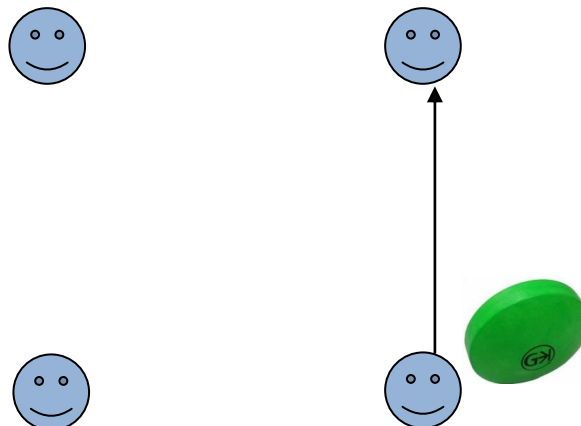


UNIDAD DIDÁCTICA N° 11: GOUBAK ATTACK.	CICLO 2 5° de E.P.
SESIÓN: LA PASTILLA VERDE Y LOS ELEMENTOS QUE LA ENVUELVEN.	N°: 1
OBJETIVOS: - Familiarizarse con el deporte del goubak y sus nociones básicas. - Contribuir con el esfuerzo y la implicación personal al beneficio del grupo.	
ESPACIO: patio	SESIONES: 1/6
MATERIAL: móvil de goubak, tablets, fichas con información para los diferentes grupos de expertos, ladrillos de psicomotricidad, picas, churros de natación, pelotas de goubak, marcador de puntuación.	

PARTE INICIAL:

- ❑ Explicación de lo que va a tratar la nueva unidad didáctica, así como de los objetivos y contenidos de la sesión.
- ❑ Mostramos, comentamos y colgamos la **rúbrica** de la unidad didáctica en un lugar visible del gimnasio con el fin de que los alumnos sepan qué se espera de ellos y puedan consultarlo en cualquier momento.
- ❑ **Presentando el móvil:** sentamos a todos los alumnos en forma de U y les enseñamos el móvil que vamos a utilizar a lo largo de la presente unidad didáctica:
 - ¿Cómo se llama?
 - ¿Y cómo lo vamos a utilizar?
 - ¿Se utilizará con las manos o con los pies?
 - ¿Cómo se lanza?
 - ¿Podrá tocar el suelo?

Para dar respuesta a estos interrogantes, al igual que a muchos otros que puedan surgir, dividimos la clase en 6 grupos de 4 personas, cada uno de los cuales tendrá un móvil, al que pondrán nombre e irán investigando cuál es la mejor manera de lanzarlo, de qué manera pueden lanzarlo más lejos y con más seguridad y precisión...



PARTE PRINCIPAL:

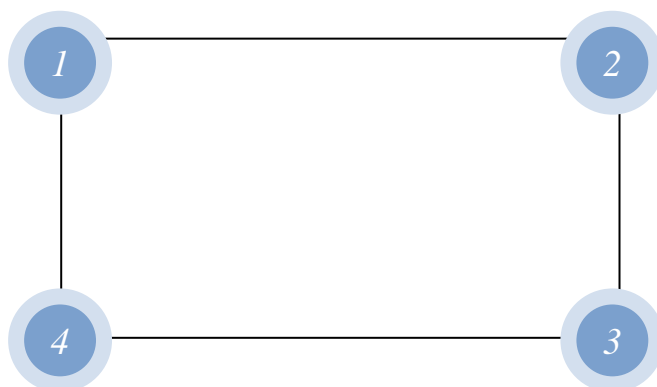
- **Descubriendo el goubak a través del puzle de Aronson:** utilizando los mismos equipos de la actividad anterior, utilizaremos la metodología del puzle de Aronson para descubrir los entresijos de este deporte alternativo. No obstante, antes de llevar a cabo esta actividad, daremos algunas pinceladas de las reglas básicas de este deporte.

Asimismo, cabe decir que tenemos constancia de que nuestros alumnos conocen esta técnica de trabajo, pues la han puesto en práctica en varias ocasiones en otras áreas.

Así pues, dentro de cada grupo habrá seis expertos diferentes. Los propios alumnos decidirán quiénes son los expertos de cada tema. Dichos temas son los siguientes:

- 1) Expertos en el balón: pases.
- 2) Expertos en portería y terreno de juego.
- 3) Expertos en puntuación.
- 4) Expertos en reglas principales e infracciones.

De este modo, los pasos que vamos a llevar a cabo en el puzle de Aronson son los siguientes, habiendo establecido previamente con carteles las zonas donde se reunirán los grupos de expertos en la pista de baloncesto del patio:



- 1) Deciden quién va a ser experto de cada tema.
- 2) Cada experto se va a la zona del campo que se ha establecido para reunirse con los expertos de otros grupos.
- 3) Hacemos entrega a cada grupo del material que necesita para recopilar información y convertirse en un verdadero experto de su tema.
- 4) Investigan y comparten con sus compañeros expertos, así como toman las notas pertinentes.
- 5) Se reúnen con su grupo inicial o grupo nodriza y cada uno cuenta lo que ha aprendido en torno al goubak a sus compañeros. Primero explicará lo que ha aprendido el experto en el balón, después el experto en portería y terreno de juego, después el experto en puntuación y, finalmente, el experto en reglas principales e infracciones.



Para que dicha actividad se pueda llevar a cabo con éxito y que los alumnos puedan explicar cada tema con facilidad, tendremos preparadas dos porterías y terrenos de juego, así como 3 tableros de puntuación que los alumnos puedan utilizar para explicar lo que han aprendido. Asimismo, si lo requieren, cada grupo podrá utilizar un balón para la explicación.

