

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EDUCACIÓN FÍSICA

EDUCACIÓN PRIMARIA

2022/2023

ASPECTOS GENERALES

- A. Contextualización
- B. Organización del equipo de ciclo
- C. Justificación legal
- D. Objetivos generales de la etapa
- E. Presentación del área
- F. Elementos transversales
- G. Contribución a la adquisición de las competencias claves
- H. Orientaciones metodológicas
- I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación
- J. Medidas de atención a la diversidad
- K. Actividades complementarias y extraescolares
- L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación
- M. Medidas Covid

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

EDUCACIÓN FÍSICA - 2º DE EDUC. PRIMA.
EDUCACIÓN FÍSICA - 4º DE EDUC. PRIMA.
EDUCACIÓN FÍSICA - 6º DE EDUC. PRIMA.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EDUCACIÓN FÍSICA EDUCACIÓN PRIMARIA 2022/2023 ASPECTOS GENERALES

A. Contextualización

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7.1 del Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, «los centros docentes, en el ejercicio de su autonomía, diseñarán y desarrollarán las programaciones didácticas conforme a los criterios generales que a tal efecto tengan en sus proyectos educativos, dentro de la regulación y límites establecidos por la Consejería competente en materia de educación».

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5.1 de la Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas, «los centros docentes desarrollarán y completarán, en su caso, el currículo en su proyecto educativo y lo adaptarán a las necesidades de su alumnado y a las características específicas del entorno social y cultural en el que se encuentra, configurando así su oferta formativa».

Por otra parte y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7.5 del Decreto 97/2015, de 3 de marzo, «los equipos de ciclo, constituidos por el profesorado que interviene en la docencia de los grupos de alumnos y alumnas que constituyen un mismo ciclo, desarrollarán las programaciones didácticas de las áreas que correspondan al mismo, incluyendo las distintas medidas de atención a la diversidad que pudieran llevarse a cabo. En cualquier caso, se tendrán en cuenta las necesidades y características del alumnado, así como la integración de los contenidos en unidades didácticas que recojan criterios de evaluación, contenidos, objetivos y su contribución a la adquisición de las competencias clave secuenciadas de forma coherente con el curso de aprendizaje del alumnado».

B. Organización del equipo de ciclo

El Ceip Ntra Sra de la Luz, en la etapa de Primaria, consta de tres ciclos. Cada ciclo está compuesto por dos niveles y en cada nivel hay dos cursos o grupos de alumnos/as, por ser un centro de dos líneas. Cada ciclo está coordinado por un coordinador o coordinadora de ciclo y a su vez el Equipo Técnico de Coordinación Pedagógica lo desarrollan la Directora y Jefa de Estudios junto con la Secretaria del Etcp, que es la coordinadora de primer ciclo. Los componentes de este órgano de coordinación son:

Primer ciclo: coordinadora Cristina Ojeda. Se asignan a este ciclo los tutores/as de 1º y 2º, la responsable del refuerzo, y la responsable de PT.

Segundo ciclo: coordinador David Núñez Herrera. Se asignan a este ciclo los tutores/as de 3º y 4º, la responsable de los Programas de Refuerzo de 4º a 6º y la especialista de religión.

Tercer Ciclo: coordinadora M^a Ángeles López. Se asignan a este ciclo los tutores de 5º y 6º, la especialista de inglés y la Jefa de estudios.

Las sesiones de reunión de ciclo se desarrollan siguiendo el calendario previsto de reuniones de los órganos colegiados programado por el Equipo Directivo y supervisado por el Servicio de Inspección Educativa. Se levanta acta de cada sesión, las cuales se supervisan y complementan por el Equipo Directivo.

Se desarrollan reuniones de ciclo de forma presencial en el aula de referencia del coordinador/a y de la misma forma de Etcp en la biblioteca del centro.

Las reuniones tienen carácter informativo y se extraen conclusiones y consensos para el desarrollo de las Programaciones, de las Evaluaciones, de las Medidas de Atención a la diversidad, el Desarrollo del Plan de Centro y de las Propuestas de Mejora, Autoevaluación docente, etc ...

C. Justificación legal

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía
- Decreto 328/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo grado, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial.
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas infantiles de segundo ciclo, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria y de los centros públicos específicos de educación especial, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.
- Instrucciones de 16 de diciembre de 2021, de la Secretaría General de Educación y Formación Profesional, por la que se establecen directrices sobre determinados aspectos de la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como en la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional de Andalucía para el curso 2021/2022.
- Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato

D. Objetivos generales de la etapa

La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades, los hábitos, las actitudes y los valores que le permitan alcanzar, los objetivos enumerados en el artículo 17 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, y además en el artículo 4 del Decreto 97/2015, de 3 de marzo se añaden los objetivos siguientes:

- a) Desarrollar la confianza de las personas en sí mismas, el sentido crítico, la iniciativa personal, el espíritu emprendedor y la capacidad para aprender, planificar, evaluar riesgos, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- b) Participar de forma solidaria, activa y responsable, en el desarrollo y mejora de su entorno social y natural.
- c) Desarrollar actitudes críticas y hábitos relacionados con la salud y el consumo responsable.
- d) Conocer y valorar el patrimonio natural y cultural y contribuir activamente a su conservación y mejora, entender la diversidad lingüística y cultural como un valor de los pueblos y de las personas y desarrollar una actitud de interés y respeto hacia la misma.
- e) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- f) Conocer y respetar la realidad cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de la misma como comunidad de encuentro de culturas.

E. Presentación del área

En la sociedad actual se plantean nuevas necesidades de incorpora a la cultura y a la educación aquellos conocimientos, destrezas y capacidades, que se relacionan con el cuerpo y la actividad motriz, contribuyendo de forma armónica al desarrollo personal y a una mejora de la calidad de vida.

Según la Orden de 15 de enero de 2021, señala en la introducción del área de Educación Física:

- El área Educación Física tiene como finalidad principal el desarrollo de la competencia motriz orientada a la puesta en práctica de procesos, conocimientos y actitudes motrices para realizar actividades y ejercicios físicos, representaciones, escenificaciones, juegos y deportes. La enseñanza de Educación Física ha de promover y facilitar que alumnos y alumnas se sientan bien con su cuerpo, que adquieran una comprensión significativa del mismo y de sus posibilidades, a fin de conocer y dominar actuaciones diversas que les permitan su desenvolvimiento de forma normalizada en el medio, mejorar sus condiciones de vida, disfrutar del ocio y establecer ricas y fluidas interrelaciones con los otros. De igual manera, se debe resaltar la importancia educativa del conocimiento corporal experimentado y de sus posibilidades lúdicas, expresivas y comunicativas; así como la

importancia de la aceptación del propio cuerpo y de utilizarlo eficazmente.

De esta forma, esta área, tiene en el cuerpo y el movimiento los ejes básicos de la acción educativa. El objetivo general en la Educación Física es promover y facilitar que los alumnos adquieran una comprensión significativa de su cuerpo y de sus posibilidades, a fin de conocer y dominar actuaciones diversas que les permitan su desenvolvimiento de forma normalizada en el medio, mejorar condiciones de vida, disfrutar del ocio y establecer ricas y fluidas interrelaciones con los demás.

Finalmente decir que desde el área contribuiremos directa e indirectamente a todas y cada una de las Competencias Clave. Por ello es nuestro objetivo integrar estas competencias en las diferentes Unidades y Sesiones que confeccionemos. Algunas de las principales serán: Comunicación lingüística, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas y por último, conciencia y expresiones culturales.

F. Elementos transversales

En definitiva, es un área en la que se optimizan las capacidades y habilidades motrices sin olvidar el cuidado del cuerpo, salud y la utilización constructiva del ocio. En Educación Física se producen relaciones de cooperación y colaboración, en las que el entorno puede ser estable o variable, para conseguir un objetivo o resolver una situación. La atención selectiva, la interpretación de las acciones de otras personas, la previsión y anticipación de las propias acciones teniendo en cuenta las estrategias colectivas, el respeto de las normas, la resolución de problemas, el trabajo en grupo, la necesidad de organizar y adaptar las respuestas a las variaciones del entorno, la posibilidad de conexión con otras áreas, el juego como herramienta primordial, la imaginación y creatividad.

Desde el área se fomenta el conocimiento de los diferentes códigos, lenguajes y manifestaciones artísticas y culturales, en especial, aquellas que forman parte del patrimonio, identificando sus elementos más característicos, valorando y argumentando la importancia de su diversidad y conservación.

Además, el área propicia un acercamiento al fenómeno deportivo como espectáculo mediante el análisis y la reflexión crítica.

G. Contribución a la adquisición de las competencias claves

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).

El área contribuye a la adquisición de la competencia en comunicación lingüística ofreciendo gran variedad de intercambios comunicativos, en situaciones tanto espontáneas como dirigidas, adecuando el registro al contexto y a la finalidad de la misma, comprendiendo, seleccionando y aplicando correctamente los recursos verbales y no verbales, además de las estrategias y normas del intercambio comunicativo requeridas en cada momento del proceso de comunicación.

Igualmente, será fundamental para el desarrollo del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, buscar alternativas diferentes para la resolución de situaciones o problemas relacionados con la tarea planteada, proponiendo con autonomía y criterio propio otras soluciones posibles y eligiendo la más viable.

Otro de los aprendizajes de esta competencia que se impulsan desde el área, es el desarrollo de la evaluación y autoevaluación a través de la revisión y valoración de los procesos seguidos en la realización de las diferentes propuestas de trabajo.

Por último, la gestión de conflictos de manera constructiva, responsabilizándose de la organización y reparto de funciones encomendadas a los distintos miembros del grupo, con la finalidad de alcanzar el objetivo común, será otro de los aspectos que potencien esta competencia.

- Conciencia y expresiones culturales (CEC).

Educación Física contribuye a la adquisición de esta competencia principalmente mediante la expresión y comunicación de ideas, pensamientos, sentimientos y emociones, favoreciendo la creatividad y la originalidad, a través de la exploración y utilización de las posibilidades y recursos del cuerpo y del movimiento.

Dada las características del área, se plantea un escenario muy favorable para el desarrollo de la expresión oral, donde el alumnado ajusta el discurso a la intencionalidad comunicativa del mismo y utiliza tanto un vocabulario general adecuado al contexto como uno específico del área.

Por último, la obtención, uso e interpretación de la información se ve igualmente favorecida a la hora de exponer ideas o conclusiones personales.

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).

Abordar cálculos, análisis de datos, gráficas y tablas sobre algunos de los contenidos establecidos, registrando los pasos seguidos en un plan de trabajo, nos permitirá realizar sencillas experiencias con el fin de obtener unas conclusiones que nos ayuden a profundizar en el área Educación Física. Para ello, se utilizarán diferentes instrumentos, materiales y recursos respetando las normas de uso, seguridad y mantenimiento.

Conocer los principales órganos, aparatos y sistemas del cuerpo humano, explicar y valorar determinadas prácticas y estilos de vida saludables y relacionarlas con un adecuado funcionamiento del cuerpo para prevenir enfermedades, contribuyen de forma directa al desarrollo de esta competencia.

- Competencia digital (CD).

Las aportaciones que esta área permiten realizar al desarrollo de esta competencia, se contemplan en la utilización de los medios de comunicación digital, concretamente en la posibilidad que ofrece para la búsqueda y organización de información relevante, que sirvan para la realización de las propuestas de trabajo planteadas. Del mismo modo, el uso de herramientas digitales que permiten la grabación y edición de eventos (texto, audio, vídeo, imágenes, etc.), suponen recursos para el estudio de distintas acciones llevadas a cabo.

- Competencia de aprender a aprender (CAA).

El área Educación Física contribuye a esta competencia mediante el conocimiento sobre su propio proceso de aprendizaje, donde el alumnado es capaz de interpretar lo que demanda la tarea con autonomía y precisión, reconociendo y poniendo en juego de forma adecuada lo que sabe hacer por sí mismo y usando los recursos a su alcance. En definitiva, se recurre a la utilización de estrategias de aprendizaje, basadas en el desarrollo de un plan ordenado de acciones para realizar las tareas encomendadas, seleccionando los recursos necesarios, ajustando el proceso en función de las necesidades o cambios imprevistos, identificando los errores propios, corrigiéndolos y extrayendo conclusiones para la mejora.

Debemos partir de los conocimientos ya adquiridos transfiriéndolos para la resolución de las tareas motrices de mayor complejidad. Esto permite el establecimiento de metas alcanzables cuya consecución genera autoconfianza.

Al mismo tiempo, los proyectos comunes en actividades físicas colectivas facilitan la adquisición de recursos de cooperación.

- Competencias sociales y cívicas (CSC).

Tanto las dinámicas como los entornos en los que se enmarca el área Educación Física, generan una situación propicia para el desarrollo de una participación ciudadana activa, adoptando, de manera consciente, comportamientos de respeto y cuidado de dichos entornos, de los servicios públicos puestos a disposición de la ciudadanía y del patrimonio cultural en los que se participa, desarrollando valores de responsabilidad en el uso de los mismos e incluso proponiendo medidas para su conservación.

Las actividades físicas, y en especial las que se realizan colectivamente, son un medio eficaz para facilitar aprendizajes competenciales como el trabajo cooperativo, asumiendo los distintos roles que se le puedan asignar, analizando, reflexionando sobre su cometido y mostrando un elevado nivel de compromiso para conseguir el logro del objetivo común del grupo, manifestando confianza en sus posibilidades y en las de los demás.

Asimismo, el cumplimiento de las normas que rigen las actividades físico-deportivas favorece la aceptación de códigos de conducta para la convivencia, conociendo y poniendo en práctica estas normas y hábitos cívicos en distintos contextos de la vida cotidiana. A su vez, las actividades físicas competitivas pueden generar conflictos que deberán ser resueltos de forma pacífica y constructiva, comprendiendo los diferentes puntos de vista, mediando en situaciones problemáticas de manera objetiva e imparcial, negociando con sus iguales y controlando sus propias emociones.

Educación Física ayuda a entender, desarrollar y poner en práctica la relevancia del ejercicio físico y el deporte como medios esenciales para fomentar un estilo de vida saludable que favorezca al alumnado, su familia y su entorno social próximo.

Todo lo expuesto anteriormente, contribuirá a un análisis reflexivo y crítico de los hechos y problemáticas sociales que nos encontramos en la actualidad.

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).

La contribución del área a esta competencia se encuentra en la toma de decisiones del alumnado para la gestión de actividades, tareas y proyectos tanto físico-deportivos como artístico-expresivos, mostrando seguridad, autonomía, control de sus emociones, esfuerzo, constancia y perseverancia, buscando concluir las de manera satisfactoria.

H. Orientaciones metodológicas

Desde el área de Educación Física se contribuye al desarrollo de muchas de las competencias claves de la educación obligatoria, ya que no se trata de una acción educativa aislada, sino enraizada a un tratamiento común, integrado y globalizador hacia el alumnado.

A continuación, se destacan las siguientes orientaciones metodológicas, las cuales van a regir toda nuestra acción educativa:

- El desarrollo de las capacidades motrices debe tratarse junto al de otras capacidades, de modo que nos aseguremos un adecuado nivel de competencia motriz básico para iniciar el trabajo de habilidades motrices genéricas y específicas en etapas posteriores.
- Las propuestas educativas suponen esfuerzos respecto a las situaciones anteriores, de forma que se exija al alumnado un proceso de readaptación constante en la respuesta motriz.
- El proceso de enseñanza aprendizaje debe adecuarse a las diferencias y peculiaridades de los alumnos, de ahí la importancia de establecer procesos de evaluación inicial, así como reajustes programadores a lo largo del curso.
- El aprendizaje en esta etapa se presenta de un modo vivenciado y global.
- El juego se convierte no solo en bloque de contenido, sino en eje vertebrador y metodológico en torno al cual deben girar las actividades motrices.
- El desarrollo de habilidades y destrezas ha de partir de aquellas consideradas como básicas y atender al logro de habilidades específicas. Estando, en este ciclo, en un punto de afianzamiento definitivo de las habilidades básicas, se debe potenciar el desarrollo de habilidades genéricas para dotar al alumnado de la base motriz suficiente, para enfrentarse a retos motores en etapas posteriores.
- Importancia de las transferencias válidas a posteriores etapas educativas.
- Es importante no dirigir el trabajo, de forma intencional, hacia el desarrollo de las cualidades físicas, si bien este estará presente de forma paralela al desarrollo de la motricidad.
- Los espacios y materiales no deben suponer un peligro, potenciar tiempos que supongan su cuidado y mantenimiento.
- El tiempo destinado a la Educación Física debe programarse cuidadosamente, se respetarán los tres tiempos de la sesión (animación, parte principal, vuelta a la calma). Se intercalarán tiempos de trabajo y descanso proporcionados.
- La práctica de la Educación Física no se reduce solamente a momentos considerados escolares ya que se propondrán actividades complementarias y/o extraescolares, a la vez que se animará a la participación en las actividades físicas en el entorno.
- Se favorecerán tiempos para el aseo corporal, cambio de vestuario, al finalizar cada sesión, siendo controlado por el docente.
- Los materiales utilizados deben poseer un carácter multifuncional.
- En todo momento habrá de garantizarse la seguridad de los discentes.
- Las actividades propuestas deben poseer diferentes niveles de solución y posibilidad de adaptaciones.
- El papel del profesor es básico para la eliminación de estereotipos sexistas.
- El medio natural constituye un contexto de aprendizaje en el conocimiento corporal, que se enriquece y favorece adaptaciones a diferentes habilidades y destrezas de aprendizaje.
- Otorgar una especial importancia en el desarrollo de nuestras clases a la formación y al desarrollo actitudinal del alumnado, fomentando hábitos y comportamientos de acuerdo con los valores básicos que rigen la vida y la convivencia humana.

Se utilizarán en las distintas sesiones las diferentes metodologías y estilos de enseñanza propios del área: mando directo, asignación de tareas, microenseñanza, métodos indagatorios, etc. En función del contenido a trabajar, fundamentalmente, se seleccionarán dichos métodos de enseñanza. Por ejemplo, para el trabajo de la expresión corporal se propondrán métodos indagatorios y para el desarrollo de habilidades se propondrán estilos de asignación de tareas, etc.

I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación

Se recoge y se difunde en Plan de centro las garantías procedimentales de evaluación según el Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional y las Instrucciones de 16 de diciembre de 2021, de la Secretaría General de Educación y

Formación Profesional, por la que se establecen directrices sobre determinados aspectos de la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como en la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional de Andalucía para el curso 2021/2022.

Los referentes de evaluación serán los CRITERIOS DE EVALUACIÓN de las diferentes áreas curriculares así como su desarrollo en estándares de aprendizaje evaluables recogidos en las Orden de 15 de enero de 2015.

La evaluación es fundamental para determinar el grado de consecución de los objetivos como las Competencias Clave previstas en las distintas etapas.

El alumnado irá adquiriendo las competencias Clave a través del desarrollo de objetivos y contenidos asociados a los estándares de aprendizaje.

Para llevar a cabo la evaluación de estas Competencias usaremos los CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Los C. E son los referentes que indican el NIVEL DE DESEMPEÑO esperado en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas.

La Evaluación será continua y formativa y estará al servicio del APRENDIZAJE.

La OBSERVACIÓN DIRECTA Y SISTEMÁTICA constituirá la técnica principal del proceso de evaluación en Infantil. En el resto de etapas se debe complementar con el uso de otros instrumentos de evaluación que serán variados, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que los alumnos/as deberán realizar. En la EVALUACIÓN CONTINUA se debe tener en cuenta tanto las condiciones individuales del alumnado, como los distintos ritmos de aprendizaje

La CALIFICACIÓN de dichos criterios se realizará a partir de sus distintos niveles de desempeño referenciados en RÚBRICAS.

El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumno/a como los procesos y su propia PRÁCTICA DOCENTE.

El carácter de la evaluación será CRITERIAL, GLOBAL, CONTINUA Y FORMATIVA.

Los criterios de evaluación han de ser MEDIBLES por lo que hay que establecer una relación con los INDICADORES DE LOGRO. Claros, que permitan conocer el grado de desempeño de cada criterio. Las RÚBRICAS son un soporte ideal para los INDICADORES DE LOGRO.

Los grados o indicadores de desempeño de los criterios de evaluación se habrán de ajustar a la graduación de: IN (1-4), SU(5-6), BI (6-7), NT (7-8), SB (9-10).

Estos indicadores del grado de desarrollo de los Criterios de Evaluación serán concretados en las Programaciones Didácticas y matizados en base a la Evaluación Inicial del alumnado en su contexto.

Los indicadores deberán reflejar los PROCESOS COGNITIVOS y el CONTEXTO DE APLICACIÓN que están referidos en cada Criterio de Evaluación.

