

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EDUCACIÓN FÍSICA

EDUCACIÓN PRIMARIA

2021/2022

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. Adaptación a docencia telemática

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

EDUCACIÓN FÍSICA - 1º DE EDUC. PRIMA.
EDUCACIÓN FÍSICA - 2º DE EDUC. PRIMA.
EDUCACIÓN FÍSICA - 3º DE EDUC. PRIMA.
EDUCACIÓN FÍSICA - 4º DE EDUC. PRIMA.
EDUCACIÓN FÍSICA - 5º DE EDUC. PRIMA.
EDUCACIÓN FÍSICA - 6º DE EDUC. PRIMA.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EDUCACIÓN FÍSICA EDUCACIÓN PRIMARIA 2021/2022

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».

Dadas las características de nuestro centro, el alumnado se encuentra agrupado por niveles. Mas concretamente, en el área de Educación Física, existirá una clase de 2º, 3º y 4º con 13 niñas y niños, y otra clase de 5º y 6º con 5 niños y niñas, teniendo cada clase 3 horas semanales.

B. Organización del equipo de ciclo

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 80.1 del 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 «cada equipo de ciclo estará integrado por los maestros y maestras que impartan docencia en él. Los maestros y maestras que impartan docencia en diferentes ciclos serán adscritos a uno de éstos por el director o directora del centro, garantizándose, no obstante, la coordinación de este profesorado con los otros equipos con los que esté relacionado, en razón de las enseñanzas que imparte».

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.

- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.

- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria 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 los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

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

El área de 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 la 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 vivenciado y de sus posibilidades lúdicas, expresivas y comunicativas; así como la importancia de la aceptación del propio cuerpo y de utilizarlo eficazmente.

En la sociedad actual, que progresa hacia la optimización del esfuerzo intelectual y físico, se hace imprescindible la práctica de la actividad física, pero sobre todo su aprendizaje y valoración como medio de equilibrio psicofísico. Esta situación de constante aprendizaje debe estar presente durante toda la vida como una actitud ante los retos físicos o de otra índole que se les presente a nuestro alumnado. Para ello hemos de buscar el desarrollo de procesos reflexivos que nos inviten a percibir, analizar, decidir y finalmente evaluar los patrones puestos en acción; todo ello, teniendo en cuenta el entorno, el momento, las personas, nuestro desarrollo real y potencial de competencia motriz.

Proporcionar un estilo de vida saludable es un elemento esencial del área de Educación Física. Es cierto que son muchos los beneficios que genera la sociedad del conocimiento, pero también ha sido pródiga en costumbres poco saludables desde la infancia, donde el sedentarismo y la obesidad pueden llegar a convertirse en problemas graves para la salud. Desde esta perspectiva, la Educación Física ha de tratar de mantener el equilibrio entre actividad y reposo haciendo que la máxima *¿mens sana in corpore sano?* siga teniendo validez. Por ello, la Educación Física se debe centrar en plantear propuestas para el desarrollo de planos competenciales relacionados con la salud, y que tendrían como finalidad tanto la adquisición de hábitos saludables en virtud a

una práctica regular de actividades físicas como una actitud crítica ante aquellas prácticas sociales ya asentadas o emergentes que resulten perjudiciales. Se trata de que cada alumna o alumno adquieran hábitos saludables que posibiliten sentirse satisfechos con su propia identidad corporal, la cual será vehículo de expresión y comunicación consigo mismo y con los demás.

El Consejo de Europa a través de ¿La Carta Europea del Deporte¿ adoptó la resolución relativa a los principios que deben imperar las políticas y la planificación deportiva. Entre las directrices que se establecen cabe destacar la importancia de velar porque todos los escolares disfruten de programas de práctica de deportes, de actividades recreativas y de Educación física.

Fomentar el deporte escolar como práctica deportiva que se programa y desarrolla desde el centro educativo requiere el fomento de esa práctica desde un enfoque lúdico-recreativo, donde predomina el desarrollo de valores educativos como la cooperación-colaboración, la coeducación, la solidaridad, la igualdad de oportunidades. A partir del diseño, desarrollo y evaluación de juegos y actividades de carácter cooperativo y de cooperación-oposición aumentaremos la participación del alumnado en condiciones de igualdad de sexo, reduciendo la competitividad y aumentando el grado de autonomía del alumnado, así como la creatividad en los juegos y actividades que se desarrollan.