Cada experto recibirá una información diferente. Asimismo, en cada grupo de expertos habrá dos tablets que podrán utilizar para socavar la información que aparece en las siguientes páginas a través de códigos QR:

EXPERTOS EN EL MÓVIL: PASES.

Verticalidad del balón: todos los pases efectuados con una o ambas manos deben salir en posición vertical. De igual manera, los pases con el pie deben procurar buscar la verticalidad del móvil al golpearlo.



“No chicle”: prohibido pasar al mismo jugador del que se ha recibido el pase.



Jugador con balón: solo puede moverse en el área que recepciona y tiene que pasar antes de 5 segundos.



Pase: pasador y receptor deben estar en áreas diferentes en el momento de la recepción.



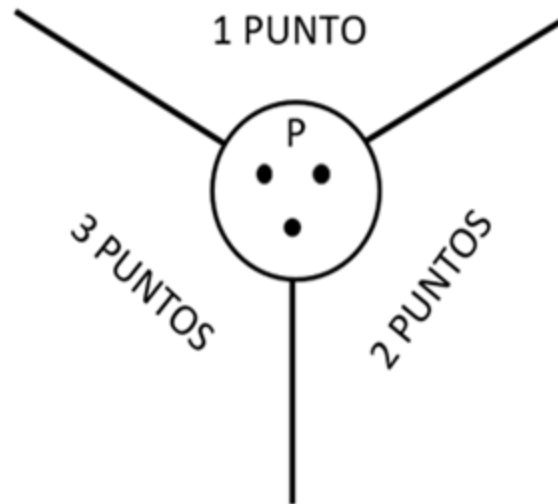
EXPERTOS EN PORTERÍA Y TERRENO DE JUEGO:

Portería: dentro del área central del campo se disponen tres postes, a modo de portería, ubicados en los vértices de un triángulo equilátero de lado un metro, con una altura mínima de dos metros.



Terreno de juego: el juego transcurre en torno a un área central y circular (P), zona prohibida para ambos equipos, que no podrán ni permanecer, ni cruzar ni pisar.

A su alrededor, se divide el terreno en tres partes iguales. Cada una de estas partes recibe el nombre de área de 1, 2 y de 3 puntos.



Hazte una idea general: aquí puedes ver cómo es el terreno de juego, así como la portería.



EXPERTOS EN PUNTUACIÓN:

Objetivo: Alcanzar y mantener 15 puntos.

- **Punto positivo:** cuando el jugador en posesión del balón es capaz de pasar el balón con una o ambas manos a través de la portería limpiamente, y un compañero, al otro lado, lo atrapa con las manos antes de que toque el suelo o sea interceptado por el rival. El equipo atacante recibirá los puntos en función del área donde se recibe la pelota (1, 2 o 3 puntos).



- **Punto negativo:** Cuando el jugador en posesión del balón es capaz de pasar el balón golpeándolo con el pie a través de la portería limpiamente, y un compañero, al otro lado, lo atrapa con las manos antes de que toque el suelo o sea interceptado por el rival. En este caso, equipo atacante restará al equipo defensor 1, 2 o 3 puntos en función del área donde se recibe la pelota.



EXPERTOS EN REGLAS PRINCIPALES:

Anotar: solo se anota cuando el móvil pasa a través de los postes, sumando a tu equipo o restando al rival 1, 2 o 3 puntos en función del área en el que estés.

Pase seguro: solo se puede interceptar el pase cuando este pasa por la portería. En caso contrario hay que dejar pasar libremente.



Posiciones Iniciales: los dos equipos se ubicarán en torno al área central, describiendo dos círculos concéntricos, el más externo destinado para el Equipo Atacante y el interno para el Equipo Defensor. Dicha disposición servirá para dar comienzo al juego o reiniciar jugada después de un cambio de posesión.



Posesión: la posesión de cada equipo está condicionada a efectuar un número inferior o igual a 5 pases (incluyendo el pase a través de los postes) que recibe el nombre de jugada. Si anotan, continúan con posesión.



Situaciones que provocan un cambio de posesión:

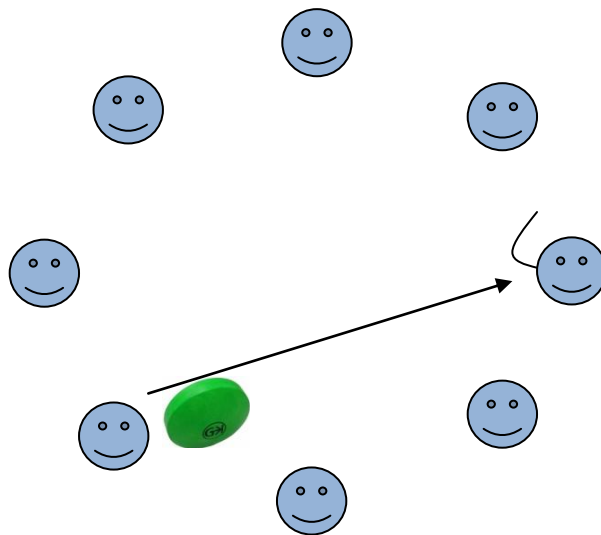
- Rival intercepta balón cuando atraviesa la portería (antes NO).
- Cuando el balón toca el suelo.
- Ante infracción: falta de respeto o si el equipo que defiende no deja pasar o intercepta el pase cuando el balón no ha atravesado la portería.



PARTE FINAL:

- **Aclarando ideas:** reflexión final sobre algunas de las ideas más importantes de la sesión. Para ello haremos un círculo y el alumno que quiera hablar puede levantar la mano, si bien solo podrá hablar cuando la maestra o un compañero le pase un balón de goubak.

