

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA JUEGOS Y DEPORTES  
TRADICIONALES DE CANARIAS**

**Centro educativo IES ISABEL DE ESPAÑA**

**1º BACHILLERATO**

**Docente responsable: SONSOLES ROMERO RUIZ**

**Punto de partida (diagnóstico inicial de las necesidades de aprendizaje)**

En este centro educativo se han conformado un total de 3 grupos de la materia optativa “Juegos y deportes tradicionales de canarias” de 1º de Bachillerato repartidos entre las Modalidades de Humanidades y Ciencias Sociales, la Modalidad de Ciencias y Tecnología y el Bachillerato General. Los grupos tienen una ratio de 14, 16 y 27 personas cada uno.

Al ser una optativa nueva seguiremos para el diseño de esta programación el borrador del currículo oficial publicado por la Consejería de Educación, Formación Profesional, Actividad Física y Deportes.

Las instalaciones con que, el Dto. de EFI, cuenta para impartir esta materia son: un gimnasio de pequeñas dimensiones, una cancha o patio exterior, el jardín del aparcamiento (para la bola canaria) y el aula de informática 405. Por lo que la temporalización de la programación se verá afectada por la distribución de estas instalaciones entre los 4 profesores que componen el departamento.

**Justificación de la programación didáctica:**

La materia Juegos y Deportes tradicionales de Canarias promueve que el alumnado de 1º de Bachillerato desarrolle y amplíe fundamentalmente la competencia clave en conciencia y expresiones culturales (CCEC) mediante la investigación y puesta en práctica de distintas manifestaciones motrices vinculadas al patrimonio cultural de Canarias, teniendo en cuenta el origen y evolución de los juegos motores y deportes tradicionales canarios, y comprendiendo los valores que transmiten.

Los juegos y deportes tradicionales de Canarias se comportan como un elemento integrador, a partir de su manifestación local, insular o autonómica, a la vez que incorporan a la población foránea y favorecen las relaciones intergeneracionales. Su influencia se extiende más allá de enriquecer la convivencia y transmitir conocimientos de actividades tradicionales de Canarias, también se presenta como un elemento que contribuye positivamente a mejorar la salud física y mental.

La finalidad de esta materia es conseguir que el alumnado de 1º Bachillerato, mediante la práctica, obtenga una formación básica en juegos motores y deportes tradicionales canarios que le permita entenderlos como parte del patrimonio cultural de las islas desde un punto de vista integrador y común a todas ellas. Con ello, además, se podrá estimular su deseo de desarrollar las capacidades y destrezas propias de los mismos, fomentar su conservación, descubrir los cambios positivos que puede generar su práctica continuada, además de su riqueza cultural y su origen.

El alumnado tendrá la posibilidad de conocer, contextualizar, practicar y disfrutar de la experiencia motriz de vivenciar el amplio bagaje de juegos motores y deportes tradicionales de Canarias, asegurando que conoce y valora su patrimonio cultural inmaterial de carácter lúdico motor y colabora para su preservación y su transmisión a través de la práctica activa de los mismos.

### **A. Orientaciones metodológicas:**

Los juegos y deportes tradicionales canarios se plantearán a través de recursos metodológicos que potencien la motivación intrínseca, buscando fomentar la adhesión a la práctica regular, vinculada a su arraigo cultural y reconociendo los beneficios que tiene para la salud y la convivencia. Asimismo, se animará al alumnado a modificar y crear variantes inclusivas de los mismos.

#### **A.1. Modelos metodológicos:**

Se utilizará una metodología activa, participativa y constructiva para conseguir un aprendizaje significativo. Asimismo, se potenciará el aprendizaje a través de escenarios virtuales como elemento innovador, donde se incluyen recursos de aprendizaje. Mediante este sistema tecnológico de comunicación multidireccional se fomenta la autonomía y se favorece también la apropiación del conocimiento de manera independiente y flexible. El alumno/a aprende a aprender y aprende a hacer. Se partirá de la simplicidad a la complejidad, de la reproducción a la creación y de la dependencia a la autonomía.

Se le orienta a tomar conciencia de sus posibilidades y capacidades en cuanto al aprendizaje por esfuerzo propio, se favorece al unísono su formación integral al aprender a exponer y a escuchar, a reflexionar y cuestionar y se le facilita la participación en cualquier tipo de discusión sobre la base de la adquisición de habilidades comunicativas y de interacción social. Con esta finalidad, esta materia cuenta con un AULA virtual- EVAGD que será utilizada como repositorio de documentos, actividades y pruebas de evaluación, y que se utilizará como recurso tecnológico y metodológico.

En línea con el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), las propuestas motrices permitirán la práctica adaptada a las distintas realidades individuales. A través de un trabajo centrado en la conducta motriz se favorecerá la resiliencia, la empatía y la superación, entre otros aspectos.

En línea con los Objetivos de Desarrollo Sostenibles (ODS) y, concretamente, con los objetivos de la Agenda Canaria 2030, se llevarán a cabo actividades de juegos motores y deportes tradicionales canarios, haciendo hincapié en las de más arraigo en la zona y el entorno próximo, llegando incluso, siempre que sea posible, a desarrollar las que tengan relación con el medio acuático por la especial importancia que tienen en nuestro territorio insular.

Concretamente, los modelos metodológicos que se han seleccionado para llevar a cabo esta propuesta han sido la enseñanza directa (EDIR), que se utilizará en aquellas situaciones que puedan implicar peligro, que requieran una ejecución correcta a nivel postural o de prevención de lesiones, para explicar y modelizar las normas de seguridad, para dar instrucciones y guiar en las propuestas prácticas. El inductivo básico (IBAS), cuando se espera que el alumnado plantee propuestas creativas en la solución de problemas motores; el sinéctico (SINE), para el desarrollo de la capacidad creativa y expresiva en la búsqueda de soluciones a situaciones motrices, tanto en las actividades de oposición como en las actividades de cooperación y en la práctica individual. La investigación guiada (INV) y la grupal (INVG) se desarrollarán cuando se requiera que el alumnado adquiriera autonomía para la búsqueda de información, de forma sistemática y crítica. La enseñanza no directiva (END) ayudará a lograr el desarrollo de cualidades personales en el alumnado y mejorar la confianza en sus propias capacidades, puesto que las actividades se han planteado en forma de problemas a los que tendrían que dar su respuesta personal. En cuanto al juego de roles (JROL) se llevará a cabo cuando se pretende que el alumnado asuma un rol dado y actúe en relación al mismo. El modelo deductivo (DEDU) para animarlos a inferir las soluciones a los problemas planteados, El modelo de organizadores previos (ORGP), para presentar materiales que ayuden al alumnado a crear pautas de actuación en situaciones de juego y el modelo expositivo (EXPO) para presentar y explicar la información que el alumnado debe aprender.

### **A.2. Agrupamientos:**

Se potenciará el trabajo en grupo ya que éste ayuda al desarrollo de las diferentes competencias específicas trabajará con diferentes agrupamientos, en función de la Unidad didáctica que se esté abordando, así como el trabajo individual o en gran grupo en algún momento.