La Educación Física permite al alumnado indagar en sus cualidades y destrezas motrices y las lleva a la práctica en situaciones de enseñanza-aprendizaje variadas. Las experiencias individuales y colectivas permiten adaptar las respuestas a los diferentes contextos, de esta forma atiende a las dimensiones de la personalidad: sensorial, cognitiva, afectiva, comunicativa, estética, de la salud, moral, social y creativa. Este área es un verdadero motor de formación integral y permanente, ya que a partir de propuestas de tareas competenciales dinámicas y variadas servirá para instrumentalizar en otras áreas actitudes que ayuden a afrontar los retos que en ellas se destilen, sobrepasando su plano motriz inicial. La actividad física tiene un valor educativo muy importante, tanto por las posibilidades de exploración que propicia como por las relaciones lógicas que el sujeto establece en las interacciones con los objetos, el medio, los otros y consigo mismo. Así, por ejemplo, los alumnos y alumnas construyen sus primeras nociones topológicas, temporales, espaciales o de resolución de problemas en actividades que emprende con otros en diferentes situaciones motrices.

No podemos obviar el papel tan importante y motivador que desempeña el juego en este área, siendo el aspecto lúdico un eje sobre el que gira todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Existe en el juego una respuesta a diferentes situaciones vivenciales en el espacio escolar, la calle, el barrio y diferentes manifestaciones populares. Su práctica habitual debe desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia. Además, la práctica lúdica se vinculará a la cultura andaluza que aporta multitud de tradiciones y manifestaciones propias de indudable riqueza. Conviene por tanto tener en cuenta la importancia de que los alumnos y alumnas conozcan y practiquen juegos autóctonos y tradicionales, como vínculo de nuestro patrimonio cultural.

El área de Educación Física debe hacer que cada plaza, cada barrio y en definitiva, cada rincón de Andalucía, sea una extensión de las actividades realizadas en los patios de las escuelas, para que en ellos se juegue a lo que se juega en los colegios. En la comunidad y contextos del alumnado se deben encontrar las actitudes que se cultivan en la escuela; de esta forma, el área se consolidará en la categoría de área competencial que promueva acciones, reflexiones y actitudes que aporten nuestro granito de arena para una sociedad más solidaria, saludable y dispuesta a afrontar los retos.

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.

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 concluirlos de manera satisfactoria.

H. Orientaciones metodológicas

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4 de la Orden de 17 de marzo de 2015, las orientaciones metodológicas para la Educación Primaria son las siguientes:

1. Los centros docentes elaborarán sus programaciones didácticas para esta etapa desde la consideración de la atención a la diversidad y del acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.
2. En esta etapa educativa se fomentará especialmente una metodología centrada en la actividad y participación del alumnado que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión. Se integrarán en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato del alumnado. El objeto central de la práctica educativa es que el alumnado alcance el máximo desarrollo de sus capacidades y no el de adquirir de forma aislada los contenidos de las áreas, ya que estos son un elemento del currículo que sirve de instrumento para facilitar el aprendizaje.
3. El aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos. El alumnado debe ser capaz de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo, en el desarrollo de algunos de ellos.
4. Se asegurará el trabajo en equipo del profesorado, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar para que se desarrolle el aprendizaje por competencias, garantizando la coordinación de todos los miembros del equipo docente que atienda a cada alumno o alumna en su grupo.
5. Las tecnologías de la información y de la comunicación formarán parte del uso habitual como instrumento facilitador para el desarrollo del currículo.
6. La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las áreas incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a treinta minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo de dicha competencia.

Basándonos en las orientaciones metodológicas anteriores, para el área de Educación Física se pueden tener en cuenta las siguientes estrategias metodológicas recogidas en la parte correspondiente del Anexo de la Orden de 17 de marzo de 2015.

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 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.

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 mas allá de un contexto fijo y formal educativo.

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

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 23 de la Orden de 15 de enero de 2021, «la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa, integradora, diferenciada y objetiva según las distintas áreas del currículo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje». Asimismo, los referentes de la evaluación son los criterios de evaluación y su concreción en estándares de aprendizaje evaluables y las programaciones didácticas que cada centro docente elabore.