GRÁFICO EXPLICATIVO:



- **Reflexión grupal sobre las expectativas de los alumnos acerca de la clase de Educación Física.**
- Entrega de una **ficha sobre el goubak**, relacionada con algunos de los aspectos que hemos aprendido en clase. Deberán entregarla como fecha límite el día 21 de marzo.

EL DEPORTE Y SUS VALORES



ELIGE EL DEPORTE QUE TÚ QUIERAS Y VE UN PARTIDO DE ESE DEPORTE (EN LA TELE, EN YOUTUBE...)

¿QUÉ DEPORTE HAS ELEGIDO?

¿QUÉ EQUIPO HA GANADO?

¿QUÉ VALORES CREEΣ QUE FOMENTA ESE DEPORTE?

¿QUÉ VALORES CREEΣ QUE DEBERÍA FOMENTAR UN DEPORTE?

¿QUÉ ES UN DEPORTE MIXTO?

¿QUÉ CREEΣ QUE APORTA UN DEPORTE MIXTO A TU EDUCACIÓN?

HAGAMOS MEMORIA... CUANDO VES LAS NOTICIAS DE DEPORTES ¿CUÁLES SON LOS VALORES QUE PREVALECEN EN LAS PRÁCTICAS DEPORTIVAS MÁS CONOCIDAS?

¿QUÉ OPINAS SOBRE ELLO?

¿QUÉ PUEDES HACER TÚ AL RESPECTO?

¿QUÉ CREEΣ QUE DIFERENCIA AL GOUBAK DE OTROS DEPORTES MÁS CONOCIDOS?

CONOCE MÁS SOBRE EL GOUBAK A TRAVÉS DEL SIGUIENTE CÓDIGO QR:



CÓDIGO DE ACCESO A LA PÁGINA OFICIAL DE GOUBAK

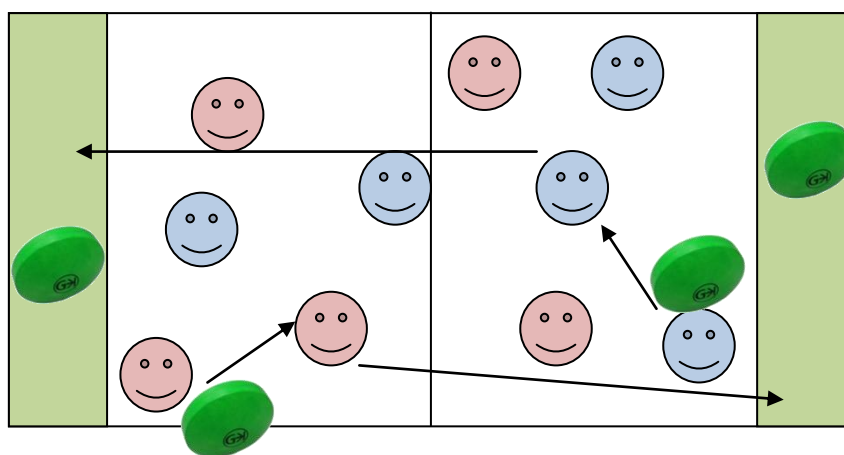


UNIDAD DIDÁCTICA Nº 11: GOUBAK ATTACK.		CICLO 2 5º de E.P.
SESIÓN: PASA Y PASO.		Nº: 2
OBJETIVOS: - Experimentar las diferentes formas de pasar y recepcionar el balón de goubak. - Ser creativo a la hora de resolver las actividades planteadas.		
ESPACIO: patio.		SESIONES: 2/6
MATERIAL: balones de goubak.		

PARTE INICIAL:

- **Explicación de los objetivos y contenidos de la sesión.**
- **Balones en tu campo:** dividimos al grupo en dos equipos, cada uno de los cuales se situará en un lado del campo. Cada equipo tendrá en su campo 2 balones tendrán que llevarlos al extremo del campo contrario mediante pases. La persona que tiene el móvil no puede moverse. Tampoco se puede defender ni interceptar balones del equipo contrario. Solo se podrá coger un balón del rival si este está en el suelo. El objetivo es tener el menor número de móviles en el propio campo cuando acabe el tiempo.

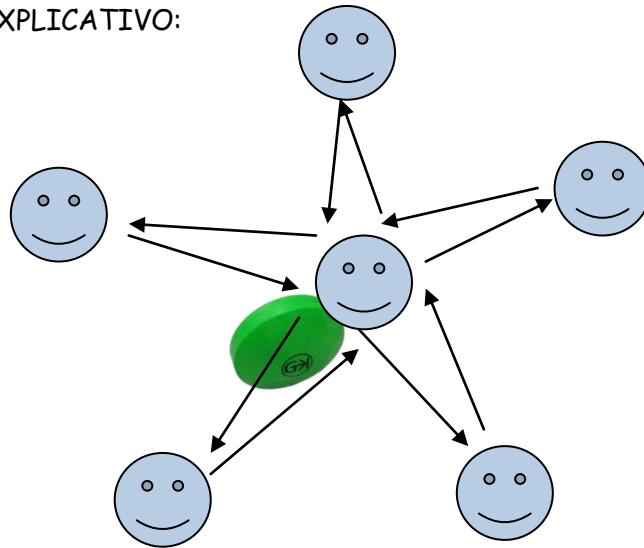
GRÁFICO EXPLICATIVO:



PARTE PRINCIPAL:

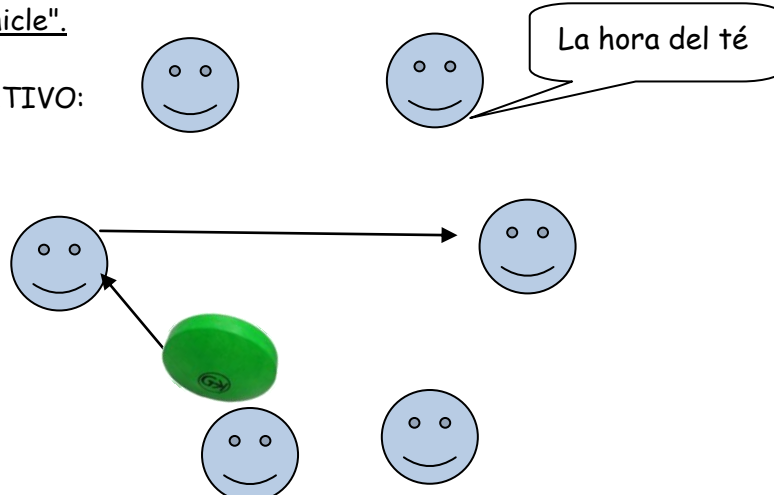
- Como la Estrella Polar:** hacemos grupos de seis personas que formarán un círculo con una persona en el centro del mismo. Este tendrá que ir recibiendo el pase de un compañero y pasárselo al siguiente tal y como se indica en el gráfico de abajo. No obstante, enfatizaremos en el hecho de que el balón no se puede caer al suelo y si lo hace los alumnos dirán "¡Mentos!" y cambiarán de sitio, volviendo a empezar la tarea. También harán lo mismo si consiguen terminar la ronda y, por tanto, completar la estrella.

GRÁFICO EXPLICATIVO:



- El yoyó:** mismos grupos. Tres alumnos en fila en frente de los otros tres. Se pasan el móvil de una fila a otra y se cambian de fila. Contabilizar cuántos pases son capaces de hacer e ir separándose cada vez más. Añadimos la norma de que no pueden tener el móvil más de 5 segundos.
- El relojito:** mismos grupos. Los alumnos se disponen en círculo y tienen que pasarse el balón en el sentido de las agujas del reloj. Cuando un jugador diga "La hora del té", pueden dar un pase a otro jugador, sin seguir el orden. Cada jugador podrá decir esta frase una única vez, cuando él o ella decida. No obstante, no podrán pasar el móvil al jugador que se lo ha pasado previamente, pues en el goubak no está permitido hacer "chicle".

GRÁFICO EXPLICATIVO:





PARTE FINAL:

- **Rodando, rodando el móvil voy pasando:** los alumnos, en los mismos grupos, se sientan en el suelo con las piernas abiertas formando un hexágono y se pasan el móvil de manera que este vaya rodando por el suelo y aplicando todas las normas que hemos aprendido en la sesión.

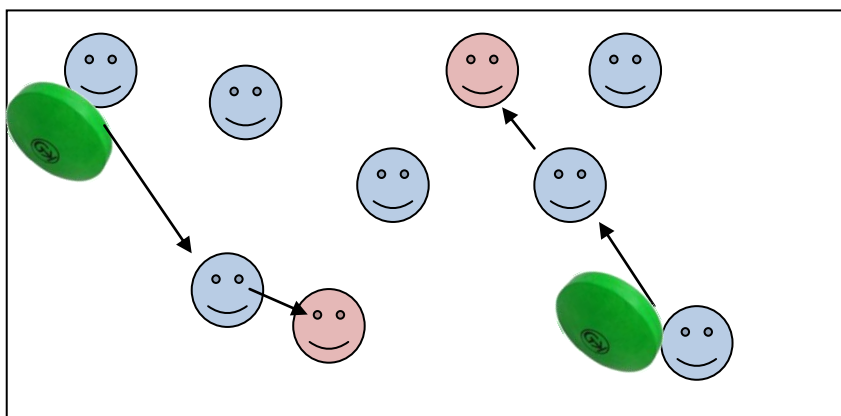
- **Reflexión grupal sobre las expectativas de los alumnos acerca de la clase de Educación Física.**

UNIDAD DIDÁCTICA N° 11: GOUBAK ATTACK.	CICLO 2 5° de E.P.
SESIÓN: ESOS LARGOS PALOS I.	N°: 3
OBJETIVOS: - Conocer la portería y adaptar los movimientos para hacer pasar el balón por la misma. - Cooperar con los compañeros para alcanzar los objetivos de las tareas.	
ESPACIO: patio.	SESIONES: 3/6
MATERIAL: ladrillos de psicomotricidad, picas, churros de natación, pelotas de goubak, tiza, marcador de puntuación.	

PARTE INICIAL:

- **Explicación de los objetivos y contenidos de la sesión.**
- **Que no te toquen:** gran grupo. Los alumnos se pueden mover libremente por el campo de baloncesto. Habrá dos móviles y tendrán que tratar de tocar con ellos a 4 alumnos voluntarios, que llevarán un peto. Estos tienen que tratar de evitar ser tocados con el móvil y el resto de los alumnos tratarán de tocarles pasándose el móvil. No obstante, solo se podrán dar dos pasos con el móvil. Si el balón se cae lo podrá coger cualquiera. Si un jugador es tocado con el móvil tendrá que darle el peto a la persona que le ha tocado.

