Podem fer un disc i jugar amb ell?

Competències específiques i criteris d'avaluació

Competència específica 1 a desenvolupar (1)

2. Adaptar els elements propis de l'esquema corporal, les capacitats físiques, perceptiu-motrius i coordinatives, així com les habilitats i destreses motrius, tot aplicant processos de percepció, decisió i execució adequats a la lògica interna i als objectius de diferents situacions, per donar resposta a les demandes de projectes motors i de pràctiques motrius amb diferents finalitats en contextos de la vida diària.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del perfil de sortida: STEM1, CPSAA4, CPSAA5.

Criteri d'avaluació

2.1. Desenvolupar projectes motors de caràcter individual, cooperatiu o col·laboratiu, definint metes, seqüenciant accions, introduint si cal canvis durant el procés i generant produccions motrius de qualitat, valorant el grau d'ajust al procés seguit i al resultat obtingut.
2.2. Aplicar principis bàsics de presa de decisions en situacions lúdiques, jocs modificats i activitats esportives a partir de l'anticipació, ajustant-los a les demandes derivades dels objectius motors i a la lògica interna de situacions individuals, de cooperació, d'oposició i de col·laboració-oposició, en contextos reals o simulats d'actuació, reflexionant sobre les solucions obtingudes.

Competència específica 2 a desenvolupar (1)

3. Desenvolupar processos d'autoregulació i interacció en el marc de la pràctica motriu, amb actitud empàtica i inclusiva, fent ús d'habilitats socials i actituds de cooperació, respecte, treball en equip i esportivitat, amb independència de les diferències culturals, socials, de gènere i d'habilitat dels participants, per contribuir a la convivència i al compromís ètic en els diferents espais en els quals es participa.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del perfil de sortida: CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.

Criteri d'avaluació

3.2. Respectar les normes consensuades, així com les regles de joc, i actuar des dels paràmetres de l'esportivitat i el joc net, reconeixent les actuacions de companys i rivals.

Competència específica 3 a desenvolupar (2)

4. Participar del disseny, elaboració i difusió de produccions culturals i artístiques individuals o col·lectives, posant en valor el procés i assumint diferents rols en la consecució d'un resultat final, per desenvolupar la creativitat, la noció d'autoria i el sentit de pertinença.

Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del perfil de sortida: CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.

Criteri d'avaluació

4.1. Planificar i dissenyar, produccions culturals i artístiques, treballant de manera cooperativa en la consecució d'un resultat final i assumint diferents funcions, des de la igualtat i el respecte a la diversitat.

Sabers bàsics (1)

- Presa de decisions: selecció d'accions en funció de l'entorn en situacions motrius individuals. Selecció d'accions per a l'ajust espaciotemporal en la interacció amb els companys en situacions cooperatives. Selecció de zones d'enviament del mòbil des d'on sigui difícil retornar-lo, en situacions motrius de persecució i d'interacció amb un mòbil. Selecció adequada de les habilitats motrius en situacions d'oposició de contacte. Desmarcar-se i situar-se en un lloc des del qual constitueixi un suport per als altres en situacions motrius de col·laboració-oposició de persecució i d'interacció amb un mòbil.

- Iniciació de les habilitats motrius específiques associades a la tècnica

en activitats fisicoesportives: aspectes principals.

- Gestió emocional: ansietat i situacions motrius. Estratègies d'afrontament i gestió.

- Consum responsable: construcció i reutilització de materials per a la pràctica motriu.

Sabers bàsics (2)

− Materials, instruments, suports i tècniques en l'expressió plàstica i visual.

− Fases del procés creatiu: planificació, interpretació, experimentació i avaluació.

- Tècniques, materials i recursos informàtics i tecnològics: la seva aplicació per a la captura, creació, manipulació i difusió de produccions plàstiques i visuals.

