se deben seguir en las clases a lo largo del curso. Se tratarán temas como la puntualidad, la indumentaria que deben vestir, los materiales que han de traer (cuaderno del alumno) o la metodología que se seguirá en nuestras clases.

La primera Unidad Didáctica como tal se basará en el Fortnite y ocupará 4 sesiones de nuestra programación. Servirá como un primer contacto con nuestro alumnado a través de un contenido motivante para ellos como puede ser el Fortnite, un conocido videojuego muy en boga en la actualidad entre todos los adolescentes y jóvenes. En estas sesiones

lleveremos dicho videojuego a nuestras clases de forma progresiva a través de diferentes actividades que trabajaran todas las capacidades físicas de nuestro alumnado. Estas actividades se basan principalmente en juegos de persecución, en los que se podrá utilizar diferentes objetos para lograr capturar a los compañeros o evitar que te pillen a ti. He de mencionar que esta unidad está basada en una propuesta del docente (Arufe, 2019).

Unidad Didáctica 1: ¿Jugamos al Fortnite?	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trabajar diferentes capacidades físicas: fuerza, resistencia, agilidad, etc. ▪ Fomentar el trabajo en equipo y la reflexión sobre que estrategias llevar a cabo. ▪ Llevar cabo juegos deportivos de diana móvil con posibilidad de transferencia a la vida diaria del alumnado.
Contenidos	<p>Bloque 1. Actividad física y hábitos saludables:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Seguridad y actividad física desde el uso adecuado de espacios, materiales e indumentaria. <p>Bloque 2. Acondicionamiento físico y motor:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo o mantenimiento de la condición física, desde un punto de vista saludable, tomando como referencia la valoración personal. ▪ Actividad física saludable en nuestro tiempo libre. Propuestas de participación activa. <p>Bloque 3. Habilidades deportivas y juegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexión previa al juego o deporte planteado de diferentes decisiones estratégicas. <p>Bloque 5. Actividades corporales de ritmo y expresión.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboración y puesta en marcha de un montaje de carácter artístico–expresivo. Técnicas que pueden conformar un montaje. <p>Bloque 6. Elementos comunes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mejora de las habilidades comunicativas como medio de transmisión de ideas y conocimientos, en grupos de trabajo o ante situaciones de hablar en público.
Competencias trabajadas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia lingüística. ▪ Aprender a aprender. ▪ Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. ▪ Competencias sociales y cívicas.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mejorar o mantener los factores de la condición física, practicando actividades físico-deportivas adecuadas a su nivel e identificando las adaptaciones orgánicas y su relación con la salud. ▪ Demostrar actitudes personales inherentes al trabajo en equipo, superando las inseguridades y apoyando a las demás personas ante la resolución de situaciones desconocidas.

Estándares de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valora el grado de implicación de las diferentes capacidades físicas en la realización de los diferentes tipos de actividad física. ▪ Valora su aptitud física en sus dimensiones anatómica, fisiológica y motriz, y relacionándolas con la salud. ▪ Fundamenta sus puntos de vista o aportaciones en los trabajos de grupo y admite la posibilidad de cambio frente a otros argumentos válidos. ▪ Valora y refuerza las aportaciones enriquecedoras de los compañeros o las compañeras en los trabajos en grupo.
Indicadores de logro	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar las capacidades físicas básicas en diferentes actividades físicas, valorando el grado de implicación de cada una de ellas. ▪ Reflexionar sobre la importancia de las capacidades físicas básicas y su implicación en una actividad física saludable desde el análisis de los aparatos y sistemas del cuerpo humano y su adaptación. ▪ Elaborar estrategias de coordinación para llevar a cabo trabajos grupales participando activamente en los mismos. ▪ Utilizar la expresión oral como medio para transmitir ideas, conocimientos, etc. entendiendo la importancia que tiene para su desarrollo personal. ▪ Debatir sobre diferentes opciones del tema tratado y valorar positivamente otras aportadas por sus compañeros o compañeras.
Criterios de calificación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Producciones motrices del alumnado: 40% ▪ Actitud del alumnado: 60%
Actividad tipo	<p>En equipos de 5-6 alumnos, disputar una partida de Fortnite con las siguientes reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objetos de ataque para eliminar al rival: pelotas (no se pueden lanzar, se elimina tocando) e indiacas (se pueden lanzar). Son de 1 solo uso. - Objetos de defensa: petos (si te tocan con un objeto de ataque y tienes el peto no quedaras eliminado, pero lo tendrás que quitar y dejar en el suelo) y refugios con setas (solo se puede estar 5”). - Se puede salvar a un compañero eliminado haciendo 12 sentadillas a su lado.
Adaptaciones específicas	<p>Materiales acolchados (pelotas e indiacas) que garanticen la seguridad del alumnado y adaptación del espacio en función de la condición física.</p>

En la siguiente Unidad Didáctica trabajaremos un deporte colectivo que no suele ser conocido entre los jóvenes, concretamente el Ultimate. Se trata de un deporte de no-contacto que enfrenta a dos equipos de siete jugadores y se practica con un frisbee o disco volador en un campo de dimensiones parecidas a las de un campo de fútbol. El objetivo es llegar con el disco a la zona de gol del equipo contrario a través de pases entre los

miembros de un equipo, pues está prohibido correr cuando se porta el móvil. Siguiendo la clasificación táctica de los juegos deportivos (Méndez-Giménez, 2010b; Almond 1986) el Ultimate se trata de un deporte de invasión, formando parte del grupo que presenta una mayor complejidad táctica. Por ello, para la práctica de este deporte se utilizará el Modelo Comprensivo explicado anteriormente, por lo que se recurrirá continuamente a juegos modificados para trabajar distintas nociones tácticas. También cabe destacar que los discos voladores que emplearemos durante estas sesiones serán construidos por el alumnado con cartón, plásticos de burbujas y cintas adhesivas. Se les proporcionará un video tutorial y unas instrucciones para facilitar esta construcción.

Unidad Didáctica 2: Descubriendo nuevos deportes	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprender y reflexionar sobre diferentes claves tácticas del deporte. ▪ Mejorar las habilidades técnicas del alumnado. ▪ Fomentar la autoconstrucción de materiales, el trabajo en equipo y la reflexión sobre que estrategias llevar a cabo.
Contenidos	<p>Bloque 3. Habilidades deportivas y juegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realización adecuada de los diferentes elementos técnicos en los deportes planteados. ▪ Aplicación y uso eficaz de los elementos técnicos en situaciones progresivas de juego real, con o sin compañeros o compañeras, rivales, o con modificación de otras variables (espacio, tiempo, etc.). ▪ Uso y aplicación eficaz de estrategias defensivas en los deportes planteados con variaciones en la colaboración, oposición, espacios, tiempos, etc. ▪ Resolución adecuada de situaciones de ataque ante diferentes variaciones tácticas (en la colaboración, oposición, espacios, tiempos, etc.). ▪ Reflexión previa al juego o deporte planteado de diferentes decisiones estratégicas. Los sistemas de juego y su importancia en la organización en los deportes colectivos. ▪ Aplicación de diferentes propuestas tácticas y estratégicas en progresivas situaciones de juego real conociendo las reglas propias de cada deporte. ▪ Responsabilidad en la educación para el mantenimiento y consumo de los materiales deportivos comunes.
Competencias trabajadas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia lingüística. ▪ Aprender a aprender. ▪ Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencias sociales y cívicas.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolver situaciones motrices aplicando fundamentos técnicos en las actividades físico-deportivas propuestas, con eficacia y precisión. ▪ Resolver situaciones motrices de oposición, colaboración o colaboración-oposición, en las actividades físico-deportivas propuestas, tomando la decisión más eficaz en función de los objetivos.
Estándares de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ajusta la realización de las habilidades específicas a los condicionantes generados por los compañeros y los adversarios en las situaciones colectivas. ▪ Adapta las técnicas de progresión o desplazamiento a los cambios del medio, priorizando la seguridad personal y colectiva. ▪ Aplica de forma oportuna y eficaz las estrategias específicas de las actividades de colaboración-oposición, intercambiando los diferentes papeles con continuidad, y persiguiendo el objetivo colectivo de obtener situaciones ventajosas sobre el equipo contrario. ▪ Aplica soluciones variadas ante las situaciones planteadas, valorando las posibilidades de éxito de las mismas, y relacionándolas con otras situaciones. ▪ Justifica las decisiones tomadas en la práctica de las diferentes actividades, reconociendo los procesos que están implicados en las mismas. ▪ Argumenta estrategias o posibles soluciones para resolver problemas motores, valorando las características de cada participante y los factores presentes en el entorno.
Indicadores de logro	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar, con eficacia, seguridad y precisión, tareas de ejecución con los elementos técnicos del deporte o actividad planteada. ▪ Valorar en la práctica el condicionante que supone la existencia de compañeros, compañeras y contrincantes en la elección de los elementos técnicos. ▪ Aplicar y ajustar progresivamente el desarrollo técnico a situaciones deportivas o de práctica real. ▪ Llevar a cabo, con eficacia y precisión, actividades deportivas individuales, colectivas y de adversario para desarrollar diferentes elementos técnicos con condicionantes variables. ▪ Aplicar estrategias específicas, en los deportes colectivos planteados, en situaciones de defensa, contrarrestando o anticipándose a las acciones del o de la contrincante y coordinándose con sus compañeros y compañeras.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolver con eficacia, en los deportes colectivos planteados, situaciones de ataque, desarrollando estrategias y acciones motrices tácticas en función de los factores y variables presentes (integrantes del equipo, medio, rivales, etc.). ▪ Comprender las diferentes variables que puede tener una acción de juego para, desde ellas, elegir la más ventajosa sobre el contrario. ▪ Aplicar variables tácticas diversas en acciones de juego reflexionando justificadamente sobre su resultado final. ▪ Demostrar, en situaciones de juego, y saber aplicar de manera autónoma, los aspectos reglamentarios básicos de los deportes trabajados en el curso.
Criterios de calificación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Producciones motrices del alumnado: 40% ▪ Producciones escritas y cuaderno del alumno: 20% ▪ Pruebas escritas: 25% ▪ Actitud del alumnado: 15%
Actividad tipo	Ataque-defensa en superioridad ofensiva 3 vs.2 con el objetivo de llegar a una zona delimitada para trabajar claves tácticas tanto ofensivas como defensivas.
Adaptaciones específicas	Adaptación de materiales (autoconstruidos), el espacio y la normativa del deporte para facilitar el aprendizaje y la motivación del alumnado.

En la tercera Unidad Didáctica se trabajará un deporte individual como el atletismo y la desarrollaré de forma más extensa al final de este apartado.

Unidad Didáctica 3: Preparados, listos, ¡ya!	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Familiarizar al alumnado con las diferentes disciplinas atléticas desde una vertiente lúdica. ▪ Mejorar las habilidades técnicas del alumnado. ▪ Reflexionar sobre la realización de los gestos técnicos.
Contenidos	<p>Bloque 3. Habilidades deportivas y juegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realización adecuada de los diferentes elementos técnicos en los deportes planteados. ▪ Aplicación y uso eficaz de los elementos técnicos en situaciones progresivas de juego real, con o sin compañeros o compañeras, rivales, o con modificación de otras variables (espacio, tiempo, etc.). ▪ Deporte recreativo y deporte competitivo: diferencias desde la práctica. <p>Bloque 6. Elementos comunes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mejora de las habilidades comunicativas como medio de transmisión de ideas y conocimientos, en grupos de trabajo o ante situaciones de hablar en público.

Competencias trabajadas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia lingüística. ▪ Aprender a aprender. ▪ Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolver situaciones motrices aplicando fundamentos técnicos en las actividades físico-deportivas propuestas, con eficacia y precisión.
Estándares de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ajusta la realización de las habilidades específicas a los requerimientos técnicos en las situaciones motrices individuales, preservando su seguridad y teniendo en cuenta sus propias características. ▪ Adapta las técnicas de progresión o desplazamiento a los cambios del medio, priorizando la seguridad personal y colectiva.
Indicadores de logro	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar, con eficacia, seguridad y precisión, tareas de ejecución con los elementos técnicos del deporte o actividad planteada. ▪ Aplicar y ajustar progresivamente el desarrollo técnico a situaciones deportivas o de práctica real. ▪ Llevar a cabo, con eficacia y precisión, actividades deportivas individuales, colectivas y de adversario para desarrollar diferentes elementos técnicos con condicionantes variables. ▪ Comprender la importancia de una práctica segura, reflexionando sobre las variables que pueden hacer peligrar dicha seguridad (medio, factores de la actividad, etc.)
Criterios de calificación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Producciones motrices del alumnado: 40% ▪ Producciones escritas y cuaderno del alumno: 25% ▪ Pruebas escritas: 25% ▪ Actitud del alumnado: 10%
Actividad tipo	Sesiones desarrolladas en el apartado “ <i>Unidad Didáctica desarrollada</i> ” de este documento.
Adaptaciones específicas	Adaptación de materiales, el espacio, la normativa y la realización de los gestos técnicos del deporte para facilitar el aprendizaje y la motivación del alumnado.

La última Unidad Didáctica del primer trimestre será sobre juegos tradicionales y constará de cinco sesiones. Esta unidad constará de dos partes. Una primera donde se practicarán, a modo de gymcana, juegos tradicionales regionales y nacionales, tales como la rana, rayar el palo, la llave, carreras de sacos, etc. Seguidamente también se practicarán juegos de otros países. Para ello, el alumnado extranjero nos explicará un juego de su lugar de origen, mientras que al resto de compañeros se les asignará un juego específico de diferentes países. Todos ellos deberán explicar el juego y exponer características propias de la cultura del país que les ha tocado. Durante esta unidad, al mismo tiempo que se desarrollan diferentes capacidades físicas, se busca que el alumnado reflexione a

través de todos estos juegos sobre las condiciones de vida que tienen en otros países y que tenían en España no hace tanto tiempo.

Unidad Didáctica 4: Algo tradicional	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Descubrir y practicar diferentes juegos tradicionales regionales, nacionales y del mundo. ▪ Reflexionar sobre la cultura y posibilidades de otros lugares del mundo. ▪ Fomentar la expresión oral en público.
Contenidos	<p>Bloque 1. Actividad física y hábitos saludables:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Seguridad y actividad física desde el uso adecuado de espacios, materiales e indumentaria. <p>Bloque 2. Acondicionamiento físico y motor:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo o mantenimiento de la condición física, desde un punto de vista saludable, tomando como referencia la valoración personal. <p>Bloque 3. Habilidades deportivas y juegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicación y uso eficaz de los elementos técnicos en situaciones progresivas de juego real, con o sin compañeros o compañeras, rivales, o con modificación de otras variables (espacio, tiempo, etc.). ▪ Juegos y deportes tradicionales asturianos. Valoración en el arraigo cultural del contexto autonómico. Especificidades en nuestro concejo. Desarrollo de algunos juegos o deportes. ▪ Práctica real de los juegos y deportes tradicionales asturianos planteados en clase. ▪ Responsabilidad en la educación para el mantenimiento y consumo de los materiales deportivos comunes. <p>Bloque 6. Elementos comunes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo de trabajos grupales en diferentes contenidos del curso desde la participación activa, el respeto y valoración ante las aportaciones de otras personas y la asunción de roles. ▪ Mejora de las habilidades comunicativas como medio de transmisión de ideas y conocimientos, en grupos de trabajo o ante situaciones de hablar en público. ▪ Búsqueda y selección de información en diferentes fuentes. ▪ Utilización activa y crítica de las tecnologías de la información y comunicación como fuente de obtención, selección y transmisión de la información en su amplitud de formas.
Competencias trabajadas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia lingüística. ▪ Competencia digital. ▪ Conciencia y expresiones culturales.

Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolver situaciones motrices aplicando fundamentos técnicos en las actividades físico-deportivas propuestas, con eficacia y precisión. ▪ Resolver situaciones motrices de oposición, colaboración o colaboración-oposición, en las actividades físico-deportivas propuestas, tomando la decisión más eficaz en función de los objetivos. ▪ Mejorar o mantener los factores de la condición física, practicando actividades físico-deportivas adecuadas a su nivel e identificando las adaptaciones orgánicas y su relación con la salud.
Estándares de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ajusta la realización de las habilidades específicas a los requerimientos técnicos en las situaciones motrices individuales, preservando su seguridad y teniendo en cuenta sus propias características. ▪ Ajusta la realización de las habilidades específicas a los condicionantes generados por los compañeros y los adversarios en las situaciones colectivas. ▪ Adapta las técnicas de progresión o desplazamiento a los cambios del medio, priorizando la seguridad personal y colectiva. ▪ Aplica soluciones variadas ante las situaciones planteadas, valorando las posibilidades de éxito de las mismas, y relacionándolas con otras situaciones. ▪ Valora el grado de implicación de las diferentes capacidades físicas en la realización de los diferentes tipos de actividad física.
Indicadores de logro	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer los juegos y deportes tradicionales del Principado de Asturias, especialmente los más arraigados en el concejo y desarrollar algunos de ellos valorando sus características técnicas y de ejecución. ▪ Desarrollar juegos y deportes tradicionales asturianos y especialmente los más arraigados en el concejo, conociendo y aplicando sus características tácticas y reglamentarias. ▪ Llevar a cabo situaciones competitivas con los juegos y deportes tradicionales asturianos, trabajados en clase, preferentemente los conocidos en cursos anteriores ▪ Resolver con eficacia, en los deportes colectivos planteados, situaciones de ataque, desarrollando estrategias y acciones motrices tácticas en función de los factores y variables presentes (integrantes del equipo, medio, rivales, etc.). ▪ Aplicar estrategias específicas, en los deportes colectivos planteados, en situaciones de defensa, contrarrestando o anticipándose a las acciones del o de la contrincante y coordinándose con sus compañeros y compañeras

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar las capacidades físicas básicas en diferentes actividades físicas, valorando el grado de implicación de cada una de ellas. ▪ Investigar sobre las diferentes posibilidades de actividad física que nos ofrece el entorno.
Criterios de calificación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Producciones motrices del alumnado: 35% ▪ Producciones escritas y cuaderno del alumno: 25% ▪ Pruebas escritas: 25% ▪ Actitud del alumnado: 15%
Actividad tipo	Juego de “la llave” realizado con material reciclado, concretamente con botes de detergente colocados en una pica. El lanzamiento se realizará con pelotas de tenis.
Adaptaciones específicas	Adaptación de materiales, el espacio y la normativa de ciertos juegos para facilitar el aprendizaje y la motivación del alumnado.

El segundo trimestre dará comienzo con una Unidad Didáctica de juegos cooperativos que estará formada por siete sesiones. En esta unidad se tratará de reducir el gen competitivo que caracteriza a muchos jóvenes a esta edad, puesto que en la mayoría de los casos no han trabajado de forma cooperativa previamente. Por ello, el trabajo cooperativo ha de hacerse de forma progresiva siguiendo las tres fases del Modelo de Aprendizaje Cooperativo explicado en párrafos anteriores. En la primera fase se buscará la socialización entre el alumnado, la mejora de sus relaciones interpersonales y la generación de confianza entre ellos, para lo que se emplearán las tres primeras sesiones. Durante la segunda fase, se tratará de que el alumnado recapacite, reflexione y se dé cuenta de las ventajas y beneficios que tiene la cooperación, hasta el punto de llegar a la tercera fase en la que vean esta cooperación como algo necesario para la resolución de las situaciones-problema planteadas por el docente a través de las diferentes actividades y juegos.

Unidad Didáctica 5: Otra manera de jugar	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inculcar en el alumnado la importancia de la cooperación, atenuando su afán competitivo. ▪ Mejorar las relaciones interpersonales y afianzar la cohesión del grupo. ▪ Promover la aceptación social y el pensamiento empático en el alumnado.
Contenidos	<p>Bloque 1. Actividad física y hábitos saludables:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Seguridad y actividad física desde el uso adecuado de espacios, materiales e indumentaria. <p>Bloque 2. Acondicionamiento físico y motor:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo o mantenimiento de la condición física, desde un punto de vista saludable, tomando como referencia la valoración personal. ▪ Actividad física saludable en nuestro tiempo libre. Propuestas de participación activa. <p>Bloque 3. Habilidades deportivas y juegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Valoración del desarrollo personal y de los compañeros y las compañeras, por encima del resultado obtenido, así como del esfuerzo en el progreso. ▪ Relaciones deportivas basadas en el buen trato y el juego limpio. Aplicación a otro tipo de relaciones en la vida cotidiana (familia, amistades, pareja, etc.). <p>Bloque 6. Elementos comunes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo de trabajos grupales en diferentes contenidos del curso desde la participación activa, el respeto y valoración ante las aportaciones de otras personas y la asunción de roles. ▪ Mejora de las habilidades comunicativas como medio de transmisión de ideas y conocimientos, en grupos de trabajo o ante situaciones de hablar en público.
Competencias trabajadas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunicación lingüística. ▪ Aprender a aprender. ▪ Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. ▪ Competencias sociales y cívicas.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolver situaciones motrices de oposición, colaboración o colaboración oposición, en las actividades físico-deportivas propuestas, tomando la decisión más eficaz en función de los objetivos. ▪ Demostrar actitudes personales inherentes al trabajo en equipo, superando las inseguridades y apoyando a las demás personas ante la resolución de situaciones desconocidas.
Estándares de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplica de forma oportuna y eficaz las estrategias específicas de las actividades de cooperación, ajustando las acciones motrices a los factores presentes y a las intervenciones del resto de los participantes. ▪ Justifica las decisiones tomadas en la práctica de las diferentes actividades, reconociendo los procesos que están implicados en las mismas. ▪ Argumenta estrategias o posibles soluciones para resolver problemas motores, valorando las características de cada participante y los factores presentes en el entorno. ▪ Fundamenta sus puntos de vista o aportaciones en los trabajos de grupo y admite la posibilidad de cambio frente a otros argumentos válidos.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valora y refuerza las aportaciones enriquecedoras de los compañeros o las compañeras en los trabajos en grupo.
Indicadores de logro	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicar variables tácticas diversas en acciones de juego reflexionando justificadamente sobre su resultado final. ▪ Elaborar estrategias de coordinación para llevar a cabo trabajos grupales participando activamente en los mismos. ▪ Utilizar la expresión oral como medio para transmitir ideas, conocimientos, etc. entendiendo la importancia que tiene para su desarrollo personal. ▪ Debatir sobre diferentes opciones del tema tratado y valorar positivamente otras aportadas por sus compañeros o compañeras. ▪ Reforzar y adoptar como suyos otros argumentos.
Criterios de calificación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Producciones motrices del alumnado: 35% ▪ Producciones escritas y cuaderno del alumno: 10% ▪ Pruebas escritas: 10% ▪ Actitud del alumnado: 45%
Actividad tipo	Grupos de 6-7 personas, cada una tendrá un folio con una letra escrita. El docente se colocará en frente y dirá una palabra que han de formar con esas letras. El alumnado deberá correr hacia un cono que tienen delante de ellos y colocarse ordenadamente para que el docente pueda leer la palabra
Adaptaciones específicas	Adaptación de los materiales y el espacio para garantizar la seguridad y facilitar el aprendizaje y la motivación del alumnado.

Siguiendo en esta misma línea, pues se trata de un deporte cooperativo donde los haya, la sexta Unidad Didáctica está enfocada al acrosport. Se trata de un deporte coreográfico donde se combinan pases de baile, acrobacias y figuras. En la primera sesión se tratarán las consignas de seguridad que han de seguir y las posturas corporales correctas que han de adoptar para evitar lesiones. El alumnado practicará distintas figuras y acrobacias (volteretas, pinos, ruedas laterales, etc.) que aumentaran de complejidad de forma progresiva. Finalmente, el alumnado, en grupos, deberá realizar una representación de acrosport ante la clase en la última sesión.

Unidad Didáctica 6: Construyendo figuras	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Familiarizar al alumnado con el deporte del acrosport posibilitando la transferencia del mismo a su vida fuera del aula. ▪ Inculcar en el alumnado la importancia de la cooperación, afianzando la cohesión del grupo y atenuando su afán competitivo. ▪ Elaborar y representar ante la clase un montaje artístico-deportivo.
Contenidos	Bloque 1. Actividad física y hábitos saludables:

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seguridad y actividad física desde el uso adecuado de espacios, materiales e indumentaria. <p>Bloque 3. Habilidades deportivas y juegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Valoración del desarrollo personal y de los compañeros y las compañeras, por encima del resultado obtenido, así como del esfuerzo en el progreso. ▪ Relaciones deportivas basadas en el buen trato y el juego limpio. Aplicación a otro tipo de relaciones en la vida cotidiana (familia, amistades, pareja, etc.). <p>Bloque 5. Actividades corporales de ritmo y expresión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboración y puesta en marcha de un montaje de carácter artístico–expresivo. Técnicas que pueden conformar un montaje. ▪ Ajuste del desarrollo del montaje a la temática y a los diferentes componentes a tener en cuenta. ▪ Tareas y roles grupales en el diseño y realización de un montaje colectivo. <p>Bloque 6. Elementos comunes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo de trabajos grupales en diferentes contenidos del curso desde la participación activa, el respeto y valoración ante las aportaciones de otras personas y la asunción de roles. ▪ Mejora de las habilidades comunicativas como medio de transmisión de ideas y conocimientos, en grupos de trabajo o ante situaciones de hablar en público.
Competencias trabajadas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comunicación lingüística. ▪ Aprender a aprender. ▪ Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. ▪ Competencias sociales y cívicas. ▪ Conciencia y expresiones culturales
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Componer y presentar montajes individuales o colectivos, seleccionando y ajustando los elementos de la motricidad expresiva. ▪ Asumir la responsabilidad de la propia seguridad en la práctica de actividad física, teniendo en cuenta los factores inherentes a la actividad y previendo las consecuencias que pueden tener las actuaciones poco cuidadosas sobre la seguridad de los participantes. ▪ Demostrar actitudes personales inherentes al trabajo en equipo, superando las inseguridades y apoyando a las demás personas ante la resolución de situaciones desconocidas.
Estándares de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elabora composiciones de carácter artístico-expresivo, seleccionando las técnicas más apropiadas para el objetivo previsto.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ajusta sus acciones a la intencionalidad de los montajes artístico-expresivos, combinando los componentes espaciales, temporales y, en su caso, de interacción con los demás. ▪ Colabora en el diseño y la realización de los montajes artístico-expresivos, aportando y aceptando propuestas. ▪ Verifica las condiciones de práctica segura usando convenientemente el equipo personal y los materiales y espacios de práctica ▪ Fundamenta sus puntos de vista o aportaciones en los trabajos de grupo y admite la posibilidad de cambio frente a otros argumentos válidos. ▪ Valora y refuerza las aportaciones enriquecedoras de los compañeros o las compañeras en los trabajos en grupo.
Indicadores de logro	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seleccionar las técnicas más apropiadas para la elaboración personal de una composición artístico-expresiva en función del objetivo. ▪ Valorar desde la práctica la importancia del espacio, el tiempo, el ritmo y, de darse el caso, la música, como elementos en un montaje artístico-expresivo. ▪ Participar activamente en el diseño y realización de un montaje artístico expresivo, adoptando decisiones, aceptando propuestas y respetando los diferentes puntos de vista como parte de un colectivo. ▪ Autoevaluar o coevaluar los resultados finales reflexionando críticamente sobre los mismos. ▪ Reflexionar sobre los elementos que condicionan la seguridad de cualquier práctica de actividad físico-deportiva (espacios, materiales e indumentaria), y promover un uso adecuado. ▪ Verificar las condiciones, previas a la práctica y durante la misma, que pueden alterar la seguridad. ▪ Utilizar la expresión oral como medio para transmitir ideas, conocimientos, etc. entendiendo la importancia que tiene para su desarrollo personal. ▪ Debatir sobre diferentes opciones del tema tratado y valorar positivamente otras aportadas por sus compañeros o compañeras.
Criterios de calificación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Producciones motrices del alumnado: 35% ▪ Producciones escritas y cuaderno del alumno: 15% ▪ Pruebas escritas: 15% ▪ Actitud del alumnado: 35%
Actividad tipo	<p>Desplazamiento por un espacio plagado de colchonetas. Al aviso del docente, este sacará una imagen de una figura de acrosport de 2 o 3 personas que el alumnado ya haya practicado previamente. El alumnado deberá</p>

	agruparse rápidamente y realizarla. Este ejercicio puede servir como calentamiento o inicio de una sesión.
Adaptaciones específicas	Adaptación de los materiales y el espacio para garantizar la seguridad y facilitar el aprendizaje y la motivación del alumnado.

En la séptima Unidad Didáctica se desarrollará nuevamente un deporte individual, concretamente el taekwondo. Se volverá a seguir el Modelo Ludotécnico en el que, a través de propuestas ludotécnicas basadas en juegos modificados, el alumnado practicará y afianzará los gestos técnicos específicos de este deporte. Finalmente, se plantearán propuestas globales que abarquen todo lo trabajado anteriormente. Cabe mencionar que las primeras sesiones estarán destinadas a la práctica de la técnica defensiva, para, posteriormente, progresar hacia el trabajo de gestos técnicos de ataque.

Unidad Didáctica 7: Un poco de contacto	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Familiarizar al alumnado con la práctica de este deporte desde una vertiente lúdica. ▪ Mejorar las habilidades técnicas del alumnado. ▪ Reflexionar sobre la realización de los gestos técnicos.
Contenidos	<p>Bloque 3. Habilidades deportivas y juegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Realización adecuada de los diferentes elementos técnicos en los deportes planteados. ▪ Aplicación y uso eficaz de los elementos técnicos en situaciones progresivas de juego real, con o sin compañeros o compañeras, rivales, o con modificación de otras variables (espacio, tiempo, etc.). ▪ Uso y aplicación eficaz de estrategias defensivas en los deportes planteados con variaciones en la colaboración, oposición, espacios, tiempos, etc. ▪ Resolución adecuada de situaciones de ataque ante diferentes variaciones tácticas (en la colaboración, oposición, espacios, tiempos, etc.). ▪ Deporte recreativo y deporte competitivo: diferencias desde la práctica. <p>Bloque 6. Elementos comunes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mejora de las habilidades comunicativas como medio de transmisión de ideas y conocimientos, en grupos de trabajo o ante situaciones de hablar en público.
Competencias trabajadas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia lingüística. ▪ Aprender a aprender. ▪ Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolver situaciones motrices aplicando fundamentos técnicos en las actividades físico-deportivas propuestas, con eficacia y precisión. ▪ Resolver situaciones motrices de oposición, colaboración o colaboración oposición, en las actividades físico-deportivas propuestas, tomando la decisión más eficaz en función de los objetivos.
Estándares de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ajusta la realización de las habilidades específicas a los requerimientos técnicos en las situaciones motrices individuales, preservando su seguridad y teniendo en cuenta sus propias características. ▪ Adapta las técnicas de progresión o desplazamiento a los cambios del medio, priorizando la seguridad personal y colectiva. ▪ Aplica de forma oportuna y eficaz las estrategias específicas de las actividades de oposición, contrarrestando o anticipándose a las acciones del adversario.
Indicadores de logro	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar, con eficacia, seguridad y precisión, tareas de ejecución con los elementos técnicos del deporte o actividad planteada. ▪ Aplicar y ajustar progresivamente el desarrollo técnico a situaciones deportivas o de práctica real. ▪ Llevar a cabo, con eficacia y precisión, actividades deportivas individuales, colectivas y de adversario para desarrollar diferentes elementos técnicos con condicionantes variables. ▪ Comprender la importancia de una práctica segura, reflexionando sobre las variables que pueden hacer peligrar dicha seguridad (medio, factores de la actividad, etc.) ▪ Aplicar estrategias específicas, en los deportes de adversario planteados, en situaciones de defensa, contrarrestando o anticipándose a las acciones del o de la contrincante.
Criterios de calificación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Producciones motrices del alumnado: 40% ▪ Producciones escritas y cuaderno del alumno: 25% ▪ Pruebas escritas: 25% ▪ Actitud del alumnado: 10%
Actividad tipo	Mitad del alumnado con churros de espuma deben perseguir al resto e intentar golpearlos de las caderas hacia abajo. El alumnado sin churros debe evitar ser tocado bloqueando con sus brazos la acción del compañero.
Adaptaciones específicas	Adaptación de materiales, el espacio, la normativa y la realización de los gestos técnicos del deporte para facilitar el aprendizaje y la motivación del alumnado.