Los criterios de calificación estarán basados en los Criterios de Evaluación y por tanto en las Competencias Claves y se recogerán en las Programaciones Didácticas.

El profesorado aplicará los PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN mediante la evaluación continua del proceso de aprendizaje de cada alumno en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las Competencias asociadas a cada área. Será enriquecedor el uso de distintos instrumentos: listas de control, escalas, rúbricas, .. Instrumentos usados para evaluar y/o calificar las distintas EVIDENCIAS de los trabajos del alumnado tales como: exposiciones orales, pruebas, presentaciones, etc ¿ favoreciendo la AUTOEVALUACIÓN y COEVALUCIÓN.

J. Medidas de atención a la diversidad

El alumnado a lo largo de la Etapa de Primaria, puede presentar distintas necesidades educativas, bien sean transitorias o permanentes, y debemos poder establecer las diferentes medidas de atención a la diversidad que existen para poder atender a sus dificultades y o necesidades educativas que presenten en dicho momento.

Dichas medidas tienen como finalidad, dar respuesta a los distintos intereses, motivaciones, estilos y ritmos de aprendizaje, utilizando diferentes estrategias organizativas y metodológicas, las cuales están destinadas a la consecución de los objetivos de la etapa, así como la adquisición de las competencias clave propias de esta etapa.

Entre las medidas generales de atención a la diversidad, caben destacar:

- ¿ Agrupación de áreas en ámbitos de conocimiento.
- ¿ Apoyo en grupo ordinario con segundo profesor/a en el aula.
- ¿ Desdoblamientos de grupos en las áreas instrumentales.

¿ Agrupamientos flexibles para la atención del alumnado en un grupo específico. Esta medida, que tendrá un carácter temporal y abierto, deberá facilitar la inclusión del mismo en su grupo ordinario y, en ningún caso,

supondrá discriminación para el alumnado necesitado de apoyo.

- ¿ Acción tutorial como estrategia de seguimiento individualizado.
- ¿ Metodologías basadas en el trabajo colaborativo en grupos heterogéneos, tutoría entre iguales y aprendizaje por proyectos que promuevan la inclusión del alumnado.
- ¿ Actuaciones de prevención y control de absentismo que contribuyan a la prevención del abandono escolar temprano.
- ¿ Actuaciones de coordinación en el proceso de tránsito entre etapas que permitan la detección temprana de las necesidades del alumnado, así como la adopción de las medidas pertinentes.

Dentro de los programas de atención a la diversidad, que podremos llevar a cabo, siempre que sea necesario, siempre con el establecimiento de acuerdos del Equipo Docentes, encontramos los siguientes:

- ¿ Alumnado que no promocioe.
- ¿ Alumnado que promocioe con áreas pendientes.
- ¿ Alumnado que presente dificultades en el aprendizaje de contenidos básicos, que le dificulten el acceso a los objetivos establecidos.
- ¿ Programas de profundización.

Dentro de las medidas específicas de atención a la diversidad, encontramos las siguientes:

- ¿ Especialista de PT o AL, dentro del aula.
- ¿ Desarrollo de programas específicos.
- ¿ Adaptaciones curriculares significativas.
- ¿ Adaptaciones curriculares dirigidas al alumnado con altas capacidades.
- ¿ Adaptaciones de acceso al currículum.

K. Actividades complementarias y extraescolares

Actividades en el entorno cercano(playa , parques , pistas externas , piscina municipal)

Actividades en el medio natural (CAMPO , PLAYA , ETC)

Nuestro Proyecto Educativo de centro pretende que las nuevas demandas sociales sean contempladas de modo eficaz para proporcionar no sólo un incremento en la calidad de vida del alumnado, sino también igualdad, justicia y oportunidades para todos. En este contexto es en el que se ha ido reconociendo la contribución de las actividades complementarias y extraescolares para lograr una formación plena de los alumnos y las alumnas en el Ceip Ntra Sra de la Luz.

Por otra parte, este tipo de actividades ha permitido una mayor participación de la comunidad educativa, especialmente del alumnado y de los padres y las madres de éstos, en la gestión, organización y realización de las actividades, potenciando la implicación de estos sectores en la vida del Centro y desarrollando valores relacionados con la socialización, la participación, la cooperación, el respeto a las opiniones de los demás y la asunción de responsabilidades, entre otros.

Se consideran actividades complementarias las organizadas por el Centro durante el horario escolar, de acuerdo con nuestro Proyecto Curricular, y que tienen un carácter diferenciado de las propiamente lectivas por el momento, espacios o recursos que utilizan. Por ello el Centro arbitra las medidas necesarias para atender a todo el alumnado de forma integrador e inclusiva.

Con el desarrollo de las actividades complementarias se pretende promover en el alumno un sentimiento de pertenencia al centro y al grupo, ya que ayudan a conseguir que adquieran una mayor autonomía y responsabilidad.

Hoy en día es fundamental mejorar las relaciones entre alumnos y alumnas y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación. Para conseguir este objetivo las actividades extraescolares y complementarias son una forma distinta de conseguirlo y promoverlo.

Los objetivos en el desarrollo de las actividades extraescolares y complementarias están acordes con el desarrollo de las Competencias Claves, de manera que las actividades programadas desarrollan unas competencias, en el momento de la realización de dichas actividades se desarrollan otras competencias y con posterioridad a la realización de la actividad se favorecen otras competencias. En definitiva las actividades complementarias y extraescolares persiguen conseguir el desarrollo de las competencias básicas pero en un

medio distinto al de clase y en momentos distintos.

En relación a la oferta de actividades extraescolares, en el curso escolar actual se ofertaron 5 talleres, de los cuales finalmente solo se iniciaron 3, aunque finalmente no siguió funcionando ninguno por falta de demanda de las familias.

Dentro de las actividades complementarias, el centro participará en las propuestas de la oferta municipal educativa, dentro de las cuales podemos encontrar:

- Circo
- Teatros
- Rutas culturales en la localidad
- Actividades deportivas
- Actividades de la escuela de Música
- Rutas por la naturaleza en el entorno cercano
- Actividades de concienciación medioambiental
- Fomento del hábito lector

Actividades a propuesta de la AMPA, como mercadillo de libros, actividades de convivencia, etc ¿

Anualmente cada nivel incorporará en su programación una salida extraescolar a distintos espacios naturales, lúdicos recreativos en la provincia o fuera de la provincia como es el caso de los alumnos/as de 6º.

El resto de las actividades complementarias serán las integradas en los distintos Planes y Proyectos Educativos en los que el centro participa:

- Creciendo en salud
- Escuela Espacio de Paz
- Plan de igualdad entre hombres y mujeres
- Aldea
- Red de bibliotecas escolares

Dentro del Proyecto Curricular de centro se incluyen también como actividades complementarias aquellas relacionadas con la celebración de efemérides: día de la Paz, día de los derechos del niño, día de Andalucía, día de Europa, día del libro, día del flamenco, etc.

L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación

PROPUESTA Nº 1: Perfeccionamiento en el uso del Cuaderno de Clase de la Herramienta Séneca para la evaluación por competencias en Educación Primaria.

Indicadores:

- ¿ Se han revisado los contenidos del curso del Cuaderno del Profesor de los cursos anteriores.
- ¿ Se han revisados los materiales facilitados por el equipo directivo.
- ¿ Activación del cuaderno en el mes de octubre con la 1ª evaluación
- ¿ Seguimiento de dudas, encuentros y compartir conocimientos, experiencias, dudas e incidencias.
- ¿ Información a las familias sobre las actividades evaluables
- ¿ Información a las familias de las observaciones y seguimiento

PROPUESTA Nº 2: Iniciación y actualización en el uso del Cuaderno de Clase de la Herramienta Séneca para la evaluación por competencias en Educación Infantil.

Indicadores:

- ¿ Se han revisado los contenidos del curso del Cuaderno del Profesor de los cursos anteriores.
- ¿ Se han revisados los materiales facilitados por el equipo directivo.
- ¿ Activación del cuaderno en el mes de octubre con la 1ª evaluación
- ¿ Seguimiento de dudas, encuentros y compartir conocimientos, experiencias, dudas e incidencias.

- ¿ Información a las familias sobre las actividades evaluables
- ¿ Información a las familias de las observaciones y seguimiento

PROPUESTA Nº 3: Actualización de los aspectos curriculares de Educación Primaria según el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria y según la Instrucción 12/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan Educación Primaria para el curso 2022/2023, así como otra regulación normativa que se publique lo largo del curso.

Indicadores:

- ¿ Primer Trimestre: formación en Lomloe para conocimiento del nuevo currículo e inicio del diseño de las programaciones didácticas y grabación en Séneca.
- ¿ Segundo Trimestre: Diseño de las programaciones didácticas y situaciones de aprendizaje en Séneca.
- ¿ Tercer Trimestre: evaluación de las programaciones didácticas y de situaciones de aprendizaje en Séneca.

PROPUESTA Nº 4: Actualización de los aspectos curriculares de Educación Infantil según el Real Decreto 95/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la etapa y según la Instrucción 11/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan Educación Infantil para el curso 2022/2023.

Primer Trimestre: formación en Lomloe para conocimiento del nuevo currículo e inicio en el diseño de las propuestas pedagógicas y grabación en Séneca.
Segundo: Diseño de las programaciones didácticas y situaciones de aprendizaje en Séneca.
Tercer trimestre: evaluación de las propuestas pedagógicas en Séneca.

PROPUESTA Nº 5: Formación docente para la implementación de las metodologías activas más acordes a las características y necesidades del alumnado: DUA (Diseño universal del Aprendizaje).

- ¿ Formación en centros
- ¿ Formación individual

Primer Trimestre: petición en la FORMACIÓN DOCENTE e iniciación de la oferta de cursos
Segundo y tercer trimestres: participación en la formación en centros e implementación del DUA.
Tercer trimestre: Valoración de la formación.

PROPUESTA Nº 6: Actualización de los documentos del Plan de Centro y Proyecto Educativo en relación al calendario de aplicación de la LOMLOE y la normativa que la regula a nivel autonómico.

Primer y Segundo trimestres: seguimiento del plan de trabajo enviado al Servicio de Inspección.
Comienzo y actuaciones del grupo de trabajo para la actualización del Proyecto Educativo.

Tercer trimestre: Valoración de las adaptaciones realizadas al Plan de Centro y Proyecto Educativo. Apartados mejorable y/o pendientes.

PROPUESTA Nº 7: Dar continuidad a las actuaciones a realizar referentes a TDE (Transformación Digital Educativa) para el fomento de la competencia digital en el alumnado y del docente, dando continuidad a la fase formativa en herramientas digitales y con la creación del AULA DEL FUTURO.

Dotación de material y asesoramiento para alumnos/as de brecha digital

Implementación de herramientas digitales con el alumnado en la dinámica de aula

Jornadas de formación docente en herramientas digitales.

Realización de actividades de aula coordinadas con la coordinadora de TDE para la mejora de la competencia digital

PROPUESTA Nº 8: Monitorización de la EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE y seguimiento de las PROGRAMACIONES y de las PROPUESTAS DIDÁCTICAS.

Cumplimentación trimestralmente de la evaluación de la práctica docente y de las programaciones didácticas y propuestas pedagógicas en el módulo de Séneca.

PROPUESTA Nº 9: Formación de la coordinadora de bienestar y protección a través del curso ofertado a los centros educativos en el curso 22/23. Temática: Garantizar el derecho a la protección frente a la violencia contra la infancia desde el ámbito educativo.

Se conoce el procedimiento para poner en conocimiento a los responsables del centro, del entorno y de las autoridades pertinentes una situación de alerta

Se conoce la figura de protección de la infancia en el centro educativo y en su entorno más cercana de colaboración con el centro: centro de salud, servicios sociales, agente tutor, etc ...

Se conocen y se diseñan entornos protectores de la infancia en el centro educativo

Se emplean herramientas para identificar las señales de violencia o vulnerabilidad

Se reconoce la protección como derecho fundamental de la infancia.

Se reflexiona sobre la respuesta educativa frente a posibles situaciones en las que el derecho del alumnado se ve vulnerado.

M. Medidas Covid

La comunidad educativa del CEIP NTRA SRA DE LA LUZ recoge en el Plan de Centro las medidas para prevenir la propagación de la COVID-19 basadas en el:

Acuerdo de 5 de julio de 2022, del Consejo de Gobierno, por el que se toma conocimiento de las recomendaciones de prevención y protección ante casos de COVID-19 en centros y servicios educativos docentes no universitarios de Andalucía para el Curso 2022/2023.

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES
EDUCACIÓN FÍSICA - 2º DE EDUC. PRIMA.

A. Elementos curriculares
1. Objetivos del área

Código	Objetivos
1	Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.
2	Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.
3	Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.
4	Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.
5	Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.
6	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.
7	Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices	
Nº Ítem	Ítem
1	Identificación y reconocimiento del esquema corporal global y segmentario en sí mismo y los demás. Movimientos globales y segmentarios. EF.01.07.
2	Toma de conciencia y aceptación del propio cuerpo, aumentando la confianza en sí mismo, así como su autoestima. EF.01.07.
3	Experimentación de situaciones de tensión, relajación y respiración. EF.01.06., EF.01.07.
4	Identificación y reconocimiento del lado dominante (ojo, brazo y pierna) y Afirmación de la lateralidad y discriminación de derecha e izquierda sobre sí y sobre los demás. EF.01.01., EF.01.07
5	Actitud Postural. Corrección y elección de las más adecuadas para el desarrollo de los ejercicios. EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06., EF.01.07.
6	Exploración y diferenciación de las posibilidades sensoriales del cuerpo (visual, auditiva, táctil, olfativa y cenestésica). EF. 01.01., EF.01.02.
7	Dominio progresivo de la percepción espacial, a través las nociones topológicas (arriba-abajo, delante-detrás, dentro-fuera, cerca-lejos, alto-bajo, juntos-separados). EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06.
8	Apreciación y cálculo de distancias en reposo y en movimiento, respecto a uno mismo, a los demás y diversos objetos. EF.01.01.
9	Dominio progresivo de la percepción temporal a través de sencillas nociones relacionadas con el tiempo (ritmos, secuencias, velocidad, duración). EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06.
10	Experimentación de situaciones de equilibrio tanto estático como dinámico en diversas situaciones (base estable o inestable y modificando los puntos de apoyo). EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06., EF.01.07
11	Coordinación dinámica general y segmentaria para el control del cuerpo en movimiento, a través de juegos y actividades con niveles bajos de complejidad. EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06., EF.01.07.
12	Participación en actividades/tareas que impliquen la experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos y suspensiones, giros, lanzamientos y recepciones). EF.01.01., EF.01.06., EF.01.07.
13	Utilización de estrategias para la resolución de problemas y situaciones motrices que impliquen el esquema corporal global y segmentario, tono muscular, la relajación y respiración, la lateralidad, las nociones espaciales y temporales, el equilibrio y coordinación a través de la aplicación de las habilidades motrices básicas. EF.01.01., EF.01.06., EF.01.07.
14	Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad, manifestando interés y esfuerzo en su ejecución. EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06., EF.01.07., EF 01.13.
15	Utilización de las nuevas tecnologías para la interacción con la información relacionados con el cuerpo, las habilidades perceptivas motrices, habilidades básicas... EF.01.01., EF.01.12.
16	Identificación de lo que nos solicita la tarea y reproducción de los pasos a seguir en la misma. EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06., EF.01.12
17	Comprensión y utilización de vocabulario y conocimientos sencillos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con el cuerpo, el espacio, el tiempo, etc. EF.01.04., EF.01.12.
Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud	
Nº Ítem	Ítem
1	Adquisición de hábitos básicos de vida saludable relacionados con la higiene corporal (bolsa de aseo y material necesario para la actividad física...), alimentación (desayuno, consumo de frutas, ...) y posturales relacionados con la actividad física y la salud. EF.01.05.
2	Identificación de los efectos positivos de la actividad física como medio de bienestar personal. EF.01.05.
3	Concienciación de la importancia del calentamiento como fase fundamental en la prevención de lesiones, así como la necesidad de regulación del esfuerzo, de una hidratación adecuada en la realización de actividad física, etc. EF.01.05., EF.01.06., EF.01.11.
4	Movilidad corporal orientada a la salud en el ámbito escolar y en nuestro tiempo de ocio fomentando el desarrollo de habilidades personales y sociales de cooperación. EF.01.05, EF.01.06.

Contenidos	
Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud	
Nº Ítem	Ítem
5	Aceptación de las normas de uso de materiales y espacios como vehículo para la prevención de riesgos en la práctica de actividades motrices. EF.01.10, EF.01.11.
6	Toma de conciencia y aceptación del uso de ropa y calzado adecuados para una correcta práctica deportiva. EF.01.11.
7	Descubrimiento de los recursos de la comunidad como medio para realización de una actividad física saludable, estableciendo pautas de cuidado y conservación de los mismos. EF.01.05, EF.01.10.
8	Utilización de las nuevas tecnologías para la interacción con la información sobre hábitos de vida saludable, medidas de seguridad... EF.01.12.
9	Comprensión y utilización de vocabulario y conocimientos sencillos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con higiene, alimentación, nutrición, hidratación, calentamiento, materiales... EF.01.04, EF.01.05, EF.01.11, EF.01.12.
Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	
Nº Ítem	Ítem
1	Indagación y exploración de las posibilidades expresivas del cuerpo (tono muscular, respiración, mímica, gestos) y del movimiento (ritmo, espacio, tiempo). EF.01.02.
2	Expresión e interpretación desinhibida de la música en general y el flamenco en particular a través del cuerpo, sincronizando sencillas estructuras rítmicas a partir de un compás y un tempo externo. EF.01.02., EF.01.08.
3	Práctica de sencillos bailes y coreografías, así como danzas populares o autóctonas de la Comunidad Autónoma de Andalucía. EF.01.02., EF.01.08.
4	Imitación y representación desinhibida de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento. EF.01.02., EF.01.08.
5	Realización de dramatizaciones y juegos dramáticos, representación de cuentos motores e imitación de personajes, objetos y situaciones, cercanos al contexto, entorno y vida cotidiana de los niños/niñas. EF.01.02., EF.01.08.
6	Utilización de objetos y materiales en diferentes situaciones de expresión y comunicación. EF.01.02.
7	Mejora de la espontaneidad y de la creatividad dentro del universo simbólico a través del juego corporal individual. EF.01.02.
8	Participación y disfrute en actividades que supongan comunicación a través de las expresiones, el cuerpo y el movimiento. EF.01.02., EF.01.08.
9	Respeto y aceptación hacia los demás por las formas de expresarse a través del cuerpo y el movimiento. EF.01.02., EF.01.09., EF.01.13.
10	Utilización de las nuevas tecnologías para la interacción con la información relacionada con los recursos expresivos del cuerpo, el movimiento, bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,... EF.01.02., EF.01.12.
11	Comprensión y utilización de vocabulario y conocimientos sencillos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,... EF.01.04., EF.01.12.
Bloque 4. El juego y deporte escolar	
Nº Ítem	Ítem
1	Comprensión, aceptación y cumplimiento de las normas, reglas y roles de los juegos. EF.01.03, EF.01.09, EF.01.10, EF.01.13.
2	Conocimiento y práctica de diferentes tipos de juegos: libres-organizados, sensoriales, simbólicos, cooperativos, lógicos, dramáticos, sensibilizadores, multiculturales, alternativos. EF.01.08, EF.01.10.
3	Descubrimiento y uso de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición. EF.01.03, EF.01.08, EF.01.10.
4	Indagación y práctica de juegos populares y tradicionales propios de la cultura andaluza. EF.01.08, EF.01.10.

Contenidos	
Bloque 4. El juego y deporte escolar	
Nº Ítem	Ítem
5	Respeto y aceptación de las demás personas que participan en el juego y rechazo hacia los comportamientos antisociales. EF.01.03, EF.01.08, EF.01.09, EF.01.10, EF.01.11, EF.01.13.
6	Participación activa en los juegos, buscando siempre el aspecto lúdico y recreativo, aceptando el resultado final como algo inherente a este. EF.01.03, EF.01.08, EF.01.09, EF.01.10, EF.01.13.
7	Espacios para desarrollar el juego: colegio, calles, plazas, campo, etc., con gran arraigo en Andalucía. EF.01.03, EF.01.10.
8	Experimentación de sencillos juegos y actividades propias del medio natural. EF.01.03, EF.01.08, EF.01.10.
9	Valoración del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo de ocio. EF.01.03, EF.01.08, EF.01.10, EF.01.13.
10	Actitud de colaboración, tolerancia, no discriminación y resolución de conflictos de forma pacífica en la realización de juegos. EF.01.03, EF.01.08, EF.01.09, EF.01.10, EF.01.13.
11	Utilización de las nuevas tecnologías para la interacción con la información relacionada sobre juegos populares, multiculturales, alternativos, actividades en el medio natural... EF.01.03, EF.01.12.
12	Comprensión y utilización de vocabulario y conocimientos sencillos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionando juegos populares, autóctonos y tradicionales, reglas, entorno, ocio, medio natural, calle... EF.01.04, EF.01.12.

