

Copa Mundial de Fútbol



1. Título del proyecto

Copa Mundial de Fútbol

2. Contexto de trabajo

5º de Primaria del área de Educación Física. Más detalles en la justificación.

3. Competencias clave.

Las competencias clave que se trabajan son todas. Pero en concreto este proyecto se centra en las que se indican en el esquema del proyecto, en especial:

- Competencia en Expresiones culturales: conociendo el verdadero valor del deporte y sus variantes típicas de los juegos populares de calle.
- Aprender a aprender: gestionando a través del Flipped parte de su aprendizaje.

4. ¿Con qué estándares de aprendizaje evaluables del currículo oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?

Los estándares de aprendizaje que hemos seleccionado son adaptados a la Comunidad Valenciana teniendo como referencia el Decreto 108/2014 por el que se establece el currículo en esta comunidad, quedando concretados en la tabla del proyecto.

5. Cronograma.

El proyecto tendrá una duración de 5 sesiones que podemos ver su nombre, los contenidos y actividades que trabajan en cada sesión, además de su propuesta de temporalización en la tabla de la unidad.

6. Descripción del producto final.

Artefacto generado: un canal de vídeos de los juegos de fútbol callejeros. Estos vídeos serán realizados por los alumnos donde explicarán las características y reglas de cada uno de los juegos. Además tendremos un blog para gestionar las fichas con las características generales de cada juego.

7. Secuencia de actividades.

En **casa**, al comienzo de todas las unidades didácticas de deportes, los alumnos tienen que leer o ver un vídeo con las reglas básicas de ese deporte, que se utilizarán y trabajarán a lo largo de toda la unidad. En concreto en la unidad didáctica del proyecto Copa Mundial de Fútbol tienen que visualizar el vídeo ¿Cuáles son las reglas básicas? | Fútbol con preguntas editado con EdPuzzle:

<https://edpuzzle.com/embed/media/5be9b5b7f30ccd4075fb2c57>

El resto de actividades se realizarán en clase en las diferentes sesiones del proyecto.

8. Métodos de evaluación: ¿Qué herramientas y estrategias innovadoras vas a aplicar?

Utilizaremos diferentes instrumentos e procedimientos como los que se indican en la tabla del proyecto. Destacando especialmente la siguiente rúbrica de autoevaluación que llevaremos a cabo utilizando la app Plickers:

UD14	Todavía no	En proceso	Conseguido	Excelente
Indicador	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos
Realiza correctamente las habilidades del propias fútbol	No es capaz de ejecutar las habilidades del fútbol (pase, desplazamiento, lanzamiento, etc.)	Ejecuta correctamente algunos habilidades del fútbol (pase, desplazamiento, lanzamiento, etc.)	Ejecuta correctamente las habilidades del fútbol (pase, desplazamiento, lanzamiento, etc.)	Realiza eficazmente las habilidades propias del fútbol con o sin oposición
Conoce la importancia del juego y deporte	No reconoce la importancia del juego y deporte	Conoce parte de la importancia del juego y deporte	Reconoce la importancia del juego y deporte	Reconoce y fomenta la importancia del juego y deporte
Trabaja de forma cooperativa	No es capaz de trabajar de forma cooperativa	Trabaja de forma cooperativa parcialmente	Trabaja con sus compañeros de forma cooperativa	Trabaja y fomenta el trabajo cooperativo
Gestiona sus proyectos o trabajos	No es capaz de gestionar sus obligaciones	Gestiona parcialmente sus proyectos o trabajos	Gestiona correctamente sus proyectos y trabajos	Gestiona y planifica sus proyectos y los de sus compañeros

9. Recursos:

Vídeo EdPuzzle: <https://edpuzzle.com/embed/media/5be9b5b7f30ccd4075fb2c57>

Canal de reglamento de fútbol: <https://www.sikana.tv/es/sport/football>

10. Herramientas TIC: ¿Qué herramientas y Apps necesitarás?¿Podemos vincularlas con las tareas?

Screencastify: para editar vídeos.

Youtube: para subir los diferentes explicaciones de los vídeos de los juegos de fútbol callejero

WordPress: para la explicación de las fichas de los diferentes juegos

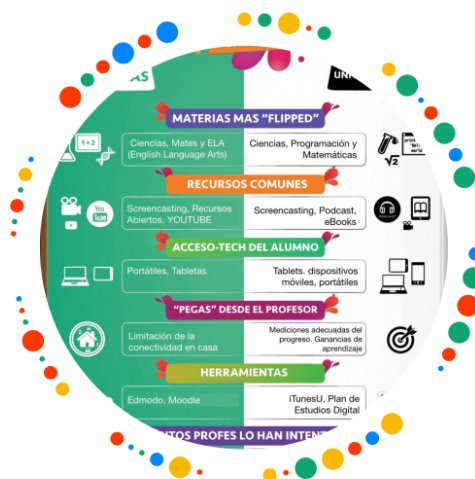
11. Agrupamientos, organización: ¿Cómo se va a agrupar el alumnado?¿Cómo vas a organizar el aula?