La tercera evaluación comenzará con el trabajo del bloque de actividades de ritmo y expresión, pues se basará en la construcción de un lipdub por parte de toda la clase. Un

lipdub es un vídeo musical realizado por un grupo de personas que sincronizan sus labios, gestos y movimientos con una canción popular. Es decir, parecido a un playback. El alumnado será el encargado de elegir la canción, elaborar la representación, asignar distintos roles a los miembros, editar el montaje del video, etc. El docente será tan solo un guía en este proceso que podrá intervenir cuando el proceso se encuentre atascado, exista algún conflicto o por cualquier otra situación que estime que sea necesario. El alumnado dispondrá de todos los materiales que precisen oportunos y de todas las instalaciones del Centro, siempre y cuando estén de acuerdo en realizar la grabación del video en horario no lectivo para no molestar al resto del profesorado.

Unidad Didáctica 8: Claqueta... ¡ACCIÓN!	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborar en grupo una representación artística, asumiendo cada alumno sus responsabilidades y roles y aportando ideas originales para la misma. ▪ Fomentar la autonomía y el protagonismo del alumnado. ▪ Afianzar la cohesión del grupo.
Contenidos	<p>Bloque 5. Actividades corporales de ritmo y expresión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboración y puesta en marcha de un montaje de carácter artístico–expresivo. Técnicas que pueden conformar un montaje. ▪ Ajuste del desarrollo del montaje a la temática y a los diferentes componentes a tener en cuenta. ▪ Tareas y roles grupales en el diseño y realización de un montaje colectivo. ▪ Observación y evaluación del resultado mediante unas pautas objetivas. <p>Bloque 6. Elementos comunes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo de trabajos grupales en diferentes contenidos del curso desde la participación activa, el respeto y valoración ante las aportaciones de otras personas y la asunción de roles. ▪ Mejora de las habilidades comunicativas como medio de transmisión de ideas y conocimientos, en grupos de trabajo o ante situaciones de hablar en público. ▪ Utilización activa y crítica de las tecnologías de la información y comunicación como fuente de obtención, selección y transmisión de la información en su amplitud de formas.
Competencias trabajadas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia lingüística. ▪ Competencia digital. ▪ Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. ▪ Competencias sociales y cívicas. ▪ Conciencia y expresiones culturales.

Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Componer y presentar montajes individuales o colectivos, seleccionando y ajustando los elementos de la motricidad expresiva. ▪ Demostrar actitudes personales inherentes al trabajo en equipo, superando las inseguridades y apoyando a las demás personas ante la resolución de situaciones desconocidas
Estándares de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elabora composiciones de carácter artístico-expresivo, seleccionando las técnicas más apropiadas para el objetivo previsto. ▪ Ajusta sus acciones a la intencionalidad de los montajes artístico-expresivos, combinando los componentes espaciales, temporales y, en su caso, de interacción con los demás. ▪ Colabora en el diseño y la realización de los montajes artístico-expresivos, aportando y aceptando propuestas. ▪ Fundamenta sus puntos de vista o aportaciones en los trabajos de grupo y admite la posibilidad de cambio frente a otros argumentos válidos. ▪ Valora y refuerza las aportaciones enriquecedoras de los compañeros o las compañeras en los trabajos en grupo.
Indicadores de logro	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconocer las técnicas que conforman una composición de carácter artístico-expresivo. ▪ Diseñar o seguir de forma pautada una temática que condicione el desarrollo de la composición. ▪ Ajustar sus acciones a los componentes espaciales, temporales y de intensidad en una elaboración individual entendiendo la música como un componente más. ▪ Participar activamente en el diseño y realización de un montaje artístico expresivo, adoptando decisiones, aceptando propuestas y respetando los diferentes puntos de vista como parte de un colectivo. ▪ Utilizar la expresión oral como medio para transmitir ideas, conocimientos, etc. entendiendo la importancia que tiene para su desarrollo personal. ▪ Debatir sobre diferentes opciones del tema tratado y valorar positivamente otras aportadas por sus compañeros o compañeras.
Criterios de calificación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Producciones motrices del alumnado: 40% ▪ Producciones escritas y cuaderno del alumno: 15% ▪ Actitud del alumnado: 45%
Actividad tipo	<p>Guiar y orientar al alumnado para la práctica y ejecución de sus funciones y sus roles. En esta unidad será el propio alumnado quien conduzca las diferentes sesiones mediante el ensayo de la representación y la asignación de funciones. El docente será un mero guía que tan solo intervendrá en situaciones cuando lo considere necesario para facilitar el proceso.</p>

Adaptaciones específicas	Adaptación de los materiales y el espacio para garantizar la seguridad y facilitar el aprendizaje y la motivación del alumnado.
---------------------------------	---

La novena Unidad Didáctica estará basada en el deporte de orientación y en la actividad física en el medio natural en general. El deporte de orientación consiste en una carrera en el medio natural con ayuda de un mapa y una brújula. En una primera parte de esta unidad se explicará cómo se utiliza la brújula y el mapa y también se tratará el tema de la importancia de la actividad física para la salud y unas pautas alimentarias básicas que se deben seguir, especialmente cuando vamos a realizar actividad física posteriormente. A continuación, se organizarán distintas actividades para practicar con estos contenidos e instrumentos, de forma que aumenten progresivamente su dificultad hasta terminar en una actividad de orientación. En dicha actividad el alumnado (dividido en grupos de 3-4 personas) deberá buscar diferentes balizas escondidas por el pabellón y el patio del Centro con ayuda de la brújula y el mapa. Cada baliza tendrá una pregunta acerca de la actividad física en el medio natural y de pautas alimentarias que el alumnado deberá contestar correctamente para conseguir las coordenadas de la siguiente baliza. Como colofón a esta Unidad Didáctica, se organizará una actividad extraescolar que consistirá en una ruta de senderismo sencilla y cerca del Centro, tal como la Senda del Oso.

Unidad Didáctica 9: Descubriendo el entorno	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Familiarizar al alumnado con el uso del mapa y la brújula. ▪ Dotar al alumnado de unas pautas alimentarias básicas, calculando las necesidades energéticas en función de diferentes gastos energéticos. ▪ Fomentar unas normas de seguridad y de conservación del entorno a la hora de realizar actividad física en la naturaleza.
Contenidos	<p>Bloque 1. Actividad física y hábitos saludables:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Actividad física y salud. Identificación de las características de una actividad física saludable e incorporación a los hábitos personales. ▪ Alimentación y nutrición. Vinculación con el ejercicio físico y los aparatos y sistemas del cuerpo humano implicados. ▪ Relación entre la alimentación y las necesidades de aporte energético durante la realización de actividad física. ▪ Incorporación a la rutina personal de hábitos de hidratación saludable en función de las necesidades. <p>Bloque 4. Actividades de adaptación al entorno y al medio natural:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actividades físicas en el medio natural del Principado de Asturias. Análisis de las posibilidades que ofrece nuestro entorno: urbano, rural, vial, etc. Relación con la salud. ▪ Las actividades físicas en el medio natural y su importancia a nivel económico y social en el contexto autonómico. El turismo activo. ▪ Uso adecuado, hábitos y actitudes de conservación y protección del medio ambiente en las diferentes actividades que, en el entorno más próximo o en el medio natural, se lleven a cabo durante el curso.
Competencias trabajadas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ▪ Aprender a aprender. ▪ Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. ▪ Competencias sociales y cívicas.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Argumentar la relación entre los hábitos de vida y sus efectos sobre la condición física, aplicando los conocimientos sobre actividad física y salud. ▪ Reconocer el impacto ambiental, económico y social de las actividades físicas y deportivas reflexionando sobre su repercusión en la forma de vida en el entorno.
Estándares de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra conocimientos sobre las características que deben reunir las actividades físicas con un enfoque saludable y los beneficios que aportan a la salud individual y colectiva. ▪ Valora las necesidades de alimentos y de hidratación para la realización de diferentes tipos de actividad física. ▪ Relaciona las actividades físicas en la naturaleza con la salud y la calidad de vida. ▪ Demuestra hábitos y actitudes de conservación y protección del medio ambiente.
Indicadores de logro	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexionar sobre la relación entre actividad física y salud. ▪ Valorar la necesidad de unas pautas alimentarias básicas y su relación con las necesidades energéticas. ▪ Relacionar el incremento en la ingesta de alimentos con la realización de actividad física. ▪ Vincular las diferentes posibilidades de nuestro entorno con las actividades físicas que podemos desarrollar y su vinculación con la salud. ▪ Explorar las posibilidades que el medio natural del Principado de Asturias aporta a la actividad física, al turismo activo y a un modo de vida saludable. ▪ Analizar los efectos que una práctica inadecuada pueden causar en el entorno próximo o en el medio natural.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar actividades en el entorno cercano o natural analizando su vinculación con la salud y adoptando actitudes de seguridad, conservación y protección del medio.
Criterios de calificación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Producciones motrices del alumnado: 35% ▪ Producciones escritas y cuaderno del alumno: 25% ▪ Pruebas escritas: 30% ▪ Actitud del alumnado: 10%
Actividad tipo	En grupos de 3-4 personas se les dará un mapa del pabellón y del patio exterior con multitud de aros representados. Tales aros estarán físicamente repartidos por estos espacios tal y como se encuentran en el mapa. El docente pedirá a cada grupo que le traiga un aro concreto. Para determinar si el grupo ha conseguido encontrar el aro requerido, cada uno de los mismos tendrá un número de referencia que tan solo conocerá el docente. Una vez que hayan dado con el aro, lo volverán a dejar en su sitio y buscarán otro diferente que les solicite el docente.
Adaptaciones específicas	Adaptación de los materiales y el espacio para garantizar la seguridad y facilitar el aprendizaje y la motivación del alumnado.

La Unidad Didáctica que cerrará esta programación estará basada en el Modelo de Educación Deportiva ya expuesto y tratará sobre el baloncesto. El objetivo principal de este modelo es que el alumnado experimente la participación en una competición deportiva formal y real, pero desde una perspectiva lúdica. Esta unidad se desarrollará en profundidad más adelante, pues será mi propuesta de innovación.

Unidad Didáctica 10: ¡Nos vamos de campeonato!	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Experimentar la participación en una competición deportiva de forma gratificante fomentando los valores del deporte y motivando al alumnado a la práctica deportiva fuera del aula. ▪ Experimentar los diferentes roles de los agentes que participan en la competición: capitán del equipo, entrenador, arbitro, preparador físico. ▪ Comprender y reflexionar sobre las diferentes claves tácticas del deporte.
Contenidos	<p>Bloque 1. Actividad física y hábitos saludables.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Seguridad y actividad física desde el uso adecuado de espacios, materiales e indumentaria. <p>Bloque 2. Acondicionamiento físico y motor:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Las fases de activación y recuperación en una sesión. Importancia, características y variables que condicionan su desarrollo.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Selección, diseño y aplicación de tareas para trabajos de calentamiento y vuelta a la calma. Análisis de las diferentes posibilidades. ▪ Autonomía en la puesta en marcha de las fases de activación y recuperación en función de las variables planteadas. <p>Bloque 3. Habilidades deportivas y juegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicación y uso eficaz de los elementos técnicos en situaciones progresivas de juego real, con o sin compañeros o compañeras, rivales, o con modificación de otras variables (espacio, tiempo, etc.). ▪ Uso y aplicación eficaz de estrategias defensivas en los deportes planteados con variaciones en la colaboración, oposición, espacios, tiempos, etc. ▪ Resolución adecuada de situaciones de ataque ante diferentes variaciones tácticas (en la colaboración, oposición, espacios, tiempos, etc.). ▪ Los campeonatos deportivos como forma de organización competitiva. Variables y sistemas para el diseño. ▪ Diseño y planificación, en equipos, de un torneo deportivo con un enfoque real de su contexto. ▪ La competición deportiva como elemento cultural, educativo, integrador y saludable. Participación en competiciones de nuestro entorno. ▪ Relaciones deportivas basadas en el buen trato y el juego limpio. Aplicación a otro tipo de relaciones en la vida cotidiana (familia, amistades, pareja, etc.). <p>Bloque 6. Elementos comunes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo de trabajos grupales en diferentes contenidos del curso desde la participación activa, el respeto y valoración ante las aportaciones de otras personas y la asunción de roles. ▪ Mejora de las habilidades comunicativas como medio de transmisión de ideas y conocimientos, en grupos de trabajo o ante situaciones de hablar en público.
Competencias trabajadas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia lingüística. ▪ Aprender a aprender. ▪ Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. ▪ Competencias sociales y cívicas.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolver situaciones motrices aplicando fundamentos técnicos en las actividades físico-deportivas propuestas, con eficacia y precisión. ▪ Resolver situaciones motrices de oposición, colaboración o colaboración oposición, en las actividades físico-deportivas

	<p>propuestas, tomando la decisión más eficaz en función de los objetivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diseñar y realizar las fases de activación y recuperación en la práctica de actividad física considerando la intensidad de los esfuerzos. ▪ Colaborar en la planificación y en la 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 personas implicadas.
Estándares de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ajusta la realización de las habilidades específicas a los condicionantes generados por los compañeros y los adversarios en las situaciones colectivas. ▪ Aplica de forma oportuna y eficaz las estrategias específicas de las actividades de colaboración-oposición, intercambiando los diferentes papeles con continuidad, y persiguiendo el objetivo colectivo de obtener situaciones ventajosas sobre el equipo contrario ▪ Aplica soluciones variadas ante las situaciones planteadas, valorando las posibilidades de éxito de las mismas, y relacionándolas con otras situaciones. ▪ Selecciona los ejercicios o tareas de activación y de vuelta a la calma de una sesión, atendiendo a la intensidad o a la dificultad de las tareas de la parte principal. ▪ Asume las funciones encomendadas en la organización de actividades grupales.
Indicadores de logro	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicar y ajustar progresivamente el desarrollo técnico a situaciones deportivas o de práctica real. ▪ Resolver con eficacia, en los deportes colectivos planteados, situaciones de ataque, desarrollando estrategias y acciones motrices tácticas en función de los factores y variables presentes (integrantes del equipo, medio, rivales, etc.). ▪ Aplicar estrategias específicas, en los deportes colectivos planteados, en situaciones de defensa, contrarrestando o anticipándose a las acciones del o de la contrincante y coordinándose con sus compañeros y compañeras. ▪ Seleccionar o diseñar razonadamente ejercicios apropiados para trabajos de calentamiento y vuelta a la calma en función de la actividad principal, explicando sus acciones y realizándolos de manera autónoma. ▪ Conocer los principales sistemas de emparejamiento en la organización de un torneo deportivo (sistema liga, copa, mixto, etc.).