Igualmente, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 25 de la Orden de 15 de enero de 2021, «el profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna en relación con los objetivos de la etapa de Educación Primaria y las competencias clave. A tal efecto, se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado.

El equipo docente llevará a cabo la evaluación mediante la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna y de su maduración personal. Para ello deberá utilizar diferentes procedimientos, técnicas e instrumentos en los distintos contextos donde se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje, y siempre ajustados a los indicadores y criterios de evaluación así como a las características específicas del alumnado. Todo este proceso tendrá su reflejo en el Cuaderno Séneca configurado a tal efecto. Se entiende por procedimientos de evaluación, los métodos o técnicas a través de las cuales se lleva a cabo la recogida de información sobre adquisición de competencias clave, dominio de los contenidos o logro de los criterios de evaluación. El procedimiento responde a cómo se lleva a cabo está recogida. Los más tradicionales son:

a) La observación. Es uno de los recursos más ricos con que cuenta el/la docente para recoger información ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula. Se utiliza en dos formas: incidental o intencional. Puede llevarse a cabo en forma asistemática o sistemática. En la medida que sea más informal ganaremos en espontaneidad en el comportamiento del alumnado. Por medio de la observación es posible valorar aprendizajes y acciones (saber y saber hacer) y cómo se llevan a cabo valorando el orden, la precisión, la destreza, la eficacia... La observación sistemática es una observación planificada. En ella concretamos el objeto de la observación, el instrumento de registro y codificación y las claves de su interpretación para evaluar (tomar decisiones de mejora) o calificar.

b) Análisis de las producciones del alumnado. Esta técnica se basa en la valoración de los productos. Es especialmente adecuada para incidir especialmente en el "saber hacer". Se pueden utilizar instrumentos formales (trabajos, portfolio, mapa conceptual...) o semiformales (el cuaderno del alumno, control de las tareas de clase...) En todo caso hay que concretar el desempeño, es decir lo que el alumno sabe hacer y cómo lo ejecuta, desde lo definido en el correspondiente criterio de evaluación e indicador de logro.

c) Pruebas específicas y cuestionarios. Son las de uso más común en la escuela por su relativa sencillez y habituación a las mismas. Se deben emplear fundamentalmente para la verificación de conocimientos, siendo más complejo su diseño para los desempeños. Hay una gran variedad de pruebas, orales y escritas, objetivas, de preguntas abiertas...

d) Autoevaluación y coevaluación. Son procedimientos poco utilizados en la escuela, desde la perspectiva de que la labor evaluadora es exclusiva del maestro o maestra. Estos procedimientos suponen plantear las tareas de evaluación como tareas de aprendizaje en las que el alumno tiene necesariamente que implicarse. El alumnado puede participar en la evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje de tres formas fundamentalmente:

- reflexionando desde su punto de partida en cuanto a los logros en función de los objetivos propuestos, sus dificultades, (autoevaluación);
- valorando la participación de los compañeros en las actividades de tipo colaborativo (evaluación entre iguales);
- colaborando con el profesor en la regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje (coevaluación).

Se entienden por instrumentos de evaluación todos aquellos documentos o registros utilizados por el profesorado

para la observación sistemática, el seguimiento del proceso de aprendizaje del alumno y para la valoración del grado de desempeño del alumnado en las tareas que le son encomendadas así como en diferentes contextos educativos. Estos instrumentos son los que permiten justificar la calificación del alumnado. Responden a la pregunta ¿con qué evaluar?, es decir, ¿qué recursos específicos se aplican? Así, por ejemplo, la observación directa, como procedimiento de evaluación, se materializa en la práctica a través de instrumentos de evaluación como una lista de control, una ficha de observación, el registro anecdótico, una grabación en vídeo. Cada docente seleccionará aquellos/as que sean los más adecuados en función de la actividad que desarrolle con el alumnado y los indicadores asociados a tal actividad.

