

SUPUESTO PRÁCTICO DE LAS OPOSICIONES 2023 MODIFICADO

Los datos demuestran que en España hay un alto porcentaje de personas de más de 15 años que se declara sedentaria. La Educación Física es un medio idóneo en la lucha contra este problema.

Tras la evaluación inicial, se ha detectado que en el centro educativo la mayoría del alumnado de 1ºESO no practica actividad física en horario extraescolar, abusando del tiempo de pantallas.

El grupo-clase tiene 30 alumnos/as, habiendo uno con trastorno por déficit de atención con hiperactividad.

Teniendo en cuenta este contexto, resuelva:

1. Diseñar una situación de aprendizaje que contribuya a la adquisición de, al menos, la competencia específica siguiente: “Adoptar un estilo de vida activo y saludable, seleccionando e incorporando intencionalmente actividades físicas y deportivas en las rutinas diarias, a partir de un análisis crítico de los modelos corporales y del rechazo de las prácticas que carezcan de base científica, para hacer un uso saludable y autónomo de su tiempo libre y así mejorar la calidad de vida” (esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM2, STEM5, CD1, CD2, CD4, CPSAA2, CPSAA4), especificando, al menos, los siguientes apartados:
 - a) Descripción breve del producto final, reto o tarea que se pretende desarrollar.
 - b) Concreción curricular.
 - c) Secuenciación didáctica, recogiendo de manera resumida las tareas y actividades a realizar.
 - d) Medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales. Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
 - e) Evaluación de los resultados y del proceso.
2. Explicar de manera específica la forma de desarrollar la competencia digital en el alumnado a través de la situación de aprendizaje propuesta.
3. Indicar el marco normativo aplicable al supuesto práctico y, en su caso, las referencias bibliográficas empleadas.

ONUBA.®

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.

2. RESOLUCIÓN DEL SUPUESTO PRÁCTICO.

2.1. Situación de aprendizaje.

- a) Producto final.
- b) Concreción curricular.
- c) Secuenciación didáctica.
- d) Atención a la diversidad y principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
- e) Evaluación.

2.2. Competencia digital.

2.3. Marco normativo y bibliografía.

3. CONCLUSIÓN

1. INTRODUCCIÓN.

A continuación, se procede a la resolución de las diferentes cuestiones planteadas en el enunciado del supuesto práctico, enmarcando dicha resolución en la normativa educativa vigente en la actualidad (Orden de 30 de mayo de 2023 para la ESO) y teniendo en consideración las características mencionadas del contexto educativo, del grupo-clase y las individualidades.

2. RESOLUCIÓN DEL SUPUESTO PRÁCTICO.

2.1. Situación de aprendizaje.

- a) **Producto final:** elaboración y exposición de una presentación con análisis del tiempo de uso diario del móvil pre y post situación de aprendizaje y con evidencia de la práctica de, al menos, 3 tipos de actividad física realizada en grupo a lo largo de la situación de aprendizaje (1 a la semana). Para su desarrollo, se irán viendo a lo largo de las sesiones diferentes juegos que pueden ser inspiradores para esa práctica extraescolar que demanda el producto final.

b) Concreción curricular:

| | |
|-------------------------|--|
| Objetivos de etapa | B) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo... E) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información... K) Conocer y aceptar el funcionamiento del cuerpo, los hábitos de cuidado y salud e incorporar la EF y la práctica de deporte como medio de desarrollo personal y social. |
| Competencias clave | CCL - STEM - CD - CPSAA |
| Competencia específica | 1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable |
| Criterios de evaluación | 1.1. Identificar y establecer secuencias sencillas de actividad física... 1.2. Comenzar a incorporar procesos... interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable. |
| Bloques de saberes | A. Vida activa y saludable B. Organización y gestión de la AF |

c) Secuenciación didáctica.

Se presenta una situación de aprendizaje de 8 sesiones en las que se van a ir experimentando diferentes juegos que pudieran motivar en inspirar a alumnado a la hora de practicar actividad física en el tercer tiempo pedagógico para realizar el producto final.

| Sesión 1 | Sesión 2 | Sesión 3 | Sesión 4 |
|--|--|--|-------------------|
| - Introducción al producto final: explicación y creación de expectativas. - Creación de grupos de trabajo (por afinidad o al azar) y juegos de cohesión grupal. | Juegos populares I: rayuela, balón prisionero y bote botella | Juegos populares II: la tiza y poli-ladrón | Juegos con combas |

| Sesión 5 | Sesión 6 | Sesión 7 | Sesión 8 |
|--------------------|---|--|--|
| Juegos con frisbee | Adaptaciones motrices de juegos de mesa: 3 en raya, cubo de Rubik y master mind | Juegos con material reciclado o tiempo de trabajo en la presentación | Exposiciones de las presentaciones (auto y coevaluación) |

d) Atención a la diversidad y principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Como no puede ser de otra forma, y acorde a la normativa educativa vigente, en la resolución de este supuesto se contempla la atención a la diversidad y a las diferencias individuales.