Criterios de calificación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Producciones motrices del alumnado: 40% ▪ Producciones escritas y cuaderno del alumno: 25% ▪ Actitud del alumnado: 35%
Actividad tipo	Sesiones desarrolladas en el apartado “ <i>Desarrollo de la innovación</i> ” de este documento.
Adaptaciones específicas	Adaptación de materiales, el espacio y la normativa del deporte para facilitar el aprendizaje y la motivación del alumnado.


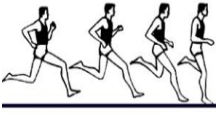


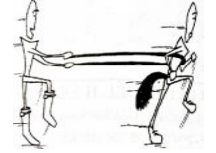
4.13.1. Unidad Didáctica desarrollada


Por último, voy a explicar y desarrollar de manera exhaustiva la tercera Unidad Didáctica de esta programación, donde se trabajará un deporte individual como es el atletismo. Durante las seis sesiones que componen esta unidad, se practicarán seis modalidades diferentes de esta disciplina: técnica de carrera, paso de vallas, relevos, marcha, lanzamiento de peso y salto de altura.

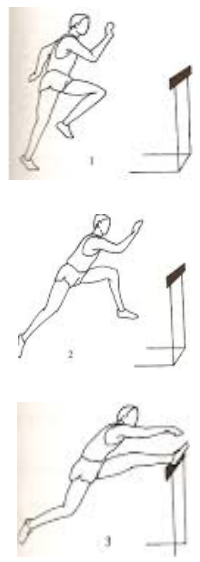
El objetivo de esta unidad no es indagar ni buscar la ejecución técnica perfecta en ninguna de las modalidades, sino que el alumnado practique y se familiarice con todas ellas de una manera lúdica y amena. Aunque se trabajará la ejecución correcta de los diferentes gestos técnicos, cabe destacar que no se busca una reproducción perfecta, puesto que no buscamos atletas profesionales, sino que se pretende motivar y enganchar al alumnado a esta práctica deportiva.


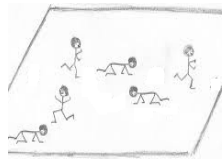

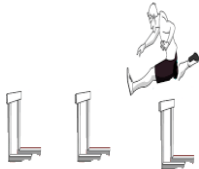
Para conseguir tal fin, se romperá con el método analítico y repetitivo tradicional, centrado exclusivamente en la reproducción continua del gesto técnico correspondiente. En su lugar, para llevar a cabo esta Unidad Didáctica se seguirá el Modelo Ludotécnico explicado previamente en este documento. Como consecuencia, en las distintas sesiones se utilizarán constantemente juegos modificados en los que se adapten tanto los materiales como el espacio a las capacidades de los practicantes, permitiendo el desarrollo de las habilidades técnicas de nuestro alumnado, al tiempo que se lo pasan bien y disfrutan practicando.

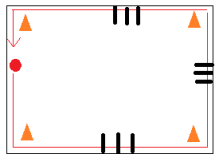
A continuación, se exponen de manera detallada las diferentes sesiones que conforman esta Unidad Didáctica:

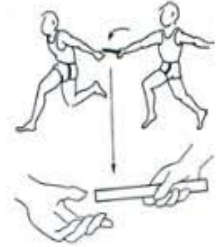
SESIÓN 1: TÉCNICA DE CARRERA		
Nº Act.	Descripción	Representación
PRESENTACIÓN Y DESAFÍO		
1 (10')	<p>Introduciremos la disciplina interactuando con el alumnado con preguntas como: <i>¿Alguna vez habéis practicado atletismo? ¿Tenéis conocidos que lo hayan hecho? ¿Qué atletas conocéis?</i></p> <p>A continuación, se dará algunos ejemplos que puedan interesar y sorprender al alumnado como distancias y tiempos que se batieron en pruebas de fondo o velocidad.</p> <p>Seguidamente se presenta de manera muy sintética el gesto técnico a través de claves para facilitar el aprendizaje del alumnado. En este caso nos centraremos en:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Alargar la zancada extendiendo la pierna libre. ▪ Recepción e impulso con la puntera. <p>Por último, se lanzará la pregunta desafío que se resolverá al final de la sesión: <i>¿Por qué los corredores de fondo apoyan el talón?</i></p>	 
PROPUESTAS LUDOTÉCNICAS		
2 (6')	Desplazamiento por el espacio realizando el gesto técnico en cámara lenta, normal o rápida según indique el docente.	
3 (10')	Pasar el río: pisar con las punteras dentro de los aros hasta completar la hilera. La distancia entre aros irá aumentando para alargar la zancada.	
4 (10')	Por parejas, un alumno se sujeta detrás del compañero sujetándole por la cintura con una cuerda. El ejecutante deberá avanzar superando la resistencia del compañero y	

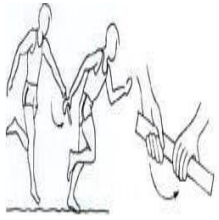
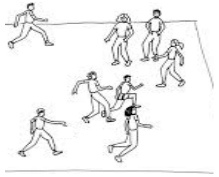

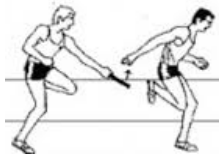

	apoyándose sobre las punteras. Se organizará al alumnado en filas y se hará una pequeña competición.	
PROPUESTA GLOBAL		
5 (10')	Grupos de 4-5 alumnos para realizar una carrera de relevos. Se deberá utilizar la técnica de carrera trabajada. La pista se delimitará con conos y cada alumno deberá realizar una vuelta completa.	
REFLEXIÓN FINAL		
6 (5')	Se repasarán las claves técnicas del gesto deportivo, se preguntará al alumnado qué le ha parecido la sesión y se resolverá el desafío: <i>la fatiga muscular de las piernas no permite prolongar el apoyo de las punteras más allá de algunos minutos.</i>	

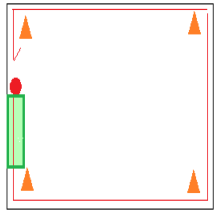
SESIÓN 2: PASO DE VALLAS		
Nº Act.	Descripción	Representación
PRESENTACIÓN Y DESAFÍO		
1 (10')	<p>Introduciremos la disciplina interactuando con el alumnado con preguntas como: <i>¿Alguna vez habéis practicado el paso de vallas? ¿Tenéis conocidos que lo hayan hecho? ¿Conocéis a algún pasador conocido? ¿Sabéis que distancias se recorren?</i></p> <p>A continuación, se dará algunos ejemplos que puedan interesar y sorprender al alumnado como la altura de las vallas (se les mostrará si disponemos de alguna) o los récords obtenidos.</p> <p>Seguidamente se presenta de manera muy sintética el gesto técnico a través de claves para facilitar el aprendizaje del alumnado. En este caso nos centraremos en:</p>	

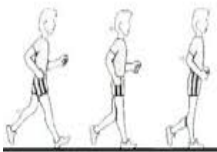
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Atacar la valla desde lejos. ▪ Extensión de la pierna de ataque en el aire. ▪ Brazo contrario a la pierna de ataque busca tocar la puntera. <p>Por último, se lanzará la pregunta desafío que se resolverá al final de la sesión: <i>¿Se ataca con la pierna dominante o con la no dominante?</i></p>	
<p>PROPUESTAS LUDOTÉCNICAS</p>		
<p>2 (7')</p>	<p>Pilla-pilla: se la quedan 2-3 jugadores. Para que no nos pillen nos podemos poner en cuadrupedia. Para volver a jugar un compañero deberá saltarnos siguiendo el gesto.</p>	
<p>3 (10')</p>	<p>Juego de 1, 2, 3, pasador inglés: un jugador esta contra la pared de espalda a sus compañeros que deberán avanzar con el objetivo de llegar a la pared. Cuando el jugador se gire los demás compañeros deberán mantener la posición con la pierna de ataque extendida y el brazo contrario tratando de tocar la puntera. Si el jugador ve algún compañero en movimiento, este deberá retroceder hasta la posición de inicio. El primer compañero en tocar la pared rotara el rol con el jugador que se la quedaba.</p>	
<p>4 (10')</p>	<p>Divididos en grupos de 4-5 alumnos, cada uno tendrá dispuestas una hilera de vallas (adaptadas al alumnado) con unas letras colgando. El docente dirá una palabra y el alumno deberá ir saltando las vallas (siguiendo el gesto técnico) hasta llegar a la letra correspondiente y volver a la fila de su grupo para que salga el siguiente compañero. Cada alumno solo podrá conseguir una letra de una vez.</p>	
<p>PROPUESTA GLOBAL</p>		

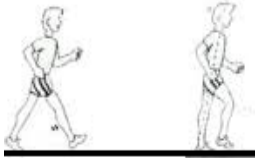
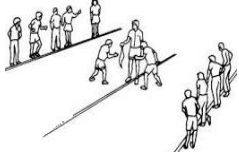
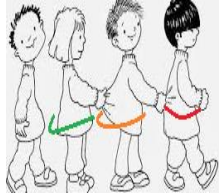

5 (8')	Grupos de 4-5 alumnos para realizar una carrera de relevos con paso de vallas. Se deberá utilizar las claves técnicas trabajadas. La pista se delimitará con conos y cada alumno deberá realizar una vuelta completa.	
REFLEXIÓN FINAL		
6 (5')	Se repasarán las claves técnicas del gesto deportivo, se preguntará al alumnado qué le ha parecido la sesión y se resolverá el desafío: <i>normalmente con la pierna dominante, aunque es indistinto, con la pierna que cada corredor se sienta más cómodo.</i>	

SESIÓN 3: RELEVOS		
Nº Act.	Descripción	Representación
PRESENTACIÓN Y DESAFÍO		
1 (10')	<p>Introduciremos la disciplina interactuando con el alumnado con preguntas como: <i>¿Alguna vez habéis practicado esta modalidad? ¿Tenéis conocidos que lo hayan hecho? ¿Sabéis que distancias se recorren?</i></p> <p>A continuación, se dará algunos ejemplos que puedan interesar y sorprender al alumnado como el peso de los testigos (se les mostrará si disponemos de alguno) o los récords obtenidos.</p> <p>Seguidamente se presenta de manera muy sintética el gesto técnico a través de claves para facilitar el aprendizaje del alumnado. En este caso nos centraremos en:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Brazo recto tanto el que entrega como el que recibe el testigo. 	

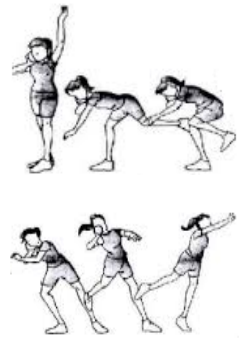
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El corredor que lo recibe con la palma de la mano hacia arriba, si la entrega es de arriba hacia abajo. ▪ El corredor que lo recibe con la palma de la mano hacia abajo, si la entrega es de abajo hacia arriba. <p>Por último, se lanzará la pregunta desafío que se resolverá al final de la sesión: <i>¿Es mejor entregar el testigo por arriba o por abajo?</i></p>	
PROPUESTAS LUDOTÉCNICAS		
2 (5')	Corriendo por el espacio, el alumnado que tenga testigos deberá entregárselos a quien no los tenga, practicando y familiarizándose con ambas posibilidades de entrega.	
3 (8')	Pilla-pilla: se la quedan 2-3 alumnos y para que no me pillen puedo adoptar una postura de recepción del testigo (la que cada jugador prefiera). Para volver a jugar otro compañero que porte testigo deberá entregármelo. Se repartirán 3-4 testigos al comienzo del juego.	
4 (7')	Se forman hileras de 4.5 alumnos y se simula en el sitio que se corre. El último de la fila portara el testigo y deberá avisar al jugador de delante para que adopte la postura de recepción del testigo cuando desee entregárselo. Cuando el testigo llegue al primero de la fila se cambiarán las posiciones. El docente indica si la entrega a de realizarse por arriba o por debajo.	
5 (5')	Ídem que el ejercicio anterior, pero desplazándose por el espacio.	
PROPUESTA GLOBAL		

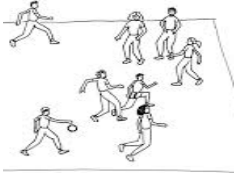
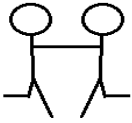

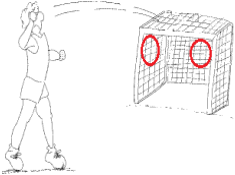
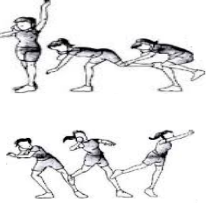
6 (10')	Carrera de relevos entre los grupos formados anteriormente. Se limitará un espacio donde deberá realizarse la entrega del testigo y el receptor podrá empezar a correr. Se practicarán ambas formas de entrega.	
REFLEXIÓN FINAL		
7 (5')	<p>Se repasarán las claves técnicas del gesto deportivo, se preguntará al alumnado qué le ha parecido la sesión y se resolverá el desafío: <i>depende del objetivo y la situación.</i></p> <p><i>Si sacas clara ventaja a tus perseguidores, mejor una entrega por arriba puesto que es más segura para que no se caiga el relevo. En cambio, la entrega por abajo es más natural y se pueden ganar unos segundos vitales.</i></p>	

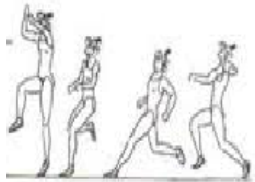
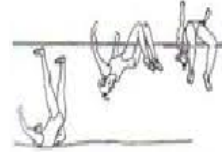

SESIÓN 4: MARCHA ATLÉTICA		
Nº Act.	Descripción	Representación
PRESENTACIÓN Y DESAFÍO		
1 (10')	<p>Introduciremos la disciplina interactuando con el alumnado con preguntas como: <i>¿Alguna vez habéis practicado marcha? ¿Tenéis conocidos que lo hayan hecho? ¿Conocéis a algún marchador conocido? ¿Qué caracteriza a la marcha atlética?</i></p> <p>A continuación, se dará algunos ejemplos que puedan interesar y sorprender al alumnado como las distancias que se recorren y los récords obtenidos.</p> <p>Seguidamente se presenta de manera muy sintética el gesto técnico a través de claves para facilitar el aprendizaje del alumnado. En este caso nos centraremos en:</p>	

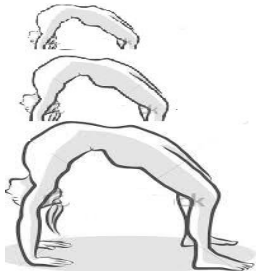
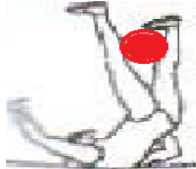
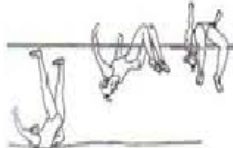
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contacto continuo con el suelo con al menos un pie. ▪ Recepción con el talón y la pierna extendida. ▪ Movimiento continuo de las caderas. <p>Por último, se lanzará la pregunta desafío que se resolverá al final de la sesión: <i>¿Para qué sirve el movimiento de las caderas?</i></p>	
PROPUESTAS LUDOTÉCNICAS		
2 (8')	<p>Pilla-pilla por encima de las líneas dibujadas en el suelo del pabellón realizando el gesto técnico (no se puede correr). Cada vez se la van quedando más jugadores. Solo se pueden desplazar por encima de las líneas.</p>	
3 (10')	<p>Juego del pañuelo realizando el gesto técnico (no se puede correr). El docente tendrá varios pañuelos, por lo que podrá decir varios números al mismo tiempo.</p>	
4 (10')	<p>Grupos de 4-6 alumnos forman una hilera de manera que cada componente tiene un aro en la cadera sujetado por el compañero de detrás. Un grupo se la queda y deben pillar al resto. Solo se pueden desplazar en macha por las líneas del suelo del pabellón. Cada vez que un grupo es pillado se rotan las posiciones dentro de la hilera.</p>	
PROPUESTA GLOBAL		
5 (8')	<p>Grupos de 4-5 alumnos para realizar una carrera de relevos. Se deberá utilizar la técnica de marcha trabajada. La pista se delimitará con conos y cada alumno deberá realizar una vuelta completa.</p>	
REFLEXIÓN FINAL		

