

SESIONES Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

S.1. y S.2. Leyenda: El secreto de la Educación Física. Cuento motor para trabajar las habilidades motrices.

S.3. ¿Slackline? Toma de contacto, conocer el uso del material y la postura corporal.

S.4. No me caigo. Actividades de iniciación sobre el slackline.

S.5. Equilibristas. Dinámicas de juego para coger seguridad sobre el slackline.

S.6. Retos con el slackline. Retos para superar con la colaboración de los compañeros.

S.7. Retos difíciles con el slackline. Retos para superar con la colaboración de los compañeros.

S.8. Retos más difíciles con el slackline. Retos para superar con la colaboración de los compañeros.

Criterios evaluación / estándares aprendizaje	Etapas	1/1.5, 2/2.4, 5/5.3/5.5, 12/12.2, 13/13.3
---	--------	---

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	NOTA
1. Realiza las ayudas a sus compañeros cumpliendo las medidas de seguridad para realizar los trucos de slackline.	30%
2. Ejecuto las diferentes actividades propuestas siguiendo los pasos marcados para conseguirlo.	15%
3. Demuestra interés en la ejecución de trucos con estética para controlar el cuerpo sobre la línea de slackline.	25%
4. Aporta ideas creativas, originales y novedosas para realizar todos los trucos de slackline.	15%
5. Controla el equilibrio en diferentes posturas sobre el slackline.	15%

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

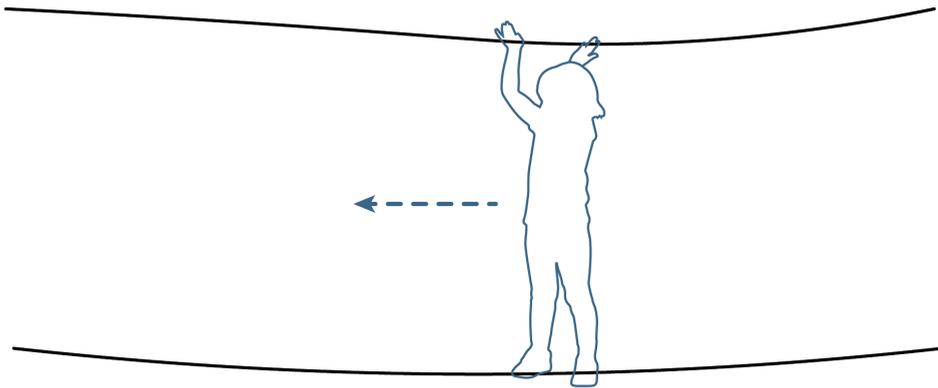
- Alumno.** Recogida de datos de las pruebas. Coevaluación. Rúbrica.
- Maestro.** Registro anecdótico. Cuestionario alumno. Cuestionario autoevaluación.
- Unidad didáctica.** Hoja registro para ver si cumple su función. Cuestionario alumno.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD - ACNEAE

ENFRÉNTATE A NUEVAS EXPERIENCIAS

suecos). Pero mientras lo atraviesan, extrañas raíces (brazos) empiezan a crecer por dentro del túnel, por lo que tienen que acelerar para no quedar atrapados.

- **“Punto de encuentro 1”**. Consiguen pasar el túnel con algún que otro problema y al salir quedan sorprendidos por el maravilloso paisaje de la isla, con una gran montaña en el centro rodeada de un gran río, a la que se **accede atravesando un extraño puente** (dos slackline colocados, uno a la altura de las rodillas y otro a la altura de la cabeza, para subirse en equilibrio, apoyándose con las manos en el de arriba, para poder acceder al pie de la montaña). Según los estudios que habían llevado a cabo durante meses debían llegar a un punto concreto de la montaña”.



- Dispuestos a llegar a dicho punto se encuentran con un inconveniente: un gran río (delimitado por cuerdas con aros); además una extraña **fuerza les atrapa haciendo que su cuerpo sea tan pesado que se tienen que desplazar en cuadrupedia**; deciden pasar el río por la parte donde el agua es menos profunda, para no hundirse, debido a la extraña fuerza. Cuando comienzan a cruzar el río descubren que en el agua viven los cangrejos-pez, cuya picadura es muy dañina y dolorosa. Estos cangrejos no salen al exterior, por lo que los exploradores pueden esquivarlos gracias a las rocas (que serán ladrillos de plástico repartidos por el espacio) que sobresalen a lo largo del río.
- A los pies de la montaña los exploradores oyen un extraño ruido, como si unas chuletas estuvieran haciéndose a la brasa, y de repente sienten un poco de calor. Los exploradores no se lo podían creer: la montaña resulta ser un volcán y había empezado a escupir pequeñas piedras de lava (pelotas blandas), pero los exploradores no cesan en su empeño y **continuaron su camino saltando todas las piedras que salían a su paso**.
- Poco a poco se iban acercando al lugar donde estaban escondidas las claves, y de repente vieron un escrito en la pared de la montaña que decía así: *“Si no quieres que el volcán de verdad comience a arder, en este tramo como bicho bola te has de mover”* y los exploradores **pasaron el pequeño tramo de la montaña desplazándose como bichos bola**.