La calificación de las áreas tendrá una correspondencia con la valoración del grado de logro de los objetivos del área así como del grado de consecución de los criterios de evaluación. Como referente común para ello se tendrá la calificación de los indicadores de logro, la cual será adjudicada en función de la valoración del grado de desempeño o adquisición de tales indicadores. La información para calificar los indicadores se obtendrá a través de distintas técnicas e instrumentos de evaluación y medición, tales como los que se reflejan en la siguiente tabla. Es conveniente aclarar que, si bien los instrumentos de evaluación son aquellos referentes para poder calificar, no se podría establecer la calificación sin una graduación, la cual se establece en los distintos instrumentos de medición. También observar que tras la denominación de los instrumentos de evaluación se añaden entre paréntesis unas siglas las cuales serán las utilizadas por el profesorado de este Centro en el sistema de información de la Junta de Andalucía SENECA para la identificación conveniente de cada uno de ellos.

- Búsqueda y tratamiento de la información (BTIN)
- Calentamiento (CALEN)
- Circuitos de Educación Física (CIRC)
- Cuestionarios de autoevaluación (CEVA)
- Dramatización y representaciones (DRAM)
- Ejercicios y prácticas realizadas en clase (CLAS)
- Observación directa (OBSD)
- Registro de observación anecdótico (REGO)
- Trabajos individuales (INDI)

J. Medidas de atención a la diversidad

Los centros docentes desarrollarán las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad establecidas en el Capítulo V del Decreto 97/2015, de 3 de marzo, en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación.

Los centros docentes desarrollarán las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad establecidas en el Capítulo V del Decreto 97/2015, de 3 de marzo, en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación. Por ello, para el presente curso escolar, se desarrollarán los programas, planes y actuaciones prescritos en el Plan de Atención a la Diversidad para el alumnado de este nivel, según se prescribe en la normativa y nuestro Proyecto Educativo.

En el caso de que exista alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, el equipo docente establecerá conjuntamente con la jefatura de estudios y la participación del equipo de orientación aquellas medidas que se estimen necesarias para asegurar un proceso normalizado de enseñanza y aprendizaje con este alumnado, tales como elaborar metodologías de intervención acordes con las necesidades detectadas, adaptación de material curricular, diseño de actividades, actuación directa en clase, o aplicación de los criterios de evaluación y promoción, uso de nuevas tecnologías y sistemas alternativos y complementarios.

Como primera medida de atención a la diversidad natural en el aula, se propondrán actividades y tareas en las que el alumnado ponga en práctica un amplio repertorio de procesos cognitivos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo, en el desarrollo de algunos de ellos, permitiendo un ajuste de estas propuestas a los diferentes estilos de aprendizaje.

Otra medida es la inclusión de actividades y tareas que requieran la cooperación y el trabajo en equipo para su realización. La ayuda entre iguales permitirá que el alumnado aprenda de los demás estrategias, destrezas y habilidades que contribuirán al desarrollo de sus capacidades y a la adquisición de las competencias clave.

Además, se podrá implementar algún tipo de medida de acuerdo a las características individuales del alumnado, de acuerdo con la normativa vigente y lo establecido en el proyecto educativo. Se organizará preferentemente a través de medidas de carácter general desde criterios de flexibilidad organizativa y atención inclusiva, con el

objeto de favorecer la autoestima y expectativas positivas en el alumnado y en su entorno familiar y obtener el logro de los objetivos y competencias clave de la etapa. Cualquier unidad didáctica y sus diferentes actividades serán flexibles y se podrán plantear de forma o en número diferente a cada alumno o alumna para dar respuesta a sus intereses o características.

En principio, en el área de Educación Física no tenemos ningún alumno o alumna con necesidades educativas especiales en este área, pero en el caso de que fuera necesario se desarrollarían las que necesitara este alumno o alumna para poder desarrollar los contenidos del área.

K. Actividades complementarias y extraescolares

En este curso escolar se llevaran a cabo las siguientes actividades:

Fiesta patronal
 Fiesta del Otoño
 Fiesta de Haloween
 Excursión al Cortijo de las Navas
 Excursión Aula del mar
 Día del Flamenco
 Día de bibliotecas
 Día Internacional contra la Violencia de Género
 Día de la Infancia
 Día de la Discapacidad
 Día de la Constitución
 Fiesta de Navidad
 Día de la Paz
 Semana de Andalucía
 Semana Santa
 Salidas culturales
 Día del libro
 Día del Medio Ambiente
 Día Internacional de la mujer
 Día Internacional de las personas con diversidad funcional.
 Día Internacional de los Derechos Humanos
 Día Internacional de la niña en la ciencia.
 Día de la familia
 Día Internacional de la LGTBI
 Salida a Antequera
 Salida a Ronda
 Salida al entorno Cañamero
 Talleres varios que van surgiendo a lo largo del curso, visita sanitarios, reciclaje, plan director...
 Aquellas actividades, de interés educativo, que nos oferte la Diputación de Málaga u otros organismos