### **A.3. Espacios:**

En un área tan marcada por la motricidad, los espacios cobran una trascendental importancia. Por esta razón, y teniendo en cuenta las limitaciones de espacios deportivos que tiene nuestro centro utilizaremos en la medida de lo posible la cancha exterior, el gimnasio, el jardín exterior y el aula de informática para la documentación y la elaboración de los productos para cada UP

### **A.4. Recursos:**

Los recursos propuestos para el desarrollo de las actividades se podrán dividir en tres grandes grupos: específicos del departamento de EFI y por extensión a la materia que nos ocupa Juegos y deportes tradicionales de Canarias (material deportivo: pelotas, sogas, Palos, pencas de palmera, hilos, elásticos, juegos de bola canaria..), recursos didácticos generales (pizarra, carteles...) y recursos TIC (proyectores, ordenadores, dispositivos móviles, conectividad...).

### **A.5 Actividades complementarias y extraescolares:**

Las actividades complementarias y extraescolares que se sugieren tendrán como finalidad principal la transferencia de los aprendizajes adquiridos a distintos entornos, fomentando así la aplicabilidad de estos, en línea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible y concretamente con los objetivos de la Agenda Canaria 2030. Más concretamente, se relacionan a continuación las actividades complementarias y extraescolares propuestas:

Salida al medio natural (Familiarización con el Salto del pastor y la Vela Latina).

Visita a un entrenamiento de un equipo de Lucha canaria, Lucha del garrote).

Se intentará organizar una actividad por trimestre.

El alumnado que por alguna razón no pueda asistir a la salida realizará un trabajo que se especificará en la Unidad de programación concreta donde se desarrolle la actividad complementaria.

### **B. Atención a la diversidad:**

La realidad de las exigencias de la atención a la diversidad en la materia tendrá una doble línea de desarrollo en esta programación.

La primera, está referida a la propia heterogeneidad del alumnado, lo que exige tanto un tratamiento de las diferencias como un reforzamiento de las virtudes de cada cual. Será una constante en todas las situaciones la propuesta de actividades abiertas, asumibles por todos y todas, que planteen un nivel de exigencia a cada cual, que suponga un reto a la vez motivante y alcanzable, siempre partiendo de las posibilidades personales.

La segunda, específica para la concreción al centro educativo, tendrá que vincularse a las especificidades de los miembros de cada grupo. Alumnado con características a tener en cuenta

1º A-E: Un grupo de 14 personas (8 chicas y 6 chicos) Sin adaptaciones curriculares

1º G: : Un grupo de 16 personas (9 chicas y 7 chicos) Sin adaptaciones curriculares

1º D-F: Un grupo de 26 personas (10 chicas y 16 chicos) Sin adaptaciones curriculares

También se realizarán adaptaciones metodológicas para aquel alumnado que lo necesite. No planteando ninguna otra necesidad de adaptación curricular.

### **C. Evaluación:**

Se procurará que la evaluación equilibre dos aspectos fundamentales: por un lado, que esté integrada en todo el proceso, erigiéndose en una parte no diferenciada del mismo y, por otra, variada, promoviendo un tratamiento específico de los aprendizajes, competencias específicas, de los criterios de evaluación y de las diferentes competencias vinculadas a lograr. Además, abordará tanto los aprendizajes adquiridos como el propio proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tomando como referencia las pautas de la evaluación continua, formativa y diferenciada, cuando sea pertinente, se promoverá la inclusión de la diversidad de agentes (autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación), enriqueciendo el proceso y fomentando así la asunción de responsabilidades.

En cuanto a las técnicas de evaluación, las especificidades de la materia hacen que se utilicen dos principalmente: la observación sistemática para los aprendizajes propios de las situaciones motrices, y el análisis de documentos, para las creaciones no motrices del alumnado. En esta línea, se utilizarán como herramientas las listas de control para un fácil registro de los aspectos motrices y actitudinales. En los demás casos, las rúbricas, las escalas de valoración y el registro anecdótico o descriptivo serán utilizados tanto para los aspectos motrices como los no motrices.

La variedad de instrumentos de evaluación que permitan atender a la diversidad del alumnado en función de los procesos de aprendizajes que se estén valorando también será una constante. Como pauta general las UP tendrán instrumentos que recojan información de las producciones del alumnado.

Por otro lado, el establecimiento de los criterios de calificación ha sido llevado a cabo por el Departamento de Educación Física, ateniéndose a criterios objetivos y consensuados. Además, dichos criterios están en consonancia con los acuerdos que se han tomado al respecto en la Comisión de Coordinación Pedagógica (CCP).

De este modo, para describir el grado de consecución de los aprendizajes descritos en los criterios de evaluación, he seguido la Orden de 31 de mayo de 2023, por la que se regula la evaluación y la promoción del alumnado que cursa bachillerato.

En cuanto al procedimiento de evaluación, a lo largo del curso escolar utilizaremos múltiples y variados instrumentos de evaluación que, mediante las producciones del alumnado, nos permite hacer observable y evidente el nivel de adquisición de los aprendizajes, competencias específicas, descritas en los criterios de evaluación.

La calificación final de la materia tendrá en cuenta los resultados obtenidos en todos los instrumentos de evaluación desarrollados hasta la fecha de cada evaluación. Siempre teniendo en cuenta que lo que calificamos no es el instrumento, sino la adquisición de los aprendizajes que evidencian y que hacen observable la adquisición de los aprendizajes descritos en los criterios de evaluación

El alumnado con enfermedad temporal o lesión que no pueda realizar la práctica que esta materia implica, durante una parte del curso deberá asistir a las clases con normalidad y colaborar en aquellas actividades que le sea posible: organización y recogida de material, organización de la clase junto a la profesora, diario de clases, etc. Solo serán evaluados los aprendizajes descritos en los criterios de evaluación que no conlleven una acción motriz incompatible con su enfermedad o lesión durante el tiempo que dure la misma. En caso de que la profesora (departamento) lo considere oportuno se propondrán trabajos alternativos relacionados con la/s actividades que el alumno/a no haya podido realizar. El resto de los aprendizajes serán evaluados durante el desarrollo de otras situaciones de aprendizaje. Para que este sistema de evaluación excepcional se lleve a cabo, será necesario que el alumnado presente un justificante médico de dicha enfermedad o lesión.

En otro orden de supuestos, el alumnado con enfermedad crónica que no pueda realizar actividad física durante todo el curso deberá asistir a las clases y colaborar en aquellas actividades que le sea posible: organización y recogida de material, organización de la clase junto al profesorado, diario de clases, trabajos teóricos alternativos... Se evaluarán con normalidad los aprendizajes descritos en los criterios de evaluación que no conlleven una acción motriz incompatible con su enfermedad o lesión. El resto de los aprendizajes serán evaluados mediante trabajos, exposiciones o cualquier otro instrumento de evaluación que demuestre que este alumnado domina (al menos en la teoría) las acciones motrices que se describen en los criterios de evaluación. Para que este sistema de evaluación excepcional se lleve a cabo, será necesario que el alumnado presente un justificante médico de dicha enfermedad o lesión.