6 (5')	Se repasarán las claves técnicas del gesto deportivo, se preguntará al alumnado qué le ha parecido la sesión y se resolverá el desafío: <i>para conseguir ampliar la zancada y ganar avance, al tiempo que mantenemos un pie al menos en contacto con el suelo.</i>	
--------	---	--

SESIÓN 5: LANZAMIENTO DE PESO		
Nº Act.	Descripción	Representación
PRESENTACIÓN Y DESAFÍO		
1 (10')	<p>Introduciremos la disciplina interactuando con el alumnado con preguntas como: <i>¿Alguna vez habéis practicado esta modalidad? ¿Tenéis conocidos que lo hayan hecho? ¿Conocéis a algún lanzador conocido?</i></p> <p>A continuación, se dará algunos ejemplos que puedan interesar y sorprender al alumnado como las distancias a las que consiguen lanzar las bolas y el peso de las mismas (se les enseñarán bolas de peso reales si disponemos de ellas).</p> <p>Seguidamente se presenta de manera muy sintética el gesto técnico a través de claves para facilitar el aprendizaje del alumnado. En este caso nos centraremos en:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Colocación de la bola en el cuello. ▪ Inicialmente, dirección contraria a la de lanzamiento y tronco inclinado. ▪ Impulso con la pierna dominante y giro. ▪ Recepción con la pierna libre y lanzamiento. ▪ Cambio de pierna para mantener el equilibrio. 	 <p>El diagrama ilustra el gesto técnico del lanzamiento de peso en tres etapas. La parte superior muestra un atleta en posición de preparación, con el peso en el cuello y el tronco inclinado hacia atrás. La parte inferior muestra el momento del impulso y el lanzamiento, con el atleta girando y lanzando el peso hacia adelante.</p>

	Por último, se lanzará la pregunta desafío que se resolverá al final de la sesión: <i>Tras lanzar la bola, ¿es mejor mantenerse erguido o bajar el tronco?</i>	
PROPUESTAS LUDOTÉCNICAS		
2 (7')	Pilla-pilla: se la quedan 2-3 alumnos y el resto tiene 2 pelotas de balonmano. El jugador en posesión de la pelota no puede ser pillado. Para pasarla se debe realizar el lanzamiento partiendo desde el cuello.	
3 (5')	Por parejas, uno en frente del otro, se agarran las manos y a la pata coja se intentan desequilibrar.	
4 (10)'	Dos equipos, juego de los 10 pases: para pasarla debemos estar de espaldas al compañero, realizar un giro y pasársela partiendo desde el cuello.	
5 (8')	Lanzar una pelota de balonmano e intentar meterla en unos aros colocados en la portería. Comenzar de espaldas a la portería y tratar de realizar el gesto completo.	
PROPUESTA GLOBAL		
6 (8')	Con balones de balonmano, lanzarlos lo más lejos posibles realizando el gesto técnico completo. Se limitará el espacio del lanzamiento y este será nulo si el lanzador se sale del mismo.	
REFLEXIÓN FINAL		
7 (5')	Se repasarán las claves técnicas del gesto deportivo, se preguntará al alumnado qué le ha parecido la sesión y se resolverá el desafío: <i>conviene bajar el tronco, pues también bajaran el centro de gravedad facilitando el mantenimiento del equilibrio y evitando salirte de la zona habilitada para el lanzamiento.</i>	

SESIÓN 6: SALTO DE ALTURA		
Nº Act.	Descripción	Representación
PRESENTACIÓN Y DESAFÍO		
1 (10')	<p>Introduciremos la disciplina interactuando con el alumnado con preguntas como: <i>¿Alguna vez habéis practicado salto de altura? ¿Tenéis conocidos que lo hayan hecho? ¿Conocéis a algún saltador conocido? ¿Sabéis cómo se llama el salto realizado actualmente?</i></p> <p>A continuación, se dará algunos ejemplos que puedan interesar y sorprender al alumnado como otros tipos de saltos que se realizaban en el pasado o los récords de altura obtenidos.</p> <p>Seguidamente se presenta de manera muy sintética el gesto técnico a través de claves para facilitar el aprendizaje del alumnado. En este caso nos centraremos en:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Carrera en curva ▪ Batida con la pierna alejada de la colchoneta ▪ Elevación y flexión de la pierna libre. ▪ Caída con los hombros y la parte alta de la espalda. <p>Por último, se lanzará la pregunta desafío que se resolverá al final de la sesión: <i>¿Cómo conseguimos girarnos para quedarnos de espaldas al listón?</i></p>	 
PROPUESTAS LUDOTÉCNICAS		
2 (8')	<p>Juego de la zapatilla por detrás: dividimos la clase en dos grupos que se sientan en círculo. Un alumno corre por fuera del círculo y toca a un compañero que debe</p>	

	levantarse y perseguirle alrededor del círculo antes de que este llegue a su sitio y se siente.	
3 (8')	Grupos de 3-4 alumnos realizarán una carrera de relevos, de manera que se colocarán en posición de puente para que un compañero pase por debajo. Cuando lo haga se colocará en la misma posición y será el último de la fila quien deba pasar por debajo. Los grupos serán pequeños para que el alumnado no tenga que mantener mucho tiempo esta posición.	
4 (8')	Por parejas ponerse un a cada lado de la colchoneta "salvavidas". Uno de la pareja tendrá una pelota entre los pies que deberá pasar a su compañero lanzándose de espaldas a la colchoneta.	
PROPUESTA GLOBAL		
5 (12')	Realizar el salto de altura en la colchoneta "salvavidas" respetando el gesto técnico explicado y colocando una cinta a una altura adaptada a la capacidad del alumnado.	
REFLEXIÓN FINAL		
6 (5')	Se repasarán las claves técnicas del gesto deportivo, se preguntará al alumnado qué le ha parecido la sesión y se resolverá el desafío: <i>gracias a la elevación de la pierna libre que provoca una rotación de la cadera.</i>	

Siguiendo los criterios de calificación establecidos anteriormente para esta unidad, la evaluación de las producciones motrices y de la actitud del alumnado frente a la materia se llevará a cabo a través de distintas vertientes. La primera de ellas, con el fin de evaluar la habilidad técnica del alumnado, se realizará en cada sesión durante todas las actividades desarrolladas, aunque especialmente en la propuesta global. Para ello, el docente observará el desempeño del alumnado y anotará los datos en una lista de control basada en las claves técnicas de cada gesto explicadas previamente. El uso de la lista de control

es consecuencia de tratar de facilitar la labor evaluadora al docente, pues debe atender simultáneamente a todos los alumnos. A continuación, se muestra un ejemplo de cómo sería esta lista de control para la disciplina de salto de altura.

EVALUACIÓN SALTO DE ALTURA			
Ítem	Sí	No	A veces
1. Realiza la carrera en curva correctamente.			
2. Bate con la pierna más alejada a la colchoneta.			
3. Eleva y flexiona la pierna libre en el momento de la batida.			
4. Cae con los hombros y la parte alta de la espalda en la colchoneta.			

Asimismo, durante las sesiones el docente también deberá valorar el dominio cognitivo del alumnado mediante la interacción y las preguntas que realiza tanto antes como al finalizar la sesión. Esto no consiste en plantear preguntas dicotómicas (respuesta sí o no), sino cuestiones que permitan chequear el dominio de las claves técnicas por parte del alumnado, tal como la pregunta-desafío (Valero, 2006). Estas claves técnicas también deberán ser anotadas por el alumnado en sus respectivos cuadernos, lo que constituirá otro instrumento de evaluación.

Para completar la evaluación del dominio cognitivo, tal y como se estipula en los criterios de calificación, también se realizará una pequeña prueba escrita. Las preguntas de esta prueba se basarán en las claves técnicas que se han visto en clase de los diferentes gestos deportivos. Tal prueba no constará de más de 5 o 6 preguntas y se podrá realizar al final de la propia unidad, pues su realización no llevará más de 15-20 minutos, o bien, al finalizar el trimestre.

5. PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

5.1. Diagnóstico inicial

5.1.1. Ámbitos de mejora

Es una realidad contrastada las altas tasas de abandono deportivo que se producen en la etapa de la adolescencia por diversas causas (Isorna, Ruiz y Rial, 2010). Muchas de ellas son por falta de tiempo o interés en otras actividades. Esta situación la he podido ver en muchos de mis compañeros durante mi etapa en secundaria e, incluso, la he experimentado al comenzar a estudiar el grado. Aunque muchas de esas causas no se pueden controlar desde el punto de vista de la docencia, hay otras que sí. Y sobre manera desde la asignatura de Educación Física, pues para muchos jóvenes se convierte en el único tiempo a la semana en el que practican actividad física. Este hecho puede repercutir gravemente en la salud tanto física como psicosocial de los más jóvenes provocando obesidad, diabetes y muchas otras enfermedades (Isorna, Ruiz y Rial, 2010).

Por ello, bajo mi punto de vista, el principal cometido de los docentes de Educación Física ha de ser lograr que el alumnado practique actividad física en su tiempo libre. Bajo mi punto de vista, esta pretensión se ha de lograr dotando de responsabilidad y protagonismo al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, las clases de Educación Física se transformarán en una práctica atractiva y motivante para los estudiantes con posibilidad de transferirla a sus vidas diarias fuera de las aulas.

Sin embargo, dada mi experiencia como estudiante y lo observado en las prácticas realizadas durante el Máster, muchos docentes deciden optar por una metodología repetitiva y analítica que facilite su trabajo. Estas condiciones generan una práctica tediosa que ahondan aún más en el desinterés del alumnado por la realización de actividad física en su tiempo libre y por el seguimiento de unos hábitos de vida saludables (Ponce, Valdemoros y Sanz, 2010).

5.1.2. Contextualización

La innovación que se propone a continuación forma parte de la Programación que se ha desarrollado a lo largo de este documento. Por consiguiente, tanto el Centro Educativo como los grupos destinatarios para los que se plantean las siguientes actividades no variarán.

A pesar de ello, cabe recordar que la innovación, por lo tanto, estará destinada para el curso de 4º de la ESO, formada por tres grupos de 24, 18 y 12 alumnos y alumnas cada

uno. Tales grupos destacaban por la escasez de conflictos notorios entre los estudiantes, los cuales, en términos generales, se caracterizaban por el nivel madurativo que poseían dada su edad. Por otro lado, el Centro cuenta con todos los recursos materiales e instalaciones necesarias para llevar a cabo el conjunto de actividades que conforman esta propuesta. Los recursos materiales empleados, así como los lugares donde se desarrollará la innovación se especificará más adelante.

Dadas estas circunstancias, considero que tanto el contexto físico y geográfico como los grupos-clase encajan perfectamente para llevar a cabo esta propuesta de innovación educativa. Asimismo, esta propuesta puede ser susceptible de llevarse a cabo en cualquier otro contexto educativo y/o formativo.

5.2. Justificación y objetivos

Debido a todos los factores mencionados anteriormente, así como las diferentes circunstancias que se describirán en el siguiente apartado, en este documento se desarrollará una propuesta de innovación educativa consistente en una Unidad Didáctica formada por ocho sesiones.

El principal objetivo de esta innovación será transferir la práctica de los contenidos impartidos a la vida diaria del alumnado. Tal y como ya he comentado, este fin se conseguirá transformando la clase de Educación Física en prácticas atractivas para el estudiantado. Para la construcción de este contexto, se empleará una hibridación de Modelos Pedagógicos de Enseñanza, formada por el Modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva y el Modelo de Educación Deportiva.

Los objetivos generales que se pretenden conseguir con la puesta en práctica de esta Unidad Didáctica son los siguientes:

- Aumentar el interés del alumnado por la practica físico-deportiva fuera del aula.
- Experimentar la participación en una competición deportiva de forma gratificante.
- Fomentar valores del deporte como el juego limpio, el respeto, el compañerismo, la solidaridad, etc.
- Experimentar los diferentes roles de los agentes que participan en la competición: capitán del equipo, entrenador, arbitro, preparador físico.
- Comprender y reflexionar sobre las diferentes claves tácticas del deporte.
- Evaluar las habilidades deportivas del alumnado de forma objetiva.

5.3. Marco teórico

Una revisión de la literatura señala la etapa de la adolescencia como aquella en la que se producen mayores tasas de abandono deportivo (Nuviala, Tamayo y Nuviala, 2012). Los datos muestran como uno de cada cinco jóvenes abandona la práctica físico-deportiva en estas edades, siendo aún peores estas estadísticas en el género femenino (Ponce, Valdemoros y Sanz, 2010).

Esta situación choca frontalmente con las recomendaciones de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018), en las que se indica que los jóvenes entre los 5 y los 17 años deben realizar al menos 60 minutos de actividad física moderada o intensa al día. Está sumamente demostrado los múltiples beneficios que supone una práctica de actividad física diaria, tales como la reducción el riesgo de padecer afecciones cardíacas, diabetes y algunos tipos de cáncer, un mejor control del peso y de la salud de huesos y músculos, indudables beneficios psicológicos, etc. A pesar de esto, el sedentarismo se está convirtiendo en una auténtica epidemia en los países desarrollados entre toda la población (Márquez, Rodríguez y de Abajo, 2006).

Algunas de las causas de este hecho son la falta de tiempo, la falta de interés y la falta de diversión en la práctica por parte de los jóvenes (Salguero, Tuero y Márquez, 2003). Dado este contexto, la labor del docente de Educación Física se hace indispensable para motivar al alumnado hacia una práctica saludable de ejercicio físico diario. Y más aun teniendo en cuenta que las clases de Educación Física terminan por convertirse en el único tiempo a la semana donde estos jóvenes realizan actividad física.

Sin embargo, la tendencia general es que, aunque el alumnado tiene en alta estima la asignatura de Educación Física, los docentes no favorecen el aumento de interés por la misma (Gil, Cuevas, Contreras y Díaz, 2012). Esto se debe, en gran medida, al uso de metodologías tradicionales centradas en la técnica y en la repetición analítica de ejercicios, sin posibilidad de transferirlos a la vida real del alumnado fuera de las aulas. Tales métodos tradicionales provocan en el alumnado conductas motivacionales y actitudinales más pobres que las conseguidas con modelos pedagógicos (Méndez-Giménez, Fernández-Río y Méndez-Alonso, 2015). Consecuentemente, este alumnado profundizará aún más su falta de interés por la práctica de actividad física en su tiempo libre.

Si se pretende que la experiencia de los estudiantes con la asignatura de educación física sea adecuada, no se puede obviar el empleo de los modelos pedagógicos de enseñanza (Fernández-Río, Calderon, Hortigüela, Pérez-Pueyo y Aznar, 2016). Estos modelos pedagógicos se caracterizan por la interdependencia e irreductibilidad del aprendizaje, la enseñanza, el contenido y el contexto (Fernández-Río y Méndez-Giménez, 2016). Es decir, estos modelos se basan tanto en la manera que transmite el docente la información como en la forma en que la recibe el alumnado, al mismo tiempo que también se centran en el contexto del Centro y en el contenido a impartir.