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

M. Adaptación a docencia telemática

En caso de producirse un marco de docencia no presencial, el diseño de las actividades a desarrollar por el alumnado deberá adaptarse a lo establecido en el Plan de Actuación Digital. Se empleará el módulo de programación de competencias de SÉNECA para el diseño y desarrollo de UDIS, proyectos, tareas y actividades. Las actividades a desarrollar deberán ser compatibles con el formato de la plataforma educativa seleccionada por el Centro (GSuite Google Classroom). En este entorno, se ofrecerán recursos de apoyo al alumnado (videotutoriales, emails corporativos, videoconferencias) en el marco de lo dispuesto por el Centro en el Plan de Actuación Digital, adaptándose la actividad docente al horario establecido en el Protocolo de Contingencia COVID-19 del Reglamento de Organización y Funcionamiento del Centro.

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

EDUCACIÓN FÍSICA - 1º 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 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices	
Nº Ítem	Ítem
1	Toma de conciencia y aceptación del propio cuerpo, afianzando la confianza en sí mismo.
2	Conocimiento de los segmentos corporales y observación de éstos en sí mismo y los demás.
3	Identificación y conocimiento del cuerpo en relación con la tensión, relajación y respiración.
4	Relación de las principales partes del cuerpo con los movimientos realizados.
5	Afirmación de la lateralidad y discriminación de derecha e izquierda sobre sí y sobre los demás.
6	Identificación y reconocimiento del lado dominante (ojo, brazo y pierna).
7	Exploración y diferenciación de las posibilidades sensoriales del cuerpo (visión, audición, táctil, olfativa y cenestésica).

Contenidos	
Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices	
Nº Ítem	Ítem
8	Coordinación corporal (ojo, oído, tacto, cenestesia) con el movimiento.
9	Posturas corporales. Corrección y elección de las más adecuadas para el desarrollo de los ejercicios.
10	Experimentación de situaciones de equilibrio tanto estático como dinámico en diversas situaciones (base estable o inestable y modificando los puntos de apoyo).
11	Dominio progresivo de la percepción espacial, a través de básicas nociones topológicas y de distancia (arriba-abajo, delante-detrás, dentro-fuera, cerca-lejos, alto-bajo, juntos-separados).
12	Apreciación y cálculo de distancias en reposo y en movimiento, respecto a uno mismo, a los demás y diversos objetos.
13	Dominio progresivo de la percepción temporal a través de sencillas nociones relacionadas con el tiempo (ritmos, secuencias, velocidad, duración).
14	Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos y suspensiones, giros, lanzamientos y recepciones, transportes y conducciones).
15	Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad.
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.
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.

Contenidos	
Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	
Nº Ítem	Ítem
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.
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, etc.), 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 de 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, etc.), 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 %
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.5	EF.01.11. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.	3,7
EF.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
EF.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

EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.6	EF.01.11. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.	3,7
EF.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
EF.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
1	Evaluación inicial	Septiembre
Justificación		
Toma de contacto entre alumnado, profesorado y nuevas normas de EF en relación a la actual crisis sanitaria		

Número	Título	Temporización
2	El reencuentro	28 de septiembre a 21 de octubre
Justificación		
Percepción espacial y coordinación		
Número	Título	Temporización
3	Mi cuerpo	26 de octubre a 18 de noviembre
Justificación		
Conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades motrices		
Número	Título	Temporización
4	Stacking	23 de noviembre a 16 de diciembre
Justificación		
Iniciación al deporte del Stacking		
Número	Título	Temporización
5	Con sentido	11 a 27 de enero
Justificación		
Trabajo en base a la percepción corporal y los sentidos		
Número	Título	Temporización
6	Mi cuerpo se mueve	1 a 17 de febrero
Justificación		
Movimiento corporal		
Número	Título	Temporización
7	Desplazamientos	3 a 24 de marzo
Justificación		
Trabajo en base a distintas formas de desplazamiento		
Número	Título	Temporización
8	Al filo de lo imposible	5 a 28 de abril
Justificación		
Trabajo sobre el equilibrio		
Número	Título	Temporización
9	Expresión corporal	3 de mayo a 2 de junio
Justificación		
Trabajo sobre la expresión corporal		

