

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA		U.D.13: BALONMANO	
NIVEL: 5º E.P.		TEMPORALIZACIÓN: 22 - 30 ABRIL	Nº SESIONES: 4
OBJETIVOS DE UNIDAD		ACTIVIDADES / SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
<ul style="list-style-type: none">- Participar de forma saludable en las actividades de grupo.- Conocer el juego del balonmano.- Desarrollar las habilidades motrices implicadas en el juego.- Realizar y organizar juegos de balonmano en su tiempo libre.- Respetar y valorar las posibilidades y limitaciones propias y de los demás.		<p>SITUACIONES DE APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none">- Técnica de enseñanza indagatoria.- Resolución de problemas, descubrimiento guiado y estilos creativos.- Alternancia del trabajo individual con el colectivo.- Iniciación lúdica y participativa.- Presentación de las normas a través de la práctica. <p>ACTIVIDADES:</p> <ul style="list-style-type: none">- Juegos de lanzamientos y recepción: paso y voy.- Juegos de lanzamientos de precisión: al cono, a zona de puntuación.- Campeonato de balonmano. <p>RECURSOS:</p> <ul style="list-style-type: none">- Pista, balones de balonmano, balones de foam, aros, conos.	
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		COMPETENCIAS
<ul style="list-style-type: none">- El balonmano. Reglas y normas fundamentales.- Habilidades principales en balonmano: bote, finta, lanzamiento. TRANSVERSALES: <ul style="list-style-type: none">- Educación moral y cívica.- Educación para la paz.	<ul style="list-style-type: none">- Participa de forma saludable en las actividades de grupo.- Conoce el juego del balonmano y sus principales habilidades técnicas.- Desarrolla las habilidades motrices implicadas en el juego.- Respeta y valora las posibilidades y limitaciones propias y de los demás.		<ul style="list-style-type: none">- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.- Competencias sociales y cívicas.- Competencia digital.
EVALUACIÓN			
INSTRUMENTOS		EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	
<ul style="list-style-type: none">- Registro de observación.- Ficha de seguimiento individual.- Registro de pulsaciones.		<ul style="list-style-type: none">- En función de indicadores de participación del alumnado, implicación en los juegos y dinámicas positivas que se creen en el aula.	