El alumnado que a lo largo del curso presente una inasistencia reiterada a clase de manera injustificada o no quiera participar en las sesiones no se le aplicará la evaluación continua. En su lugar, se emplearán sistemas de evaluación alternativos, sujetos a los criterios y a los procedimientos regulados en la *Orden de 31 de mayo de 2023* que garanticen el rigor y la transparencia en la toma de decisiones sobre la evaluación. Para este alumnado, se diseñarán pruebas específicas tanto con carácter teórico como práctico que serán aprobadas por la comisión de coordinación pedagógica, y prestarán especial atención a las características del propio alumnado y a las causas o los motivos que han generado esta inasistencia. Los criterios para la aplicación de la evaluación continua y los porcentajes de faltas acordados para la utilización de los citados sistemas de evaluación alternativos se contemplan en la programación general anual del centro.

En otro orden de cosas, pero dentro de este apartado C dedicado a la evaluación, incluiremos en nuestra programación la posibilidad (aunque remota) de que haya un nuevo confinamiento por causa del COVID-19 u otro motivo. En este caso, y como ya comentamos en un apartado anterior, la enseñanza se impartiría de manera no presencial y se llevaría a cabo desde un contexto personal, como sería la residencia particular del alumnado y del profesorado. Por lo tanto, si se diera este escenario, la evaluación se llevará a cabo mediante trabajos, exposiciones online, cuestionarios o cualquier otro instrumento de evaluación que permita hacer observable la adquisición de los aprendizajes descritos en los criterios de evaluación.

### **Evaluación del proceso y del profesorado:**

#### **Evaluación del proceso y del profesorado:**

Para la evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje se tendrá en cuenta el % de alumnado aprobado y el % de alumnado con notas altas (notable de 8 en adelante). La participación del alumnado en actividades de tiempo libre relacionadas con los juegos y deportes tradicionales.

Para la evaluación del profesorado y del proceso de E-A se realizará una encuesta entre el alumnado al final de cada trimestre.

#### **D. Estrategias para el refuerzo y planes de recuperación:**

La recuperación de los aprendizajes no logrados se llevará a cabo por el tratamiento que de esos criterios se haga en las siguientes unidades de programación, haciendo un énfasis personalizado en los elementos no alcanzados. Es decir, cuando se considere que una persona no haya superado los aprendizajes de un determinado criterio en una unidad, se hará un seguimiento específico de ellos en las siguientes unidades de programación, por lo que el alumnado tendrá múltiples oportunidades para demostrar su adquisición, dado que todas las Unidades de esta programación permiten evidenciar, de una u otra forma, un gran número de aprendizajes más allá de los vinculados de forma directa en cada una de ellas. La profesora de la materia estará disponibles los recreos de lunes a viernes para que el alumnado que así lo desee tenga un refuerzo educativo.

#### **E. Concreción de los objetivos de etapa al curso:**

Esta materia colabora en la consecución de las finalidades del Bachillerato y proporciona formación específica sobre el patrimonio etnomotor, social, cultural e histórico. Igualmente genera madurez intelectual a partir del conocimiento y práctica de habilidades y actitudes asociadas a los juegos motores y deportes tradicionales. Todo ello permite desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Asimismo, posibilita la adquisición y el logro de las competencias indispensables para la práctica de juegos motores y deportes tradicionales canarios pudiendo valorarlos como una alternativa profesional, al mismo tiempo que capacita al alumnado para explorar opciones relacionadas con la educación superior.

La materia Juegos y deportes tradicionales de Canarias, mediante la práctica, favorece el enfoque competencial y su influencia en otros aprendizajes, mejora la autoestima y la convivencia (a) desde la valoración de la identidad canaria y el patrimonio cultural (h, j), y su efecto sobre los procesos de atención, concentración y memoria, a través del análisis, decisión y ejecución de planes motores (i) en la práctica de los juegos motores y deportes, la convierten en una herramienta fundamental para la consecución de los objetivos de etapa.

Esta materia favorece la madurez personal y social (b) y el fomento entre el alumnado de la igualdad y la no discriminación (c), utilizando las herramientas tecnológicas con responsabilidad (g). Afianza hábitos físicos, deportivos (m) y expresivos (l) que favorecen el bienestar físico y mental, así como el desarrollo personal y social (d).

**Plan de Comunicación Lingüística:**

Desde esta programación didáctica se contribuye al Plan de Comunicación Lingüística de este centro educativo mediante la gran variedad de intercambios comunicativos que se producen en la práctica, el respeto en el uso de las normas que los rigen, el vocabulario específico que se utiliza, poniéndose de manifiesto, por ejemplo, en el diálogo como mecanismo para la resolución de conflictos y en la organización del conocimiento, ya que la interacción verbal entre los protagonistas y las protagonistas del proceso de enseñanza y aprendizaje favorecen la construcción colaborativa de significados. La decodificación de mensajes provenientes del ámbito de la motricidad (conductas motrices en los juegos, en los deportes) pone en orden las ideas y el pensamiento sobre la ejecución motriz y su valoración, produciéndose un proceso de interpretación similar al lingüístico en la transformación de un código verbal en otro motriz y viceversa.

## SA Nº 1 PRESENTACIÓN- INTRODUCCIÓN A LA MATERIA

En esta SA se realizará una presentación del grupo (intereses personales, motivo de la elección de la materia optativa...)

- Se realizará una introducción a la materia: Juegos populares canarios y el proceso de deportivización de algunos de ellos.

- Clasificación de los juegos y deportes en función de su origen.

Se dedicarán dos sesiones:

- SS Nº1: Conocimiento del grupo, intereses...Juego “la tela de araña”
- SS Nº2: Origen de los juegos (procedencia, datos históricos, terminología más apropiada para denominarlos y clasificación. Ficha: ¿A que jugaban mis mayores”

### FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptoros operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1 2	1.1 2.1	CCL 2 y 5, CD1,CPSAA 1.1 y 3.1, CE3, CC 2 y 3, CCEC 1 y 2	I. Juegos motores tradicionales infantiles y de adolescentes (1) II. Juegos motores y deportes tradicionales de adultos de Canarias (1)	- Observación sistemática. -Análisis de producciones	- Registro descriptivo -Rúbrica	- Ficha “¿A que jugaban mis mayores”

#### Productos

#### Tipos de evaluación según el agente

- Ficha “¿A que jugaban mis mayores”

Heteroevaluación  
Coevaluación

### FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
- Expositivo (primera parte de la sesión) - Aprendizaje basado en problemas Investigación grupal (IGRU).	Pequeños grupos	Aula	Diccionario RAE Ordenadores/móviles Ficha ¿A que jugaban mis mayores”

#### Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

En esta unidad de programación desarrollará valores relacionados con la Igualdad de género a través de los agrupamientos heterogéneos, con propuestas de actividades de coordinación tanto de enfoque masculino como femenino, utilizando siempre un lenguaje coeducativo e incluyente.