B. Desarrollos curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. EF.01.01. Responder a situaciones motrices sencillas que impliquen estímulos visuales, auditivos y táctiles utilizando habilidades perceptivo-motrices y básicas identificando lo que le solicita la tarea, siguiendo los pasos de la misma desde la comprensión y el conocimiento de sus propias posibilidades, manifestando interés y esfuerzo en su realización.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.01.01.01. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF2. EF.01.01.02. Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF3. EF.01.01.03. Adapta 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.

EF4. EF.01.01.04. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF5. EF.01.01.05. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.

Criterio de evaluación: 1.2. EF.01.02. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en situaciones motrices lúdicas, rítmicas y expresivas de manera individual o grupal, (bailes, danzas, coreografías sencillas, dramatizaciones...), comunicando sensaciones y emociones, de forma espontánea o dirigida.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.01.02.01. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.

EF2. EF.01.02.02. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.

EF3. EF.01.02.03. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.

EF4. EF.01.02.04. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.

EF5. EF.01.02.05. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

EF6. EF.01.02.06. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

EF7. EF.01.02.07. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

EF8. EF.01.02.08. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.

Criterio de evaluación: 1.3. EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CAA: Aprender a aprender
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.01.04.01. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 1.5. EF.01.06. Aplicar las capacidades coordinativas a diferentes situaciones físico-motrices, adecuando el tono y la respiración a la intensidad del esfuerzo y a las características de la tarea.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

- EF1. EF.01.06.01. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.
- EF2. EF.01.06.02. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.
- EF3. EF.01.06.03. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.
- EF4. EF.01.06.04. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.
- EF5. EF.01.06.05. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.
- EF6. EF.01.06.06. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.

Criterio de evaluación: 1.6. EF.01.07. Realizar acciones motrices globales para experimentar y conocer sus posibilidades asociadas a su esquema corporal global y segmentario, su lateralidad, experimentando situaciones de tensión, relajación y postura, mostrando respeto y aceptación por su propia realidad corporal y la de los demás.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EF1. EF.01.07.01. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.
- EF2. EF.01.07.02. Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc.).
- EF3. EF.01.07.03. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.
- EF4. EF.01.07.04. Toma conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.
- EF5. EF.01.07.05. Adopta una actitud crítica ante las modas y la imagen corporal de los modelos publicitarios.
- EF6. EF.01.07.06. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
- EF7. EF.01.07.07. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.
- EF8. EF.01.07.08. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

Criterio de evaluación: 1.7. EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.

Orientaciones y ejemplificaciones

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CD: Competencia digital
- CAA: Aprender a aprender
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EF1. EF.01.12.01. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.

Criterio de evaluación: 1.8. EF.01.13. Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

- EF1. EF.01.13.01. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.
- EF2. EF.01.13.02. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

Criterio de evaluación: 2.1. EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CAA: Aprender a aprender
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.01.04.01. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
- EF2. EF.01.04.02. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- EF3. EF.01.04.03. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.
- EF4. EF.01.04.04. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

Criterio de evaluación: 2.2. EF.01.05. Reconocer los buenos hábitos relacionados con el cuidado del cuerpo, la salud y el bienestar (alimentación, higiene, calentamiento...), aplicándolos en la práctica de la actividad física.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

- EF1. EF.01.05.01. Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc.).
- EF2. EF.01.05.02. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.
- EF3. EF.01.05.03. Describe los efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.

Estándares

EF4. EF.01.05.04. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.

EF5. EF.01.05.05. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

EF6. EF.01.05.06. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.

Criterio de evaluación: 2.3. EF.01.06. Aplicar las capacidades coordinativas a diferentes situaciones físico-motrices, adecuando el tono y la respiración a la intensidad del esfuerzo y a las características de la tarea.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.01.06.01. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.

EF2. EF.01.06.02. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.

EF3. EF.01.06.03. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

Criterio de evaluación: 2.4. EF.01.10. Practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, señalando comportamientos beneficiosos y perjudiciales para la conservación y de respeto y cuidado por del entorno donde se realizan, tomando contacto con la variedad que nos aporta nuestra comunidad para este tipo de actividades.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.01.10.01. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.

EF2. EF.01.10.02. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.

EF3. EF.01.10.03. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 2.5. EF.01.11. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.01.11.01. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.

Criterio de evaluación: 2.6. EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EF1. EF.01.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
EF2. EF.01.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

Criterio de evaluación: 3.1. EF.01.02. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en situaciones motrices lúdicas, rítmicas y expresivas de manera individual o grupal, (bailes, danzas, coreografías sencillas, dramatizaciones...), comunicando sensaciones y emociones, de forma espontánea o dirigida.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.01.02.01. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.
EF2. EF.01.02.02. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.
EF3. EF.01.02.03. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.
EF4. EF.01.02.04. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.
EF5. EF.01.02.05. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.
EF6. EF.01.02.06. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

Criterio de evaluación: 3.2. EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
CAA: Aprender a aprender
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.01.04.01. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

Criterio de evaluación: 3.3. EF.01.08. Descubrir y distinguir las diversas actividades físicas, lúdicas y artísticas que se pueden desarrollar a partir de Educación física.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.01.08.01. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
EF2. EF.01.08.02. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
EF3. EF.01.08.03. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.

Estándares

EF4. EF.01.08.04. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

Criterio de evaluación: 3.4. EF.01.09. Reconocer las situaciones conflictivas que surgen en la práctica de la actividad física, utilizando el dialogo como vehículo de resolución pacífica de los conflictos, respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.01.09.01. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.

Criterio de evaluación: 3.5. EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CD: Competencia digital
CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.01.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
EF2. EF.01.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

Criterio de evaluación: 3.6. EF.01.13. Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.01.13.01. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
EF2. EF.01.13.02. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.
EF3. EF.01.13.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.
EF4. EF.01.13.04 Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.
EF5. EF.01.13.05. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

Criterio de evaluación: 4.1. EF.01.03. Utilizar estrategias individuales y grupales sencillas para la resolución de los retos planteados en situaciones de juegos y actividades, comprendiendo y respetando sus normas y reglas, favoreciendo las buenas relaciones entre compañeros/as.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.01.03.01. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

EF2. EF.01.03.02. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.

EF3. EF.01.03.03. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.

EF4. EF.01.03.04. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.

Criterio de evaluación: 4.2. EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.01.04.01. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

EF2. EF.01.04.02. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

EF3. EF.01.04.03. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.

Criterio de evaluación: 4.3. EF.01.08. Descubrir y distinguir las diversas actividades físicas, lúdicas y artísticas que se pueden desarrollar a partir de Educación física.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.01.08.01. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.

Criterio de evaluación: 4.4. EF.01.09. Reconocer las situaciones conflictivas que surgen en la práctica de la actividad física, utilizando el dialogo como vehículo de resolución pacífica de los conflictos, respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.01.09.01. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.

EF2. EF.01.09.02. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

Criterio de evaluación: 4.5. EF.01.10. Practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, señalando comportamientos beneficiosos y perjudiciales para la conservación y de respeto y cuidado por del entorno donde se realizan, tomando contacto con la variedad que nos aporta nuestra comunidad para este tipo de actividades.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.01.10.01. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.
EF2. EF.01.10.02. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.
EF3. EF.01.10.03. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.
EF4. EF.01.10.04. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 4.6. EF.01.11. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.**Orientaciones y ejemplificaciones****Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.01.11.01. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 4.7. EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.**Orientaciones y ejemplificaciones****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CD: Competencia digital
CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.01.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
EF2. EF.01.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

Criterio de evaluación: 4.8. EF.01.13. Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás**Orientaciones y ejemplificaciones****Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.01.13.01. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
EF2. EF.01.13.02. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.
EF3. EF.01.13.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.
EF4. EF.01.13.04. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.
EF5. EF.01.13.05. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

C. Ponderaciones de los indicadores

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EF1.1	EF.01.01. Responder a situaciones motrices sencillas que impliquen estímulos visuales, auditivos y táctiles utilizando habilidades perceptivo-motrices y básicas identificando lo que le solicita la tarea, siguiendo los pasos de la misma desde la comprensión y el conocimiento de sus propias posibilidades, manifestando interés y esfuerzo en su realización.	3,7
EF1.2	EF.01.02. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en situaciones motrices lúdicas, rítmicas y expresivas de manera individual o grupal, (bailes, danzas, coreografías sencillas, dramatizaciones...), comunicando sensaciones y emociones, de forma espontánea o dirigida.	3,7
EF1.3	EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.	3,7
EF1.5	EF.01.06. Aplicar las capacidades coordinativas a diferentes situaciones físico-motrices, adecuando el tono y la respiración a la intensidad del esfuerzo y a las características de la tarea.	3,7
EF1.6	EF.01.07. Realizar acciones motrices globales para experimentar y conocer sus posibilidades asociadas a su esquema corporal global y segmentario, su lateralidad, experimentando situaciones de tensión, relajación y postura, mostrando respeto y aceptación por su propia realidad corporal y la de los demás.	3,7
EF1.7	EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.	3,7
EF1.8	EF.01.13. Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.	3,7
EF2.1	EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.	3,7
EF2.2	EF.01.05. Reconocer los buenos hábitos relacionados con el cuidado del cuerpo, la salud y el bienestar (alimentación, higiene, calentamiento...), aplicándolos en la práctica de la actividad física.	3,7
EF2.3	EF.01.06. Aplicar las capacidades coordinativas a diferentes situaciones físico-motrices, adecuando el tono y la respiración a la intensidad del esfuerzo y a las características de la tarea.	3,7
EF2.4	EF.01.10. Practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, señalando comportamientos beneficiosos y perjudiciales para la conservación y de respeto y cuidado por del entorno donde se realizan, tomando contacto con la variedad que nos aporta nuestra comunidad para este tipo de actividades.	3,7
EF2.5	EF.01.11. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.	3,7
EF2.6	EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.	3,7
EF3.1	EF.01.02. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en situaciones motrices lúdicas, rítmicas y expresivas de manera individual o grupal, (bailes, danzas, coreografías sencillas, dramatizaciones...), comunicando sensaciones y emociones, de forma espontánea o dirigida.	3,7

EF3.2	EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.	3,7
EF3.3	EF.01.08. Descubrir y distinguir las diversas actividades físicas, lúdicas y artísticas que se pueden desarrollar a partir de Educación física.	3,7
EF3.4	EF.01.09. Reconocer las situaciones conflictivas que surgen en la práctica de la actividad física, utilizando el dialogo como vehículo de resolución pacífica de los conflictos, respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.	3,7
EF3.5	EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.	3,7
EF3.6	EF.01.13. Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.	3,7
EF4.1	EF.01.03. Utilizar estrategias individuales y grupales sencillas para la resolución de los retos planteados en situaciones de juegos y actividades, comprendiendo y respetando sus normas y reglas, favoreciendo las buenas relaciones entre compañeros/as.	3,7
EF4.2	EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.	3,7
EF4.3	EF.01.08. Descubrir y distinguir las diversas actividades físicas, lúdicas y artísticas que se pueden desarrollar a partir de Educación física.	3,7
EF4.4	EF.01.09. Reconocer las situaciones conflictivas que surgen en la práctica de la actividad física, utilizando el dialogo como vehículo de resolución pacífica de los conflictos, respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.	3,7
EF4.5	EF.01.10. Practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, señalando comportamientos beneficiosos y perjudiciales para la conservación y de respeto y cuidado por del entorno donde se realizan, tomando contacto con la variedad que nos aporta nuestra comunidad para este tipo de actividades.	3,7
EF4.6	EF.01.11. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.	3,7
EF4.7	EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.	3,7
EF4.8	EF.01.13. Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás	3,8

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
0	Soy capaz de ¿	12 al 16 de septiembre 1ª semana curso 2ª quincena de septiembre
Justificación		

En esta primera unidad didáctica buscamos una buena adaptación de todos los alumnos, en un contexto fundamentalmente lúdico. Propondremos actividades y tareas que aporten información sobre el nivel motor del alumnado. Competencia SyC y EE.

Número	Título	Temporización
1	El circo.	1ª quincena de octubre Miércoles 12 Fiesta 2ª quincena de octubre.

Justificación

Buscamos que los discentes conozcan y experimenten variedad de posturas caporales y trabajen y desarrollen el equilibrio. Contribuiremos al desarrollo de la CSyC y CAA.

Número	Título	Temporización
2	Flamenco.	1ª quincena de noviembre Lunes 31 octubre y 1 de noviembre Fiesta 2ª quincena de noviembre

Justificación

Se vincula a las actividades referentes a las actividades físicas artístico-expresivas. Contribuye a las competencias SyC y CyEC. Posibilitaremos la utilización de los diferentes elementos corporales desde un punto de vista expresivo. Coincidiendo esta unidad con la efeméride del Día del flamenco.

Número	Título	Temporización
3	Somos atletas.	1ª quincena de diciembre Lunes 5-6-8 Fiesta 4º semana de diciembre sesiones de evaluación

Justificación

Presencia y conocimiento del atletismo en el currículo escolar, adaptado al primer nivel de primaria y también a las circunstancias del uso de la mascarilla y el Covid. Comienzan a tomar decisiones de carácter motriz: SiyEE.

Número	Título	Temporización
4	El teatro.	2ª quincena de enero 1ª quincena de febrero

Justificación

Trabajaremos la expresión corporal y lo interrelacionaremos con el resto de áreas como Lengua o Artística. Contribuye a la CCyEC y a la CsyC.

Número	Título	Temporización
5	Los juegos de mis abuelos.	2ª quincena de febrero 1ª quincena de marzo Lunes 27 -Martes 28 Miércoles 1 Marzo Fiesta

Justificación

La presencia de los juegos populares en las programaciones está totalmente justificado, ya que la práctica lúdica y cultural es de indudable riqueza. CSyC y CcyEC

Número	Título	Temporización
6	Juegos cooperativos.	2ª quincena de marzo.

Justificación

Con esta unidad pretendemos eliminar el componente competitivo y de resultados que persigue la alta competición. CSyC, CAA y CSlyEE.

Número	Título	Temporización
--------	--------	---------------

7	De canasta en canasta.	2ª quincena de abril
Justificación		
Trabajaremos de numerosas maneras las posibilidades que nos brinda un deporte como el baloncesto, adaptándolo a una categoría de predeporte y utilizando materiales diversos y múltiples dificultades. CSyC y CEE.		
Número	Título	Temporización
8	Jugando como en el campo. (Orientación y juegos en la naturaleza).	1ª quincena de mayo Lunes 1 y Martes 2 Fiesta. 2ª quincena de mayo
Justificación		
Presentamos esta unidad como forma de conocer e integrarse en el entorno natural más inmediato. Lo situamos en esta fecha ya que se dan condiciones climáticas idóneas para esta práctica. CSyC y CsyEE.		
Número	Título	Temporización
9	Juegos y deportes alternativos	29-30-31 mayo 1ª quincena de junio 2ª quincena de junio Último día lectivo jueves 22
Justificación		
Planteamos esta unidad como una forma de organizar el tiempo libre y potenciar los hábitos de vida saludables. CSyC y CSlyEE		

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Sin especificar

F. Metodología

La Educación física debe contribuir al desarrollo integral del alumnado partiendo del desarrollo de la motricidad humana y las características propias a través del desarrollo corporal, el aprendizaje instrumental básico, la autonomía y la socialización. Las propuestas deben conocer y partir del contexto inmediato del alumnado y deberán permitir adaptarlas a sus condiciones personales y sus posibilidades.

En este área, los alumnos y alumnas son los protagonistas de su proceso de enseñanza aprendizaje. El autoaprendizaje permite que sea capaz de resolver planteamientos motrices, organizar su propio trabajo, constatar y comprobar en sí mismo la mejora, tanto en sus actitudes como en sus habilidades y destrezas que a su vez estimularán la creatividad, huyendo de modelos fijos o estereotipados. Será un área de acción y reflexión, donde en las actividades debe valorarse más los procesos que los resultados. El aspecto lúdico y deportivo favorece el trabajo en equipo, fomentando el compañerismo y la cooperación. El conocimiento y práctica de juegos populares, tradicionales y alternativos, contribuirán a enriquecer su identidad cultural. Como línea de acción se integrarán en las propuestas aspectos tales como la colaboración, el juego limpio, la autonomía personal, el autoconocimiento, la superación de dificultades, los hábitos de vida saludable y la resolución de problemas-conflictos.

El desarrollo del área tratará de gestionar progresiones lógicas en las distintas tareas, actividades y ejercicios que la configuran. Se establecerá como punto de partida los aprendizajes previos del alumnado para progresar en virtud a cada uno de ellos y sus capacidades. Para valorar el desarrollo de las competencias se crearán situaciones variadas, de tal forma que el alumnado pueda transferir lo aprendido y poner en práctica sus aptitudes para solucionar y tomar decisiones en las distintas circunstancias que le surjan.

La riqueza del tratamiento del área, los aspectos que intervienen en el desarrollo del individuo, el aspecto lúdico como recurso didáctico y la transversalidad con las demás áreas y competencias, hacen posible que el desarrollo de sus objetivos e intereses vayan más allá de un contexto fijo y formal educativo.

- Enfoque globalizador: los diversos contenidos se recogerán en propuestas de aprendizaje dentro de un contexto atendiendo tanto a los de tipo procedimental como conceptual y actitudinal. ¿Metodología constructiva: será el propio alumno el que construya su propio aprendizaje; el profesor actuará como guía para establecer relaciones entre los conocimientos y experiencias previas, y los contenidos nuevos.

- Metodología participativa: potenciar actividades grupales, planificación y ejecución de tareas y toma de decisiones en grupo para favorecer la cooperación y la comunicación profesor-alumno y alumno-profesor.

- Funcionalidad y Significatividad de los conocimientos: dar una utilidad real a los nuevos conocimientos, así como partir de las experiencias previas de los alumnos y alumnas.

- Metodología integradora: realizar multitud de actividades y de distinto y progresivo nivel de dificultad.

- Motivadora: dar un carácter lúdico a todas las actividades para facilitar su realización y favorecer la relación intergrupala.

- Enfoque plurimetodológico: ésta debe ser susceptible de ser modificada, adaptada, para permitir la adaptación del proceso enseñanza aprendizaje a las características puntuales del grupo o alumno concreto.

- Crear ambientes adecuados, seleccionar medios y recursos adecuados, profesor como guía-facilitador del aprendizaje, aprendizaje como proceso social, adecuación y control de espacios y tiempos.

En definitiva, la metodología y todos aquellos aspectos que en ella se engloban, habrán de estar al servicio del alumnado y no al contrario de forma que éste sea el auténtico protagonista del proceso de e/a. Una vez expuestos los principios pedagógicos generales, pasaremos a relacionar a continuación, de forma esquemática, aquellos más específicos del Área de Educación Física.

- Tratamiento global y cíclico de los contenidos.

- Fomento de la interacción profesor-grupo-alumno/a.

- Valorar el proceso por encima del resultado final.

- Atención y adaptación a las características individuales y colectivas del grupo.

- Control de tiempos, tareas, grupos, material.

- Actividades fundamentalmente lúdicas, novedosas y motivantes.

- Tener presente que la E.F va más allá del ámbito escolar (actividades extraescolares, ocio...) y por lo tanto tomar medidas al respecto: coordinación con actividades extraescolares, desarrollo de hábitos saludables.

- Material y espacios seguros, multifuncionales, motivantes.

- Utilización integrada de los espacios de la comunidad y la escuela.

- Agrupamientos flexibles y mixtos. ¿Eliminación de estereotipos y desarrollo de actitudes coeducativas.

- Utilización del portátil para la realización de diversos trabajos, tanto individuales como grupales y como medio de búsqueda de información.

- Utilización del medio natural para la práctica de actividades físicas y como recurso para el ocio activo y saludable.