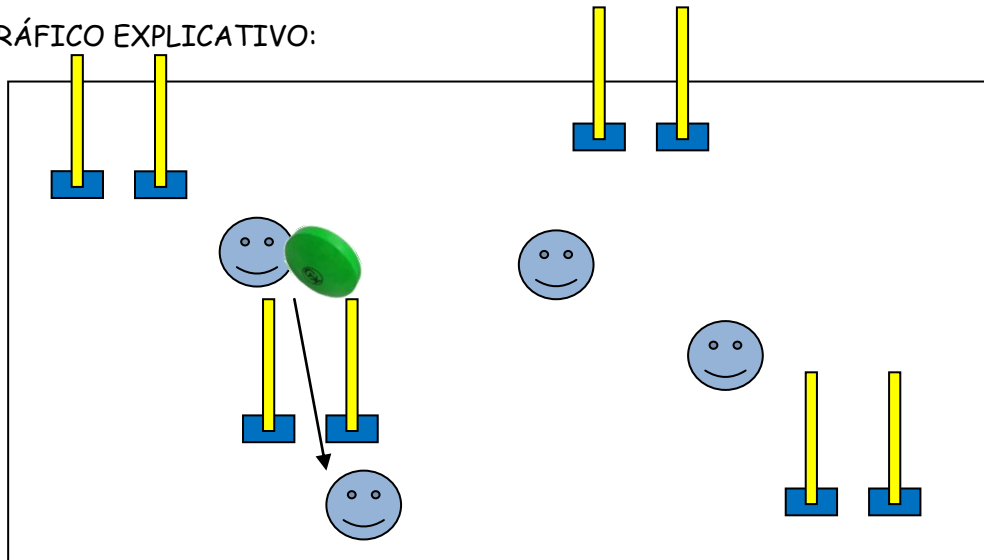
GRÁFICO EXPLICATIVO:



PARTE PRINCIPAL:

- **Descubriendo esos largos "palos":** distribuidas por las pistas de baloncesto encontramos cuatro porterías en cada pista, si bien estas porterías todavía no son como las de la situación real de juego, pues solo tienen dos palos, tal y como podemos observar en el siguiente gráfico:

GRÁFICO EXPLICATIVO:

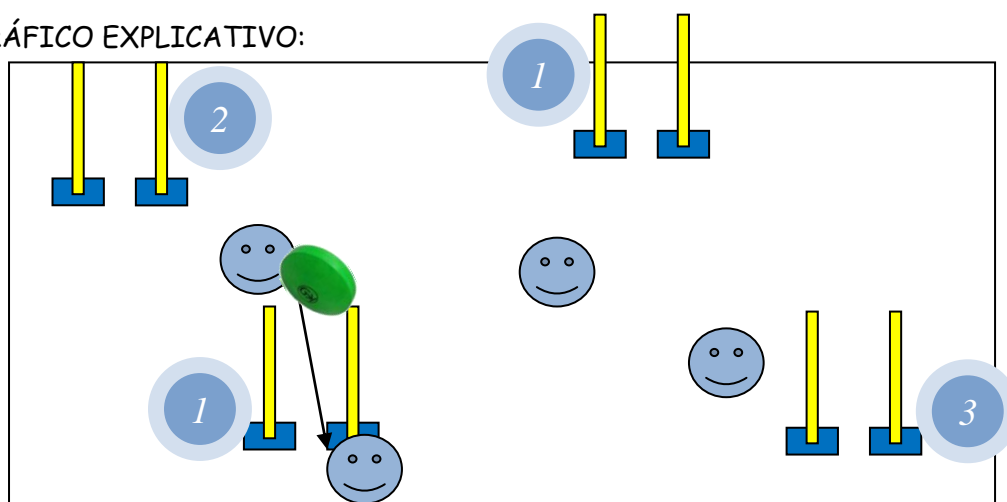


Los alumnos, en grupos de 4 tienen que ir dándose pases para tratar de pasar el móvil entre medias de las 4 porterías, pudiendo únicamente pivotar cuando tienen el móvil y teniendo en cuenta las reglas aprendidas en la sesión anterior.

Cada equipo de 4 tendrá su móvil y cada pista de baloncesto habrá tres equipos de 4 alumnos, jugando cada equipo de manera independiente.

- **VARIANTE:** los alumnos deben diseñar un recorrido para pasar por todas las porterías dando el menor número de pases seguidos sin que se les caiga el balón. ¿Serán capaces de mejorar sus marcas?
- **¡A por el 15!**: establecemos a cada portería una puntuación, que marcaremos con tiza en cada una de ellas. De esta manera, cada equipo tiene que ir pasando el balón por las diferentes porterías con objetivo de llegar a 15 puntos (que es la puntuación que se debe conseguir alcanzar y mantener en este deporte) y no pueden repetir portería hasta que hayan pasado por otras dos.

GRÁFICO EXPLICATIVO:





PARTE FINAL:

- **Los deportes y sus valores:** puesto que esta era la última sesión para entregar la ficha que repartimos en la sesión 1 de la presente unidad didáctica, reflexionamos sobre algunas de las cuestiones que se hicieron en la misma y los valores que debemos hacer prevalecer mientras practicamos un deporte, vemos un partido...

- **Reflexión grupal sobre las expectativas de los alumnos acerca de la clase de Educación Física.**

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 11: GOUBAK ATTACK.	CICLO 2 5º de E.P.
SESIÓN: ESOS LARGOS PALOS II.	Nº: 4
OBJETIVOS: - Iniciarse en la colaboración-oposición regulada aplicada al goubak. - Resolver posibles conflictos de manera autónoma y crítica.	
ESPACIO: patio.	SESIONES: 4/6
MATERIAL: ladrillos de psicomotricidad, picas, churros de natación, pelotas de goubak, conos.	

PARTE INICIAL:

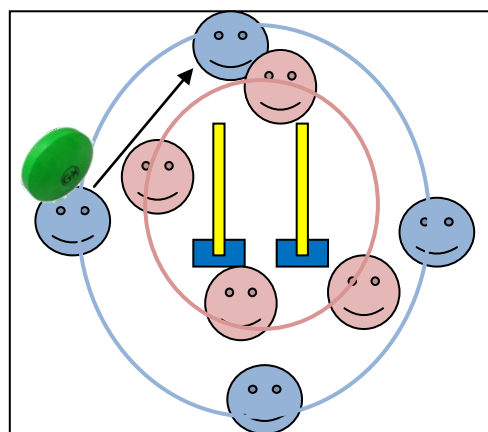
- ❑ Explicación de los objetivos y contenidos de la sesión.
- ❑ **Los 5 pases:** hacemos seis equipos de 4 alumnos, de modo que se enfrentarán 4 contra 4 en cada media pista de baloncesto. Los alumnos de un equipo tienen que tratar de dar 5 pases seguidos. Introducimos así la norma de que el máximo de pases es 5. Además, solo se podrá defender pasivamente, siguiendo a los demás jugadores pero sin molestar a los contrincantes. Se cambiará la posesión si se cae el balón o este sale del terreno de juego.