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

No existen en este curso escolar alumnado de 1º de primaria

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 27.2 f) del 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, las programaciones didácticas incluirán las medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de la expresión oral y escrita del alumnado, en todas las áreas.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4 de la Orden de 17 de marzo de 2015, las orientaciones metodológicas para la Educación Primaria son las siguientes:

1. Los centros docentes elaborarán sus programaciones didácticas para esta etapa desde la consideración de la atención a la diversidad y del acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.
 2. En esta etapa educativa se fomentará especialmente una metodología centrada en la actividad y participación del alumnado que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión. Se integrarán en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato del alumnado. El objeto central de la práctica educativa es que el alumnado alcance el máximo desarrollo de sus capacidades y no el de adquirir de forma aislada los contenidos de las áreas, ya que estos son un elemento del currículo que sirve de instrumento para facilitar el aprendizaje.
 3. El aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos. El alumnado debe ser capaz de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo, en el desarrollo de algunos de ellos.
 4. Se asegurará el trabajo en equipo del profesorado, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar para que se desarrolle el aprendizaje por competencias, garantizando la coordinación de todos los miembros del equipo docente que atienda a cada alumno o alumna en su grupo.
 5. Las tecnologías de la información y de la comunicación formarán parte del uso habitual como instrumento facilitador para el desarrollo del currículo.
 6. La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las áreas incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a treinta minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo de dicha competencia.
- Basándonos en las orientaciones metodológicas anteriores, para el área de Educación Física se pueden tener en cuenta las siguientes estrategias metodológicas recogidas en la parte correspondiente del Anexo de la Orden de 17 de marzo de 2015.

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 esta 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 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.

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 mas allá de un contexto fijo y formal educativo.

G. Materiales y recursos didácticos

Asimismo hay que tener en cuenta las especiales características sanitarias de este curso escolar, y que condicionan en gran medida el uso de distintos materiales por parte del alumnado, ya que evitaremos todo aquel material que sea intercambiable según nos marcan las distintas autoridades sanitarias y educativas. Ello influye en la metodología a usar, ya que se priorizarán aquellas actividades que limiten el contacto personal entre el alumnado.

Se trabajarán tareas:

o globales de construcción de circuitos que pongan en juego acciones diversas, personales y de coordinación con el grupo, respondiendo a distintos estímulos, explorando sus posibilidades y adaptando a diferentes condiciones de juegos y situaciones motrices tales como gimkanas cooperativas en las que se tengan que resolver diversas situaciones motrices que requieran trabajo individual y grupal.

o que observen la reproducción de estructuras rítmicas sencillas bien sean con el cuerpo y su movimiento (desplazamientos, saltos, palmas, golpes, balanceos, giros) o con la ayuda de instrumentos de percusión. En la experimentación de dichas acciones (coreografías, danzas populares, representaciones, dramatizaciones) se incentivarán los aportes espontáneos y esfuerzos para innovar formas expresivas y creativas. Es importante que al interpretar un personaje llegue a ponerse en su piel, valorando el papel sin prejuicios. Se pueden llevar a cabo representaciones de familiares, personajes o profesiones del entorno inmediato, personajes de interés, películas a través de mímica, siempre desde un prisma positivo y de respeto.

o donde se debatan y consensuen propuestas y medidas que se reflejen en un decálogo sobre el desarrollo de las actividades, en un mural expuesto en su aula o en el diseño de una rúbrica gigante con actitudes deseables, en la que cada día se irán marcando su grado de consecución, tras la reflexión conjunta.

o que traten sobre la necesidad de alimentarse adecuadamente antes de la actividad física, desarrollar hábitos de higiene, ser conscientes de la necesidad de un uso adecuado de ropa y calzado, así como identificar los riesgos potenciales propios de la actividad física. Partiremos de sus experiencias y de historias que inciten a recapacitar sobre la mejora de la salud y hábitos saludables y su continuidad fuera de la escuela. Promover de forma motivadora y significativa el intercambio figurado de actividades y costumbres para favorecer la salud, a la vez que se realizan unas labores investigadoras paralelas con diversas fórmulas para concretar todo el trabajo realizado, como murales o videos explicativos. Del mismo modo serán tareas donde tengan especial relevancia todas aquellas medidas de higiene y protección que el alumnado debe conocer y llevar a la práctica de forma habitual y consciente.