G. Materiales y recursos didácticos

Los recursos materiales que usaremos serán los siguientes:

- Se emplearán las TIC en aquellas Unidades Didácticas que precisen de un trabajo de búsqueda de información o para trabajar ciertos contenidos conceptuales.
- Se hará uso de la biblioteca para consulta de juegos y deportes.
- Pequeño material: cuerdas, picas, pañuelos, zancos, pelotas de diferentes tamaños y tipos, elásticos, conos, discos voladores, globos, pega-bolas, etc.
- Material de tamaño medio: bancos suecos, colchonetas, reproductor mp3.
- Gran material: porterías, canastas, colchonetas de saltos, espalderas, etc.
- Los materiales no convencionales serán: chapas, tabas, botellas de plástico, telas, toallas, cajas de cartón, periódicos, neumáticos, pelotas-cometa, dianas, pelotas con bote, pelotas sin bote, receptáculos, etc.
- Recursos del maestro/a Cronómetro, silbato, registros de seguimiento del alumnado, programas informáticos (ficheros de juegos, Internet), bibliográficos y pizarras digitales.
- Recursos del alumnado: cuaderno de clase, indumentaria apropiada para el desarrollo de las sesiones, bolsa de aseo.
- Recursos Espaciales El centro cuenta con las siguientes instalaciones relacionadas con las actividades lúdico-deportivas:

Pistas polideportivas. Contamos con 4 pistas y con materiales adecuados y en buenas condiciones de uso. Este será el espacio habitual de desarrollo de las UUD, adecuándolo convenientemente para sus diferentes usos. Además, disponemos de una zona verde que rodea dos pistas. Sala de psicomotricidad equipada con espalderas, bancos suecos, espejo, etc. Asimismo, cuenta con almacén para material. Es luminosa y está bien ventilada, aunque presenta dos columnas en el centro que, aunque están protegida, son peligrosas. También debemos tener en cuenta que los servicios de niños y niñas se encuentran en las proximidades de la sala de psicomotricidad.

H. Precisiones sobre la evaluación

La evaluación debe girar en torno a su planteamiento más formativo basada en los procesos que quedan definidos en los objetivos del área. Trataremos de considerar el esfuerzo y el trabajo realizado además del resultado. Entendiendo que deben existir distintos niveles de exigencia en las destrezas, se atenderá al proceso y todos los elementos que intervienen con una evaluación continua y flexible que favorezca realizar mejoras, adaptándose a la realidad educativa en la que se inserta el alumnado y haciendo partícipe de esta a sus protagonistas. Por ello, se llevará a cabo prestando especial atención a participación de cada alumno o alumna mediante el uso de procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación diversos y ajustados a los criterios de evaluación.

Tiempos y tipos de evaluación:

- Evaluación diagnóstica. En la primera sesión de cada Unidad Didáctica, el docente abrirá un tiempo de juego libre. El docente usará este momento para recoger la información pertinente a través de un cuaderno del profesor (por criterio de evaluación/rúbricas).
- Evaluación formativa: A lo largo del desarrollo de la Unidad Didáctica y en tareas puntuales el docente llevará a cabo una evaluación continua recogiendo información sobre los juegos que vayamos desarrollando siempre en relación a los criterios de evaluación. Las rúbricas que utilizaremos dependerán del tipo de actividad: expresión corporal, juegos cooperativos, etc.
- Evaluación final: Este momento será idóneo también para que alumno y docente realicen una reflexión personal sobre su trabajo en la unidad: autoevaluación.

Técnicas de evaluación:

- Las técnicas de observación, a través de rúbricas con las que iré anotando el grado de participación, de respeto a las normas o dominio del alumno al realizar cada tarea.
- Las técnicas de autoevaluación, favoreciendo el aprendizaje desde la reflexión y valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas. Destinaremos un tiempo de la sesión a la vuelta a la calma en la clase para la reflexión personal y conjunta.

Instrumentos de evaluación:

- Rúbricas para conocer el grado de adquisición de los criterios de evaluación a través de la observación de una tarea individual o colectiva.
- Productos finales: coreografía, tarea final, ¿

- Cuaderno del profesorado en Séneca, en el que iré anotando las valoraciones de cada uno de los aspectos evaluados asociados a los criterios e indicadores de evaluación secuenciados en cada trimestre en las UDIs programadas.
- Escala de observación: Autoevaluación por parte del alumnado.
- Lista de control: Autoevaluación por parte del maestro.

La calificación ha de tener una correspondencia con el grado de logro de las competencias clave y los objetivos del área. Con la suma de los resultados ponderados obtendremos la calificación trimestral.

Los resultados de la evaluación se expresarán en los siguientes términos: Insuficiente (IN): 1, 2, 3, 4, Suficiente (SU): 5, Bien (BI): 6, Notable (NT): 7,8 y Sobresaliente (SB): 9,10, considerándose calificación negativa el Insuficiente y positivas todas las demás. Dado que las calificaciones están asociadas a los criterios e indicadores de evaluación y éstos a las competencias clave, en el cuaderno del profesorado, se encontrará el registro perfil competencial del área en el que las valoraciones de cada indicador nos darán información sobre el grado de desempeño de cada competencia clave. De esta manera, al finalizar el curso escolar, se dispondrá de la evaluación de cada una de las competencias clave. Los resultados se expresarán en 1-4: Mejorable; 5-6: Adecuado; 7-8: Bueno; 9-10: Excelente.

El equipo docente acordará cuantas actuaciones considere de interés para que la transición del alumnado al curso o etapa siguiente se realice con las necesarias garantías de continuidad y coherencia en el proceso educativo. Los medios que vamos a utilizar como instrumento de evaluación son:

- La observación sistemática: del desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Escala de observación, diarios de clase, registro anecdótico.
- El análisis de los trabajos de los alumnos: tomaremos en cuenta su presentación, preocupación por el trabajo correcto, interés por su realización y puesta en escena del mismo.
- Lista de control: es un instrumento en el que se registran habilidades, actitudes y rasgos de conducta.

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES
EDUCACIÓN FÍSICA - 4º DE EDUC. PRIMA.

A. Elementos curriculares
1. Objetivos del área

Código	Objetivos
1	Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.
2	Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.
3	Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.
4	Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.
5	Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.
6	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.
7	Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices	
Nº Ítem	Ítem
1	Desarrollo global y analítico del esquema corporal, con representación del propio cuerpo y el de los demás. EF.02.07.
2	Descubrimiento progresivo a través de la exploración y experimentación de las capacidades perceptivas y su relación con el movimiento. EF.02.07.
3	Descubrimiento de los elementos orgánico-funcionales relacionados con el movimiento. EF.02.06., EF.02.07.
4	Desarrollo de la relajación global y de grandes segmentos corporales para aumento del control del cuerpo en relación con la tensión, la relajación y actitud postural. EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
5	Conocimiento e indagación de las fases, los tipos y los ritmos respiratorios, para su progresivo control en diferentes actividades. EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
6	Adecuación autónoma de la postura a las necesidades expresivas y motrices para la mejora de las posibilidades de movimiento de los segmentos corporales. Conciencia postural respecto a ejes, planos y disposición de segmentos. EF.02.01., EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
7	Consolidación y abstracción básica de la lateralidad y su proyección en el espacio. Aprecio eficaz de la derecha y la izquierda en los demás. EF.02.01., EF.02.07.
8	Control del cuerpo en situaciones de equilibrio estático y dinámico y desequilibrio modificando la base de sustentación, los puntos de apoyo y la posición del centro de gravedad, en diferentes planos. EF.02.01., EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
9	Mejora de la coordinación dinámica general y segmentaria a través del desarrollo de las habilidades motrices en situaciones de juegos,... EF.02.01., EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
10	Estructuración y percepción espacio-temporal en acciones y situaciones de complejidad creciente. Apreciación de distancias, trayectorias y velocidad. Memorización de recorridos. Reconocimiento de la posición relativa de dos objetos. EF.02.01., EF.02.02.
11	Desarrollo de la autoestima y la confianza en uno mismo a través de la actividad física. Valoración y aceptación de la realidad corporal propia y de los demás. EF.02.01., EF.02.07.
12	Combinación y aplicación de las habilidades motrices básicas y genéricas en juegos y actividades físicas realizadas en entornos habituales y en el medio natural. EF.02.01., EF.02.06., EF.02.10.
13	Desarrollo del control motor y el dominio corporal en la ejecución de las habilidades motrices a través de la resolución de problemas motores. EF.02.01., EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
14	Experimentación y adaptación de las habilidades básicas y genéricas situaciones no habituales y entornos desconocidos, con incertidumbre, reforzando los mecanismos de percepción y decisión en las tareas motoras. EF.02.01., EF.02.06.
15	Participación en diversas tareas motrices, con aceptación de los diferentes niveles individuales de habilidad motriz, identificación de lo que demanda la tarea y ejecución de los pasos a seguir en la misma. EF.02.01., EF.02.06., EF.02.12., EF.02.13.
16	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre aspectos relacionados con el cuerpo, las habilidades perceptivas motrices, habilidades básicas, genéricas. EF.02.01., EF.02.12.
17	Manifestación de interés autonomía, esfuerzo y constancia en la realización de tareas. EF.02.01., EF.02.06., EF.02.12.
18	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionadas con el cuerpo, elementos orgánicos funcionales, relajación, lateralidad, espacio, tiempo, habilidades, etc. EF.02.04., EF.02.12.
Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud	
Nº Ítem	Ítem

Contenidos	
Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud	
Nº Ítem	Ítem
1	Consolidación y autonomía en hábitos de vida saludable relacionados con la higiene corporal (bolsa de aseo y material necesario para la actividad física, higiene de manos...), posturales (actitud postural correcta en reposo y movimientos...) y alimentarios (desayuno, tentempié del recreo, hidratación y dieta equilibrada relacionados con la actividad física saludable. EF.02.05.
2	Actitud favorable hacia los beneficios de la actividad física en la salud en el ámbito escolar y en nuestro tiempo de ocio fomentando el desarrollo de habilidades personales y sociales de cooperación. EF.02.05.
3	Actitud crítica hacia el sedentarismo en la sociedad actual. Uso racional de las TIC en el tiempo libre. EF.02.05., EF.02.11.
4	Reconocimiento del calentamiento, alternancia entre esfuerzo y recuperación (dosificación), y relajación como aspectos fundamentales en la prevención de lesiones. EF.02.05., EF.02.06., EF.02.11.
5	Indagación de los efectos inmediatos del ejercicio sobre la frecuencia cardíaca. Mecanismos de toma de pulsaciones. EF.02.05., EF.02.06.
6	Medidas básicas de seguridad en la práctica de la actividad física. Uso responsable y cuidado de materiales y espacios. EF.02.10., EF.02.11.
7	Protagonismo y participación activa en la preparación y uso de ropa y calzado adecuados para una correcta práctica. EF.02.11.
8	Reconocimiento de la importancia que tiene para nuestra salud desplazarse por el entorno de manera sostenible: andando, patinete, monopatin, bicicleta. EF.02.05., EF.02.10.
9	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación de trabajos sobre hábitos de vida saludable, medidas de seguridad... EF.02.12.
10	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con higiene, alimentación, nutrición, hidratación, frecuencia cardíaca, calentamiento, materiales, medidas de seguridad, etc. EF.02.04., EF.02.05., EF.02.11., EF.02.12.
Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	
Nº Ítem	Ítem
1	Indagación y experimentación de las posibilidades expresivas del cuerpo (la actitud, el tono muscular, la mímica, los gestos) y del movimiento (el espacio, el tiempo o la intensidad). EF.02.02.
2	Expresión y representación desinhibida de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento. EF.02.02., EF.02.08.
3	Representación e imitación de personajes reales y ficticios. Escenificación de situaciones sencillas a partir del lenguaje corporal. Aplicación del gesto y del movimiento corporal en dramatizaciones. EF.02.02., EF.02.08.
4	Participación en situaciones de intercambio comunicativo, utilizando recursos motores y corporales, siendo consciente del espacio propio y del de las otras personas. EF.02.02.
5	Investigación y uso de objetos y materiales y sus posibilidades en la expresión. EF.02.02.
6	Expresión e interpretación de la música flamenca a través del cuerpo, adecuándolo a un compás y a un tempo externo. EF.02.02., EF.02.08
7	Identificación a través de movimientos y los recursos expresivos del cuerpo de aquellos palos flamencos más representativos de Andalucía: fandango de Huelva, sevillanas, soleá, tientos, alegrías, tangos y bulerías. EF.02.02.
8	Ejecución de bailes y coreografías simples coordinando el movimiento propio con el de otras personas. Práctica de bailes y danzas populares y autóctonos de la Comunidad Andaluza. EF.02.02., EF.02.08.
9	Representaciones de improvisaciones artísticas que mejoren la espontaneidad y la creatividad. EF.02.02., EF.02.08.
10	Valoración y respeto de las diferencias en el modo de expresarse a través del cuerpo y del movimiento de cada uno, alejándose de estereotipos sexistas educando en la igualdad de género. Participación, disfrute y colaboración activa en cada una de ellas. EF.02.02., EF.02.09., EF.02.13.
11	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación relacionada con los recursos expresivos del cuerpo, el movimiento, bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones... EF.02.02., EF.02.12.

Contenidos	
Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	
Nº Ítem	Ítem
12	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones, manifestaciones culturales, técnicas y lenguajes artísticos... EF.02.04., EF.02.12.
Bloque 4. El juego y deporte escolar	
Nº Ítem	Ítem
1	Experimentación, indagación y aplicación de las habilidades básicas y genéricas de manejo de balones y móviles, con o sin implemento en situaciones de juego. EF.02.10.
2	Investigación, identificación y práctica de juegos cooperativos, lógicos, dramáticos, multiculturales, sensibilizadores, alternativos, populares y tradicionales, pertenecientes a la Comunidad de Andalucía. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.
3	Iniciación a la práctica de juegos pre deportivos y del deporte adaptado. EF.02.08.; EF. 02.10.
4	Aprendizaje y utilización de estrategias básicas en situaciones de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición, en la práctica de juegos y deportes. EF.02.03., EF.02.08., EF. 02.10.
5	Práctica de juegos y actividades físicas en un entorno tanto habitual como no habitual y en el medio natural. (Colegios, calles, plazas, campo.). EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.
6	Sensibilización y respeto por el medio ambiente a partir de los juegos y deportes, garantizando la conservación y mejora de su estado. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.
7	Propuestas lúdicas de recorridos de orientación, pistas y rastreo. EF.02.03., EF.02.08., EF. 02.10.
8	Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.09., EF.02.10., EF.02.11., EF.02.13.
9	Interés y apoyo del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10., EF.02.13.
10	Valoración del esfuerzo personal en la práctica de los juegos y actividades. Interés por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10., EF.02.13.
11	Disposición favorable a participar en actividades motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y respetando los roles y estrategias establecidas por el grupo. EF.02.03., EF.02.09., EF.02.13.
12	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre juegos populares, multiculturales, alternativos. EF.02.03., EF.02.12.
13	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con juegos populares, autóctonos y tradicionales, alternativos, multiculturales, reglas, normas, entorno (calle...), ocio, medio natural, calle, orientación, planos, mapas... EF.02.04., EF.02.12.

B. Desarrollos curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. EF.02.01. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos, aplicando las nociones espacio- temporales y utilizando las habilidades motrices más apropiadas (perceptivas, básicas y genéricas) para responder a la demanda de la tarea de forma satisfactoria, siguiendo los pasos de la misma, manifestado constancia y esfuerzo en su realización.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.
2. Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.

Contenidos

Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices

- 1.8. Control del cuerpo en situaciones de equilibrio estático y dinámico y desequilibrio modificando la base de sustentación, los puntos de apoyo y la posición del centro de gravedad, en diferentes planos. EF.02.01., EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
- 1.9. Mejora de la coordinación dinámica general y segmentaria a través del desarrollo de las habilidades motrices en situaciones de juegos,... EF.02.01., EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
- 1.10. Estructuración y percepción espacio-temporal en acciones y situaciones de complejidad creciente. Apreciación de distancias, trayectorias y velocidad. Memorización de recorridos. Reconocimiento de la posición relativa de dos objetos. EF.02.01., EF.02.02.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EF1. EF.02.01.01. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
- EF2. EF.02.01.02. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente gestos y utilizando segmentos dominantes y no dominantes.

Criterio de evaluación: 1.2. EF.02.02. Aplicar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de manera individual o grupal, para comunicar, sensaciones, emociones e ideas de forma espontánea, creativa y estética, así como para reproducir y crear estructuras rítmicas asociadas a bailes, danzas coreografías sencillas.... poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

3. Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.

Contenidos

Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz

- 3.1. Indagación y experimentación de las posibilidades expresivas del cuerpo (la actitud, el tono muscular, la mímica, los gestos) y del movimiento (el espacio, el tiempo o la intensidad). EF.02.02.
- 3.2. Expresión y representación desinhibida de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento. EF.02.02., EF.02.08.
- 3.3. Representación e imitación de personajes reales y ficticios. Escenificación de situaciones sencillas a partir del lenguaje corporal. Aplicación del gesto y del movimiento corporal en dramatizaciones. EF.02.02., EF.02.08.
- 3.5. Investigación y uso de objetos y materiales y sus posibilidades en la expresión. EF.02.02.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.02.01. Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
EF2. EF.02.02.02. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.
EF3. EF.02.02.03. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía.
EF4. EF.02.02.04. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros/as utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

Criterio de evaluación: 1.3. EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.

Contenidos

Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud

2.10. Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con higiene, alimentación, nutrición, hidratación, frecuencia cardíaca, calentamiento, materiales, medidas de seguridad, etc. EF.02.04., EF.02.05., EF.02.11., EF.02.12.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CAA: Aprender a aprender
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.04.01. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.
EF2. EF.02.04.02. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.
EF3. EF.02.04.03. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 1.4. EF.02.06. Aplicar sus capacidades físicas y coordinativas en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, tomando conciencia y ajustando los elementos orgánico funcionales (tono, respiración, ritmo, etc.) requeridos por la tarea, reconociendo la autorregulación del esfuerzo como elemento de mejora

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

2. Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.

Contenidos

Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices

1.8. Control del cuerpo en situaciones de equilibrio estático y dinámico y desequilibrio modificando la base de sustentación, los puntos de apoyo y la posición del centro de gravedad, en diferentes planos. EF.02.01., EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.

1.9. Mejora de la coordinación dinámica general y segmentaria a través del desarrollo de las habilidades motrices en situaciones de juegos,... EF.02.01., EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.

1.10. Estructuración y percepción espacio-temporal en acciones y situaciones de complejidad creciente. Apreciación de distancias, trayectorias y velocidad. Memorización de recorridos. Reconocimiento de la posición relativa de dos objetos. EF.02.01., EF.02.02.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.02.06.01. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.
EF2. EF.02.06.02. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.

EF3. EF.02.06.03. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.

EF4. EF.02.06.04. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.

EF5. EF.02.06.05. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.

EF6. EF.02.06.06. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.

EF7. EF.02.06.07. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

EF8. EF.02.06.08. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.

Criterio de evaluación: 1.5. EF.02.07. Integrar elementos internos del esquema corporal, consolidar su lateralidad, reconcomiendo en su cuerpo situaciones de tensión, relajación asociadas a la postura, así como las fases y tipos de respiración, valorando y aceptando su propia realidad corporal y la de los demás.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.

Contenidos

Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices

1.1. Desarrollo global y analítico del esquema corporal, con representación del propio cuerpo y el de los demás. EF.02.07.

1.4. Desarrollo de la relajación global y de grandes segmentos corporales para aumento del control del cuerpo en relación con la tensión, la relajación y actitud postural. EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.07.01. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF2. EF.02.07.02 Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.

EF3. EF.02.07.03. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.

Criterio de evaluación: 1.6. EF.02.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, describiendo acciones de cuidado y respeto por el medio donde se desarrollan y la riqueza de estos juegos como parte del patrimonio de nuestra comunidad.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

5. Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.
6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.
7. Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

Contenidos

Bloque 4. El juego y deporte escolar

- 4.2. Investigación, identificación y práctica de juegos cooperativos, lógicos, dramáticos, multiculturales, sensibilizadores, alternativos, populares y tradicionales, pertenecientes a la Comunidad de Andalucía. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.
- 4.5. Práctica de juegos y actividades físicas en un entorno tanto habitual como no habitual y en el medio natural. (Colegios, calles, plazas, campo.). EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.
- 4.6. Sensibilización y respeto por el medio ambiente a partir de los juegos y deportes, garantizando la conservación y mejora de su estado. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.
- 4.12. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre juegos populares, multiculturales, alternativos. EF.02.03., EF.02.12.
- 4.13. Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con juegos populares, autóctonos y tradicionales, alternativos, multiculturales, reglas, normas, entorno (calle...), ocio, medio natural, calle, orientación, planos, mapas... EF.02.04., EF.02.12.

Competencias clave

- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.02.10.01. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno.

Criterio de evaluación: 1.7. EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos...

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

7. Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

Contenidos

Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices

- 1.16. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre aspectos relacionados con el cuerpo, las habilidades perceptivas motrices, habilidades básicas, genéricas. EF.02.01., EF.02.12.

Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud

- 2.9. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación de trabajos sobre hábitos de vida saludable, medidas de seguridad... EF.02.12.

Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz

- 3.11. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación relacionada con los recursos expresivos del cuerpo, el movimiento, bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones... EF.02.02., EF.02.12.

Bloque 4. El juego y deporte escolar

- 4.13. Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con juegos populares, autóctonos y tradicionales, alternativos, multiculturales, reglas, normas, entorno (calle...), ocio, medio natural, calle, orientación, planos, mapas... EF.02.04., EF.02.12.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CD: Competencia digital
CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
EF2. EF.02.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

Criterio de evaluación: 1.8. EF.02.13. Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

5. Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.

Contenidos

Bloque 4. El juego y deporte escolar

4.8. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.09., EF.02.10., EF.02.11., EF.02.13.
4.9. Interés y apoyo del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10., EF.02.13.

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.02.13.01. Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.
EF2. EF.02.13.02. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 2.1. EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.
7. Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

Contenidos

Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices

1.18. Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionadas con el cuerpo, elementos orgánicos funcionales, relajación, lateralidad, espacio, tiempo, habilidades, etc. EF.02.04., EF.02.12.

Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud

2.10. Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con higiene, alimentación, nutrición, hidratación, frecuencia cardíaca, calentamiento, materiales, medidas de seguridad, etc. EF.02.04., EF.02.05., EF.02.11., EF.02.12.

Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz

3.11. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación relacionada con los recursos expresivos del cuerpo, el movimiento, bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones... EF.02.02., EF.02.12.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.04.01. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.

EF2. EF.02.04.02. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 2.2. EF.02.05. Reconocer efectos beneficiosos derivados de una correcta actividad física relacionados con la salud y el bienestar mostrando interés por incorporar hábitos preventivos como el calentamiento, la hidratación, la recuperación de la fatiga, la alimentación y la higiene postural y corporal.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.

Contenidos

Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud

2.1. Consolidación y autonomía en hábitos de vida saludable relacionados con la higiene corporal (bolsa de aseo y material necesario para la actividad física, higiene de manos...), posturales (actitud postural correcta en reposo y movimientos...) y alimentarios (desayuno, tentempié del recreo, hidratación y dieta equilibrada relacionados con la actividad física saludable. EF.02.05.

2.5. Indagación de los efectos inmediatos del ejercicio sobre la frecuencia cardíaca. Mecanismos de toma de pulsaciones. EF.02.05., EF.02.06.

2.8. Reconocimiento de la importancia que tiene para nuestra salud desplazarse por el entorno de manera sostenible: andando, patinete, monopatín, bicicleta. EF.02.05., EF.02.10.

2.9. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación de trabajos sobre hábitos de vida saludable, medidas de seguridad... EF.02.12.

2.10. Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con higiene, alimentación, nutrición, hidratación, frecuencia cardíaca, calentamiento, materiales, medidas de seguridad, etc. EF.02.04., EF.02.05., EF.02.11., EF.02.12.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.02.05.01. Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos,etc.).

EF2. EF.02.05.02. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.

EF3. EF.02.05.03. Describe los efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.

Criterio de evaluación: 2.3. EF.02.06. Aplicar sus capacidades físicas y coordinativas en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, tomando conciencia y ajustando los elementos orgánicos funcionales (tono, respiración, ritmo, etc.) requeridos por la tarea, reconociendo la autorregulación del esfuerzo como elemento de mejora.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

2. Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.

Contenidos

Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices

1.8. Control del cuerpo en situaciones de equilibrio estático y dinámico y desequilibrio modificando la base de sustentación, los puntos de apoyo y la posición del centro de gravedad, en diferentes planos. EF.02.01., EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.02.06.01. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.
EF2. EF.02.06.02. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.
EF3. EF.02.06.03. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.
EF4. EF.02.06.04. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.
EF5. EF.02.06.05. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

Criterio de evaluación: 2.4. EF.02.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, describiendo acciones de cuidado y respeto por el medio donde se desarrollan y la riqueza de estos juegos como parte del patrimonio de nuestra comunidad.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.

Contenidos

Bloque 4. El juego y deporte escolar

4.2. Investigación, identificación y práctica de juegos cooperativos, lógicos, dramáticos, multiculturales, sensibilizadores, alternativos, populares y tradicionales, pertenecientes a la Comunidad de Andalucía. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.
4.5. Práctica de juegos y actividades físicas en un entorno tanto habitual como no habitual y en el medio natural. (Colegios, calles, plazas, campo.). EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.
4.6. Sensibilización y respeto por el medio ambiente a partir de los juegos y deportes, garantizando la conservación y mejora de su estado. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.10.01. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.
EF2. EF.02.10.02. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 2.5. EF.02.11. Identificar posibles riesgos asociados a la práctica de la actividad física (material, espacios, esfuerzo, incertidumbre de la actividad, etc.) reconociendo y poniendo en práctica, hábitos de prevención y medidas de seguridad (calentamiento, descansos, uso adecuado del material...).

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.

Contenidos

Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices

1.5. Conocimiento e indagación de las fases, los tipos y los ritmos respiratorios, para su progresivo control en diferentes actividades. EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.

Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud

2.4. Reconocimiento del calentamiento, alternancia entre esfuerzo y recuperación (dosificación), y relajación como aspectos fundamentales en la prevención de lesiones. EF.02.05., EF.02.06., EF.02.11.

2.5. Indagación de los efectos inmediatos del ejercicio sobre la frecuencia cardíaca. Mecanismos de toma de pulsaciones. EF.02.05., EF.02.06.

2.6. Medidas básicas de seguridad en la práctica de la actividad física. Uso responsable y cuidado de materiales y espacios. EF.02.10., EF.02.11.

2.7. Protagonismo y participación activa en la preparación y uso de ropa y calzado adecuados para una correcta práctica. EF.02.11.

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.11.01. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 2.6. EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos...

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

7. Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

Contenidos

Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices

1.16. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre aspectos relacionados con el cuerpo, las habilidades perceptivas motrices, habilidades básicas, genéricas. EF.02.01., EF.02.12.

Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud

2.9. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación de trabajos sobre hábitos de vida saludable, medidas de seguridad... EF.02.12.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.

EF2. EF.02.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

EF3. EF.02.12.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 3.1. EF.02.02. Aplicar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de manera individual o grupal, para comunicar, sensaciones, emociones e ideas de forma espontánea, creativa y estética, así como para reproducir y crear estructuras rítmicas asociadas a bailes, danzas coreografías sencillas.... poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

3. Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.

Contenidos**Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz**

3.2. Expresión y representación desinhibida de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento. EF.02.02., EF.02.08.

3.3. Representación e imitación de personajes reales y ficticios. Escenificación de situaciones sencillas a partir del lenguaje corporal. Aplicación del gesto y del movimiento corporal en dramatizaciones. EF.02.02., EF.02.08.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.02.01. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.

EF2. EF.02.02.02. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.

EF3. EF.02.02.03. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.

EF4. EF.02.02.04. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

Criterio de evaluación: 3.2. EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Objetivos**

2. Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.

Contenidos**Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud**

2.9. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación de trabajos sobre hábitos de vida saludable, medidas de seguridad... EF.02.12.

2.10. Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con higiene, alimentación, nutrición, hidratación, frecuencia cardíaca, calentamiento, materiales, medidas de seguridad, etc. EF.02.04., EF.02.05., EF.02.11., EF.02.12.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.04.01. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.

EF2. EF.02.04.02. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.

EF3. EF.02.04.03. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

Criterio de evaluación: 3.3. EF.02.08. Conocer y experimentar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y artísticas, creando gustos y aficiones personales hacia ellas, practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela.

Orientaciones y ejemplificaciones

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.

Contenidos

Bloque 4. El juego y deporte escolar

4.5. Práctica de juegos y actividades físicas en un entorno tanto habitual como no habitual y en el medio natural. (Colegios, calles, plazas, campo.). EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.

4.7. Propuestas lúdicas de recorridos de orientación, pistas y rastreo. EF.02.03., EF.02.08., EF. 02.10.

4.13. Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con juegos populares, autóctonos y tradicionales, alternativos, multiculturales, reglas, normas, entorno (calle...), ocio, medio natural, calle, orientación, planos, mapas... EF.02.04., EF.02.12.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.08.01. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.

EF2. EF.02.08.02. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

Criterio de evaluación: 3.4. EF.02.09. Reflexionar sobre las situaciones conflictivas que surjan en la práctica, dialogando y debatiendo para resolver de forma pacífica los conflictos, mostrando una opinión coherente y crítica, y respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

5. Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.

Contenidos

Bloque 4. El juego y deporte escolar

4.8. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.09., EF.02.10., EF.02.11., EF.02.13.

4.11. Disposición favorable a participar en actividades motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y respetando los roles y estrategias establecidas por el grupo. EF.02.03., EF.02.09., EF.02.13.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.09.01. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.

EF2. EF.02.09.02. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

Criterio de evaluación: 3.5. EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos...

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.

Contenidos

Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices

1.16. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre aspectos relacionados con el cuerpo, las habilidades perceptivas motrices, habilidades básicas, genéricas. EF.02.01., EF.02.12.

Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud

2.9. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación de trabajos sobre hábitos de vida saludable, medidas de seguridad... EF.02.12.

Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz

3.11. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación relacionada con los recursos expresivos del cuerpo, el movimiento, bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones... EF.02.02., EF.02.12.

Bloque 4. El juego y deporte escolar

4.12. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre juegos populares, multiculturales, alternativos. EF.02.03., EF.02.12.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.

EF2. EF.02.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

EF3. EF.02.12.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 3.6. EF.02.13. Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

5. Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.

Contenidos

Bloque 4. El juego y deporte escolar

4.8. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.09., EF.02.10., EF.02.11., EF.02.13.

4.11. Disposición favorable a participar en actividades motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y respetando los roles y estrategias establecidas por el grupo. EF.02.03., EF.02.09., EF.02.13.

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.02.13.01. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

EF2. EF.02.13.02. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones

Estándares

con deportividad.

Criterio de evaluación: 4.1. EF.02.03. Identificar y utilizar estrategias básicas de cooperación, oposición o cooperación-oposición para la resolución de los retos planteados en situaciones de juegos y actividades físicas, interaccionando de forma individual, coordinada y cooperativa, respetando los acuerdos, normas y reglas por las que se rigen.

Orientaciones y ejemplificaciones**Objetivos**

6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.

Contenidos**Bloque 4. El juego y deporte escolar**

- 4.1. Experimentación, indagación y aplicación de las habilidades básicas y genéricas de manejo de balones y móviles, con o sin implemento en situaciones de juego. EF.02.10.
- 4.3. Iniciación a la práctica de juegos pre deportivos y del deporte adaptado. EF.02.08.; EF. 02.10.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EF1. EF.02.03.01. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
- EF2. EF.02.03.02. Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.

Criterio de evaluación: 4.2. EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Objetivos**

- 6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.
- 7. Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

Contenidos**Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices**

- 1.5. Conocimiento e indagación de las fases, los tipos y los ritmos respiratorios, para su progresivo control en diferentes actividades. EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.

Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud

- 2.10. Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con higiene, alimentación, nutrición, hidratación, frecuencia cardíaca, calentamiento, materiales, medidas de seguridad, etc. EF.02.04., EF.02.05., EF.02.11., EF.02.12.

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CAA: Aprender a aprender
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.02.04.01. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- EF2. EF.02.04.02. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

Estándares

- EF3. EF.02.04.03. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.
- EF4. EF.02.04.04. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.

Criterio de evaluación: 4.3. EF.02.08. Conocer y experimentar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y artísticas, creando gustos y aficiones personales hacia ellas, practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela.

Orientaciones y ejemplificaciones**Objetivos**

6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.

Contenidos**Bloque 4. El juego y deporte escolar**

- 4.1. Experimentación, indagación y aplicación de las habilidades básicas y genéricas de manejo de balones y móviles, con o sin implemento en situaciones de juego. EF.02.10.
- 4.3. Iniciación a la práctica de juegos pre deportivos y del deporte adaptado. EF.02.08.; EF. 02.10.
- 4.5. Práctica de juegos y actividades físicas en un entorno tanto habitual como no habitual y en el medio natural. (Colegios, calles, plazas, campo.). EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.
- 4.6. Sensibilización y respeto por el medio ambiente a partir de los juegos y deportes, garantizando la conservación y mejora de su estado. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.02.08.01. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.
- EF2. EF.02.08.02. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

Criterio de evaluación: 4.4. EF.02.09. Reflexionar sobre las situaciones conflictivas que surjan en la práctica, dialogando y debatiendo para resolver de forma pacífica los conflictos, mostrando una opinión coherente y crítica, y respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.

Orientaciones y ejemplificaciones**Objetivos**

5. Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.

Contenidos**Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices**

- 1.11. Desarrollo de la autoestima y la confianza en uno mismo a través de la actividad física. Valoración y aceptación de la realidad corporal propia y de los demás. EF.02.01., EF.02.07.

Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud

- 2.2. Actitud favorable hacia los beneficios de la actividad física en la salud en el ámbito escolar y en nuestro tiempo de ocio fomentando el desarrollo de habilidades personales y sociales de cooperación. EF.02.05.

Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz

- 3.10. Valoración y respeto de las diferencias en el modo de expresarse a través del cuerpo y del movimiento de cada uno, alejándose de estereotipos sexistas educando en la igualdad de género. Participación, disfrute y colaboración activa en cada una de ellas. EF.02.02., EF.02.09., EF.02.13.

Bloque 4. El juego y deporte escolar

- 4.8. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego. EF.02.03.,

EF.02.08., EF.02.09., EF.02.10., EF.02.11., EF.02.13.

4.11. Disposición favorable a participar en actividades motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y respetando los roles y estrategias establecidas por el grupo. EF.02.03., EF.02.09., EF.02.13.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.09.01. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

Criterio de evaluación: 4.5. EF.02.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, describiendo acciones de cuidado y respeto por el medio donde se desarrollan y la riqueza de estos juegos como parte del patrimonio de nuestra comunidad.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.

Contenidos

Bloque 4. El juego y deporte escolar

4.2. Investigación, identificación y práctica de juegos cooperativos, lógicos, dramáticos, multiculturales, sensibilizadores, alternativos, populares y tradicionales, pertenecientes a la Comunidad de Andalucía. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.

4.5. Práctica de juegos y actividades físicas en un entorno tanto habitual como no habitual y en el medio natural. (Colegios, calles, plazas, campo.). EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.

4.6. Sensibilización y respeto por el medio ambiente a partir de los juegos y deportes, garantizando la conservación y mejora de su estado. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.

4.7. Propuestas lúdicas de recorridos de orientación, pistas y rastreo. EF.02.03., EF.02.08., EF. 02.10.

4.12. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre juegos populares, multiculturales, alternativos. EF.02.03., EF.02.12.

4.13. Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con juegos populares, autóctonos y tradicionales, alternativos, multiculturales, reglas, normas, entorno (calle...), ocio, medio natural, calle, orientación, planos, mapas... EF.02.04., EF.02.12.

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.10.01. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.

EF2. EF.02.10.02. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

EF3. EF.02.10.03. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.

EF4. EF.02.10.04. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 4.6. EF.02.11. Identificar posibles riesgos asociados a la práctica de la actividad física (material, espacios, esfuerzo, incertidumbre de la actividad, etc.) reconociendo y poniendo en práctica, hábitos de prevención y medidas de seguridad (calentamiento, descansos, uso adecuado del material...).

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

2. Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.

Contenidos

Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud

- 2.4. Reconocimiento del calentamiento, alternancia entre esfuerzo y recuperación (dosificación), y relajación como aspectos fundamentales en la prevención de lesiones. EF.02.05., EF.02.06., EF.02.11.
- 2.5. Indagación de los efectos inmediatos del ejercicio sobre la frecuencia cardíaca. Mecanismos de toma de pulsaciones. EF.02.05., EF.02.06.
- 2.6. Medidas básicas de seguridad en la práctica de la actividad física. Uso responsable y cuidado de materiales y espacios. EF.02.10., EF.02.11.
- 2.7. Protagonismo y participación activa en la preparación y uso de ropa y calzado adecuados para una correcta práctica. EF.02.11.

Competencias clave

- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

Criterio de evaluación: 4.7. EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos...

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

- 7. Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

Contenidos

Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices

- 1.16. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre aspectos relacionados con el cuerpo, las habilidades perceptivas motrices, habilidades básicas, genéricas. EF.02.01., EF.02.12.

Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud

- 2.3. Actitud crítica hacia el sedentarismo en la sociedad actual. Uso racional de las TIC en el tiempo libre. EF.02.05., EF.02.11.
- 2.9. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación de trabajos sobre hábitos de vida saludable, medidas de seguridad... EF.02.12.

Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz

- 3.11. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación relacionada con los recursos expresivos del cuerpo, el movimiento, bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones... EF.02.02., EF.02.12.

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CD: Competencia digital
- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EF1. EF.02.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
- EF2. EF.02.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.
- EF3. EF.02.12.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 4.8. EF.02.13. Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.

Contenidos

Bloque 4. El juego y deporte escolar

4.8. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.09., EF.02.10., EF.02.11., EF.02.13.

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.02.13.01. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.

EF2. EF.02.13.02. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

C. Ponderaciones de los indicadores

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EF1.1	EF.02.01. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos, aplicando las nociones espacio- temporales y utilizando las habilidades motrices más apropiadas (perceptivas, básicas y genéricas) para responder a la demanda de la tarea de forma satisfactoria, siguiendo los pasos de la misma, manifestado constancia y esfuerzo en su realización.	3,57
EF1.2	EF.02.02. Aplicar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de manera individual o grupal, para comunicar, sensaciones, emociones e ideas de forma espontánea, creativa y estética, así como para reproducir y crear estructuras rítmicas asociadas a bailes, danzas coreografías sencillas.... poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.	3,57
EF1.3	EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.	3,57
EF1.4	EF.02.06. Aplicar sus capacidades físicas y coordinativas en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, tomando conciencia y ajustando los elementos orgánico funcionales (tono, respiración, ritmo, etc.) requeridos por la tarea, reconociendo la autorregulación del esfuerzo como elemento de mejora	3,57
EF1.5	EF.02.07. Integrar elementos internos del esquema corporal, consolidar su lateralidad, reconcomiendo en su cuerpo situaciones de tensión, relajación asociadas a la postura, así como las fases y tipos de respiración, valorando y aceptando su propia realidad corporal y la de los demás.	3,57
EF1.6	EF.02.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, describiendo acciones de cuidado y respeto por el medio donde se desarrollan y la riqueza de estos juegos como parte del patrimonio de nuestra comunidad.	3,57
EF1.7	EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos...	3,57
EF1.8	EF.02.13. Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas.	3,57
EF2.1	EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.	3,57
EF2.2	EF.02.05. Reconocer efectos beneficiosos derivados de una correcta actividad física relacionados con la salud y el bienestar mostrando interés por incorporar hábitos preventivos como el calentamiento, la hidratación, la recuperación de la fatiga, la alimentación y la higiene postural y corporal.	3,57
EF2.3	EF.02.06. Aplicar sus capacidades físicas y coordinativas en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, tomando conciencia y ajustando los elementos orgánicos funcionales (tono, respiración, ritmo, etc.) requeridos por la tarea, reconociendo la autorregulación del esfuerzo como elemento de mejora.	3,57
EF2.4	EF.02.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, describiendo acciones de cuidado y respeto por el medio donde se desarrollan y la riqueza de estos juegos como parte del patrimonio de nuestra comunidad.	3,57

EF2.5	EF.02.11. Identificar posibles riesgos asociados a la práctica de la actividad física (material, espacios, esfuerzo, incertidumbre de la actividad, etc.) reconociendo y poniendo en práctica, hábitos de prevención y medidas de seguridad (calentamiento, descansos, uso adecuado del material...).	3,57
EF2.6	EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos...	3,57
EF3.1	EF.02.02. Aplicar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de manera individual o grupal, para comunicar, sensaciones, emociones e ideas de forma espontánea, creativa y estética, así como para reproducir y crear estructuras rítmicas asociadas a bailes, danzas coreografías sencillas.... poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.	3,57
EF3.2	EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.	3,57
EF3.3	EF.02.08. Conocer y experimentar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y artísticas, creando gustos y aficiones personales hacia ellas, practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela.	3,57
EF3.4	EF.02.09. Reflexionar sobre las situaciones conflictivas que surjan en la práctica, dialogando y debatiendo para resolver de forma pacífica los conflictos, mostrando una opinión coherente y crítica, y respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.	3,57
EF3.5	EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos...	3,57
EF3.6	EF.02.13. Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas	3,57
EF4.1	EF.02.03. Identificar y utilizar estrategias básicas de cooperación, oposición o cooperación-oposición para la resolución de los retos planteados en situaciones de juegos y actividades físicas, interaccionando de forma individual, coordinada y cooperativa, respetando los acuerdos, normas y reglas por las que se rigen.	3,57
EF4.2	EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.	3,57
EF4.3	EF.02.08. Conocer y experimentar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y artísticas, creando gustos y aficiones personales hacia ellas, practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela.	3,57
EF4.4	EF.02.09. Reflexionar sobre las situaciones conflictivas que surjan en la práctica, dialogando y debatiendo para resolver de forma pacífica los conflictos, mostrando una opinión coherente y crítica, y respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.	3,57
EF4.5	EF.02.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, describiendo acciones de cuidado y respeto por el medio donde se desarrollan y la riqueza de estos juegos como parte del patrimonio de nuestra comunidad.	3,57