PARTE PRINCIPAL:

- ❑ **¿Oposición regulada?, ¿qué es eso?**; introducimos la regla de la oposición regulada, de modo que jugarán 4 alumnos contra 4 (manteniendo los grupos del juego de calentamiento) y entre ambos habrá una portería con dos palos, igual que en la sesión anterior. El equipo atacante tiene que tratar de conseguir pasar el móvil entre medias de la portería, si bien cuando la pelota pase entre medias de esta, el equipo rival podrá tratar de cortar el pase. No obstante, cuando el balón pase por fuera de la portería no podrán interceptar el pase ni molestar a los atacantes.

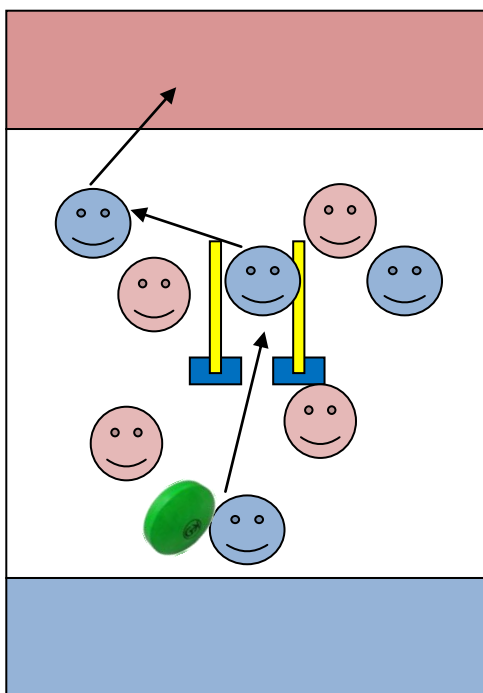
Explicamos también que los jugadores atacantes deben formar un círculo externo, mientras que los defensores tienen que estar en el interior del círculo que estos forman. Si un equipo consigue pasar el balón entre la portería y recepcionarlo, continuará jugando.

GRÁFICO EXPLICATIVO:



- **VARIANTE:** introducimos la norma de la ventaja, de modo que si un jugador que recibe el balón toca con la mano a un defensor, este tiene que abandonar el juego durante la jugada e incorporarse de nuevo cuando esta haya acabado. Es importante saber que la ventaja no puede buscarse cuando recibes el balón después de que pase por la portería, pero sí si el balón no pasa por la misma.

- **La conquista del castillo:** continuamos con los mismos equipos y las mismas proporciones de pista. Cada dos equipos en media pista de baloncesto. En el centro de cada pista habrá una portería de dos palos y los jugadores tienen que tratar de llegar desde su castillo hasta el castillo contrario con un máximo de 5 pases, si bien para llegar al castillo contrario tendrán que pasar el móvil por la portería y, como hemos visto, únicamente en este caso los defensores podrán interceptar el pase. Se aplican todas las reglas aprendidas hasta el momento: regla del chicle, 5 segundos para cada pase, la ventaja... En caso de que se incumpla alguna de estas reglas cambiará la posesión del móvil. Cuando tienes el móvil, únicamente puedes pivotar.



PARTE FINAL:

- **De la cabeza a los pies:** cada grupo de 4 tendrá un balón, y por turnos deben turnarse y para tratar de pasarse el balón desde la cabeza a los pies, investigando si es mejor hacerlo de pie, sentados, tumbados....

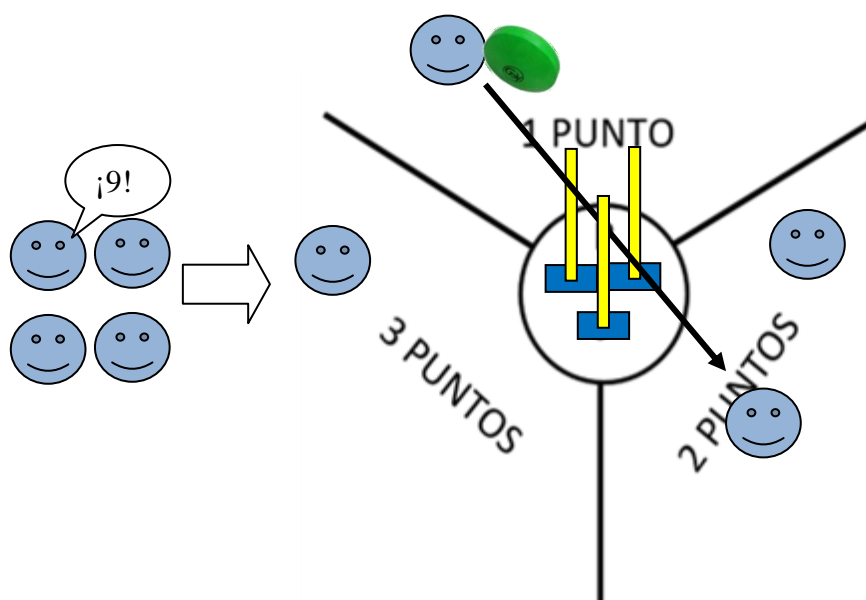
- **Reflexión grupal sobre las expectativas de los alumnos acerca de la clase de Educación Física.**

UNIDAD DIDÁCTICA N° 11: GOUBAK ATTACK.	CICLO 2 5° de E.P.
SESIÓN: CHUTANDO VOY.	N°: 5
OBJETIVOS: - Conocer y experimentar el pateo de balón, acercándonos cada vez más a una situación real de juego. - Colaborar con los compañeros para contabilizar los puntos en los distintos juegos.	
ESPACIO: patio.	SESIONES: 5/6
MATERIAL: ladrillos de psicomotricidad, picas, churros de natación, pelotas de goubak, tiza, marcador de puntuación.	