o que planteen juegos y actividades que inciten al movimiento y juegos. Por ello se han de presentar gran diversidad de propuestas lúdicas con distintos niveles de exigencia motriz. Para desarrollar estos elementos curriculares se pueden generar situaciones hipotéticas que les motive como la pertenencia a un espectáculo circense o de cualquier otro tipo similar, donde se desarrollarán juegos que propiciarán planteamientos globales y que les requiera una línea de mejora en su competencia motriz.

o para identificar el tono muscular a partir de la tensión, relajación o la respiración; el conocimiento de los segmentos corporales y de los lados dominantes como ojo, brazo y pierna a partir de la exploración sensorial de la visual, auditiva, táctil, olfativa y cenestésica, todo en un clima de respeto ante las diferencias y semejanzas con el de los otros. Se realizaran tareas donde se pueda observar e incluso experimentar desde la perspectiva de los demás.

o donde se desarrollen desplazamientos, cambios de dirección, la orientación en el espacio y la discriminación de estímulos. Los juegos deben potenciar valores y posibilidades formativas. A partir de los diferentes juegos que se van desarrollando en las sesiones de Educación física y, con la colaboración de otras áreas y las familias, se podrá plantear ¿El libro de los juegos?, donde cada día se pueden escribir los juegos que más hayan gustado de los que se han realizado en clase y proponerse algún juego de los practicados en la calle, en el bloque de pisos, o en cualquier otro lugar.

o con una actitud respetuosa y positiva asegurando su componente constructivo. Se abordarán reflexiones guiadas en los periodos de vuelta a la calma o al finalizar un juego propuesto. Estas situaciones, con claro componente transversal, pueden servir para crear normas y actitudes consensuadas que sean referente en el desarrollo de cualquier actividad y que todos se comprometan a respetar y llevar a la práctica.

o en las que haya que ubicar y ejercitar juegos autóctonos y tradicionales de Andalucía y del entorno más inmediato. Con lo que se llegaría a poder conformar un catálogo de juegos andaluces o mapas de los variados juegos de nuestra geografía y el entorno.

o en las que se mentalicen para prevenir. Lo mejor es que se atienda bien antes de cada actividad y posteriormente se pueden plantear un pequeño debate donde se establezcan medidas para que situaciones peligrosas o conflictivas desaparezcan, por ello se podría generar pequeñas colecciones de fichas que ayuden en las reflexiones y tengan de referente den la posibilidad de ir reduciendo riesgos.

o para trabajar y reflexionar sobre la importancia de la actividad física, elaborar artículos referidos a la salud, el deporte, la higiene, etc, publicitar a través de los recursos TIC, olimpiadas y actividades físico- deportivas que el Centro realice y compartir información con otros centros sobre distintos deportes o actividades.

o en las que se ejercitan diversos juegos cambiando los roles de participante y observador de forma dinámica. En su transcurso se congelará la acción procurando elegir momentos de carga colaborativa en el desarrollo del juego para debatir sobre ella, consiguiendo una mentalización hacia esas situaciones cooperativas.

La pista polideportiva y el material deportivo del colegio serán los principales materiales a emplear en el área. Por otro lado en momentos puntuales nos serviremos de las instalaciones deportivas del Ayuntamiento, así como de los espacios naturales que rodean el centro y que nos pueden ayudar a conseguir los objetivos propuestos.

Por otro lado, tal y comentamos anteriormente debido a las características sanitarias de la situación actual se priorizarán el uso de aquellos materiales que cumplan los requisitos de posibilidad de desinfección, mantenimiento de la distancia social, higiene y prevención marcados por las autoridades sanitarias y educativas. Para ello se tendrán en cuenta las siguientes premisas marcadas por El Consejo de la Educación física y la actividad deportiva:

¿ Evita actividades en las que haya que tocar superficies.

¿ Anticipa el uso de material teniendo en cuenta los tiempos y procesos de preparación, separación y desinfección.