EF4.6	EF.02.11. Identificar posibles riesgos asociados a la práctica de la actividad física (material, espacios, esfuerzo, incertidumbre de la actividad, etc.) reconociendo y poniendo en práctica, hábitos de prevención y medidas de seguridad (calentamiento, descansos, uso adecuado del material...).	3,57
EF4.7	EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos...	3,57
EF4.8	EF.02.13. Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas.	3,61

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	¡ Bienvenidos a tod@s! (presentación y evaluación inicial)	12 al 16 de septiembre.
Justificación		
En esta primera unidad didáctica buscamos una buena adaptación de todos los alumnos, en un contexto fundamentalmente lúdico. Propondremos actividades y tareas que aporten información sobre el nivel motor del alumnado. Competencia SyC y EE.		
Número	Título	Temporización
2	¡ Calentando motores! (capacidades físicas básicas)	19 sept - 7 de octubre
Justificación		
Practicamos diferentes actividades motrices jugadas con y sin manipulación de elementos .		
Número	Título	Temporización
3	¿ Coordinando y equilibrando mi cuerpo¿ (coordinación y equilibrio)	10 octubre -28 de octubre
Justificación		
Buscamos que los alumnos/as conozcan y experimenten variedad de posturas corporales y trabajen y desarrollen el equilibrio. Contribuiremos al desarrollo de la CSyC y CAA.		
Número	Título	Temporización
4	¿ Que juegos tan modernos 1? (juegos y deportes alternativos.	2 -18 de noviembre
Justificación		
Practicamos juegos y deportes alternativos adaptándolos a nuestro entorno costero .CSyC y CcyEC		
Número	Título	Temporización
5	Repaso y evaluación	21 noviembre - 19 de diciembre
Justificación		
Repasamos y evaluamos los diferentes aspectos trabajados en el trimestre.		
Número	Título	Temporización
6	¿ Que juegos tan modernos 2? juegos y deportes alternativos	9 - 20 de enero
Justificación		
Practicamos juegos y deportes alternativos adaptándolos a nuestro entorno costero .CSyC y CcyEC		
Número	Título	Temporización

7	¿ Recordando las habilidades básicas?(Juegos colectivos y cooperativos	23 enero - 10 de febrero
Justificación		
Trabajaremos de numerosas maneras las posibilidades que nos brinda el deporte colectivo e individual adaptándolo a una categoría de predeporte y utilizando materiales diversos y múltiples dificultades. CSyC y CEE.		
Número	Título	Temporización
8	¿ Los juegos de Maricastaña? juegos tradicionales	13 febrero - 3 de marzo
Justificación		
Trabajamos los juegos populares y los tradicionales de nuestro entorno (canicas,trompo,la rueda ,etc)		
Número	Título	Temporización
9	Aprendemos Colpbol.	6 - 17 de marzo
Justificación		
Trabajamos este juego que evita el egoísmo de otros deportes más extendidos y mejora la participación .		
Número	Título	Temporización
10	Repaso y evaluación	20 marzo - 31 de marzo
Justificación		
Repasamos y evaluamos los diferentes aspectos trabajados en el trimestre.		
Número	Título	Temporización
11	¿ Qué juegos tan modernos 3? (juegos y deportes alternativos)	10 de abril -28 de abril
Justificación		
Practicamos juegos y deportes alternativos adaptándolos a nuestro entorno costero .CSyC y CcyEC		
Número	Título	Temporización
12	¿ Me divierto con las habilidades genéricas? (habilidades genéricas)	3 al 26 mayo
Justificación		
La combinación de dos o más habilidades básicas. Tienen como objetivo conseguir que el alumno esté dotado de una motricidad variada y global.		
Número	Título	Temporización
13	Practicamos Cestabol y Pinfubote	29 de mayo al 9 de junio
Justificación		
Aprendemos juegos sin contacto y diferentes de colaboración y de equipo.		
Número	Título	Temporización
14	Repaso y evaluación.	12 al 22 de junio
Justificación		
Repasamos y evaluamos los diferentes aspectos trabajados en el trimestre.		

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Sin especificar

F. Metodología

La Educación física debe contribuir al desarrollo integral del alumnado partiendo del desarrollo de la motricidad humana y las características propias a través del desarrollo corporal, el aprendizaje instrumental básico, la autonomía y la socialización. Las propuestas deben conocer y partir del contexto inmediato del alumnado y deberán permitir adaptarlas a sus condiciones personales y sus posibilidades.

En este área, los alumnos y alumnas son los protagonistas de su proceso de enseñanza aprendizaje. El autoaprendizaje permite que sea capaz de resolver planteamientos motrices, organizar su propio trabajo, constatar y comprobar en sí mismo la mejora, tanto en sus actitudes como en sus habilidades y destrezas que a su vez estimularán la creatividad, huyendo de modelos fijos o estereotipados. Será un área de acción y reflexión, donde en las actividades debe valorarse más los procesos que los resultados. El aspecto lúdico y deportivo favorece el trabajo en equipo, fomentando el compañerismo y la cooperación. El conocimiento y práctica de juegos populares, tradicionales y alternativos, contribuirán a enriquecer su identidad cultural. Como línea de acción se integrarán en las propuestas aspectos tales como la colaboración, el juego limpio, la autonomía personal, el autoconocimiento, la superación de dificultades, los hábitos de vida saludable y la resolución de problemas-conflictos.

El desarrollo del área tratará de gestionar progresiones lógicas en las distintas tareas, actividades y ejercicios que la configuran. Se establecerá como punto de partida los aprendizajes previos del alumnado para progresar en virtud a cada uno de ellos y sus capacidades. Para valorar el desarrollo de las competencias se crearán situaciones variadas, de tal forma que el alumnado pueda transferir lo aprendido y poner en práctica sus aptitudes para solucionar y tomar decisiones en las distintas circunstancias que le surjan.

La riqueza del tratamiento del área, los aspectos que intervienen en el desarrollo del individuo, el aspecto lúdico como recurso didáctico y la transversalidad con las demás áreas y competencias, hacen posible que el desarrollo de sus objetivos e intereses vayan más allá de un contexto fijo y formal educativo.

- Enfoque globalizador: los diversos contenidos se recogerán en propuestas de aprendizaje dentro de un contexto atendiendo tanto a los de tipo procedimental como conceptual y actitudinal. ¿Metodología constructiva: será el propio alumno el que construya su propio aprendizaje; el profesor actuará como guía para establecer relaciones entre los conocimientos y experiencias previas, y los contenidos nuevos.

- Metodología participativa: potenciar actividades grupales, planificación y ejecución de tareas y toma de decisiones en grupo para favorecer la cooperación y la comunicación profesor-alumno y alumno-profesor.

- Funcionalidad y Significatividad de los conocimientos: dar una utilidad real a los nuevos conocimientos, así como partir de las experiencias previas de los alumnos y alumnas.

- Metodología integradora: realizar multitud de actividades y de distinto y progresivo nivel de dificultad.

- Motivadora: dar un carácter lúdico a todas las actividades para facilitar su realización y favorecer la relación intergrupala.

- Enfoque plurimetodológico: ésta debe ser susceptible de ser modificada, adaptada, para permitir la adaptación del proceso enseñanza aprendizaje a las características puntuales del grupo o alumno concreto.

- Crear ambientes adecuados, seleccionar medios y recursos adecuados, profesor como guía-facilitador del aprendizaje, aprendizaje como proceso social, adecuación y control de espacios y tiempos.

En definitiva, la metodología y todos aquellos aspectos que en ella se engloban, habrán de estar al servicio del alumnado y no al contrario de forma que éste sea el auténtico protagonista del proceso de e/a. Una vez expuestos los principios pedagógicos generales, pasaremos a relacionar a continuación, de forma esquemática, aquellos más específicos del Área de Educación Física.

- Tratamiento global y cíclico de los contenidos.

- Fomento de la interacción profesor-grupo-alumno/a.

- Valorar el proceso por encima del resultado final.

- Atención y adaptación a las características individuales y colectivas del grupo.

- Control de tiempos, tareas, grupos, material.

- Actividades fundamentalmente lúdicas, novedosas y motivantes.

- Tener presente que la E.F va más allá del ámbito escolar (actividades extraescolares, ocio...) y por lo tanto tomar medidas al respecto: coordinación con actividades extraescolares, desarrollo de hábitos saludables.

- Material y espacios seguros, multifuncionales, motivantes.

- Utilización integrada de los espacios de la comunidad y la escuela.

- Agrupamientos flexibles y mixtos. ¿Eliminación de estereotipos y desarrollo de actitudes coeducativas.

- Utilización del portátil para la realización de diversos trabajos, tanto individuales como grupales y como medio de búsqueda de información.

- Utilización del medio natural para la práctica de actividades físicas y como recurso para el ocio activo y saludable.

Materiales y recursos

Los recursos materiales que usaremos serán los siguientes:

- Se emplearán las TIC en aquellas Unidades Didácticas que precisen de un trabajo de búsqueda de información

o para trabajar ciertos contenidos conceptuales.

- Se hará uso de la biblioteca para consulta de juegos y deportes.
- Pequeño material: cuerdas, picas, pañuelos, zancos, pelotas de diferentes tamaños y tipos, elásticos, conos, discos voladores, globos, pega-bolas, etc.
- Material de tamaño medio: bancos suecos, colchonetas, reproductor mp3.
- Gran material: porterías, canastas, colchonetas de saltos, espalderas, etc.
- Los materiales no convencionales serán: chapas, tabas, botellas de plástico, telas, toallas, cajas de cartón, periódicos, neumáticos, pelotas-cometa, dianas, pelotas con bote, pelotas sin bote, receptáculos, etc.
- Recursos del maestro/a Cronómetro, silbato, registros de seguimiento del alumnado, programas informáticos (ficheros de juegos, Internet), bibliográficos y pizarras digitales.
- Recursos del alumnado: cuaderno de clase, indumentaria apropiada para el desarrollo de las sesiones, bolsa de aseo.
- Recursos Espaciales El centro cuenta con las siguientes instalaciones relacionadas con las actividades lúdico-deportivas:

Pistas polideportivas. Contamos con 4 pistas y con materiales adecuados y en buenas condiciones de uso. Este será el espacio habitual de desarrollo de las UUD, adecuándolo convenientemente para sus diferentes usos. Además, disponemos de una zona verde que rodea dos pistas. Sala de psicomotricidad equipada con espalderas, bancos suecos, espejo, etc. Asimismo, cuenta con almacén para material. Es luminosa y está bien ventilada, aunque presenta dos columnas en el centro que, aunque están protegida, son peligrosas. También debemos tener en cuenta que los servicios de niños y niñas se encuentran en las proximidades de la sala de psicomotricidad.

Precisiones sobre la evaluación

La evaluación debe girar en torno a su planteamiento más formativo basada en los procesos que quedan definidos en los objetivos del área. Trataremos de considerar el esfuerzo y el trabajo realizado además del resultado. Entendiendo que deben existir distintos niveles de exigencia en las destrezas, se atenderá al proceso y todos los elementos que intervienen con una evaluación continua y flexible que favorezca realizar mejoras, adaptándose a la realidad educativa en la que se inserta el alumnado y haciendo partícipe de esta a sus protagonistas. Por ello, se llevará a cabo prestando especial atención a participación de cada alumno o alumna mediante el uso de procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación diversos y ajustados a los criterios de evaluación.

G. Materiales y recursos didácticos

Los recursos materiales que usaremos serán los siguientes:

- Se emplearán las TIC en aquellas Unidades Didácticas que precisen de un trabajo de búsqueda de información o para trabajar ciertos contenidos conceptuales.
- Se hará uso de la biblioteca para consulta de juegos y deportes.
- Pequeño material: cuerdas, picas, pañuelos, zancos, pelotas de diferentes tamaños y tipos, elásticos, conos, discos voladores, globos, pega-bolas, etc.
- Material de tamaño medio: bancos suecos, colchonetas, reproductor mp3.
- Gran material: porterías, canastas, colchonetas de saltos, espalderas, etc.
- Los materiales no convencionales serán: chapas, tabas, botellas de plástico, telas, toallas, cajas de cartón, periódicos, neumáticos, pelotas-cometa, dianas, pelotas con bote, pelotas sin bote, receptáculos, etc.
- Recursos del maestro/a Cronómetro, silbato, registros de seguimiento del alumnado, programas informáticos (ficheros de juegos, Internet), bibliográficos y pizarras digitales.
- Recursos del alumnado: cuaderno de clase, indumentaria apropiada para el desarrollo de las sesiones, bolsa de aseo.
- Recursos Espaciales El centro cuenta con las siguientes instalaciones relacionadas con las actividades lúdico-deportivas:

Pistas polideportivas. Contamos con 4 pistas y con materiales adecuados y en buenas condiciones de uso. Este será el espacio habitual de desarrollo de las UUD, adecuándolo convenientemente para sus diferentes usos. Además, disponemos de una zona verde que rodea dos pistas. Sala de psicomotricidad equipada con espalderas, bancos suecos, espejo, etc. Asimismo, cuenta con almacén para material. Es luminosa y está bien ventilada, aunque presenta dos columnas en el centro que, aunque están protegida, son peligrosas. También debemos tener en cuenta que los servicios de niños y niñas se encuentran en las proximidades de la sala de psicomotricidad.

H. Precisiones sobre la evaluación

La evaluación debe girar en torno a su planteamiento más formativo basada en los procesos que quedan

definidos en los objetivos del área. Trataremos de considerar el esfuerzo y el trabajo realizado además del resultado. Entendiendo que deben existir distintos niveles de exigencia en las destrezas, se atenderá al proceso y todos los elementos que intervienen con una evaluación continua y flexible que favorezca realizar mejoras, adaptándose a la realidad educativa en la que se inserta el alumnado y haciendo partícipe de esta a sus protagonistas. Por ello, se llevará a cabo prestando especial atención a participación de cada alumno o alumna mediante el uso de procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación diversos y ajustados a los criterios de evaluación.

Tiempos y tipos de evaluación:

- Evaluación diagnóstica. En la primera sesión de cada Unidad Didáctica, el docente abrirá un tiempo de juego libre. El docente usará este momento para recoger la información pertinente a través de un cuaderno del profesor (por criterio de evaluación/rúbricas).
- Evaluación formativa: A lo largo del desarrollo de la Unidad Didáctica y en tareas puntuales el docente llevará a cabo una evaluación continua recogiendo información sobre los juegos que vayamos desarrollando siempre en relación a los criterios de evaluación. Las rúbricas que utilizaremos dependerán del tipo de actividad: expresión corporal, juegos cooperativos, etc.
- Evaluación final: Este momento será idóneo también para que alumno y docente realicen una reflexión personal sobre su trabajo en la unidad: autoevaluación.

Técnicas de evaluación:

- Las técnicas de observación, a través de rúbricas con las que iré anotando el grado de participación, de respeto a las normas o dominio del alumno al realizar cada tarea.
- Las técnicas de autoevaluación, favoreciendo el aprendizaje desde la reflexión y valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas. Destinaremos un tiempo de la sesión a la vuelta a la calma en la clase para la reflexión personal y conjunta.

Instrumentos de evaluación:

- Rúbricas para conocer el grado de adquisición de los criterios de evaluación a través de la observación de una tarea individual o colectiva.
- Productos finales: coreografía, tarea final, ¿
- Cuaderno del profesorado en Séneca, en el que iré anotando las valoraciones de cada uno de los aspectos evaluados asociados a los criterios e indicadores de evaluación secuenciados en cada trimestre en las UDIs programadas.
- Escala de observación: Autoevaluación por parte del alumnado.
- Lista de control: Autoevaluación por parte del maestro.

La calificación ha de tener una correspondencia con el grado de logro de las competencias clave y los objetivos del área. Con la suma de los resultados ponderados obtendremos la calificación trimestral.

Los resultados de la evaluación se expresarán en los siguientes términos: Insuficiente (IN): 1, 2, 3, 4, Suficiente (SU): 5, Bien (BI): 6, Notable (NT): 7,8 y Sobresaliente (SB): 9,10, considerándose calificación negativa el Insuficiente y positivas todas las demás. Dado que las calificaciones están asociadas a los criterios e indicadores de evaluación y éstos a las competencias clave, en el cuaderno del profesorado, se encontrará el registro perfil competencial del área en el que las valoraciones de cada indicador nos darán información sobre el grado de desempeño de cada competencia clave. De esta manera, al finalizar el curso escolar, se dispondrá de la evaluación de cada una de las competencias clave. Los resultados se expresarán en 1-4: Mejorable; 5-6: Adecuado; 7-8: Bueno; 9-10: Excelente.

El equipo docente acordará cuantas actuaciones considere de interés para que la transición del alumnado al curso o etapa siguiente se realice con las necesarias garantías de continuidad y coherencia en el proceso educativo. Los medios que vamos a utilizar como instrumento de evaluación son:

- La observación sistemática: del desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Escala de observación, diarios de clase, registro anecdótico.
- El análisis de los trabajos de los alumnos: tomaremos en cuenta su presentación, preocupación por el trabajo correcto, interés por su realización y puesta en escena del mismo.
- Lista de control: es un instrumento en el que se registran habilidades, actitudes y rasgos de conducta.

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES
EDUCACIÓN FÍSICA - 6º DE EDUC. PRIMA.