En cuanto a la Convivencia, se propone con esta UP el aprendizaje cooperativo interactuando constantemente con sus compañeros, buscando soluciones pacíficas a los conflictos que puedan surgir entre ellos, fomentando valores de convivencia positiva.

Se potenciará el respeto a las costumbres y su influencia en los hábitos de vida del alumnado.



**Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS**

ARTE Y ACCIÓN CULTURAL 7 SALUD / IGUALDAD

<b>Periodo implementación</b>	Septiembre	Nº de sesiones:2	Trimestre: PRIMERO
<b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:</b>	Historia LCL		
<b>Valoración del Ajuste</b>	<b>Desarrollo</b>		
	<b>Propuestas de Mejora</b>		

## SA Nº2 LA PINA

- Se dedicarán 6 sesiones al desarrollo de esta UP
- El alumnado aprenderá el Juego de la Pina
- Se dedicarán 3 sesiones a la práctica de este juego
- Se dedicarán 3 sesiones a la documentación y elaboración de productos (estos productos Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox serán expuesto en las jornadas de “No olvides lo Nuestro” en mayo, con motivo de la celebración del día de canarias).

### FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1	1.1 1.2 1.3	CCL5, STEM 3, CD1, CPSAA3.1, CE3, CC3, CCEC1, CCEC2	I. Juegos motores tradicionales infantiles y de adolescentes	- Observación sistemática. -Análisis de producciones	- Registro descriptivo - Rúbricas	- Tríptico - Ficha Juego - Infografía
<b>Productos</b>				<b>Tipos de evaluación según el agente</b>		
Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox				Heteroevaluación		

### FUNDAMENTACION METODOLOGICA

Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
- Aprendizaje basado en problemas Investigación grupal (IGRU). - Modelo de enseñanza expositivo(EXPO) Organizadores previos (ORGP),	Pequeños grupos Gran grupo	Aula informática Cancha	Ordenadores/ aula EVAGD Palos Hockey y bolas de papel/ conos

### Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

En esta unidad de programación desarrollará valores relacionados con la Igualdad de género a través de los agrupamientos heterogéneos, con propuestas de actividades de coordinación tanto de enfoque masculino como femenino, utilizando siempre un lenguaje coeducativo e incluyente. En cuanto a la Convivencia, se propone con esta UP el aprendizaje cooperativo interactuando constantemente con sus compañeros, buscando soluciones pacíficas a los conflictos que puedan surgir entre ellos, fomentando valores de convivencia positiva. Se potenciará el respeto a las costumbres y su influencia en los hábitos de vida del alumnado. El alumnado también adquirirá las estrategias necesarias para que opte por una vida saludable, proponiéndole un modo de vida no sedentario y

buscando un alumnado activo y, al mismo tiempo, comprometido con los demás y con el entorno que le rodea. Se fomentará el descubrimiento de actividades motivantes que les impulsen a continuar/empezar a realizar actividades físicas de modo que las integren en sus hábitos de vida contribuyendo a la mejora y mantenimiento de su salud.

**Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS**

ARTE Y ACCIÓN CULTURAL  
SALUD  
IGUALDAD

<b>Periodo implementación</b>	6 sesiones	Septiembre-October	Trimestre: PRIMERO
<b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:</b>	Historia LCL- Informática		
<b>Valoración del Ajuste</b>	<b>Desarrollo</b>		
	<b>Propuestas de Mejora</b>		

### SA Nº 3 LA BILLARDA

- Se dedicarán 10 sesiones al desarrollo de esta UP
- El alumnado aprenderá el Juego de la billarda
- Se dedicarán 6 - 7 sesiones a la práctica de este juego con sus variantes según la isla o localidad dónde se practicaba.
- Se dedicarán 3 sesiones a la documentación y elaboración de productos (estos productos Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox serán expuesto en las jornadas de "No olvides lo Nuestro" en mayo, con motivo de la celebración del día de canarias).

#### FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1	1.1 1.2 1.3	CCL5, STEM 3, CD1, CPSAA3.1, CE3, CC3, CCEC1, CCEC2	I. Juegos motores tradicionales infantiles y de adolescentes	- Observación sistemática. -Análisis de producciones	- Registro descriptivo - Rúbricas	- Tríptico - Ficha Juego - Infografía
<b>Productos</b>				<b>Tipos de evaluación según el agente</b>		
Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox				Heteroevaluación		

#### FUNDAMENTACION METODOLOGICA

Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
- Aprendizaje basado en problemas Investigación grupal (IGRU). - Modelo de enseñanza expositivo(EXPO) Organizadores previos (ORGP),	Pequeños grupos	Aula informática Cancha	Ordenadores/ aula EVAGD Pencas de palmera, neumáticos o cajas y palos pequeños.

#### Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

En esta unidad de programación desarrollará valores relacionados con la Igualdad de género a través de los agrupamientos heterogéneos, con propuestas de actividades de coordinación tanto de enfoque masculino como femenino, utilizando siempre un lenguaje coeducativo e incluyente. En cuanto a la Convivencia, se propone con esta UP el aprendizaje cooperativo interactuando constantemente con sus compañeros, buscando soluciones pacíficas a los conflictos que puedan surgir entre ellos, fomentando valores de convivencia positiva. Se potenciará el respeto a las costumbres y su influencia en los hábitos de vida del alumnado. El alumnado también adquirirá las estrategias necesarias para que opte por una vida saludable, proponiéndole un modo de vida no sedentario y

buscando un alumnado activo y, al mismo tiempo, comprometido con los demás y con el entorno que le rodea. Se fomentará el descubrimiento de actividades motivantes que les impulsen a continuar/empezar a realizar actividades físicas de modo que las integren en sus hábitos de vida contribuyendo a la mejora y mantenimiento de su salud.

**Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS**

ARTE Y ACCIÓN CULTURAL  
SALUD  
IGUALDAD

<b>Periodo implementación</b>	10 sesiones	Octubre-Noviembre	Trimestre: PRIMERO
<b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:</b>	Historia LCL7 Informática		
<b>Valoración del Ajuste</b>	<b>Desarrollo</b>		
	<b>Propuestas de Mejora</b>		

### SA Nº 4 LA BOLA CANARIA

- Se dedicarán 8 sesiones al desarrollo de esta UP
- El alumnado aprenderá el Juego de la Bola Canaria
- Cada grupo dedicará 1 sesión a la preparación del terreno en los jardines del par quin del instituto
- Se dedicarán 4 sesiones a la práctica de este juego
- Proceso de deportivización de ese juego
- Se dedicarán 3 sesiones a la documentación y elaboración de productos (estos productos Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox serán expuesto en las jornadas de “No olvides lo Nuestro” en mayo, con motivo de la celebración del día de canarias).

#### FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
2	2.1 2.2 2.3	CCL2, STEM 2, CD1, CPSAA1.1, CC1,CC2 CCEC1, CCEC2	II. Juegos motores y deportes tradicionales de adultos de Canarias	- Observación sistemática/ participación -Análisis de producciones	- Registro descriptivo - Rúbricas	- Tríptico - Ficha Juego - Infografía

#### Productos

#### Tipos de evaluación según el agente

Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox

Heteroevaluación

#### FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
- Aprendizaje basado en problemas Investigación grupal (IGRU). - Modelo de enseñanza expositivo(EXPO) Organizadores previos (ORGP),	Pequeños grupos	Aula informática Cancha	Ordenadores/ aula EVAGD Dos juegos de bola canarias campo acondicionado para el juego

#### Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

En esta unidad de programación desarrollará valores relacionados con la Igualdad de género a través de los agrupamientos heterogéneos, con propuestas de actividades de coordinación tanto de enfoque masculino como femenino, utilizando siempre un lenguaje coeducativo e incluyente. En cuanto a la Convivencia, se propone con esta UP el aprendizaje cooperativo interactuando constantemente con sus compañeros, buscando soluciones pacíficas a los conflictos que puedan surgir entre ellos, fomentando valores de convivencia positiva.

Se potenciará el respeto a las costumbres y su influencia en los hábitos de vida del alumnado.  
 El alumnado también adquirirá las estrategias necesarias para que opte por una vida saludable, proponiéndole un modo de vida no sedentario y buscando un alumnado activo y, al mismo tiempo, comprometido con los demás y con el entorno que le rodea. Se fomentará el descubrimiento de actividades motivantes que les impulsen a continuar/empezar a realizar actividades físicas de modo que las integren en sus hábitos de vida contribuyendo a la mejora y mantenimiento de su salud.

**Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS**

ARTE Y ACCIÓN CULTURAL  
 SALUD  
 IGUALDAD

<b>Periodo implementación</b>	8 sesiones	Noviembre- diciembre	Trimestre: PRIMERO
<b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:</b>	Historia LCL- Informática		
<b>Valoración del Ajuste</b>	<b>Desarrollo</b>		
	<b>Propuestas de Mejora</b>		

## SA N° 5 JUEGOS INFANTILES TRADICIONALES

- Se dedicarán aproximadamente 10-12 sesiones a lo largo de todo el curso al desarrollo de esta UP (Al contar con un espacio común para todo el profesorado de EFI, esta UP se distribuirá a lo largo de todo el curso y se desarrollará en el gimnasio cuando por razones de organización del departamento no contemos con el uso de la cancha.
- El alumnado aprenderá y practicará los juegos infantiles a los que jugaban sus mayores
- Se dedicarán 10 sesiones a la práctica de estos juegos (aunque dependerá como ya explique de la organización de los espacios en el departamento.
- Partiendo de la ficha entregada en la UP N°1, el alumnado expondrá los juegos a los que jugaban sus mayores. Esta información será ampliada por la profesora, añadiendo aquellos juegos que el alumnado no haya descrito en sus fichas.

### FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1	1.1 1.2 1.3	CCL5, STEM 3, CD1, CPSAA3.1, CE3, CC3, CCEC1, CCEC2	I. Juegos motores tradicionales infantiles y de adolescentes	- Observación sistemática. -Análisis de producciones	- Registro descriptivo - Rúbricas	- Tríptico - Ficha Juego - Infografía

#### Productos

#### Tipos de evaluación según el agente

Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox

Heteroevaluación

### FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
- Aprendizaje basado en problemas Investigación grupal (IGRU). - Modelo de enseñanza expositivo(EXPO) Organizadores previos (ORGP),	Pequeños grupos	Aula informática Cancha	Ordenadores/ aula EVAGD Sogas, elástico, clavo, piedras, hilos...

#### Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

En esta unidad de programación desarrollará valores relacionados con la Igualdad de género a través de los agrupamientos heterogéneos, con propuestas de actividades de coordinación tanto de enfoque masculino como femenino, utilizando siempre un lenguaje coeducativo e incluyente. En cuanto a la Convivencia, se propone con esta UP el aprendizaje cooperativo interactuando constantemente con sus compañeros, buscando soluciones pacíficas a los conflictos que puedan surgir entre ellos, fomentando valores de convivencia positiva.



Se potenciará el respeto a las costumbres y su influencia en los hábitos de vida del alumnado.  
 El alumnado también adquirirá las estrategias necesarias para que opte por una vida saludable, proponiéndole un modo de vida no sedentario y buscando un alumnado activo y, al mismo tiempo, comprometido con los demás y con el entorno que le rodea. Se fomentará el descubrimiento de actividades motivantes que les impulsen a continuar/empezar a realizar actividades físicas de modo que las integren en sus hábitos de vida contribuyendo a la mejora y mantenimiento de su salud.

**Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS**

ARTE Y ACCIÓN CULTURAL  
 SALUD  
 IGUALDAD

<b>Periodo implementación</b>		12 sesiones	A lo largo de todo el año	Trimestre: PRIMERO
<b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:</b>		Historia LCL7 Informática		
<b>Valoración del Ajuste</b>	<b>Desarrollo</b>			
	<b>Propuestas de Mejora</b>			

## SA Nº 6 JUEGO DE PELOTA MANO

- Se dedicarán 7 sesiones al desarrollo de esta UP
- El alumnado aprenderá el Juego de la Pelota mano
- Se dedicarán 4-5 sesiones a la práctica de este juego
- Se dedicarán 3 sesiones a la documentación y elaboración de productos (estos productos Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox serán expuesto en las jornadas de “No olvides lo Nuestro” en mayo, con motivo de la celebración del día de canarias.

### FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas 2	Criterios de evaluación 2.1 2.2 2.3	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida. CCL2, STEM 2, CD1, CPSAA1.1, CC1,CC2 CCEC1, CCEC2	Saberes básicos II. Juegos motores y deportes tradicionales de adultos de Canarias	Técnicas de evaluación - Observación sistemática. -Análisis de producciones	Herramientas de evaluación  - Registro descriptivo - Rúbricas	Instrumentos de evaluación  - Tríptico - Ficha Juego - Infografía
<b>Productos</b>				<b>Tipos de evaluación según el agente</b>		
Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox				Heteroevaluación		

### FUNDAMENTACION METODOLOGICA

Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
- Aprendizaje basado en problemas Investigación grupal (IGRU) - Modelo de enseñanza expositivo(EXPO) Organizadores previos (ORGP),	Pequeños grupos Gran grupo	Aula informática Cancha	Ordenadores/ aula EVAGD Atril de pelota mano y pelota pequeña

### Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

En esta unidad de programación desarrollará valores relacionados con la Igualdad de género a través de los agrupamientos heterogéneos, con propuestas de actividades de coordinación tanto de enfoque masculino como femenino, utilizando siempre un lenguaje coeducativo e incluyente. En cuanto a la Convivencia, se propone con esta UP el aprendizaje cooperativo interactuando constantemente con sus compañeros, buscando soluciones pacíficas a los conflictos que puedan surgir entre ellos, fomentando valores de convivencia positiva. Se potenciará el respeto a las costumbres y su influencia en los hábitos de vida del alumnado. El alumnado también adquirirá las estrategias necesarias para que opte por una vida saludable, proponiéndole un modo de vida no sedentario y

buscando un alumnado activo y, al mismo tiempo, comprometido con los demás y con el entorno que le rodea. Se fomentará el descubrimiento de actividades motivantes que les impulsen a continuar/empezar a realizar actividades físicas de modo que las integren en sus hábitos de vida contribuyendo a la mejora y mantenimiento de su salud.

**Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS**

ARTE Y ACCIÓN CULTURAL  
SALUD  
IGUALDAD

<b>Periodo implementación</b>	7-8 sesiones	Enero-febrero	Trimestre: SEGUNDO
<b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:</b>	Historia LCL- Informática		
<b>Valoración del Ajuste</b>	<b>Desarrollo</b>		
	<b>Propuestas de Mejora</b>		

## SA Nº 7 VELA LATINA

- Se dedicarán 3 sesiones al desarrollo de esta UP
- El alumnado podrá experimentar la experiencia de navegar en un barco de Vela Latina a lo largo de una jornada lectiva en una salida complementaria. Concertada con la federación Canaria de Vela Latina
- Se dedicarán 2-3 sesiones a la documentación y elaboración de productos (estos productos Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox serán expuesto en las jornadas de “No olvides lo Nuestro” en mayo, con motivo de la celebración del día de canarias.

### FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
2	2.1 2.2 2.3	CCL2, STEM 2, CD1, CPSAA1.1, CC1,CC2 CCEC1, CCEC2	II. Juegos motores y deportes tradicionales de adultos de Canarias	- Observación sistemática. -Análisis de producciones	- Registro descriptivo - Rúbricas	- Tríptico - Ficha Juego - Infografía
<b>Productos</b>				<b>Tipos de evaluación según el agente</b>		
Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox Cuestionario sobre la práctica realizada				Heteroevaluación		

### FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
- Aprendizaje basado en problemas Investigación grupal (IGRU). - Modelo de enseñanza expositivo(EXPO) Organizadores previos (ORGP),	Pequeños grupos Gran grupo	Aula informática Cancha	Ordenadores/ aula EVAGD Barquillos de Vela Latina

### Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

En esta unidad de programación desarrollará valores relacionados con la Igualdad de género a través de los agrupamientos heterogéneos, con propuestas de actividades de coordinación tanto de enfoque masculino como femenino, utilizando siempre un lenguaje coeducativo e incluyente. En cuanto a la Convivencia, se propone con esta UP el aprendizaje cooperativo interactuando constantemente con sus compañeros, buscando soluciones pacíficas a los conflictos que puedan surgir entre ellos, fomentando valores de convivencia positiva. Se potenciará el respeto a las costumbres y su influencia en los hábitos de vida del alumnado. El alumnado también adquirirá las estrategias necesarias para que opte por una vida saludable, proponiéndole un modo de vida no sedentario y

buscando un alumnado activo y, al mismo tiempo, comprometido con los demás y con el entorno que le rodea. Se fomentará el descubrimiento de actividades motivantes que les impulsen a continuar/empezar a realizar actividades físicas de modo que las integren en sus hábitos de vida contribuyendo a la mejora y mantenimiento de su salud.  
 Valoración y respeto por el medio ambiente.

**Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS**

ARTE Y ACCIÓN CULTURAL  
 SALUD  
 IGUALDAD

**Actividades complementarias**

Concertar una salida con la federación de Vela Latina

<b>Periodo implementación</b>	3 sesiones	Marzo	Trimestre: SEGUNDO
<b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:</b>	Historia LCL7 Informática		
<b>Valoración del Ajuste</b>	<b>Desarrollo</b>		
	<b>Propuestas de Mejora</b>		

## SA Nº 8 JUEGO DEL PALO- LUCHA DEL GARROTE

- Se dedicarán 6 sesiones al desarrollo de esta UP
- El alumnado aprenderá nociones básicas del juego del palo y la lucha del garrote
- Se dedicarán 3 sesiones a la práctica de este juego
- Se dedicarán 3 sesiones a la documentación y elaboración de productos (estos productos Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox serán expuesto en las jornadas de “No olvides lo Nuestro” en mayo, con motivo de la celebración del día de canarias).
- Se intentará contactar con la Federación de Lucha del Garrote para que no impartan una clase magistral.

### FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
2	2.1 2.2 2.3	CCL2, STEM 2, CD1, CPSAA1.1, CC1,CC2 CCEC1, CCEC2	II. Juegos motores y deportes tradicionales de adultos de Canarias	- Observación sistemática. -Análisis de producciones	- Registro descriptivo - Rúbricas	- Tríptico - Ficha Juego - Infografía

#### Productos

#### Tipos de evaluación según el agente

Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox

Heteroevaluación

### FUNDAMENTACION METODOLOGICA

Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
- Aprendizaje basado en problemas Investigación grupal (IGRU). - Modelo de enseñanza expositivo(EXPO) Organizadores previos (ORGP),	Pequeños grupos Parejas	Aula informática Cancha	Ordenadores/ aula EVAGD Palos y garrotes

#### Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

En esta unidad de programación desarrollará valores relacionados con la Igualdad de género a través de los agrupamientos heterogéneos, con propuestas de actividades de coordinación tanto de enfoque masculino como femenino, utilizando siempre un lenguaje coeducativo e incluyente. En cuanto a la Convivencia, se propone con esta UP el aprendizaje cooperativo interactuando constantemente con sus compañeros, buscando soluciones pacíficas a los conflictos que puedan surgir entre ellos, fomentando valores de convivencia positiva.

Se potenciará el respeto a las costumbres y su influencia en los hábitos de vida del alumnado.  
 El alumnado también adquirirá las estrategias necesarias para que opte por una vida saludable, proponiéndole un modo de vida no sedentario y buscando un alumnado activo y, al mismo tiempo, comprometido con los demás y con el entorno que le rodea. Se fomentará el descubrimiento de actividades motivantes que les impulsen a continuar/empezar a realizar actividades físicas de modo que las integren en sus hábitos de vida contribuyendo a la mejora y mantenimiento de su salud.

**Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS**

ARTE Y ACCIÓN CULTURAL  
 SALUD  
 IGUALDAD

<b>Periodo implementación</b>		6 sesiones	Marzo	Trimestre: SEGUNDO
<b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:</b>		Historia LCL7 Informática		
<b>Valoración del Ajuste</b>	<b>Desarrollo</b>			
	<b>Propuestas de Mejora</b>			

## SA Nº9 LANZAMIENTO Y ESQUIVE DE PIEDRAS

- Se dedicarán 4 sesiones al desarrollo de esta UP
- El alumnado practicará el lanzamiento y esquive de piedras con actividades adaptadas jugadas.
- Se dedicarán 2 sesiones a la práctica de esta actividad
- Se dedicarán 2 sesiones a la documentación y elaboración de productos (estos productos Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox serán expuesto en las jornadas de “No olvides lo Nuestro” en mayo, con motivo de la celebración del día de canarias).

### FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptoros operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1	1.1 1.2 1.3	CCL5, STEM 3, CD1, CPSAA3.1, CE3, CC3, CCEC1, CCEC2	I. Juegos motores tradicionales infantiles y de adolescentes	- Observación sistemática. -Análisis de producciones	- Registro descriptivo - Rúbricas	- Tríptico - Ficha Juego - Infografía

#### Productos

#### Tipos de evaluación según el agente

Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox

Heteroevaluación

### FUNDAMENTACION METODOLOGICA

Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
- Aprendizaje basado en problemas Investigación grupal (IGRU). - Modelo de enseñanza expositivo(EXPO) Organizadores previos (ORGP),	Pequeños grupos Gran grupo	Aula informática Cancha	Ordenadores/ aula EVAGD Bolas de goma espuma

#### Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

En esta unidad de programación desarrollará valores relacionados con la Igualdad de género a través de los agrupamientos heterogéneos, con propuestas de actividades de coordinación tanto de enfoque masculino como femenino, utilizando siempre un lenguaje coeducativo e incluyente. En cuanto a la Convivencia, se propone con esta UP el aprendizaje cooperativo interactuando constantemente con sus compañeros, buscando soluciones pacíficas a los conflictos que puedan surgir entre ellos, fomentando valores de convivencia positiva. Se potenciará el respeto a las costumbres y su influencia en los hábitos de vida del alumnado. El alumnado también adquirirá las estrategias necesarias para que opte por una vida saludable, proponiéndole un modo de vida no sedentario y buscando un alumnado activo y, al mismo tiempo, comprometido con los demás y con el entorno que le rodea. Se fomentará el descubrimiento de



actividades motivantes que les impulsen a continuar/empezar a realizar actividades físicas de modo que las integren en sus hábitos de vida contribuyendo a la mejora y mantenimiento de su salud.

**Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS**

ARTE Y ACCIÓN CULTURAL  
SALUD  
IGUALDAD

<b>Periodo implementación</b>	4 sesiones	Abril	Trimestre: SEGUNDO
<b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:</b>	Historia LCL7 Informática		
<b>Valoración del Ajuste</b>	<b>Desarrollo</b>		
	<b>Propuestas de Mejora</b>		

## SA Nº 10 SALTO DEL PASTOR

- Se dedicarán 3 sesiones al desarrollo de esta UP
- Se intentará contactar con la Federación de Salto del Pastor para que no impartan una clase magistral.
- Se dedicarán 2 sesiones a la documentación y elaboración de productos (estos productos Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox serán expuesto en las jornadas de “No olvides lo Nuestro” en mayo, con motivo de la celebración del día de canarias).

### FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
2	2.1 2.2 2.3	CCL2, STEM 2, CD1, CPSAA1.1, CC1,CC2 CCEC1, CCEC2	II. Juegos motores y deportes tradicionales de adultos de Canarias	- Observación sistemática. -Análisis de producciones	- Registro descriptivo - Rúbricas	- Tríptico - Ficha Juego - Infografía
<b>Productos</b>				<b>Tipos de evaluación según el agente</b>		
Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox				Heteroevaluación		

### FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
- Aprendizaje basado en problemas Investigación grupal (IGRU). Modelo de enseñanza expositivo(EXPO) Organizadores previos (ORGP),	Pequeños grupos	Aula informática Cancha	Ordenadores/ aula EVAGD Garrotes o palos para saltar (cortesía de la federación de Salto del Pastor)

### Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

En esta unidad de programación desarrollará valores relacionados con la Igualdad de género a través de los agrupamientos heterogéneos, con propuestas de actividades de coordinación tanto de enfoque masculino como femenino, utilizando siempre un lenguaje coeducativo e incluyente. En cuanto a la Convivencia, se propone con esta UP el aprendizaje cooperativo interactuando constantemente con sus compañeros, buscando soluciones pacíficas a los conflictos que puedan surgir entre ellos, fomentando valores de convivencia positiva. Se potenciará el respeto a las costumbres y su influencia en los hábitos de vida del alumnado. El alumnado también adquirirá las estrategias necesarias para que opte por una vida saludable, proponiéndole un modo de vida no sedentario y

buscando un alumnado activo y, al mismo tiempo, comprometido con los demás y con el entorno que le rodea. Se fomentará el descubrimiento de actividades motivantes que les impulsen a continuar/empezar a realizar actividades físicas de modo que las integren en sus hábitos de vida contribuyendo a la mejora y mantenimiento de su salud.

**Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS**

ARTE Y ACCIÓN CULTURAL  
SALUD  
IGUALDAD

**ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

Se contactará con la federación canaria de salto del pastor para programar una salida

<b>Periodo implementación</b>	6 sesiones	Abril	Trimestre: TERCERO
<b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:</b>	Historia LCL7 Informática		
<b>Valoración del Ajuste</b>	<b>Desarrollo</b>		
	<b>Propuestas de Mejora</b>		

## SA Nº 11 LUCHA CANARIA

- Se dedicarán 5 sesiones al desarrollo de esta UP
- El alumnado realizará 2 sesiones prácticas de este deporte (no se dedica más tiempo ya que se imparte dentro de la materia de EFI)
- Se dedicarán 3 sesiones a la documentación y elaboración de productos (estos productos Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox serán expuesto en las jornadas de “No olvides lo Nuestro” en mayo, con motivo de la celebración del día de canarias).

### FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
2	2.1 2.2 2.3	CCL2, STEM 2, CD1, CPSAA1.1, CC1,CC2 CCEC1, CCEC2	II. Juegos motores y deportes tradicionales de adultos de Canarias	- Observación sistemática. -Análisis de producciones	- Registro descriptivo - Rúbricas	- Tríptico - Ficha Juego - Infografía
<b>Productos</b>				<b>Tipos de evaluación según el agente</b>		
Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox				Heteroevaluación		

### FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
- Aprendizaje basado en problemas Investigación grupal (IGRU). - Modelo de enseñanza expositivo(EXPO) Organizadores previos (ORGP),	Pequeños grupos Parejas	Aula informática Cancha	Ordenadores/ aula EVAGD Tatami/ vestimenta de lucha canaria

### Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

En esta unidad de programación desarrollará valores relacionados con la Igualdad de género a través de los agrupamientos heterogéneos, con propuestas de actividades de coordinación tanto de enfoque masculino como femenino, utilizando siempre un lenguaje coeducativo e incluyente. En cuanto a la Convivencia, se propone con esta UP el aprendizaje cooperativo interactuando constantemente con sus compañeros, buscando soluciones pacíficas a los conflictos que puedan surgir entre ellos, fomentando valores de convivencia positiva. Se potenciará el respeto a las costumbres y su influencia en los hábitos de vida del alumnado. El alumnado también adquirirá las estrategias necesarias para que opte por una vida saludable, proponiéndole un modo de vida no sedentario y

buscando un alumnado activo y, al mismo tiempo, comprometido con los demás y con el entorno que le rodea. Se fomentará el descubrimiento de actividades motivantes que les impulsen a continuar/empezar a realizar actividades físicas de modo que las integren en sus hábitos de vida contribuyendo a la mejora y mantenimiento de su salud.

**Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS**

ARTE Y ACCIÓN CULTURAL  
SALUD  
IGUALDAD

<b>Periodo implementación</b>	5 sesiones	Mayo	Trimestre: TERCERO
<b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:</b>	Historia LCL7 Informática		
<b>Valoración del Ajuste</b>	<b>Desarrollo</b>		
	<b>Propuestas de Mejora</b>		

**SA Nº 12 OTRAS (TÁNGANA, CALABAZO...)**

- Se dedicarán 6 sesiones al desarrollo de esta UP
- El alumnado aprenderá el Juego de la Pina
- Se dedicarán 3 sesiones a la práctica de este juego
- Se dedicarán 3 sesiones a la documentación y elaboración de productos (estos productos Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox serán expuesto en las jornadas de “No olvides lo Nuestro” en mayo, con motivo de la celebración del día de canarias).

**FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR**

<b>Competencias específicas</b> 1 2	<b>Criterios de evaluación</b> 1.1, 1.2, 1.3 2.1, 2.2, 2.3	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b> CCL5, STEM 3, CD1, CPSAA3.1, CE3, CC3, CCEC1, CCEC2 CCL2, STEM 2, CPSAA1.1, CC1,CC2	<b>Saberes básicos</b> I. Juegos motores tradicionales infantiles y de adolescentes II. Juegos motores y deportes tradicionales de adultos de Canarias	<b>Técnicas de evaluación</b> - Observación sistemática. -Análisis de producciones	<b>Herramientas de evaluación</b>  - Registro descriptivo - Rúbricas	<b>Instrumentos de evaluación</b>  - Tríptico - Ficha Juego - Infografía
--	--	---	--	--	---	--

**Productos**

**Tipos de evaluación según el agente**

Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox

Heteroevaluación

**FUNDAMENTACIÓN METODOLOGICA**

<b>Metodologías</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Recursos</b>
- Aprendizaje basado en problemas Investigación grupal (IGRU). - Modelo de enseñanza expositivo(EXPO) Organizadores previos (ORGP),	Pequeños grupos	Aula informática Cancha	Ordenadores/ aula EVAGD Garrafas y picas (calabazo) Piedras y tacos de madera (Tángana)

**Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores**

En esta unidad de programación desarrollará valores relacionados con la Igualdad de género a través de los agrupamientos heterogéneos, con propuestas de actividades de coordinación tanto de enfoque masculino como femenino, utilizando siempre un lenguaje coeducativo e incluyente. En cuanto a la Convivencia, se propone con esta UP el aprendizaje cooperativo interactuando constantemente con sus compañeros, buscando

soluciones pacíficas a los conflictos que puedan surgir entre ellos, fomentando valores de convivencia positiva.  
 Se potenciará el respeto a las costumbres y su influencia en los hábitos de vida del alumnado.  
 El alumnado también adquirirá las estrategias necesarias para que opte por una vida saludable, proponiéndole un modo de vida no sedentario y buscando un alumnado activo y, al mismo tiempo, comprometido con los demás y con el entorno que le rodea. Se fomentará el descubrimiento de actividades motivantes que les impulsen a continuar/empezar a realizar actividades físicas de modo que las integren en sus hábitos de vida contribuyendo a la mejora y mantenimiento de su salud.

**Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS**

ARTE Y ACCIÓN CULTURAL  
 SALUD  
 IGUALDAD

<b>Periodo implementación</b>	6 sesiones	MAYO	Trimestre: TERCERO
<b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:</b>	Historia LCL7 Informática		
<b>Valoración del Ajuste</b>	<b>Desarrollo</b>		
	<b>Propuestas de Mejora</b>		

**SA Nº 13 EVENTO: “CELEBRA LO NUESTRO”**

- Se dedicarán 3 – 4 sesiones al desarrollo de esta UP
- Esta UP supone el colofón de los aprendizajes adquiridos durante todo el curso y supondrá la difusión del trabajo realizado por el alumnado de la materia.
- El alumnado organizará una jornada en la que mostrará el trabajo realizado, a través de una exposición y un circuito en el que ellos mismos enseñen al resto del alumnado del centro la práctica de los distintos juego y deportes tradicionales de canarias.

**FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR**

<b>Competencias específicas</b> 1 y 2	<b>Criterios de evaluación</b> 1.1, 1.2, 1.3 2.1, 2.2, 2.3	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida.</b> CCL5, STEM 3, CD1, CPSAA3.1, CE3, CC3, CCEC1, CCEC2 CCL2, STEM 2, CPSAA1.1, CC1,CC2	<b>Saberes básicos</b> I. Juegos motores tradicionales infantiles y de adolescentes II. Juegos motores y deportes tradicionales de adultos de Canarias	<b>Técnicas de evaluación</b> - Observación sistemática. -Análisis de producciones	<b>Herramientas de evaluación</b>  - Registro descriptivo -Encuesta	<b>Instrumentos de evaluación</b>  - Tríptico - Ficha Juego - Infografía
--	--	---	--	--	--	--

**Productos**

**Tipos de evaluación según el agente**

Infografía, Tríptico y ficha juego Brainbox

Heteroevaluación

**FUNDAMENTACIÓN METODOLOGICA**

<b>Metodologías</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Espacios</b>	<b>Recursos</b>
- Aprendizaje basado en problemas Investigación grupal (IGRU).	Pequeños grupos	Aula informática Cancha	Todo el material necesario para montar un circuito con todos los juegos y deportes vistos a lo largo del curso

**Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores**

En esta unidad de programación desarrollará valores relacionados con la Igualdad de género a través de los agrupamientos heterogéneos, con propuestas de actividades de coordinación tanto de enfoque masculino como femenino, utilizando siempre un lenguaje coeducativo e incluyente. En cuanto a la Convivencia, se propone con esta UP el aprendizaje cooperativo interactuando constantemente con sus compañeros, buscando



soluciones pacíficas a los conflictos que puedan surgir entre ellos, fomentando valores de convivencia positiva.  
 Se potenciará el respeto a las costumbres y su influencia en los hábitos de vida del alumnado.  
 El alumnado también adquirirá las estrategias necesarias para que opte por una vida saludable, proponiéndole un modo de vida no sedentario y buscando un alumnado activo y, al mismo tiempo, comprometido con los demás y con el entorno que le rodea. Se fomentará el descubrimiento de actividades motivantes que les impulsen a continuar/empezar a realizar actividades físicas de modo que las integren en sus hábitos de vida contribuyendo a la mejora y mantenimiento de su salud.

**Programas, Planes y ejes temáticos de la RED CANARIA-InnovAS**

ARTE Y ACCIÓN CULTURAL  
 SALUD  
 IGUALDAD

<b>Periodo implementación</b>	3- 4 sesiones	mayo-junio	Trimestre: TERCERO
<b>Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:</b>	Historia LCL7 Informática		
<b>Valoración del Ajuste</b>	<b>Desarrollo</b>		
	<b>Propuestas de Mejora</b>		