PARTE INICIAL:

- **Explicación de los objetivos y contenidos de la sesión.**
- **Chinapos:** introducimos la portería real de juego (con sus tres palos) y las tres zonas del campo, con sus correspondientes áreas. Cada equipo de 4 jugará a chinapos (pudiendo sacar hasta 4 dedos) y tendrán que conseguir alcanzar la puntuación que han sacado mediante pases sin oposición contabilizando los puntos. Dos equipos jugarán en el mismo campo, si bien cada uno tratará de conseguir su objetivo de manera independiente. Cuando lo consigan, repetirán el proceso. Los alumnos irán marcando sus puntos en un marcador para que se vayan familiarizando con el mismo.

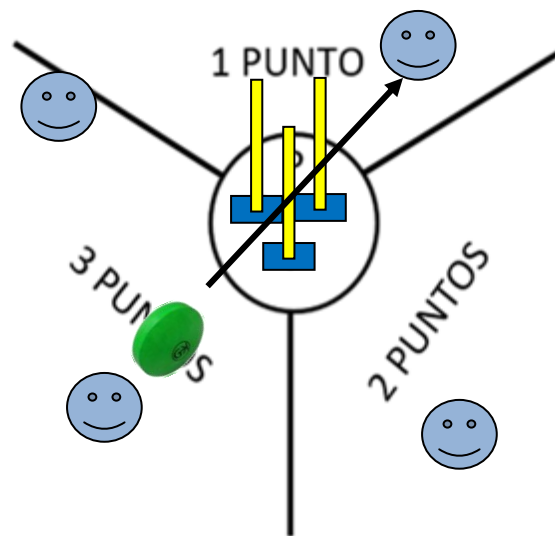
GRÁFICO EXPLICATIVO:



PARTE PRINCIPAL:

- **Pateando voy marcando:** cada equipo de 4 se situará en un campo con una portería. Les damos la premisa de que tienen que pasar el balón a un compañero con el pie y este tiene que cruzar entre medias de la portería; pero... ¿cuál es la mejor forma para obtener la mayor precisión? Eso tendrán que investigar. La premisa es que el móvil debe estar en el suelo en el momento de patearlo y otro compañero debería poder recepcionar el pase.

GRÁFICO EXPLICATIVO:



Dialogamos entre todos cuál es la mejor forma de patear el balón y posteriormente explicamos cuándo se pateará el balón en una situación real de juego:

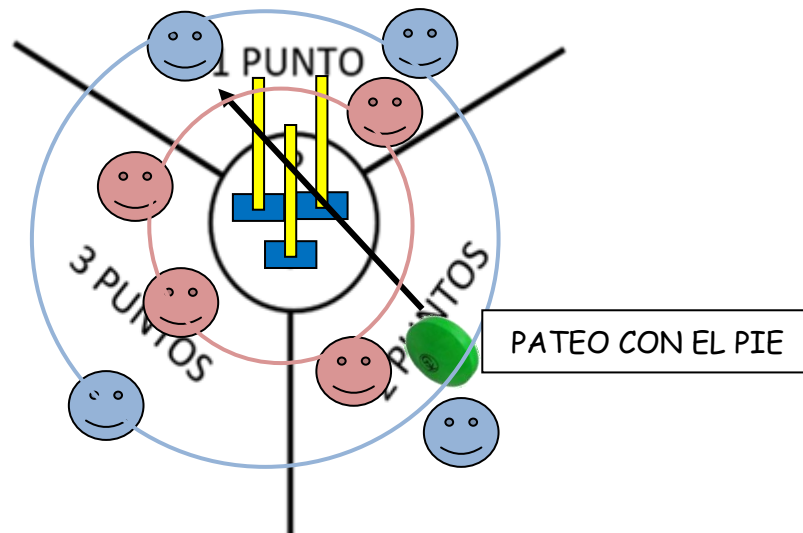
- Cuando haya ventaja.
- Si algún defensor obstaculiza la jugada.

Explicamos también el resto de infracciones:

- Cuando hay cualquier falta de respeto o antideportiva: -2 puntos para ese equipo y cambio de posesión si tienen el balón.
- A los tres avisos (tres ventajas) para un equipo: -2 puntos y se inicia la jugada desde la posición inicial.
- **VARIANTE:** los alumnos realizan la misma actividad pero ahora en movimiento, es decir, teniendo la pelota en las manos deben patearla y pasársela a un compañero.

- **Menos por menos, más:** cuatro jugadores contra cuatro, de modo que sigan todas las normas de juego vistas hasta el momento. Sin embargo, para este juego y tal y como sabemos y hemos estudiado en matemáticas, menos por menos es más. Consecuentemente, los alumnos tienen que tratar de conseguir un más y para ello tendrán que conseguir patear el balón entre la portería y recepcionarlo dos veces consecutivas, con el fin de alcanzar un +.

GRÁFICO EXPLICATIVO:



- **VARIANTE:** introducimos la regla de que el atacante que tiene el balón solo puede moverse dentro del área en el que ha recibido. Reanudamos el juego, pero en esta ocasión cada equipo tendrá que tratar de llegar a 7 puntos y mantenerse (si bien sabemos que en una situación real de juego de goubak los equipos tienen que tratar de llegar a 15 y mantenerse).