Una utilización equilibrada y coherente de los mismos supondrá múltiples beneficios para el alumnado aumentando su implicación y motivación, mejorando las relaciones interpersonales y su aprendizaje, dotándoles de mayor autonomía y disciplina etc. Asimismo, estimulará en los docentes un desarrollo profesional óptimo y favorecerá la mejora del proceso educativo (Fernández-Río et al., 2016). Para más inri, los modelos pedagógicos tienen una larga tradición científica internacional y han sido testados en diversidad de contextos a través del análisis de múltiples de variables. Por lo tanto, implantarlos en nuestras clases es una de las mejores maneras para dar rigor a la EF, que el alumno aprenda con la misma y que se transfieran los aprendizajes fuera del aula (Fernández-Río, Hortigüela y Pérez-Pueyo, 2018).

Partiendo de los objetivos planteados anteriormente y tratando de aprovechar todos estos beneficios que ofrecen los Modelos Pedagógicos, esta Unidad Didáctica está basada, principalmente, en el Modelo de Educación Deportiva, aunque también se recurrirá al Modelo Comprensivo con el fin de trabajar con el alumnado el deporte que se desarrollará durante la unidad, atendiendo a sus características técnico-tácticas. Esta hibridación de modelos pedagógicos permite adaptar las clases a las características cambiantes del contexto escolar, acercando la asignatura de educación física a las verdaderas necesidades e intereses de los estudiantes (Fernández-Río y Méndez-Giménez, 2016). Estos Modelos Pedagógicos utilizados están explicados previamente en el apartado de metodología.

5.4. Desarrollo de la innovación

5.4.1. Recursos necesarios y agentes implicados

Para llevar a cabo esta innovación serán suficientes con los recursos e instalaciones que cuenta el propio Centro. Los materiales utilizados serán en su mayoría balones de baloncesto, conos, petos y canastas. Si bien es cierto que el propio alumnado también

deberá disponer de una ropa deportiva específica a conjunto con sus compañeros que se detallará más adelante. No obstante, el alumnado debe portar ropa adecuada durante todo el curso para la práctica de actividad física.

En cuanto a las instalaciones, todas las sesiones, excepto la primera, se desarrollarán en el pabellón polideportivo con el que cuenta el Centro. En su defecto, y si la meteorología lo permitiera, estas sesiones también se podrían trasladar al patio exterior. En la primera sesión se presentará la unidad y se explicarán las normas que el alumnado ha de seguir. Por ello, dada la mala acústica que suele caracterizar a los pabellones polideportivos, será preferible que se lleve a cabo en el aula.

Por último, los agentes implicados en esta innovación tan solo serán los docentes y el alumnado, pues no será necesario la intervención de terceras personas u otros organismos. Sin embargo, sí que será posible la participación de los padres y madres del alumnado durante la última sesión de la unidad, aunque tendrá un carácter voluntario. Esta posibilidad tendrá el objetivo de crear un ambiente festivo y lúdico en esta sesión, pues será cuando se disputen las finales y se entreguen los premios a todos los equipos que han participado en el campeonato.

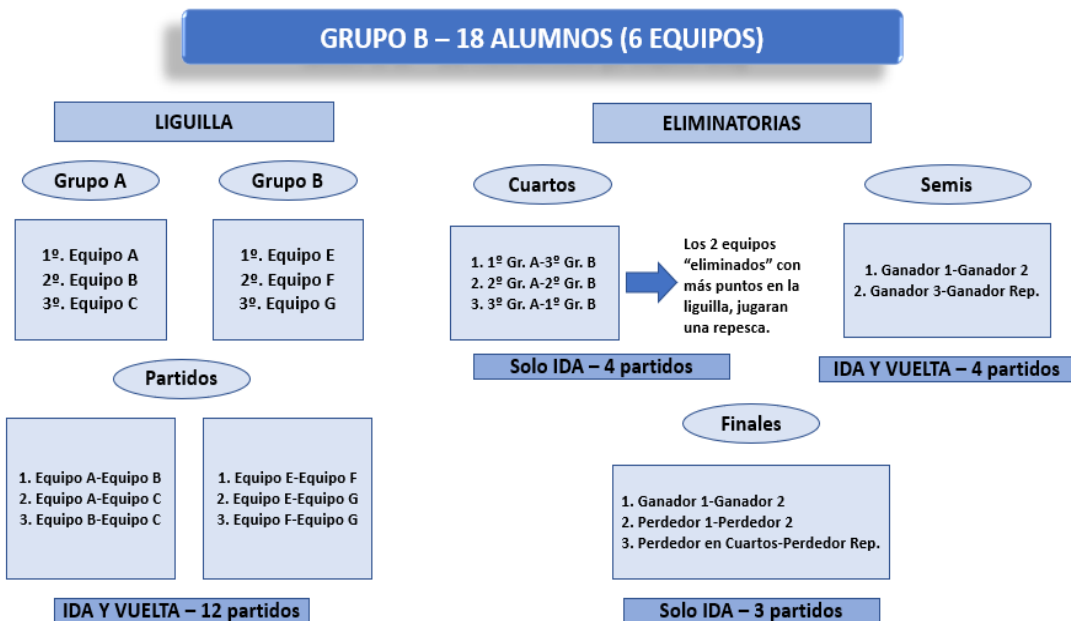
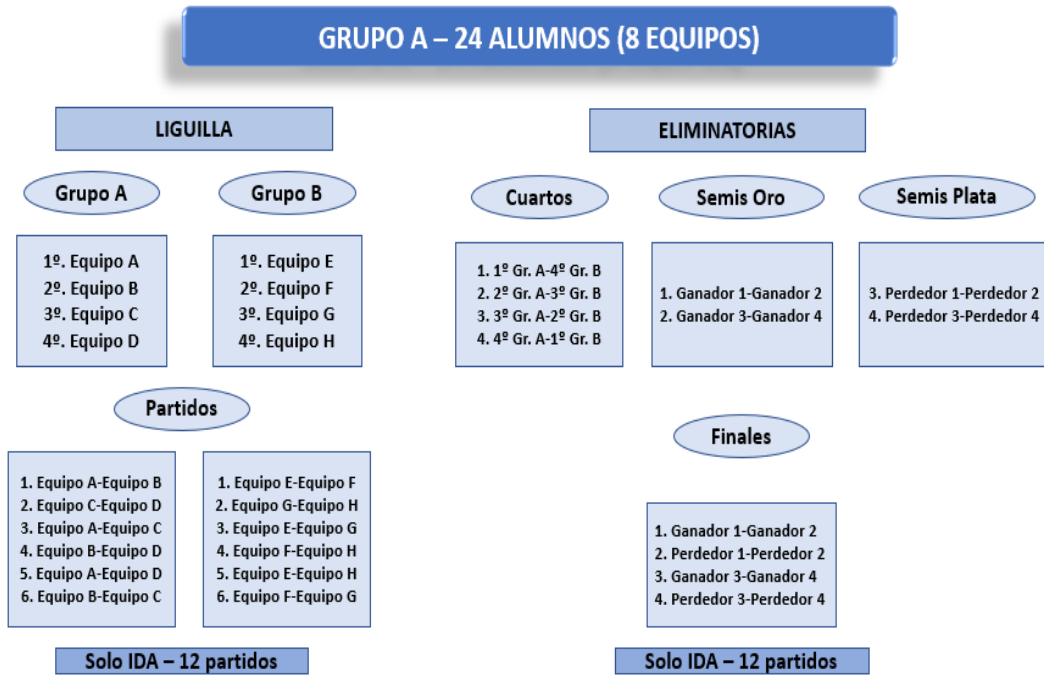
5.4.2. Plan de actividades y cronograma

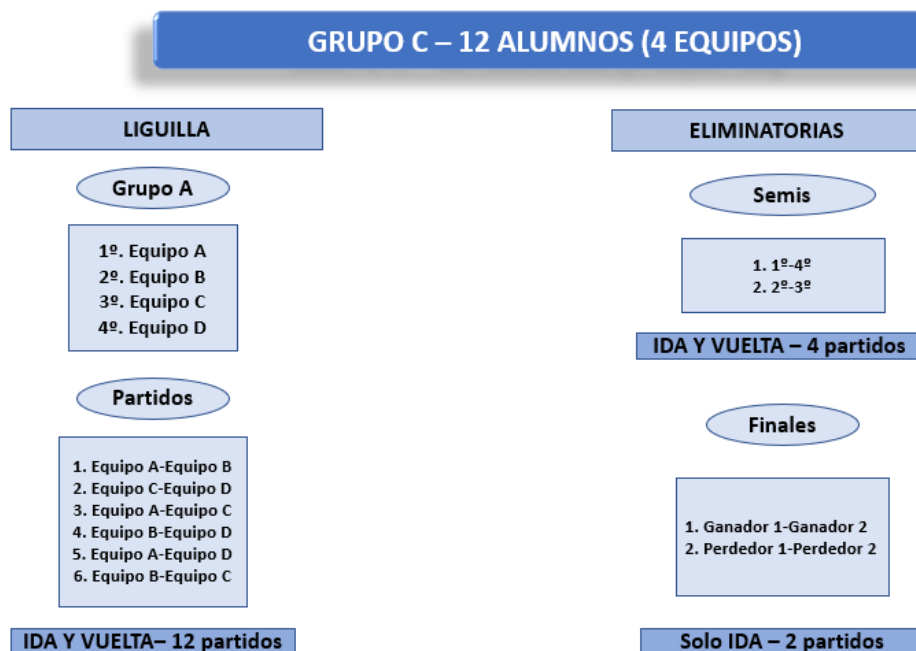
Esta Unidad Didáctica será la última de la programación propuesta y estará integrada por 8 sesiones. Como ya he mencionado, se podrán diferenciar claramente dos partes: una primera parte de familiarización con el deporte, en este caso el baloncesto, y una segunda correspondiente al campeonato.

En la primera parte, cabe destacar que, debido a que el baloncesto vuelve a ser un deporte de invasión, muchas de las claves tácticas que veremos ya se han trabajado en la unidad de ultimate del primer trimestre. Es decir, existe una transferencia entre estos deportes que nos permite acortar el tiempo de familiarización con esta disciplina, pues, desde la vertiente táctica, ya se ha trabajado previamente y tan solo será necesario repasar y refrescar los conceptos ya vistos.

En cuanto al campeonato, estará formado por una liguilla y por eliminatorias. Teniendo en cuenta que los equipos estarán compuestos por tres jugadores, se ha intentado organizar de forma que todos los equipos de una misma clase disputaran el mismo número de partidos. Debido al número de alumnos y los agrupamientos realizados, esto se ha conseguido en el grupo A y C, no así en el grupo B. No obstante, el desfase de

partidos en este grupo entre el equipo que más partidos dispute y el que menos será tan solo de uno. A continuación, se expone la organización del torneo en los diferentes grupos-clase.





Tal y como puede observarse, debido al número de alumnos, el grupo C disputa un número considerablemente inferior de partidos respecto a los otros grupos del curso. Por ello, esta clase recibirá una sesión más de familiarización y práctica de la disciplina deportiva a través del Modelo Comprensivo ya mencionado. En la siguiente tabla muestro como se estructuran las sesiones en los diferentes grupos.

	GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
SESIÓN 1	Presentación	Presentación	Presentación
SESIÓN 2	Mejora del juego	Mejora del juego	Mejora del juego
SESIÓN 3	Mejora del juego	Mejora del juego	Mejora del juego
SESIÓN 4	Campeonato (liguilla)	Campeonato (liguilla)	Mejora del juego
SESIÓN 5	Campeonato (liguilla)	Campeonato (liguilla)	Campeonato (liguilla)
SESIÓN 6	Campeonato (liguilla + cuartos)	Campeonato (liguilla + cuartos)	Campeonato (liguilla)
SESIÓN 7	Campeonato (cuartos + semis)	Campeonato (semis + finales)	Campeonato (semis + finales)
SESIÓN 8	Campeonato (finales + evento)	Campeonato (finales + evento)	Campeonato (finales + evento)

Para realizar tal estructuración ha sido necesario estimar el número de partidos que se disputaran por sesión. La duración de los encuentros será de 8 minutos a reloj corrido. Por lo tanto, teniendo en cuenta que la duración de la sesión es de 55 minutos, se podrán

disputar un total de 5 partidos por sesión. El tiempo restante estará destinado para el calentamiento, transición entre partidos y demás funciones que tendrá el alumnado y se explicarán más adelante.

Cabe destacar que la práctica de este deporte se realizará de forma modificada, pues estará prohibido el bote y tan solo se podrá pivotar. De esta manera, no será posible desplazarse con el balón, al igual que ocurría en el Ultimate. El objetivo de esta regla es la de eliminar los individualismos impulsando la participación de todo el alumnado en el juego, así como la de fomentar la necesidad de cooperar entre el alumnado para conseguir el objetivo común. Con tal fin, también se modificó el número de participantes, contando cada equipo con únicamente 3 jugadores. Asimismo, como es lógico y acorde al número de jugadores, el espacio también sufrirá una reducción. Puntualizado este aspecto, a continuación, explicaré el desarrollo de las sesiones.

La primera sesión corresponderá a la presentación de esta Unidad Didáctica, donde se organizarán los equipos y se establecerán las normas y el reglamento a seguir durante el campeonato. Esta primera sesión será preferible llevarla a cabo en el aula, pues la acústica es mejor y facilitará la explicación. Los equipos los formará el docente, de manera que el nivel de habilidad y capacidad de sus miembros este lo más equilibrado posible. En cuanto a las normas y el reglamento que se explicarán al alumnado se presentan a continuación:

1. Se disputarán partidos de baloncesto 3 contra 3 en un terreno limitado y con la restricción del bote. No se podrá correr en posesión del balón, únicamente se podrá pivotar sobre un pie.
2. Solo se podrá lanzar a canasta desde una zona limitada, contando 2 puntos.
3. Los partidos tendrán una duración de 8 minutos a reloj corrido. En caso de empate, el primer equipo en anotar una canasta adicional ganará el partido.
4. Los equipos los formará el docente.
5. Dentro de cada equipo existirán una serie de roles que deberán ir rotando en cada sesión:
 - Preparador físico: debe presentar y dirigir el calentamiento de su equipo al comienzo de la sesión.
 - Entrenador: debe preparar al menos dos actividades específicas de activación relacionadas con el baloncesto para realizar durante el tiempo que su equipo no dispute los partidos.

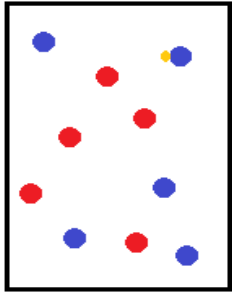
- Capitán: será el único jugador que pueda hablar con los árbitros, realizará el sorteo inicial y deberá animar a sus compañeros durante el partido.
6. Al mismo tiempo existen otros dos roles rotativos que se reparten entre todo el alumnado:
- Encargados de material: en cada sesión habrá 3 alumnos encargados de sacar y colocar el material necesario al principio de la sesión. También deberán recogerlo al final de la misma.
 - Árbitros: en cada partido disputado habrá dos árbitros de los equipos que no jueguen en ese momento. Llevaran el tiempo, sancionaran infracciones, registrarán los resultados, etc. Estos resultados y el cuadro del torneo se subirán de forma actualizada a un blog para que el alumnado del Centro pueda ver cómo va el desarrollo del campeonato.
7. Asimismo, los miembros de los equipos también se deben poner de acuerdo para llevar a cabo las siguientes obligaciones:
- Inventar un nombre para su equipo y diseñar una bandera.
 - Elegir una equipación (camiseta y pantalón) que deberán traer a todas las sesiones.
 - Elegir una canción a modo de himno e inventar un saludo/grito que se realizará antes del comienzo de los partidos.
 - Construir un trofeo y tres medallas con material reciclado para la última sesión.
8. Los sistemas de puntuación durante la liguilla serán los siguientes:
- El equipo ganador sumará 2 puntos y el perdedor 1 punto.
 - Si los tres miembros del equipo llegan a clase puntuales sumarán 1 punto; si están 2 miembros, no sumarán ni restarán ningún punto. En el resto de posibles casos se restará 1 punto al equipo.
 - Si se presenta el calentamiento de forma adecuada se sumará un punto. Si no es así, se restará 1 punto.
 - Si se presentan las actividades específicas de forma adecuada se sumará 2 puntos. Si no es así, se restará un punto.
 - Si algún jugador que no sea el capitán se dirige al árbitro en forma de protesta se restarán 2 puntos al equipo.