En primer lugar, se aplica el Diseño Universal del Aprendizaje (DUA):

| | |
|--|--|
| <p>DUA</p> <p>Múltiples formas de:</p> | <p>Representación: información detallada del producto final en moodle; demostraciones de cada juego propuesto; vídeos de ejemplo como los del producto final; preguntar tras las explicaciones si se comprende.</p> |
| | <p>Expresión: diferentes niveles en las tareas (por ejemplos, los juegos de combas); elección de roles dentro de cada grupo; diversidad de tareas (juegos de clase, presentaciones en el producto final fomentando la creatividad en su creación).</p> |
| | <p>Motivación: apelar a los intereses (juegos); crear expectativas con el producto final; trabajo cooperativo para lograr el producto final; autoevaluación.</p> |

Por otro lado, tenemos los programas:

- De refuerzo:
 - Alumnado con dificultades: refuerzos positivos y roles relevantes para alumnos/as desmotivados o disruptivos; funciones alternativas para lesionados temporales; agrupar con alumnado que pueda ejercer de tutor entre pares; adaptar instrumento de evaluación.

- Alumnado repetidor o con EF pendiente: usar de ejemplo, rol de encargado de material o ayudante para montar tareas, dar feedback afectivo y un tratamiento cercano.
- Profundización: posibilidad de investigar y presentar y dirigir algún juego acorde a las sesiones planteadas.

Por último, tenemos las medidas específicas (NEAE), en este caso dirigidas al alumno con TDAH:

- Evitar tiempos muertos y asignarle un rol que lo mantenga ocupado, por ejemplo, ayudante con el material.
- Asegurarse de que comprende las explicaciones. Darle feedback interrogativo (“¿qué había que hacer aquí?”).
- Agrupar con compañeros/as pacientes, comprensivos y tolerantes.

e) Evaluación:

| Criterios de evaluación | Tarea evaluable | Instrumento de evaluación |
|---|---|---------------------------|
| 1.1. Identificar y establecer secuencias sencillas de actividad física... | Producto final: presentación | Rúbrica |
| 1.2. Comenzar a incorporar procesos... interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable. | Auto y coevaluación el día de las exposiciones con la extensión CoRubrics | Escala numérica |

También se propone evaluar el proceso enseñanza-aprendizaje mediante una reflexión del docente acerca del logro de los objetivos, aspectos a mejorar y aspectos a cambiar.

2.2. Competencia digital.

El desarrollo de la competencia digital se va a trabajar desde diferentes ámbitos:

- App salud digital para analizar el tiempo de uso del móvil: en la primera semana deben calcular el tiempo de uso promedio del móvil para el grupo de trabajo, así como en la tercera y última de la situación de aprendizaje para comprobar si efectivamente han reducido el tiempo de uso.
- Creación de presentación y grabación/edición de vídeos: exposición del producto final.

- Auto y coevaluación con CoRubrics: extensión de hojas de cálculo de Google para autoevaluar y coevaluar el trabajo realizado dentro del grupo.

2.3. Marco normativo y bibliografía.

Marco normativo:

- Ley Orgánica 3/2023 (LOMLOE) que modifica a la LOE (2006).
- Ley 17/2007 de Educación de Andalucía (LEA).
- RD 217/2022 de enseñanzas mínimas en ESO.
- Decreto 102/2023 del currículo ESO en Andalucía.
- Orden 30 de mayo de 2023 que desarrolla currículo ESO.

Bibliografía:

- Parra (2016). Actividades prácticas, creativas y útiles para las clases de EF.

3. CONCLUSIÓN

Con la resolución de este supuesto se ha tratado de dar respuesta a cada una de las cuestiones planteadas, con el objetivo fundamental de mejorar los hábitos del alumnado en cuanto a incremento de actividad física y disminución de los tiempos de pantalla, de una manera novedosa (aplicando las TIC) pero a la vez viable en una Educación Física real aplicable en el nuestro día a día en los centros.

ONUBA.®