A. Elementos curriculares**1. Objetivos del área**

Código	Objetivos
1	Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.
2	Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.
3	Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.
4	Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.
5	Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.
6	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.
7	Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices	
Nº Ítem	Ítem
1	Exploración de los elementos orgánico-funcionales implicados en el movimiento: sistemas circulatorio y respiratorio, elementos básicos del aparato locomotor (huesos, músculos, ligamentos y tendones). EF.03.06., EF. 03.07.
2	Conocimiento y puesta en marcha de técnicas de relajación global y segmentaria para toma de conciencia y control del cuerpo en reposo y en movimiento. EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.
3	Adaptación del control tónico tensión y laxitud muscular y de la respiración (inspiración-espriación) al control motor para adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices de forma equilibrada. EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.
4	Ubicación y orientación en el espacio tomando puntos de referencia. Lectura e interpretación de planos sencillos. EF 03.01., EF 03.10.
5	Estructuración espacio-temporal en acciones y situaciones motrices complejas que impliquen variaciones de velocidad, trayectoria, evoluciones grupales. EF.03.01., EF.03.02.
6	Utilización adecuada de la discriminación selectiva de estímulos y de la anticipación perceptiva que determinan la ejecución de la acción motora. EF.03.01., EF.03.02.
7	Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.
8	Coordinación dinámica general y segmentaria. EF.03.01, EF.03.02, EF.03.06, EF.03.07.
9	Equilibrio estático y dinámico con y sin objetos en situaciones con cierta complejidad. EF.03.01., EF03.02., EF.03.06., EF.03.07.
10	Valoración y aceptación de la propia realidad corporal y la de los demás mostrando autonomía personal y autoestima y confianza en sí mismo y en los demás. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.07., EF.03.13.
11	Adaptación y resolución de la ejecución de las habilidades motrices básicas y genéricas eficazmente en la resolución de problemas motores de cierta complejidad. EF.03.01., EF.03.06.
12	Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor en la actividad física. EF.03.01., EF.03.02
13	Conocimiento de los sistemas y aparatos del cuerpo humano que intervienen en la práctica de la actividad física. EF.03.06., EF. 03.07.
14	Indagación y experimentación del acondicionamiento físico orientado a la mejora de la ejecución de las habilidades motrices. Mantenimiento de la flexibilidad, desarrollo de la resistencia y ejercitación globalizada de la fuerza y la velocidad. EF.03.06.
15	Auto exigencia en la mejora de su competencia motriz: aptitud global y habilidad. Valorando la importancia de las capacidades físicas para conseguirlo. EF.03.01., EF.03.06., EF.03.07.
16	Toma de contacto con las habilidades motrices específicas vinculadas a la práctica de la iniciación deportiva. EF.03.01., EF.03.06., EF.03.10.
17	Participación en actividades diversas en condiciones de igualdad, aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06.
18	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre aspectos relacionados con el cuerpo, las habilidades perceptivas motrices, habilidades básicas, genéricas... EF.03.01., EF.03.12.
19	Manifestación de interés autonomía, esfuerzo y constancia en la realización de tareas. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.12.
20	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con el cuerpo, elementos orgánico funcionales, espacio, tiempo, habilidades... EF.03.04., EF.03.12.
Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud	
Nº Ítem	Ítem

Contenidos	
Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud	
Nº Ítem	Ítem
1	Valoración y aplicación de forma autónoma de los hábitos de vida saludables relacionados con la actividad física a nivel postural (actitud postural correcta en reposo y movimientos,) y alimentarios saludables (desayuno, dieta equilibrada, hidratación y autonomía en la higiene corporal (bolsa de aseo y material necesario para la actividad física, higiene de manos...)). EF.03.05.
2	Reflexión y valoración de los efectos de la actividad física en la salud y el bienestar. Identificación de las prácticas poco saludables. EF.03.05., EF.03.11.
3	Sensibilización con la prevención de lesiones en la actividad física: Conocimiento y aplicación del calentamiento, diferentes tipos, funciones y características del mismo, dosificación del esfuerzo y recuperación, comprensión de las funciones e importancia de la vuelta a la calma. EF.03.05., EF.03.06., EF.03.11.
4	Identificación y aplicación de medidas básicas de prevención y relativas al uso correcto de materiales y espacios. Iniciación a los primeros auxilios. EF.03.10., EF.03.11.
5	Fundamentos de una dieta sana y equilibrada, con especial incidencia en la dieta mediterránea, su repercusión sobre la salud y el ejercicio físico. Prevención de enfermedades relacionadas con la alimentación. EF.03.05., EF.03.11.
6	Comprensión de la importancia de la frecuencia cardíaca y respiratoria a la hora de dosificar ritmos e intensidades del esfuerzo. EF.03.05., EF.03.06.
7	Desarrollo adecuado de las capacidades físicas orientadas a la salud. EF.03.05., EF.03.06.
8	Valoración y aprecio de la actividad física para el mantenimiento y la mejora de la salud. EF.03.05.
9	Preparación autónoma de ropa y calzado adecuados para su uso en una práctica concreta. EF.03.11.
10	Aplicación de formas de desplazamiento seguras y sostenibles por el entorno: a pie, monopatín, bicicleta, etc. EF.03.05., EF.03.10.
11	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación de trabajos sobre hábitos de vida saludable, medidas de seguridad... EF.03.05., EF.03.12.
12	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con higiene, alimentación, nutrición, hidratación, frecuencia cardíaca, calentamiento, lesiones, enfermedades, materiales, medidas de seguridad... EF.03.04., EF.03.05., EF.03.12.
Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	
Nº Ítem	Ítem
1	Exploración, desarrollo y participación activa en comunicación corporal valiéndonos de las posibilidades y recursos del lenguaje corporal. EF.03.02.
2	Indagación en técnicas expresivas básicas como mímica, sombras, máscaras... EF.03.02.
3	Composición de movimientos a partir de estímulos rítmicos y musicales. Coordinaciones de movimiento en pareja o grupales, en bailes y danzas sencillos. Elaboración y ejecución de coreografías a partir de propuestas rítmicas y musicales. EF.03.02.
4	Identificación y disfrute de la práctica de bailes populares tanto autóctonos, con especial atención al flamenco, como a los procedentes de otras culturas. EF.03.02., EF 03.08.
5	Experimentación, a través de movimientos y los recursos expresivos del cuerpo, de aquellos palos flamencos más representativos de Andalucía. EF.03.02., EF.03.08.
6	Comprensión, expresión y comunicación de mensajes, sentimientos y emociones a través del cuerpo, el gesto y el movimiento, con espontaneidad y creatividad, de manera individual o colectiva. EF.03.02.
7	Disfrute y experimentación del lenguaje corporal a través de improvisaciones artísticas y con la ayuda de objetos y materiales. EF.03.02.
8	Escenificación (dramatización) de situaciones reales o imaginarias que comporten la utilización de técnicas expresivas. EF.03.02., EF 03.08.
9	Valoración crítica, aprecio y respeto ante los diferentes modos de expresarse, independientemente del nivel de habilidad mostrado. EF.03.02., EF.03.08., EF.03.09., EF.03.13.
10	Control emocional de las representaciones ante los demás. EF.03.02.

Contenidos	
Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	
Nº Ítem	Ítem
11	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación relacionada con los recursos expresivos del cuerpo, el movimiento, bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones... EF.03.02., EF.03.12.
12	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones, manifestaciones culturales, técnicas y lenguajes artísticos... EF.03.04., EF.03.12.
Bloque 4. El juego y deporte escolar	
Nº Ítem	Ítem
1	Investigación, reconocimiento e identificación de diferentes juegos y deportes. EF.03.08., EF.03.10.
2	Aprecio del juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales, fuente de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10., EF.03.13.
3	Práctica de juegos y actividades pre deportivas con o sin implemento. EF.03.08., EF.03.10.
4	Experimentación de juegos populares, tradicionales de distintas culturas y autóctonos con incidencia en la riqueza lúdico-cultural de Andalucía. EF.03.08., EF.03.10.
5	Adaptación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, en función de las acciones de los compañeros, de los compañeros-adversarios y, en su caso, del móvil. EF.03.10.
6	Conocimiento y uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10.
7	Puesta en práctica de juegos y actividades deportivas en entornos no habituales o en el entorno natural. Exploración del deporte de orientación. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10.
8	Iniciación en el conocimiento y aplicación de habilidades específicas de diferentes deportes en situaciones jugadas. EF.03.08., EF.03.10.
9	Respeto del medio ambiente y sensibilización por su cuidado y conservación. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10.
10	Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio previamente elaborado, en el que prime la educación en igualdad. EF.03.03., EF.03.09., EF.03.10., EF.03.11., EF.03.13.
11	Aprecio del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor y valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios. EF.03.10., EF.03.13.
12	Aceptación de formar parte del grupo que le corresponda, del papel a desempeñar en el grupo y del resultado de las competiciones con deportividad. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.09., EF.03.13.
13	Valoración del juego y las actividades deportivas. Participación activa en tareas motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad. EF.03.03., EF.03.10.
14	Investigación y aprecio por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10.
15	Actitud de colaboración, tolerancia, no discriminación y resolución de conflictos a través del diálogo, el debate y aceptando la disparidad de criterios de forma pacífica en la realización de juegos y actividades deportivas en las que participe bien como deportista o como público. EF.03.03., EF.03.09.
16	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre juegos populares, multiculturales, alternativos. EF.03.03., EF.03.10., EF.03.12.
17	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionadas con juegos populares, autóctonos y tradicionales, alternativos, multiculturales, pre deportivos, reglas, normas, entorno (calle...), ocio, medio natural, calle, orientación, planos, mapas... EF.03.04., EF.03.12.

B. Desarrollos curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. EF.03.01. Resolver situaciones motrices de forma eficaz seleccionando, combinando y aplicando las habilidades motrices (perceptivas, básicas, genéricas, ...) requeridas en función de los estímulos y condicionantes espacio-temporales planteados por la tarea, valorando el esfuerzo y la perseverancia como elementos necesarios en la consecución de metas.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.
2. Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.
4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.

Contenidos

Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices

- 1.3. Adaptación del control tónico tensión y laxitud muscular y de la respiración (inspiración-espiración) al control motor para adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices de forma equilibrada. EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.
- 1.4. Ubicación y orientación en el espacio tomando puntos de referencia. Lectura e interpretación de planos sencillos. EF 03.01., EF 03.10.
- 1.7. Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EF1. EF.03.01.01. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
- EF2. EF.03.01.02. Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
- EF3. EF.03.01.03. Adapta 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.

Criterio de evaluación: 1.2. EF.03.02. Utilizar de forma creativa y estética los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de forma individual y colectiva para comunicar sensaciones, emociones e ideas para ejecutar y crear manifestaciones culturales rítmicas y expresivas (bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,...) poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

3. Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.

Contenidos

Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz

- 3.2. Indagación en técnicas expresivas básicas como mímica, sombras, máscaras... EF.03.02.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.02.01. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF2. EF.03.02.02. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.

EF3. EF.03.02.03. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.

EF4. EF.03.02.04. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.

EF5. EF.03.02.05. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

EF6. EF.03.02.06. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

Criterio de evaluación: 1.3. EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.

7. Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

Contenidos

Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud

2.12. Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con higiene, alimentación, nutrición, hidratación, frecuencia cardíaca, calentamiento, lesiones, enfermedades, materiales, medidas de seguridad... EF.03.04., EF.03.05., EF.03.12.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.04.01. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.

EF2. EF.03.04.02. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.

EF3. EF.03.04.03. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

EF4. EF.03.04.04. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.

EF5. EF.03.04.05. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 1.4. EF.03.06. Regular y dosificar eficazmente la intensidad (frecuencia cardíaca, respiratoria...) y la duración del esfuerzo, en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, relacionado estas variables con el tipo de capacidad requerida, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones, para mejorar sus capacidades físicas básicas y coordinativas

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.

4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y

hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.

Contenidos

Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices

1.1. Exploración de los elementos orgánico-funcionales implicados en el movimiento: sistemas circulatorio y respiratorio, elementos básicos del aparato locomotor (huesos, músculos, ligamentos y tendones). EF.03.06., EF. 03.07.

1.3. Adaptación del control tónico tensión y laxitud muscular y de la respiración (inspiración-espирación) al control motor para adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices de forma equilibrada. EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.06.01. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.

EF2. EF.03.06.02. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.

EF3. EF.03.06.03. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.

EF4. EF.03.06.04. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.

EF5. EF.03.06.05. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.

EF6. EF.03.06.06. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

EF7. EF.03.06.07. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.

Criterio de evaluación: 1.5. EF.03.07. Integrar elementos internos del esquema corporal, consolidar su lateralidad, reconociendo en su cuerpo situaciones de tensión, relajación asociadas a la postura, así como las fases y tipos de respiración, valorando y aceptando su propia realidad corporal y la de los demás.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.

Contenidos

Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices

1.2. Conocimiento y puesta en marcha de técnicas de relajación global y segmentaria para toma de conciencia y control del cuerpo en reposo y en movimiento. EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.

1.3. Adaptación del control tónico tensión y laxitud muscular y de la respiración (inspiración-espирación) al control motor para adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices de forma equilibrada. EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.07.01. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.

Criterio de evaluación: 1.6. EF.03.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, manifestando respeto hacia el entorno y el medio natural donde se desarrollan, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación, investigando con el uso de las TIC sobre la variedad de juegos autóctonos y actividades en el medio propia de nuestra comunidad, creando productos realizados con ella (creación de catálogos de juegos, presentaciones,...).

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.
7. Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

Contenidos**Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices**

- 1.18. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre aspectos relacionados con el cuerpo, las habilidades perceptivas motrices, habilidades básicas, genéricas... EF.03.01., EF.03.12.

Bloque 4. El juego y deporte escolar

- 4.9. Respeto del medio ambiente y sensibilización por su cuidado y conservación. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10.

Competencias clave

- CD: Competencia digital
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.03.10.01. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.
- EF2. EF.03.10.02. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.
- EF3. EF.03.10.03. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 1.7. EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

Orientaciones y ejemplificaciones**Objetivos**

7. Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

Contenidos**Bloque 4. El juego y deporte escolar**

- 4.16. Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre juegos populares, multiculturales, alternativos. EF.03.03., EF.03.10., EF.03.12.

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CD: Competencia digital
- CAA: Aprender a aprender
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EF1. EF.03.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
- EF2. EF.03.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.
- EF3. EF.03.12.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 1.8. EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

5. Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.

Contenidos**Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices**

1.10. Valoración y aceptación de la propia realidad corporal y la de los demás mostrando autonomía personal y autoestima y confianza en sí mismo y en los demás. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.07., EF.03.13.

Bloque 4. El juego y deporte escolar

4.2. Aprecio del juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales, fuente de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10., EF.03.13.

4.10. Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio previamente elaborado, en el que prime la educación en igualdad. EF.03.03., EF.03.09., EF.03.10., EF.03.11., EF.03.13.

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.03.13.01. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

Criterio de evaluación: 2.1. EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.04.01. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.

EF2. EF.03.04.02. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.

EF3. EF.03.04.03. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

Criterio de evaluación: 2.2. EF.03.05. Reconocer y explicar los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud y el bienestar, valorando la importancia de una alimentación sana, hábitos posturales correctos y una higiene corporal responsable, integración de hábitos preventivos en la actividad física, manifestando una actitud contraria y crítica hacia los malos hábitos y los mensajes que se aparten de una imagen corporal sana.

Orientaciones y ejemplificaciones**Objetivos**

4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.

Contenidos**Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud**

2.5. Fundamentos de una dieta sana y equilibrada, con especial incidencia en la dieta mediterránea, su repercusión sobre la salud y el ejercicio físico. Prevención de enfermedades relacionadas con la alimentación. EF.03.05., EF.03.11.

2.8. Valoración y aprecio de la actividad física para el mantenimiento y la mejora de la salud. EF.03.05.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.03.05.01. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.

EF2. EF.03.05.02. Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc.).

EF3. EF.03.05.03. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.

Criterio de evaluación: 2.3. EF.03.06. Regular y dosificar eficazmente la intensidad (frecuencia cardíaca, respiratoria...) y la duración del esfuerzo, en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, relacionado estas variables con el tipo de capacidad requerida, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones, para mejorar sus capacidades físicas básicas y coordinativas.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.06.01. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.

EF2. EF.03.06.02. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.

EF3. EF.03.06.03. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.

EF4. EF.03.06.04. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

Criterio de evaluación: 2.4. EF.03.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, manifestando respeto hacia el entorno y el medio natural donde se desarrollan, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación, investigando con el uso de las TIC sobre la variedad de juegos autóctonos y actividades en el medio propia de nuestra comunidad, creando productos realizados con ella (creación de catálogos de juegos, presentaciones,...).

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.10.01. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural

EF2. EF.03.10.02. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 2.5. EF.03.11. Identificar y explicar la importancia de la aplicación de hábitos de prevención y medidas de seguridad necesarias ante los posibles riesgos propios de la actividad física, mostrando una actitud activa y responsable para su uso.

Orientaciones y ejemplificaciones**Objetivos**

4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.

Contenidos**Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices**

1.1. Exploración de los elementos orgánico-funcionales implicados en el movimiento: sistemas circulatorio y respiratorio, elementos básicos del aparato locomotor (huesos, músculos, ligamentos y tendones). EF.03.06., EF. 03.07.

Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud

2.2. Reflexión y valoración de los efectos de la actividad física en la salud y el bienestar. Identificación de las prácticas poco saludables. EF.03.05., EF.03.11.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.11.01. Describe los efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.
EF2. EF.03.11.02. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 2.6. EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CD: Competencia digital
CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
EF2. EF.03.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.
EF3. EF.03.12.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 3.1. EF.03.02. Utilizar de forma creativa y estética los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de forma individual y colectiva para comunicar sensaciones, emociones e ideas para ejecutar y crear manifestaciones culturales rítmicas y expresivas (bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,...) poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.02.01. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.
EF2. EF.03.02.02. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.
EF3. EF.03.02.03. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.
EF4. EF.03.02.04. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

Criterio de evaluación: 3.2. EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CAA: Aprender a aprender
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.04.01. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.
EF2. EF.03.04.02. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.
EF3. EF.03.04.03. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

Criterio de evaluación: 3.3. EF.03.08. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas que se pueden realizar en la Comunidad Autónoma de Andalucía practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela.

Orientaciones y ejemplificaciones**Objetivos**

6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.

Contenidos**Bloque 4. El juego y deporte escolar**

4.4. Experimentación de juegos populares, tradicionales de distintas culturas y autóctonos con incidencia en la riqueza lúdico-cultural de Andalucía. EF.03.08., EF.03.10.

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.08.01. Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.
EF2. EF.03.08.02. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.
EF3. EF.03.08.03. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

Criterio de evaluación: 3.4. EF.03.09. Participar en debates relacionados con posibles situaciones conflictivas que puedan surgir en la práctica de actividades lúdicas y deportivas, opinando coherentemente con actitud crítica y asertiva, aceptando las opiniones de los demás.

Orientaciones y ejemplificaciones**Contenidos****Bloque 4. El juego y deporte escolar**

4.15. Actitud de colaboración, tolerancia, no discriminación y resolución de conflictos a través del diálogo, el debate y aceptando la disparidad de criterios de forma pacífica en la realización de juegos y actividades deportivas en las que participe bien como deportista o como público. EF.03.03., EF.03.09.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.09.01. Adopta una actitud crítica ante las modas y la imagen corporal de los modelos publicitarios.
EF2. EF.03.09.02. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.
EF3. EF.03.09.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 3.5. EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CD: Competencia digital
CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
EF2. EF.03.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

Criterio de evaluación: 3.6. EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.03.13.01. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

Criterio de evaluación: 4.1. EF.03.03. Elegir y utilizar adecuadamente las estrategias de juegos y de actividades físicas relacionadas con la cooperación, la oposición y la combinación de ambas, para resolver los retos tácticos implícitos en esos juegos y actividades, respetando los acuerdos, normas y reglas por las que se rigen.

Orientaciones y ejemplificaciones

Objetivos

5. Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.

Contenidos

Bloque 4. El juego y deporte escolar

4.10. Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio previamente elaborado, en el que prime la educación en igualdad. EF.03.03., EF.03.09., EF.03.10., EF.03.11., EF.03.13.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.03.01. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
EF2. EF.03.03.02. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
EF3. EF.03.03.03. Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.

Criterio de evaluación: 4.2. EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CAA: Aprender a aprender
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.03.04.01. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.
- EF2. EF.03.04.02. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.
- EF3. EF.03.04.03. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.
- EF4. EF.03.04.04. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

Criterio de evaluación: 4.3. EF.03.08. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas que se pueden realizar en la Comunidad Autónoma de Andalucía practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.03.08.01. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

Criterio de evaluación: 4.4. EF.03.09. Participar en debates relacionados con posibles situaciones conflictiva que puedan surgir en la práctica de actividades lúdicas y deportivas, opinando coherentemente con actitud crítica y asertiva, aceptando las opiniones de los demás.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EF1. EF.03.09.01. Adopta una actitud crítica ante las modas y la imagen corporal de los modelos publicitarios.
- EF2. EF.03.09.02. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.
- EF3. EF.03.09.03. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

Criterio de evaluación: 4.5. EF.03.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, manifestando respeto hacia el entorno y el medio natural donde se desarrollan, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación, investigando con el uso de las TIC sobre la variedad de juegos autóctonos y actividades en el medio propia de nuestra comunidad, creando productos realizados con ella (creación de catálogos de juegos, presentaciones,...).

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CD: Competencia digital
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.03.10.01. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.

Estándares

EF2. EF.03.10.02. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.

EF3. EF.03.10.03. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 4.6. EF.03.11. Identificar y explicar la importancia de la aplicación de hábitos de prevención y medidas de seguridad necesarias ante los posibles riesgos propios de la actividad física, mostrando una actitud activa y responsable para su uso.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.11.01. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 4.7. EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.

EF2. EF.03.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

Criterio de evaluación: 4.8. EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.03.13.01. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.