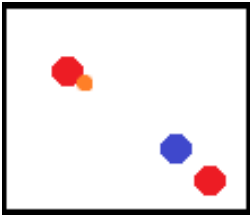
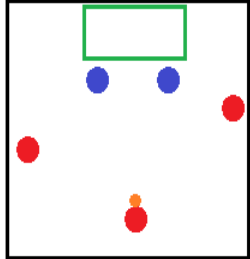
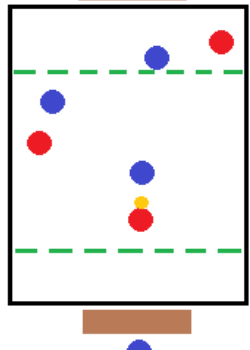
- Si los encargados de material cumplen de forma adecuada sus funciones se sumará 1 punto a sus equipos. Si no es así, se restará 1 punto.
 - Traer los tres miembros la equipación del equipo sumara 1 punto. Si no es así, restará 1 punto.
 - Traer preparado el himno y el saludo inicial sumará 1 punto. Si no es así, restará 1 punto.
9. El sistema de puntuación durante las eliminatorias será parecido. El equipo ganador del encuentro será el que pase a la siguiente fase. Ahora bien, cualquiera de las acciones señaladas en el punto número 8 que supongan una sanción de puntos, en esta fase provocarán una sanción de goles. Es decir, un equipo puede comenzar el partido con una puntuación negativa si incumple alguna de las normas señaladas.

Como puede observarse existen numerosas acciones que permitirán al alumnado sumar puntos durante competición. Esto tiene el objetivo de que el éxito del equipo no dependa tan solo de la habilidad de sus miembros, sino que aprendan a cooperar y trabajar en equipo para poder lograr altas puntuaciones. De esta manera, y teniendo en cuenta que los equipos estarán equilibrados, los resultados finales de todos ellos estarán muy parejos.

Por otro lado, para conseguir la unidad y un sentimiento de pertenencia del alumno hacia su equipo, se proponen diversos elementos de afiliación, tales como el grito de guerra, el nombre el equipo o la equipación.

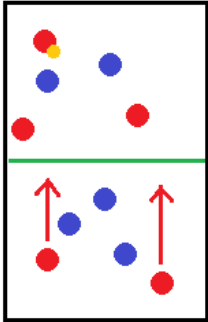
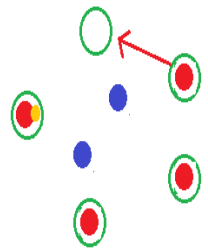
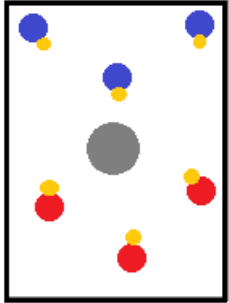
Las siguientes sesiones que conforman la unidad las expongo a continuación en forma de tabla:

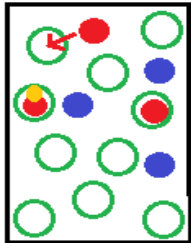
SESIÓN 2		
Nº Act.	Descripción	Representación
1 (12')	<p>Juego de los 10 pases: dividimos la clase en dos equipos con el objetivo que den 10 pases en un espacio limitado sin que la pelota sea interceptada por el equipo contrario ni caiga al suelo. No se permite el contacto físico ni desplazarse en posesión del móvil.</p> <p>Claves tácticas ofensivas: desmarcarse, alejarse del rival.</p>	

<p>2 (8')</p>	<p>Dividiendo la clase en los equipos de 3 correspondientes, realizar el juego anterior en superioridad ofensiva. Es decir, 2 contra 1.</p> <p>Claves tácticas ofensivas: desmarcarse, alejarse del rival.</p> <p>Claves tácticas defensivas: cubrir al receptor.</p>	
<p>3 (10')</p>	<p>Juntando a 2 equipos (grupos de 6), disputar una posesión en superioridad numérica (3 vs.2). El objetivo de los atacantes es entrar en una zona central específica para derribar un cono situado más atrás. La defensa tratará de evitarlo. Un compañero descansa y se rotan los roles.</p> <p>Claves tácticas ofensivas: abrir el campo, generar espacios.</p> <p>Claves tácticas defensivas: reducir espacios, tapar la zona comprometida.</p>	
<p>4 (12')</p>	<p>Dividiendo a la clase en equipos de 4, disputaran posesiones entre ellos, de forma que un miembro de cada equipo se encuentre subido en un banco situado en la línea de fondo del equipo contrario. Siguiendo las reglas ya establecidas, cada equipo tratará de llevar el balón a ese compañero, pudiendo pasársela solo desde una zona delimitada.</p> <p>Se aplican todas las claves tácticas vistas.</p>	
<p>5 (5')</p>	<p>Reflexión y repaso de las claves tácticas vistas durante la sesión. Cabe destacar que al finalizar cada ejercicio también se comentaron las claves tácticas trabajadas en el mismo, que se aplicarán continuamente.</p>	

SESIÓN 3		
Nº Act.	Descripción	Representación
1 (12')	<p>Divididos en los equipos, realizar un partido con una sola canasta y cada jugador en una zona de la que no podrá salir, siguiendo las normas ya establecidas en la anterior sesión. La posesión comenzará en la zona más alejada de la canasta, de forma que solo se puede pasar al compañero de la zona contigua y solo podrá lanzar a canasta el jugador en la zona más cercana a la misma.</p> <p>Claves tácticas ofensivas: desmarcarse, alejarse del rival para lanzar a canasta.</p>	
2 (10')	<p>Misma organización, los atacantes deberán tratar de derribar un cono situado en el centro del espacio.</p> <p>Claves tácticas ofensivas: acercarse al objetivo para lanzar y tener más posibilidad de éxito.</p> <p>Claves tácticas defensivas: cubrir zonas comprometidas desde donde sea más fácil derribar el cono.</p>	
3 (8')	<p>Ataque-defensa en superioridad ofensiva (3 vs.2, 1 descansa) con el objetivo de lanzar a canasta.</p> <p>Claves tácticas ofensivas: generar espacios y mover rápido el balón para que el jugador libre de marca pueda lanzar en condiciones favorables.</p> <p>Claves tácticas defensivas: reducir espacios y cubrir zonas comprometidas.</p>	
4 (12')	<p>Situaciones continuas de ataque-defensa 3 contra 3 con una sola canasta. Se rotan roles y se aplican todas las claves tácticas vistas durante las sesiones.</p>	
5 (5')	<p>Reflexión y repaso de las claves tácticas vistas durante la sesión. Cabe destacar que al finalizar cada ejercicio</p>	

	también se comentaron las claves tácticas trabajadas en el mismo, que se aplicarán continuamente.	
*Esta sesión será la número 4 para el grupo C, pues tienen una clase más de familiarización con el deporte.		

SESIÓN 3 (Grupo C)		
Nº Act.	Descripción	Representación
1 (12')	<p>En equipos de 5 (2 descansan), posesión 3 contra 2 en 2 espacios delimitados distintos. El objetivo es dar 5 pases para pasarla a los compañeros de la otra zona, siguiendo las normas ya establecidas. Se rotan los roles.</p> <p>Claves tácticas ofensivas: desmarques e ir a recibir el balón en el momento de cambio de zona (apoyo).</p>	
2 (8')	<p>Rondo en grupos de 6 con 2 al medio. Por fuera habrá 5 conos (1 libre), el cual habrá que ocupar para apoyar al poseedor del balón, pues solo se podrá pasar al compañero del aro contiguo. Solo se puede recibir el pase dentro de los aros.</p> <p>Claves tácticas ofensivas: acercarse al compañero para recibir el pase (desmarque de apoyo).</p>	
3 (10')	<p>En los equipos de 3, se disputarán dos partidos diferentes. Habrá un fitball en el medio del campo y cada jugador tendrá un balón. Mediante golpes con los balones al fitball, se tratará de llevar a este detrás de la línea de fondo del equipo contrario, siguiendo las normas ya establecidas.</p> <p>Claves tácticas ofensivas: pasar el balón al compañero más cerca del fitball, cuyas condiciones serán más favorables para mover el fitball.</p>	

	Claves tácticas defensivas: distribución del espacio.	
4 (12')	Juegos de los 10 pases 3 vs.3 es un espacio plagado de aros. Solo se podrá recibir el balón dentro de estos aros. Se aplican todas las claves tácticas trabajadas antes, pudiendo realizar desmarques de apoyo o al espacio.	
5 (5')	Reflexión y repaso de las claves tácticas vistas durante la sesión. Cabe destacar que al finalizar cada ejercicio también se comentaron las claves tácticas trabajadas en el mismo, que se aplicarán continuamente.	
* Esta sesión será la número 3 para el grupo C, pues tienen una clase más de familiarización con el deporte.		

SESIÓN 4 (Grupos A y B)		
Nº Act.	Descripción	Representación
1 (5')	Calentamiento realizado por el miembro de cada equipo correspondiente.	
2 (50')	Disputa de los partidos, en este caso la liguilla (5 partidos cada grupo), con sus correspondientes himnos, gritos de guerra, registros de resultados, etc. Al mismo tiempo, los equipos que no tengan que jugar realizarán las actividades específicas diseñadas por el entrenador de cada grupo.	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center; background-color: #4a7ebb; color: white; margin: 0;">GRUPO A</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Equipo A-Equipo B 2. Equipo C-Equipo D 3. Equipo A-Equipo C </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; background-color: #4a7ebb; color: white; margin: 0;">GRUPO B</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Equipo E-Equipo F 2. Equipo G-Equipo H </div>
* Esta sesión será la número 4 para los grupos A y B, pues tienen una clase más de campeonato.		

SESIÓN 5		
Nº Act.	Descripción	Representación
1 (5')	Calentamiento realizado por el miembro de cada equipo correspondiente.	
2 (50')	Disputa de los partidos, en este caso la liguilla (5 partidos cada grupo), con sus correspondientes himnos, gritos de guerra, registros de resultados, etc. Al mismo tiempo, los equipos que no tengan que jugar realizarán las actividades específicas diseñadas por el entrenador de cada grupo.	<p>GRUPO A</p> <p>4. Equipo B-Equipo D 5. Equipo A-Equipo D 3. Equipo E-Equipo G 4. Equipo F-Equipo H 5. Equipo E-Equipo H</p> <p>GRUPO B</p> <p>3. Equipo F-Equipo G 1. Equipo A-Equipo B 2. Equipo A-Equipo C 3. Equipo B-Equipo C 1. Equipo E-Equipo F</p> <p>GRUPO C</p> <p>1. Equipo A-Equipo B 2. Equipo C-Equipo D 3. Equipo A-Equipo C 4. Equipo B-Equipo D 5. Equipo A-Equipo D</p>

SESIÓN 6		
Nº Act.	Descripción	Representación
1 (5')	Calentamiento realizado por el miembro de cada equipo correspondiente.	
2 (50')	Disputa de los partidos (5 partidos cada grupo) con sus correspondientes himnos, gritos de guerra, registros de resultados, etc. de la siguiente manera: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grupo A: 2 últimos de liguilla y 3 de cuartos. ▪ Grupo B: 2 últimos de liguilla (la vuelta) y 3 de cuartos. ▪ Grupo C: liguilla (1 de ida y 4 de vuelta). 	<p>GRUPO A</p> <p>6. Equipo B-Equipo C 6. Equipo F-Equipo G 1. 1º Gr. A-4º Gr. B 2. 2º Gr. A-3º Gr. B 3. 3º Gr. A-2º Gr. B</p> <p>GRUPO B</p> <p>2. Equipo E-Equipo G 3. Equipo F-Equipo G 1. 1º Gr. A-3º Gr. B 2. 2º Gr. A-2º Gr. B 3. 3º Gr. A-1º Gr. B</p>

	<p>Los equipos que no jueguen en ese momento observarán los partidos y evaluarán a sus compañeros mediante una hoja de observación GPAI explicada más adelante.</p>	<p>GRUPO C 6. Equipo B-Equipo C 1. Equipo A-Equipo B 2. Equipo C-Equipo D 3. Equipo A-Equipo C 4. Equipo B-Equipo D</p>
--	---	---

SESIÓN 7		
Nº Act.	Descripción	Representación
1 (5')	<p>Calentamiento realizado por el miembro de cada equipo correspondiente.</p>	
2 (10')	<p>Disputa de los partidos (5 partidos cada grupo) con sus correspondientes himnos, gritos de guerra, registros de resultados, etc. de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grupo A: 1 de cuartos y los 4 de semis. ▪ Grupo B: la repesca de cuartos y los 4 de semis (ida y vuelta). ▪ Grupo C: 2 de liguilla (la vuelta) y 3 de semis (2 de ida y 1 de vuelta). <p>Los equipos que no jueguen en ese momento observarán los partidos y evaluarán a sus compañeros mediante una hoja de observación GPAI explicada más adelante.</p>	<p>GRUPO A 4. 4º Gr. A-1º Gr. B 1. Ganador 1-Ganador 2 2. Ganador 3-Ganador 4 3. Perdedor 1-Perdedor 2 4. Perdedor 3-Perdedor 4</p> <p>GRUPO B Repesca Cuartos 1. Ganador 1-Ganador 2 2. Ganador 3-Ganador Rep. 1. Ganador 1-Ganador 2 2. Ganador 3-Ganador Rep.</p> <p>GRUPO C 5. Equipo A-Equipo D 6. Equipo B-Equipo C 1. 1º-4º 2. 2º-3º 1. 1º-4º</p>

SESIÓN 8		
Nº Act.	Descripción	Representación
1 (5')	<p>Calentamiento realizado por el miembro de cada equipo correspondiente.</p>	

<p>2 (30')</p>	<p>Disputa de los partidos con sus correspondientes himnos, gritos de guerra, registros de resultados, etc. de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grupo A: las 4 finales. ▪ Grupo B: las 3 finales. ▪ Grupo C: 1 vuelta de semi y las 2 finales. <p>Los equipos que no jueguen en ese momento observarán los partidos y evaluarán a sus compañeros mediante una hoja de observación GPAI explicada más adelante.</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center; background-color: #0056b3; color: white; margin: 0;">GRUPO A</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ganador 1-Ganador 2 2. Perdedor 1-Perdedor 2 3. Ganador 3-Ganador 4 4. Perdedor 3-Perdedor 4 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center; background-color: #0056b3; color: white; margin: 0;">GRUPO B</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ganador 1-Ganador 2 2. Perdedor 1-Perdedor 2 3. Perdedor en Cuartos-Perdedor Rep. </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; background-color: #0056b3; color: white; margin: 0;">GRUPO C</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">2. 2º-3º</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ganador 1-Ganador 2 2. Perdedor 1-Perdedor 2 </div>
<p>3 (15')</p>	<p>Evento final: entrega de las medallas y trofeos construidos por el propio alumnado a todos los equipos.</p>	
<p>* Cabe recordar que los padres y madres que lo deseen podrán asistir a esta última sesión con el objetivo de crear un ambiente lúdico y festivo.</p>		

La evaluación de esta Unidad Didáctica se llevará a cabo de forma de forma continua, pues se realizará mediante las puntuaciones obtenidas por los equipos en los diferentes parámetros explicados anteriormente, exceptuando las obtenidas por ganar o perder los partidos. De esta manera, se podrá valorar los apartados de producciones escritas y actitud del alumnado frente a la materia, los cuales son parte de los criterios de calificación de esta unidad estipulados anteriormente en el apartado de “*Secuenciación de las Unidades Didácticas*”.

