

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1 (modelo A)

Título: "ATRACO AL CEIP LA INMACULADA"

Contextualización: Dinámica gamificada basada en la serie "La casa de papel" para 2-3 sesiones en la que se simula un atraco ambientado en el colegio La Inmaculada de la localidad de Villalpando para el curso de 6º de Primaria. Este curso consta de 16 alumnos, de los cuales no hay ninguna con necesidades específicas que le impidan desarrollar la actividad.

Fundamentación curricular

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptor es operativos	Objetivo s de etapa
<p><i>CE. 3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</i></p>	<p><i>3.1 Participar en actividades motrices, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva</i></p>	<p><i>1.1.1 Participa en las diferentes actividades con esfuerzo y un correcto desempeño de sus capacidades físicas y coordinativas.</i></p>	<p><i>CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias</i></p> <p><i>CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.</i></p>	<p><i>"B" y "K"</i></p>
		<p><i>1.1.2 Colabora y trabaja en equipo sumando esfuerzos para conseguir resultados grupales</i></p>		
		<p><i>1.1.3 Utiliza estrategias correctas y/o innovadoras para la resolución de las tareas.</i></p>		

			<p><i>CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.</i></p>	
	<p><i>3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y rivales</i></p>	<p><i>1.2.1 Respeto a los compañeros y rivales, así como a las normas de los diferentes juegos realizados</i></p>	<p><i>CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias</i></p> <p><i>CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.</i></p>	<p><i>“B” y “K”</i></p>
		<p><i>1.2.2 Reconoce el esfuerzo de compañeros y rivales y actúa con deportividad durante la práctica de la sesión</i></p>		

					<i>CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.</i>
Contenidos del área/materia				Contenidos de carácter transversal	
– <i>Juegos y actividades lúdicas</i>				– <i>Trabajo en equipo</i>	
Aprendizaje interdisciplinar: Con el área de Matemáticas mediante las diferentes operaciones matemáticas realizadas a lo largo de la dinámica para calcular el dinero.					
Planificación de actividades y tareas					
Actividades o tareas	Método	Espacio	Agrupamiento	Tiempo	Material
<i>Torres humanas</i>	<i>Resolución de problemas/ Gamificación</i>	<i>Gimnasio</i>	<i>4 equipos de 6</i>	<i>10'</i>	<i>Libre</i>
<i>Calienta manos</i>	<i>Resolución de problemas/ Gamificación</i>	<i>Gimnasio</i>	<i>Individual</i>	<i>10'</i>	<i>Ninguno</i>
<i>Carreras reptando por puente</i>	<i>Resolución de problemas/ Gamificación</i>	<i>Gimnasio</i>	<i>4 equipos de 6</i>	<i>10'</i>	<i>Colchonetas</i>
<i>Saltos pies juntos agarrados</i>	<i>Resolución de problemas/ Gamificación</i>	<i>Gimnasio</i>	<i>4 equipos de 6</i>	<i>10'</i>	<i>Cuerdas</i>
<i>Relevos con oro</i>	<i>Resolución de problemas/ Gamificación</i>	<i>Gimnasio</i>	<i>4 equipos de 6</i>	<i>10'</i>	<i>Bloques "ladrillo"</i>
<i>Subir y bajar escaleras</i>	<i>Resolución de problemas/ Gamificación</i>	<i>Gimnasio</i>	<i>4 equipos de 6</i>	<i>10'</i>	<i>Ninguno</i>
<i>Lanzamiento de balón o transporte de objetos pesados</i>	<i>Resolución de problemas/ Gamificación</i>	<i>Gimnasio</i>	<i>4 equipos de 6</i>	<i>10'</i>	<i>Balón medicinal o bancos suecos</i>
<i>Circuito de agilidad</i>	<i>Resolución de problemas/ Gamificación</i>	<i>Gimnasio</i>	<i>4 equipos de 6</i>	<i>10'</i>	<i>Conos, picas, chinos, aros,</i>

					<i>bancos, mini vallas...</i>
<i>El limbo</i>	<i>Resolución de problemas/ Gamificación</i>	<i>Gimnasia</i>	<i>4 equipos de 6</i>	<i>10'</i>	<i>Cuerda</i>
<i>Juego de los rabitos</i>	<i>Resolución de problemas/ Gamificación</i>	<i>Gimnasia</i>	<i>Individual</i>	<i>10'</i>	<i>Petos</i>

Proceso de evaluación del alumnado

Instrumento de evaluación: Rúbrica

Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
<i>1.1.1 Participa en las diferentes actividades con esfuerzo y un correcto desempeño de sus capacidades físicas y coordinativas.</i>	20%	<i>Rúbrica</i>	<i>Maestro</i>	<i>Durante y después de la sesión</i>
<i>1.1.2 Colabora y trabaja en equipo sumando esfuerzos para conseguir resultados grupales.</i>	20%	<i>Rúbrica</i>	<i>Maestro</i>	<i>Durante y después de la sesión</i>
<i>1.1.3 Utiliza estrategias correctas y/o innovadoras para la resolución de las tareas.</i>	20%	<i>Rúbrica</i>	<i>Maestro</i>	<i>Durante y después de la sesión</i>
<i>1.2.1 Respeta a los compañeros y rivales, así como a las normas de los diferentes juegos realizados</i>	20%	<i>Rúbrica</i>	<i>Maestro</i>	<i>Durante y después de la sesión</i>
<i>1.2.2 Reconoce el esfuerzo de compañeros y rivales y actúa con deportividad durante la práctica de la sesión</i>	20%	<i>Rúbrica</i>	<i>Maestro</i>	<i>Durante y después de la sesión</i>

Atención a las diferencias individuales

Aplicación de los principios DUA para la atención a las diferencias individuales. Además, se deberá incorporar, en su caso, las medidas establecidas en los planes específicos y en las adaptaciones curriculares que afecten a esta situación de aprendizaje.

Mecanismo de evaluación de la situación de aprendizaje

Instrumento de evaluación: Lista de control

Indicadores de logro	Agente	Momento
<i>Las tareas planteadas han cumplido los objetivos y se han desarrollado con normalidad.</i>	<i>Maestro</i>	<i>Final</i>
<i>Los objetivos planteados eran acordes al nivel de los alumnos y se han logrado</i>	<i>Maestro</i>	<i>Final</i>
<i>Los alumnos han recibido atención y motivación por parte del maestro para facilitar las tareas.</i>	<i>Maestro</i>	<i>Final</i>
<i>La explicación de la sesión ha sido clara y concisa, y la resolución de las dudas planteadas ha sido adecuada.</i>	<i>Maestro</i>	<i>Final</i>
<i>La organización de la sesión ha sido correcta.</i>	<i>Maestro</i>	<i>Final</i>

Anexos

Junto a la tarea, se entregan adjuntos los documentos para la evaluación de la rúbrica y la presentación utilizada durante la situación de aprendizaje para gamificar la actividad.