EF2. EF.03.13.02. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

EF3. EF.03.13.03. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

C. Ponderaciones de los indicadores

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EF1.1	EF.03.01. Resolver situaciones motrices de forma eficaz seleccionando, combinando y aplicando las habilidades motrices (perceptivas, básicas, genéricas, ...) requeridas en función de los estímulos y condicionantes espacio-temporales planteados por la tarea, valorando el esfuerzo y la perseverancia como elementos necesarios en la consecución de metas.	8
EF1.2	EF.03.02. Utilizar de forma creativa y estética los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de forma individual y colectiva para comunicar sensaciones, emociones e ideas para ejecutar y crear manifestaciones culturales rítmicas y expresivas (bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,...) poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.	8
EF1.3	EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.	8
EF1.4	EF.03.06. Regular y dosificar eficazmente la intensidad (frecuencia cardíaca, respiratoria...) y la duración del esfuerzo, en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, relacionado estas variables con el tipo de capacidad requerida, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones, para mejorar sus capacidades físicas básicas y coordinativas	8
EF1.5	EF.03.07. Integrar elementos internos del esquema corporal, consolidar su lateralidad, reconomiedo en su cuerpo situaciones de tensión, relajación asociadas a la postura, así como las fases y tipos de respiración, valorando y aceptando su propia realidad corporal y la de los demás.	8
EF1.6	EF.03.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, manifestando respeto hacia el entorno y el medio natural donde se desarrollan, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación, investigando con el uso de las TIC sobre la variedad de juegos autóctonos y actividades en el medio propia de nuestra comunidad, creando productos realizados con ella (creación de catálogos de juegos, presentaciones,...).	8
EF1.7	EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.	8
EF1.8	EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas.	8
EF2.1	EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.	0
EF2.2	EF.03.05. Reconocer y explicar los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud y el bienestar, valorando la importancia de una alimentación sana, hábitos posturales correctos y una higiene corporal responsable, integración de hábitos preventivos en la actividad física, manifestando una actitud contraria y crítica hacia los malos hábitos y los mensajes que se aparten de una imagen corporal sana.	8

EF2.3	EF.03.06. Regular y dosificar eficazmente la intensidad (frecuencia cardíaca, respiratoria...) y la duración del esfuerzo, en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, relacionado estas variables con el tipo de capacidad requerida, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones, para mejorar sus capacidades físicas básicas y coordinativas.	0
EF2.4	EF.03.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, manifestando respeto hacia el entorno y el medio natural donde se desarrollan, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación, investigando con el uso de las TIC sobre la variedad de juegos autóctonos y actividades en el medio propia de nuestra comunidad, creando productos realizados con ella (creación de catálogos de juegos, presentaciones,...).	0
EF2.5	EF.03.11. Identificar y explicar la importancia de la aplicación de hábitos de prevención y medidas de seguridad necesarias ante los posibles riesgos propios de la actividad física, mostrando una actitud activa y responsable para su uso.	8
EF2.6	EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.	0
EF3.1	EF.03.02. Utilizar de forma creativa y estética los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de forma individual y colectiva para comunicar sensaciones, emociones e ideas para ejecutar y crear manifestaciones culturales rítmicas y expresivas (bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,...) poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.	0
EF3.2	EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.	0
EF3.3	EF.03.08. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas que se pueden realizar en la Comunidad Autónoma de Andalucía practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela.	6
EF3.4	EF.03.09. Participar en debates relacionados con posibles situaciones conflictivas que puedan surgir en la práctica de actividades lúdicas y deportivas, opinando coherentemente con actitud crítica y asertiva, aceptando las opiniones de los demás.	8
EF3.5	EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.	0
EF3.6	EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas.	0
EF4.1	EF.03.03. Elegir y utilizar adecuadamente las estrategias de juegos y de actividades físicas relacionadas con la cooperación, la oposición y la combinación de ambas, para resolver los retos tácticos implícitos en esos juegos y actividades, respetando los acuerdos, normas y reglas por las que se rigen.	6

EF4.2	EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.	0
EF4.3	EF.03.08. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas que se pueden realizar en la Comunidad Autónoma de Andalucía practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela	0
EF4.4	EF.03.09. Participar en debates relacionados con posibles situaciones conflictiva que puedan surgir en la práctica de actividades lúdicas y deportivas, opinando coherentemente con actitud crítica y asertiva, aceptando las opiniones de los demás.	0
EF4.5	EF.03.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, manifestando respeto hacia el entorno y el medio natural donde se desarrollan, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación, investigando con el uso de las TIC sobre la variedad de juegos autóctonos y actividades en el medio propia de nuestra comunidad, creando productos realizados con ella (creación de catálogos de juegos, presentaciones,...).	0
EF4.6	EF.03.11. Identificar y explicar la importancia de la aplicación de hábitos de prevención y medidas de seguridad necesarias ante los posibles riesgos propios de la actividad física, mostrando una actitud activa y responsable para su uso.	0
EF4.7	EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.	0
EF4.8	EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas.	0

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	¡ Bienvenidos a tod@s! (presentación y evaluación inicial)	10 al 20 de septiembre
Justificación		
En esta primera unidad didáctica buscamos una buena adaptación de todos los alumnos, en un contexto fundamentalmente lúdico.		
Número	Título	Temporización
2	¡Nos ponemos en forma! (Capacidades Físicas Básicas) Jugando al atletismo	21 sept al 10 de octubre
Justificación		
Practicamos diferentes actividades motrices jugadas con y sin manipulación de elementos .		
Número	Título	Temporización
3	Jugamos al Balonmano	10 octubre -21 de octubre.
Justificación		
Trabajaremos de numerosas maneras las posibilidades que nos brinda el deporte colectivo e individual adaptándolo a una categoría de predeporte y utilizando materiales diversos y múltiples dificultades. CSyC y CEE. y CEE.		

Número	Título	Temporización
4	Nos divertimos con el Fútbol Sala	21 octubre ¿ 11 noviembre
Justificación		
Trabajaremos de numerosas maneras las posibilidades que nos brinda el deporte colectivo adaptándolo a una categoría de predeporte y utilizando materiales diversos y múltiples dificultades. CSyC y CEE.		
Número	Título	Temporización
5	Un mundo alternativo 1 (deportes y juegos alternativos)	11 noviembre ¿ 2 diciembre
Justificación		
Practicamos juegos y deportes alternativos adaptados a nuestro entorno. CSyC y CcyEC.		
Número	Título	Temporización
6	Repaso y evaluación.	2 diciembre - 23 de diciembre
Justificación		
Repasamos y evaluamos los diferentes aspectos trabajados en el trimestre.		
Número	Título	Temporización
7	Rugby Tag	9 - 25 de enero
Justificación		
Trabajamos este juego que cambia la mecánica de los juegos de balón más extendidos por nuestra zona.		
Número	Título	Temporización
8	La unión hace la fuerza	25 de enero - 10 de febrero
Justificación		
Esta unidad busca la mejora del clima escolar y trabajo en equipo. Partiendo de la efeméride del 30 de enero ¿Día escolar de la Paz y la No violencia¿ trabajando los diferentes dominios de acción motriz.		
Número	Título	Temporización
9	Los juegos de siempre (juegos tradicionales)	10 febrero - 4 de marzo
Justificación		
Trabajamos los juegos populares y los tradicionales de nuestro entorno (canicas, trompo ,la rueda , etc).		
Número	Título	Temporización
10	-Repaso y evaluación.	7 - 18 de marzo
Justificación		
Repasamos y evaluamos los diferentes aspectos trabajados.		
Número	Título	Temporización
11	Practicamos Voleibol	18 marzo ¿ 31 de marzo
Justificación		
Trabajaremos de numerosas maneras las posibilidades que nos brinda el deporte colectivo adaptándolo a una categoría de predeporte y utilizando materiales diversos y múltiples dificultades. CSyC y CEE.		
Número	Título	Temporización
12	Jugamos junt@s (Juegos y Deportes colectivos)	10 de abril - 5 mayo
Justificación		
Trabajaremos de numerosas maneras las posibilidades que nos brinda el deporte colectivo e individual adaptándolo a una categoría de predeporte y utilizando materiales diversos y múltiples dificultades. CSyC y CEE.		
Número	Título	Temporización
13	Nos acercamos al baloncesto (juegos predeportivos)	5 de mayo -19 de mayo
Justificación		
Trabajaremos de numerosas maneras las posibilidades que nos brinda el deporte colectivo adaptándolo a		

una categoría de predeporte y utilizando materiales diversos y múltiples dificultades. CSyC y CEE.		
Número	Título	Temporización
14	Qué juegos tan modernos 2 (juegos y deportes alternativos)	19 de mayo ¿ 9 de junio
Justificación		
Practicamos juegos y deportes alternativos adaptádoslos a nuestro entorno costero .CSyC y CcyEC.		
Número	Título	Temporización
15	Repaso y evaluación.	9 al 22 de junio
Justificación		
Repasamos y evaluamos los diferentes aspectos trabajados en el trimestre.		

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Sin especificar

F. Metodología

La Educación física debe contribuir al desarrollo integral del alumnado partiendo del desarrollo de la motricidad humana y las características propias a través del desarrollo corporal, el aprendizaje instrumental básico, la autonomía y la socialización. Las propuestas deben conocer y partir del contexto inmediato del alumnado y deberán permitir adaptarlas a sus condiciones personales y sus posibilidades.

En este área, los alumnos y alumnas son los protagonistas de su proceso de enseñanza aprendizaje. El autoaprendizaje permite que sea capaz de resolver planteamientos motrices, organizar su propio trabajo, constatar y comprobar en sí mismo la mejora, tanto en sus actitudes como en sus habilidades y destrezas que a su vez estimularán la creatividad, huyendo de modelos fijos o estereotipados. Será un área de acción y reflexión, donde en las actividades debe valorarse más los procesos que los resultados. El aspecto lúdico y deportivo favorece el trabajo en equipo, fomentando el compañerismo y la cooperación. El conocimiento y práctica de juegos populares, tradicionales y alternativos, contribuirán a enriquecer su identidad cultural. Como línea de acción se integrarán en las propuestas aspectos tales como la colaboración, el juego limpio, la autonomía personal, el autoconocimiento, la superación de dificultades, los hábitos de vida saludable y la resolución de problemas-conflictos.

El desarrollo del área tratará de gestionar progresiones lógicas en las distintas tareas, actividades y ejercicios que la configuran. Se establecerá como punto de partida los aprendizajes previos del alumnado para progresar en virtud a cada uno de ellos y sus capacidades. Para valorar el desarrollo de las competencias se crearán situaciones variadas, de tal forma que el alumnado pueda transferir lo aprendido y poner en práctica sus aptitudes para solucionar y tomar decisiones en las distintas circunstancias que le surjan.

La riqueza del tratamiento del área, los aspectos que intervienen en el desarrollo del individuo, el aspecto lúdico como recurso didáctico y la transversalidad con las demás áreas y competencias, hacen posible que el desarrollo de sus objetivos e intereses vayan más allá de un contexto fijo y formal educativo.

- Enfoque globalizador: los diversos contenidos se recogerán en propuestas de aprendizaje dentro de un contexto atendiendo tanto a los de tipo procedimental como conceptual y actitudinal. ¿Metodología constructiva: será el propio alumno el que construya su propio aprendizaje; el profesor actuará como guía para establecer relaciones entre los conocimientos y experiencias previas, y los contenidos nuevos.

- Metodología participativa: potenciar actividades grupales, planificación y ejecución de tareas y toma de decisiones en grupo para favorecer la cooperación y la comunicación profesor-alumno y alumno-profesor.

- Funcionalidad y Significatividad de los conocimientos: dar una utilidad real a los nuevos conocimientos, así como partir de las experiencias previas de los alumnos y alumnas.

- Metodología integradora: realizar multitud de actividades y de distinto y progresivo nivel de dificultad.

- Motivadora: dar un carácter lúdico a todas las actividades para facilitar su realización y favorecer la relación intergrupala.

- Enfoque plurimetodológico: ésta debe ser susceptible de ser modificada, adaptada, para permitir la adaptación del proceso enseñanza aprendizaje a las características puntuales del grupo o alumno concreto.

- Crear ambientes adecuados, seleccionar medios y recursos adecuados, profesor como guía-facilitador del aprendizaje, aprendizaje como proceso social, adecuación y control de espacios y tiempos.

En definitiva, la metodología y todos aquellos aspectos que en ella se engloban, habrán de estar al servicio del alumnado y no al contrario de forma que éste sea el auténtico protagonista del proceso de e/a. Una vez expuestos los principios pedagógicos generales, pasaremos a relacionar a continuación, de forma esquemática, aquellos más específicos del Área de Educación Física.

- Tratamiento global y cíclico de los contenidos.

- Fomento de la interacción profesor-grupo-alumno/a.

- Valorar el proceso por encima del resultado final.

- Atención y adaptación a las características individuales y colectivas del grupo.

- Control de tiempos, tareas, grupos, material.

- Actividades fundamentalmente lúdicas, novedosas y motivantes.

- Tener presente que la E.F va más allá del ámbito escolar (actividades extraescolares, ocio...) y por lo tanto tomar medidas al respecto: coordinación con actividades extraescolares, desarrollo de hábitos saludables.

- Material y espacios seguros, multifuncionales, motivantes.

- Utilización integrada de los espacios de la comunidad y la escuela.

- Agrupamientos flexibles y mixtos. ¿Eliminación de estereotipos y desarrollo de actitudes coeducativas.

- Utilización del portátil para la realización de diversos trabajos, tanto individuales como grupales y como medio de búsqueda de información.

- Utilización del medio natural para la práctica de actividades físicas y como recurso para el ocio activo y saludable.

G. Materiales y recursos didácticos

La Educación física debe contribuir al desarrollo integral del alumnado partiendo del desarrollo de la motricidad humana y las características propias a través del desarrollo corporal, el aprendizaje instrumental básico, la autonomía y la socialización. Las propuestas deben conocer y partir del contexto inmediato del alumnado y deberán permitir adaptarlas a sus condiciones personales y sus posibilidades.

En este área, los alumnos y alumnas son los protagonistas de su proceso de enseñanza aprendizaje. El autoaprendizaje permite que sea capaz de resolver planteamientos motrices, organizar su propio trabajo, constatar y comprobar en sí mismo la mejora, tanto en sus actitudes como en sus habilidades y destrezas que a su vez estimularán la creatividad, huyendo de modelos fijos o estereotipados. Será un área de acción y reflexión, donde en las actividades debe valorarse más los procesos que los resultados. El aspecto lúdico y deportivo favorece el trabajo en equipo, fomentando el compañerismo y la cooperación. El conocimiento y práctica de juegos populares, tradicionales y alternativos, contribuirán a enriquecer su identidad cultural. Como línea de acción se integrarán en las propuestas aspectos tales como la colaboración, el juego limpio, la autonomía personal, el autoconocimiento, la superación de dificultades, los hábitos de vida saludable y la resolución de problemas-conflictos.

El desarrollo del área tratará de gestionar progresiones lógicas en las distintas tareas, actividades y ejercicios que la configuran. Se establecerá como punto de partida los aprendizajes previos del alumnado para progresar en virtud a cada uno de ellos y sus capacidades. Para valorar el desarrollo de las competencias se crearán situaciones variadas, de tal forma que el alumnado pueda transferir lo aprendido y poner en práctica sus aptitudes para solucionar y tomar decisiones en las distintas circunstancias que le surjan.

La riqueza del tratamiento del área, los aspectos que intervienen en el desarrollo del individuo, el aspecto lúdico como recurso didáctico y la transversalidad con las demás áreas y competencias, hacen posible que el desarrollo de sus objetivos e intereses vayan más allá de un contexto fijo y formal educativo.

- Enfoque globalizador: los diversos contenidos se recogerán en propuestas de aprendizaje dentro de un contexto atendándose tanto a los de tipo procedimental como conceptual y actitudinal. ¿Metodología constructiva: será el propio alumno el que construya su propio aprendizaje; el profesor actuará como guía para establecer relaciones entre los conocimientos y experiencias previas, y los contenidos nuevos.

- Metodología participativa: potenciar actividades grupales, planificación y ejecución de tareas y toma de decisiones en grupo para favorecer la cooperación y la comunicación profesor-alumno y alumno-profesor.

- Funcionalidad y Significatividad de los conocimientos: dar una utilidad real a los nuevos conocimientos, así como partir de las experiencias previas de los alumnos y alumnas.

- Metodología integradora: realizar multitud de actividades y de distinto y progresivo nivel de dificultad.

- Motivadora: dar un carácter lúdico a todas las actividades para facilitar su realización y favorecer la relación intergrupala.

- Enfoque plurimetodológico: ésta debe ser susceptible de ser modificada, adaptada, para permitir la adaptación del proceso enseñanza aprendizaje a las características puntuales del grupo o alumno concreto.

- Crear ambientes adecuados, seleccionar medios y recursos adecuados, profesor como guía-facilitador del aprendizaje, aprendizaje como proceso social, adecuación y control de espacios y tiempos.

En definitiva, la metodología y todos aquellos aspectos que en ella se engloban, habrán de estar al servicio del alumnado y no al contrario de forma que éste sea el auténtico protagonista del proceso de e/a. Una vez expuestos los principios pedagógicos generales, pasaremos a relacionar a continuación, de forma esquemática, aquellos más específicos del Área de Educación Física.

- Tratamiento global y cíclico de los contenidos.

- Fomento de la interacción profesor-grupo-alumno/a.

- Valorar el proceso por encima del resultado final.

- Atención y adaptación a las características individuales y colectivas del grupo.

- Control de tiempos, tareas, grupos, material.

- Actividades fundamentalmente lúdicas, novedosas y motivantes.

- Tener presente que la E.F va más allá del ámbito escolar (actividades extraescolares, ocio...) y por lo tanto tomar medidas al respecto: coordinación con actividades extraescolares, desarrollo de hábitos saludables.

- Material y espacios seguros, multifuncionales, motivantes.

- Utilización integrada de los espacios de la comunidad y la escuela.

- Agrupamientos flexibles y mixtos. ¿Eliminación de estereotipos y desarrollo de actitudes coeducativas.

- Utilización del portátil para la realización de diversos trabajos, tanto individuales como grupales y como medio de búsqueda de información.

- Utilización del medio natural para la práctica de actividades físicas y como recurso para el ocio activo y saludable.

H. Precisiones sobre la evaluación

La evaluación debe girar en torno a su planteamiento más formativo basada en los procesos que quedan definidos en los objetivos del área. Trataremos de considerar el esfuerzo y el trabajo realizado además del

resultado. Entendiendo que deben existir distintos niveles de exigencia en las destrezas, se atenderá al proceso y todos los elementos que intervienen con una evaluación continua y flexible que favorezca realizar mejoras, adaptándose a la realidad educativa en la que se inserta el alumnado y haciendo partícipe de esta a sus protagonistas. Por ello, se llevará a cabo prestando especial atención a participación de cada alumno o alumna mediante el uso de procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación diversos y ajustados a los criterios de evaluación.

Tiempos y tipos de evaluación:

- Evaluación diagnóstica. En la primera sesión de cada Unidad Didáctica, el docente abrirá un tiempo de juego libre. El docente usará este momento para recoger la información pertinente a través de un cuaderno del profesor (por criterio de evaluación/rúbricas).
- Evaluación formativa: A lo largo del desarrollo de la Unidad Didáctica y en tareas puntuales el docente llevará a cabo una evaluación continua recogiendo información sobre los juegos que vayamos desarrollando siempre en relación a los criterios de evaluación. Las rúbricas que utilizaremos dependerán del tipo de actividad: expresión corporal, juegos cooperativos, etc.
- Evaluación final: Este momento será idóneo también para que alumno y docente realicen una reflexión personal sobre su trabajo en la unidad: autoevaluación.

Técnicas de evaluación:

- Las técnicas de observación, a través de rúbricas con las que iré anotando el grado de participación, de respeto a las normas o dominio del alumno al realizar cada tarea.
- Las técnicas de autoevaluación, favoreciendo el aprendizaje desde la reflexión y valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas. Destinaremos un tiempo de la sesión a la vuelta a la calma en la clase para la reflexión personal y conjunta.

Instrumentos de evaluación:

- Rúbricas para conocer el grado de adquisición de los criterios de evaluación a través de la observación de una tarea individual o colectiva.
- Productos finales: coreografía, tarea final, ¿
- Cuaderno del profesorado en Séneca, en el que iré anotando las valoraciones de cada uno de los aspectos evaluados asociados a los criterios e indicadores de evaluación secuenciados en cada trimestre en las UDIs programadas.
- Escala de observación: Autoevaluación por parte del alumnado.
- Lista de control: Autoevaluación por parte del maestro.

La calificación ha de tener una correspondencia con el grado de logro de las competencias clave y los objetivos del área. Con la suma de los resultados ponderados obtendremos la calificación trimestral.

Los resultados de la evaluación se expresarán en los siguientes términos: Insuficiente (IN): 1, 2, 3, 4, Suficiente (SU): 5, Bien (BI): 6, Notable (NT): 7,8 y Sobresaliente (SB): 9,10, considerándose calificación negativa el Insuficiente y positivas todas las demás. Dado que las calificaciones están asociadas a los criterios e indicadores de evaluación y éstos a las competencias clave, en el cuaderno del profesorado, se encontrará el registro perfil competencial del área en el que las valoraciones de cada indicador nos darán información sobre el grado de desempeño de cada competencia clave. De esta manera, al finalizar el curso escolar, se dispondrá de la evaluación de cada una de las competencias clave. Los resultados se expresarán en 1-4: Mejorable; 5-6: Adecuado; 7-8: Bueno; 9-10: Excelente.

El equipo docente acordará cuantas actuaciones considere de interés para que la transición del alumnado al curso o etapa siguiente se realice con las necesarias garantías de continuidad y coherencia en el proceso educativo. Los medios que vamos a utilizar como instrumento de evaluación son:

- La observación sistemática: del desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Escala de observación, diarios de clase, registro anecdótico.
- El análisis de los trabajos de los alumnos: tomaremos en cuenta su presentación, preocupación por el trabajo correcto, interés por su realización y puesta en escena del mismo.
- Lista de control: es un instrumento en el que se registran habilidades, actitudes y rasgos de conducta.