Por otro lado, la forma de evaluar la habilidad y las producciones motrices del alumnado en este deporte se basará en la coevaluación mediante una hoja de observación GPAI (Game Performance Assessment Instrument). Se trata de una herramienta comprensiva del juego formada por diferentes variables o ítems que permiten a un observador externo anotar el número de veces que un jugador ejecuta bien o mal una habilidad concreta, y por lo tanto evaluar su rendimiento (Méndez-Giménez, 2005; Oslin, Mitchell y Griffin, 1998). El objetivo de utilizar esta hoja de observación es conseguir una evaluación objetiva de las habilidades del alumnado, pues en nuestra asignatura la manera de evaluar y calificar al alumnado en la práctica de deportes colectivos, normalmente, depende en gran medida de la opinión del docente. En este caso, los observadores externos serán los propios alumnos, por lo que se tratará de una

coevaluación llevada a cabo durante las últimas tres sesiones. Cada alumno se fijará en un único compañero e irá anotando las veces que realiza bien o mal la habilidad especificada en el instrumento mediante palos o aspas. Una vez anotados los datos, se calcula la nota mediante una simple operación matemática. Esta coevaluación contará el restante 40% de la nota final. A continuación, muestro la hoja de observación (GPAI) propuesta para evaluar la habilidad deportiva del alumnado en esta unidad. En la misma se especifican las sesiones en las que el alumnado evaluará los diferentes ítems.

HOJA DE OBSERVACIÓN GPAI			
Sesión	Ítem	Bien realizado	Mal realizado
TOMA DE DECISIONES			
6	1. Realiza desmarques y apoyos a sus compañeros.		
6	2. Cuando el equipo tiene el balón trata de abrir el campo y generar espacios.		
7	3. Efectúa lanzamientos a canasta cuando tiene probabilidades de éxito (el rival está alejado).		
EJECUCIÓN			
7	1. Realiza lanzamientos a canasta.		
8	2. Realiza pases al compañero		
8	3. Intercepta balones del rival.		
TOTAL			
NOTAL FINAL		$\frac{\text{Bien realizado}}{(\text{Bien realizado} + \text{Mal realizado})} \times 100$	

5.5. Evaluación y seguimiento de la innovación

El seguimiento para comprobar el posible éxito o fracaso de esta innovación se realizará mediante la observación. El docente deberá observar y analizar la motivación e implicación del alumnado en los diferentes ejercicios y actividades. Al mismo tiempo, otra manera de realizar una evaluación continua de esta innovación es mediante las diferentes tareas asignadas al alumnado durante el campeonato. Es decir, si los equipos consiguen una suma importante de puntos significará el éxito de la innovación, pues los

alumnos y alumnas estarán cumpliendo con las funciones que tenían asignadas, asumiendo responsabilidades, ganando autonomía e implicándose y cooperando como miembros de un equipo.

Por otro lado, la evaluación final de la innovación se realizará mediante una escala de estimación numérica que el alumnado completara de manera anónima y cuyos ítems estarán relacionados con los diferentes objetivos planteados para esta unidad. A continuación, se muestra este instrumento de evaluación.

ÍTEM	1	2	3	4	5
Marca con una X en la casilla que considere, de manera que 1=totalmente en desacuerdo y 5=totalmente de acuerdo.					
1. Me he sentido parte de un equipo.					
2. La participación en la competición me ha resultado gratificante y divertida.					
3. He podido experimentar diferentes funciones de los agentes que intervienen en una competición (árbitro, preparador físico, etc.)					
4. He comprendido la importancia del respeto y los valores del deporte (juego limpio, compañerismo, etc.)					
5. He comprendido las claves tácticas de los deportes colectivos.					
6. He evaluado de forma objetiva a mis compañeros.					
7. Esta Unidad Didáctica me ha servido para realizar actividad física en mi tiempo libre, o considero que puede servirme en un futuro.					

Dados los pocos ítems que conforman este instrumento, el alumnado podrá completarlo durante la última sesión, o bien, en un momento libre del que puedan disponer más adelante. La puntuación máxima que se puede obtener en esta escala numérica es de 35 puntos, por lo que se considerará que esta innovación ha resultado exitosa si la media de respuestas del alumnado supera los 28 puntos. Esta puntuación supone un 8 sobre 10.

6. CONCLUSIONES

La realización de este Máster de Formación del Profesorado ha supuesto una experiencia sumamente formativa para mí, pues me ha permitido adquirir múltiples conocimientos y competencias indispensables para ejercer la función docente. En mi caso particular, partía desde cero, ya que apenas había impartido asignaturas relacionadas con este ámbito durante el Grado, por lo que este Máster ha sentado las bases de mi futuro profesional en la docencia.

Como ya he comentado a lo largo de este documento, considero las prácticas en los institutos como el punto fuerte de este Máster, donde nosotros como estudiantes comprendemos y experimentamos la realidad de los centros y de las funciones docentes. Sin embargo, también me gustaría destacar las dos asignaturas del Máster relacionadas con mi especialidad: Complementos de la Formación Disciplinar y Aprendizaje y Enseñanza. Tales materias me han permitido adquirir un sinfín de competencias y recursos innovadores para aplicar en las clases y, podría decir, que han construido mi mentalidad como futuro docente.

Durante este tiempo, he podido entender que el alumnado y sus necesidades forman el centro de la enseñanza, y somos los docentes quienes debemos adaptarnos a las mismas. Llevándolo más a mi terreno, he comprendido que atraer al alumnado hacia la práctica de actividad física en su tiempo libre ha de ser uno de los principales objetivos de mi asignatura y que los docentes debemos utilizar metodologías y contenidos que favorezcan tal fin.

Por último, la realización de este TFM ha supuesto la culminación de esta formación. Me ha permitido desarrollar una función esencial en la labor docente como es la realización de una programación didáctica. Asimismo, todas las Unidades Didácticas desarrolladas en este documento me servirán como recursos y herramientas en mi andadura en este mundo de la docencia.

En conclusión, considero que este año de Máster es indispensable para la formación de cualquier futuro docente y que la realización de este TFM, junto con las prácticas llevadas a cabo en los centros de secundaria, son el colofón que permiten apuntillar todos los conocimientos teóricos adquiridos a través de su aplicación de una manera más práctica.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almond, L. (1986). Reflecting on themes: a games classification. En Thorpe, D., Bunker, D., y Almond, L. (Eds). *Rethinking Games Teaching*. Loughborough: Loughborough.
- Arufe, V. (2019). Fortnite EF: lleva al aula el juego que ha cautivado la atención de millones de niños y adolescentes (entrada de blog). *Educación, Innovación y Emprendimiento*. Recuperado de <https://www.victorarufe.com/fortnite/>
- Blázquez, D. (1982). Elección de un método en educación física: las situaciones-problema. *Apunts*, 19(74), 91-99.
- Bunker, D. & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18 (1), 5-8.
- Calderón, A., Hastie, P., & Martínez de Ojeda, D. (2011). El modelo de educación deportiva sport (education model). ¿Metodología de enseñanza del nuevo milenio? *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (395), 63.
- Casey, A. (2016). Models-Based Practice. In C.D. Ennis (ed.). *Handbook of Physical Education Pedagogy* (chapter 6). London: Routledge.
- Delgado-Noguera, MA (1991). *Los estilos de enseñanza en Educación Física. Propuesta para una reforma de la enseñanza*. Granada: ICE.
- Fernández-Río, J. (2014). Aportaciones del modelo de responsabilidad personal y social al aprendizaje cooperativo. In *Actas del IX Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas*, 18-32.
- Fernández-Río, J. (2017). El Ciclo del Aprendizaje Cooperativo: una guía para implementar de manera efectiva el aprendizaje cooperativo en educación física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (32), 264-269.
- Fernández-Río, J., Calderón, A., Hortigüela, D., Pérez-Pueyo, Á., & Aznar, M. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (413), 55-75.
- Fernandez-Rio, J., Hortigüela, D. y Perez-Pueyo, A. (2018). Revisando los modelos pedagógicos en educación física. Ideas clave para incorporarlos al aula. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 423, 57-80.
- Fernández-Rio, J., & Méndez-Giménez, A. (2016). El aprendizaje cooperativo: Modelo pedagógico para Educación Física. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (29), 201-206.
- Gil, P., Cuevas, R., Contreras, O., & Díaz, A. (2012). Educación Física y hábitos de vida activa: percepciones de los adolescentes y relación con el abandono deportivo. *Aula abierta*, 40(3), 115-124.
- González, C., Cecchini, J. A., Fernández-Río, J., & Méndez-Giménez, A. (2008). Posibilidades del modelo comprensivo y del aprendizaje cooperativo para la enseñanza deportiva en el contexto educativo. *Aula Abierta*, 36 (1-2).

- Haerens, L., Kirk, D., Cardon, G., & De Bourdeaudhuij, I. (2011). Toward the development of a pedagogical model for health-based physical education. *Quest*, 63(3), 321-338.
- Ibarra, M. S., & Rodríguez, R. (2010). Los procedimientos de evaluación como elementos de desarrollo de la función orientadora en la universidad. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 21(2), 443-461.
- Isorna, I., Ruíz, F., & Rial, A. (2013). Variables predictoras del abandono de la práctica físico-deportiva en adolescentes. (Predictor variables of the dropping out of physical sport activity by teenagers). *Cultura, Ciencia, Deporte*, 8(23), 93-102.
- Luquin, C., Hastie, A., & de Ojeda, M. (2010). Aprendiendo a enseñar mediante el Modelo de Educación Deportiva (Sport Education Model). Experiencia inicial en educación primaria. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 5(15), 169-180.
- Márquez, S., Rodríguez, J., & De Abajo, S. (2006). Sedentarismo y salud: efectos beneficiosos de la actividad física. *Apunts*, 83, 12-24.
- Méndez-Giménez, A. (2010a). El Aprendizaje Cooperativo, la Enseñanza Comprensiva y el Modelo de Educación Deportiva: revisión de analogías, características e hibridaciones. In C. Velázquez y A. Fraile (Comps.), *Actas del VII Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas*.
- Méndez-Giménez, A. (2010b). Los juegos deportivos de blanco móvil: Propuesta de categorización e implementación desde un enfoque comprensivo, inclusivo y creativo. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (18), 41-46.
- Méndez-Giménez, A. (2005). Hacia una evaluación de los aprendizajes consecuente con los modelos alternativos de iniciación deportiva. *Tándem: Didáctica de la educación física*, (17), 38-58.
- Méndez-Giménez, A., Fernández-Río, J., & Méndez-Alonso, D. (2015). Modelo de educación deportiva versus modelo tradicional: efectos en la motivación y deportividad. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte/International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, 15(59), 449-466.
- Monereo, C., Castelló, M., Clariana, M., Palma, M., & Pérez, M. L. (2000). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Barcelona: Graó.
- Metzler, W. (2005). *Instructional models for physical education* (3rd ed.). Scottsdale, AZ: Holcomb Hathaway Publishers.
- Mosston, M y Ashworth, S. (1986). *La enseñanza de la Educación Física*. Barcelona: Editorial Hispano Europea S.A.
- Nuviala, A., Tamayo, J.A. y Nuviala, R. (2012). Calidad percibida del deporte escolar como predictor del abandono deportivo en adolescentes. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 12 (47), 389-404.

- Organización Mundial de la Salud (OMS; 2018). Actividad física. *Organización Mundial de la Salud*. Recuperado de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity>
- Oslin, J. L., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. (1998). The game performance assessment instrument (GPAI): Development and preliminary validation. *Journal of teaching in physical education, 17*(2), 231-243.
- Pérez, A., Valero, A., & Gómez-Mármol, A. (2017). Aplicación del modelo ludotécnico a las disciplinas atléticas de saltos. *Acciónmotriz, (19)*, 14-22.
- Ponce, A., Valdemoros, M. Á., & Sanz, E. (2010). El influjo educativo de los profesores en el abandono de la práctica físico-deportiva de los adolescentes. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado, 13*(4), 211-220.
- Prieto, H. P. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje*. México City: Pearson educación.
- Ramos, L. A., & del Villar, F. (1999). Criterios de estructuración de contenidos para el Área de Educación Física en la Enseñanza Secundaria Obligatoria. *Apunts. Educación física y deportes, 2*(56), 32-38.
- Rovegno, I. (1998). The development of in-service teachers' knowledge of a constructivist approach to physical education: Teaching, beyond activities. *Research Quarterly for Exercise and Sport, 69*, 147-162.
- Salguero, A., Tuero, C., & Márquez, S. (2003). Adaptación española del cuestionario de causas de abandono en la práctica deportiva: validación y diferencias de género en jóvenes nadadores. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital, 56*.
- Sicilia, A. & Delgado-Noguera, MA. (2002). *Educación física y estilos de enseñanza: análisis de la participación del alumnado desde un modelo socio-cultural del conocimiento escolar*. Barcelona: Inde.
- Siedentop, D. (1994). *Sport education: Quality PE through positive sport experiences*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Valero, A. (2005). Análisis de los cambios producidos en la metodología de la iniciación deportiva. *Apunts. Educación física y deportes, 1*(79), 59-67.
- Valero, A. (2007). La técnica de enseñanza en el modelo ludotécnico: su aplicación a la educación física en primaria. *Kronos, (11)*, 10-15.
- Valero, A. (2006). La evaluación en el modelo de enseñanza ludotécnico para la iniciación a la práctica del atletismo dentro del contexto escolar. *Cultura, Ciencia y Deporte, 2*(5), 89-94.
- Valero, A. & Gómez, M. (2008). Funciones y responsabilidades del profesor y los alumnos en el Modelo de Enseñanza Ludotécnico de iniciación a la práctica del atletismo. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, (13)*, 15-18.
- Valero, A. & Gómez-Mármol, A. (2013). Fundamentos del modelo ludotécnico para la iniciación al atletismo. *TRANCES. Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud, (5)*, 391-410.

- **NORMATIVA LEGAL**

Circular por la que se dictan instrucciones para el curso escolar 2019-2020 para los centros docentes públicos, publicada el 23 de agosto de 2019.

Decreto 43/2015, de 10 de junio, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias.

Decreto 76/2007, de 20 de junio, por el que se regula la participación de la comunidad educativa y los órganos de gobierno de los centros docentes públicos que imparten enseñanzas de carácter no universitario en el Principado de Asturias.

Decreto 249/2007, de 26 de septiembre, por el que se regulan los derechos y deberes del alumnado y normas de convivencia en los centros docentes no universitarios sostenidos con fondos públicos del Principado de Asturias.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Resolución de 27 de agosto de 2012, de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte, por la que se modifica la Resolución de 6 de agosto de 2001, de la Consejería de Educación y Cultura, por la que se aprueban las Instrucciones que regulan la organización y funcionamiento de los Institutos de Educación Secundaria del Principado de Asturias.