Recordamos a los alumnos que los pases con la mano por el medio de la portería suman tantos puntos como indica la zona del campo en la que se ha recibido y, sin embargo, los pases con el pie restan al equipo contrario tantos puntos como se indique en el campo en el que se ha recibido el balón.

PARTE FINAL:

- **La puntuación justa:** los alumnos, en los grupos de 4 de los juegos previos tienen que jugar a chinapos. El primer número que saquen se suma y el segundo se resta (así consecutivamente). Tienen que tratar de llegar a 15 y para ello irán utilizando el marcador.
- **Reflexión grupal sobre las expectativas de los alumnos acerca de la clase de Educación Física.**



UNIDAD DIDÁCTICA N° 11: GOUBAK ATTACK.	CICLO 2 5° de E.P.
SESIÓN: SITUACIONES DE JUEGO 4X4.	N°: 6
OBJETIVOS: - Vivenciar situaciones próximas a los partidos reales. - Aceptar el resultado con deportividad y comprender debemos hacer prevalecer valores como el compañerismo, la solidaridad, la honestidad y la diversión sobre la ambición por ganar.	
ESPACIO: patio.	SESIONES: 6/6
MATERIAL: ladrillos de psicomotricidad, picas, churros de natación, pelotas de goubak, tiza, marcador de puntuación.	

PARTE INICIAL:

- ❑ **Explicación de los objetivos y contenidos de la sesión.**
- ❑ **Pelota congeladora:** gran grupo. Seis alumnos (con peto) se la ligan en un juego con todo el grupo. Cuando tienen el balón no podrán moverse, solo pivotar. Entre los seis intentarán tocar a los demás compañeros cuando reciban la pelota. De ser así, congelan a la persona que hayan tocado, de modo que esta solo podrá salvarse si consigue permanecer sobre una pierna 20 segundos. Los demás compañeros intentarán huir, sin posibilidad de interceptar los pases. El juego termina cuando no queda nadie por congelar. Poco a poco vamos minimizando el campo de juego.

PARTE PRINCIPAL:

- ❑ **Tu equipo, tu nombre, tu grito:** los alumnos formarán 6 equipos (mixtos) de 4 personas cada uno y cada equipo tendrá que elegir un nombre y un grito de equipo.
- ❑ **Partidos de 10 minutos:** cada equipo jugará tres partidos de 10 minutos cada uno. En dichos partidos no habrá árbitros, por lo que tendrán que auto-gestionarse de forma autónoma para resolver posibles conflictos que puedan surgir.

Los alumnos utilizarán los marcadores para ir puntuando y, debido al tiempo de juego, el objetivo de cada partido será mantenerse en 7 puntos en vez de en 15.

PARTE FINAL:


- ❑ **La gran puesta en común:** nos sentamos en círculo y hacemos una puesta en común, compartiendo posibles problemas que hayan surgido, las sensaciones que han tenido...



De la misma manera, les damos a conocer que durante el tercer trimestre, durante los recreos activos, los alumnos podrán optar a jugar al goubak los días que marque el calendario.

- **Reflexión grupal sobre las expectativas de los alumnos acerca de la clase de Educación Física.**
- Entrega a cada alumno de una **rúbrica** con el fin de que cada uno se autoevalúe, la cual conocen desde el principio de la unidad didáctica y colgamos en la primera sesión en un lugar visible del gimnasio, con el fin de que los alumnos pudieran consultarla en cualquier momento.



PORCENTAJE NOTA	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE U.D. 11 Goubak attack.	 EXCELENTE	 BUENO	 MEDIO	 BAJO
25%	Conoce los aspectos básicos del reglamento del goubak.	Conozco los aspectos básicos del reglamento del goubak y se los explico a mis compañeros, aceptándolas con deportividad.	Conozco los aspectos básicos del reglamento del goubak.	Conozco los aspectos básicos relacionados con el reglamento del goubak, pero solo los cumplo cuando me beneficia.	No conozco los aspectos básicos del reglamento del goubak porque no he puesto interés en conocer este deporte alternativo.
25%	Utiliza las habilidades motrices para resolver problemas de manera eficaz.	Utilizo las habilidades motrices para resolver problemas de manera eficaz y animo a mis compañeros a resolverlos.	Utilizo las habilidades motrices para resolver problemas de manera eficaz.	Utilizo las habilidades motrices para resolver problemas de manera eficaz cuando me toca jugar con mis amigos.	No utilizo las habilidades motrices para resolver situaciones de manera eficaz porque no necesito aprender a jugar al goubak.
20%	Coopera con los compañeros para superar a los adversarios.	Coopero con mis compañeros para superar a los adversarios respetándoles y valorando su trabajo y esfuerzo.	Coopero con mis compañeros para superar a los adversarios.	Coopero con mis compañeros para superar a los adversarios cuando están mis amigos en mi equipo.	No coopero con mis compañeros para superar a los adversarios porque me valgo por mí mismo.
15%	Resuelve de manera autónoma conflictos surgidos con los compañeros.	Resuelvo de manera autónoma conflictos surgidos con los compañeros y animo a mis compañeros a hacer lo mismo por medio del diálogo.	Resuelvo de manera autónoma conflictos surgidos con los compañeros.	Me cuesta resolver de manera autónoma conflictos surgidos con los compañeros pero prefiero que intervenga la profesora.	No resuelvo los conflictos surgidos con los compañeros porque siempre tengo la razón.
15%	Participa activamente en el deporte alternativo del goubak.	Participo activamente en el deporte alternativo del goubak y favorezco que todos mis compañeros participen.	Participo activamente en el deporte alternativo del goubak.	Participo activamente en el deporte alternativo del goubak cuando comparto equipo con mis amigos.	No participo activamente en el deporte alternativo del goubak porque no me gusta.