Context o contextos

Personal i social

Dinàmiques de presa de consciència

Per començar aquesta proposta s'inicia amb la interdisciplinarietat a la classe d'educació plàstica construint els discs per emprar a les sessions d'educació física. Els alumnes primer de tot veuen uns vídeos per conèixer el treball que es farà a les sessions d'educació física així com les normes de l'esport alternatiu que practicarem. Aquesta feina prèvia es realitza invertint la classe: els alumnes visualitzen una sèrie de vídeos on s'expliquen les normes d'aquesta pràctica esportiva, en el seu quadern d'aula anoten els aspectes més interessants per comprendre l'esport. Ens centrem en l'esport alternatiu anomenat Ultimate, esport poc conegut pels alumnes que ajuda a partir d'un nivell similar entre el grup.

Inicialment es realitza un KPSI per tal que els alumnes siguin conscients del seu punt de partida sobre els coneixements previs i aquest es torna a passar al finalitzar la SA, d'aquesta manera els alumnes són veuen i són conscients del seu progrés.
També es mostra el que s'espera d'ells mitjançant la rúbrica que s'empra per a l'autoavaluació, coavaluació i heteroavaluació final. Aquesta rúbrica es troba a disposició dels alumnes per tal que la puguin consultar durant el procés d'aprenentatge i regular-se per aconseguir el seu propi èxit.

Instruccions i materials

A l'àrea d'educació artística-plàstica, cada alumne crea un disc per emprar a les sessions d'educació física.
També s'empren altres materials propis de l'àrea d'educació física. També es fa ús del seu quadern d'aula per anotar tots aquells aspectes que van assolint.

Descripció i planificació de la tasca o tasques. Tipus i característiques del producte o productes obtinguts

Pe al desenvolupament d'aquest esport alternatiu emprem el model comprensiu de l'esport. D'aquest model agafem el seu disseny d'una sessió tipus i els seus principis tàctics generals a tots els jocs d'invasió.

A les primeres sessions seguim la següent estructura: reflexió, joc, reflexió, tasca per treballar habilitat, joc i reflexió final. Amb aquesta estructura anem treballant de forma comprensiva els diferents aspectes tàctics així com les diferents habilitats per desenvolupar aquests aspectes de forma eficient. A les darreres sessions aquesta tasca per treballar l'habilitat passa a ser un altre joc més complexe encaminat a trobar-se en situacions reals del propi esport. Per finalitzar, seguint el procés del model comprensiu, s'introdueix una situació real del Ultimate.

A les sessions d'educació plàstica, els alumnes produeixen un visual thinking al finalitzar la situació d'aprenentatge, on hi anoten tots els aspectes que s'han treballat sobre l'esport, per això fa ús de les seves anotacions al quadern d'aula. Juntament amb aquesta creació es realitza el KPSI final per tal que cada alumne prengui consciència del seu procés d'aprenentatge i ell mateix conegui on es troba respecte al seu inici.

EDUCACIÓ PRIMÀRIA. 6è curs. Educació física (1) i educació artística (2)

Procediments de retroacció, revisió i supervisió per part del professorat durant la realització de la tasca o tasques

El mestre, seguint el model comprensiu de l'esport, aprofita els moments de reflexió per donar feedback als alumnes.
Hi ha una observació directa del mestre per tal de poder acompanyar als alumnes en un correcte aprenentatge dels aspectes tàctics treballats de forma comprensiva. Aquesta acció va acompanyada de la rúbrica que els coneixen des de l'inici.
El mestre supervisa i recondueix el quadern d'aula dels alumnes per tal que adquireixin els conceptes de forma clara.

Procediment d'avaluació final, qualificació i transferència del coneixement

A la darrera sessió els alumnes duen a terme l'autoavaluació i coavaluació mitjançant una observació mútua. El mestre també realitza l'heteroavaluació mitjançant l'observació directa.

Qualificació: mitjançant la rúbrica heteroavaluació, la coavaluació, l'autoavaluació i el visual thinking (producte final).

Transferència del coneixement: esport que poden practicar en el seu temps lliure ja que no requereix de més material que el creat per ells mateixos i es pot practicar a diferents espais (la platja, el parc, una pista, una plaça)