Agruparemos los alumnos en grupos de 4 por roles cooperativos: secretario, controlador, portavoz y coordinador. Utilizando este recurso de fichas con los roles de los Minions:

https://drive.google.com/open?id=1imxhWh2lk9TKZYMjobzafu8A_EQcMVTi

12. Agrega cualquier otro producto generado durante este curso que te parezca interesante para tu proyecto

Tablero Pinterest con recursos útiles para el aula:



Abre  y toca  para obtener ideas

UD	COPA MUNDIAL DE FÚTBOL	DEL 29 DE MAYO AL 12 DE JUNIO
----	------------------------	-------------------------------



JUSTIFICACIÓN

Con motivo de la celebración del Mundial de Fútbol Rusia 2018, vamos a aprovechar la ocasión para trabajar el fútbol. Para ello lo haremos desde un proyecto internacional eTwinning donde los centros participantes tienen que compartir una modalidad de juego tradicional de fútbol propia de su región, que se pueda jugar en entornos no habituales de su práctica común. Además se trabajarán aspectos técnicos y tácticos del fútbol.

OBJETIVOS	DIDÁCTICOS	Compartir los juegos tradicionales de fútbol de la zona	A B E K	ETAPA
		Trabajar de forma cooperativa		
		Gestionar y planificar la elaboración de proyectos compartidos		
		Participar en los juegos como medio de disfrute		

CONTENIDOS	BLOQUE	5	Modalidades de juegos de fútbol tradicionales	GAMIFICACIÓN
		5	Aspectos técnicos y tácticos de los juegos de	
		5	Resolución de proyectos o productos	
		5	Planificación y organización de las tareas	
		5	Trabajo de forma cooperativa	



CRITERIOS DE EVALUACIÓN		INDICADORES DE LOGRO	
-------------------------	--	----------------------	--

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	1.3 4.3 8.1 8.2	Adaptar las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.	Realiza correctamente las diferentes habilidades motrices para el correcto desarrollo del juego.	CCLI CMCT CD SIEE CAA	COMPETENCIAS CLAVE
	2.1 2.2	Planificar la realización de un producto o una tarea estableciendo metas, proponer un plan ordenado de acciones para alcanzarlas, seleccionar los materiales, modificarlo mientras se desarrolla, evaluar el proceso y la calidad del producto final con ayuda de guías para la observación.	Trabaja de forma cooperativa con sus compañeros para alcanzar las metas, proyectos o fines propuestos. Planifica, organiza y gestiona de manera adecuada su estrategia individual o colectiva para llevar a cabo proyectos o productos.		

INTERDISCIPLINARIEDAD	ELEMENTOS TRANSVERSALES	PLANES Y PROYECTOS
Lengua Extranjera: Inglés	Expresión oral y escrita	
Educación Artística	Comunicación audiovisual y TIC	
Ciencias sociales	Emprendimiento	

DAME 10
Almuerzo saludable
Recreos activos
Plan lector
Ciberbullying

METODOLOGÍA		RECURSOS	
Técnica	Indagatoria	Materiales y espaciales	TIC
Estrategia	Global y mixta	Balones, aros y picas Fichas DAME 10 Pista polideportiva	Portfolio Tablets Proyector Pulsómetro
Estilo	Descubrimiento guiado		
Enfoque	Aprendizaje Basado en Proyectos y Flipped Classroom		
Organización	Grupos y masiva		

SESIONES	1	Presentación del proyecto
		Contextualización del proyecto y preguntas guía.
	2	Pasando y lanzando
		Reflexión sobre el proyectos y agrupamientos. Juegos de pase y lanzamiento.
	3	Conducción y habilidades
		Puesta en común y juegos de conducción y habilidades.
	4	Jugando con oposición
		Asamblea de expertos y juegos de oposición.
	5	Producto final
		Presentación los juegos de fútbol callejeros.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		ACTIVIDADES AMPLIACIÓN
Procedimiento	Instrumento	Fichas de descansos activos Organización del material Responsable de aseo/fila/fruta
Observación Portfolio de la clase de EF Validación de datos	Class Dojo / Plikers Diario de aprendizaje Rúbrica / Hoja de control GoogleForms	

BIBLIOGRAFÍA DE LA UNIDAD

- Cilla, R.O. y Omeñaca, J. (2007). Juegos cooperativos y educación física. Editorial Paidotribo.
- García L.M y Gutiérrez D (2017). Aprendiendo a enseñar deporte. INDE
- López Pastor, V.M. y otros (2018) Educación Física y Dominios de Acción Motriz. Miño Dávila
- Méndez, A. y Méndez, C. (1995). Los juegos en el currículum de la Educación Física. Paidotribo
- MSSSI y MECD (2014) Unidades Didácticas Activas. Servicio de publicaciones MSSSI
- Ríos, M. (2014) Manual de Educación Física Adaptada. Paidotribo