¿ Prioriza el uso de material que sea más sencillo desinfectar.

¿ Evita compartir material. Si fuera conveniente, enumera y asigna a cada estudiante el suyo propio con números, letras, colores, registrándolo por si fuera necesario el seguimiento frente a un contagio. En este sentido al tener dos grupos de convivencia en el centro, en el almacén de material se dividirán los materiales entre esos dos grupos de convivencia, de modo que solo se usen para ese grupo.

¿ Ten en cuenta en los presupuestos del departamento de EF la adquisición del material necesario para atender la necesidad de uso individual en las clases.

¿ Haz que el alumnado cree sus propios materiales de EF.

¿ Adapta los juegos y deportes colectivos eliminando los implementos compartidos o mediante la utilización de materiales que reduzcan el contacto.

Asimismo, se utilizarán todos aquellos recursos tecnológicos necesarios para el tratamiento y búsqueda de la información, así como elementos de la vida cotidiana directamente relacionados con el desarrollo curricular de la materia.

H. Precisiones sobre la evaluación

Los referentes para la evaluación serán:

- Los criterios de evaluación y su desarrollo correspondiente en indicadores. Serán el elemento básico a partir del cual se relacionan todos los elementos del currículo: objetivos, contenidos, competencias clave e indicadores. Serán el referente fundamental para la evaluación de las áreas y para la comprobación conjunta del grado de desempeño de las Competencias Clave y del logro de los objetivos.

- Las programaciones didácticas de cada área. En este sentido, la inclusión de los perfiles de área y de los perfiles de competencia incluidos en las mismas, así como la especificación de los criterios de calificación e instrumentos y técnicas de evaluación, serán referentes imprescindibles para la evaluación.

La calificación de las áreas y de las competencias clave estará completamente relacionada con la valoración del grado de desempeño de los distintos indicadores de logro que conforman los criterios de evaluación de las áreas. Para otorgar tal calificación, se atenderá a la información que ofrecen los distintos instrumentos de evaluación y medida seleccionados por los docentes, y especificados en el Cuaderno iSéneca.

Los indicadores de logro serán calificados en una escala de 1 a 10 en función de los siguientes criterios:

- 1 ó 2: El alumno muestra muy graves o graves carencias que le impiden desempeñar lo propuesto en el indicador de logro.

- 3 ó 4: El alumno muestra numerosas o ciertas carencias que le impiden desempeñar lo propuesto en el indicador de logro.

- 5 ó 6: El alumno, a pesar de mostrar alguna carencia, desempeña una parte o gran parte de lo propuesto en el indicador de logro.

- 7 u 8: El alumno desempeña lo propuesto en el indicador de logro de forma correcta, con algunos o algún aspecto mejorable.

- 9 ó 10: El alumno desempeña lo propuesto en el indicador de logro de forma óptima, mostrando aptitudes y/o actitudes excelentes.

Una vez calificados los indicadores de logro, se tendrá en cuenta la ponderación establecida en el apartado de

concreción curricular para la valoración de los mismos de cara a la obtención de la calificación de los criterios de evaluación, imprescindible para la calificación de las áreas.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29008048

Fecha Generación: 24/01/2022 11:46:42

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, etc.) 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, etc.), 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 de 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, etc.), 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 %
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.5	EF.01.11. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.	3,7
EF.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
EF.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

EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.6	EF.01.11. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.	3,7
EF.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
EF.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
1	Evaluación inicial	Septiembre
Justificación		
Toma de contacto entre alumnado, profesorado y nuevas normas de EF en relación a la actual crisis sanitaria		

Número	Título	Temporización
2	El reencuentro	28 de septiembre a 21 de octubre
Justificación		
Percepción espacial y coordinación		
Número	Título	Temporización
3	Mi cuerpo	26 de octubre a 18 de noviembre
Justificación		
Conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades motrices		
Número	Título	Temporización
4	Iniciación deportiva	23 de noviembre a 16 de diciembre
Justificación		
Iniciación a diferentes deportes		
Número	Título	Temporización
5	Con sentido	11 a 27 de enero
Justificación		
Trabajo en base a la percepción corporal y los sentidos		
Número	Título	Temporización
6	Mi cuerpo se mueve	1 a 17 de febrero
Justificación		
Movimiento corporal		
Número	Título	Temporización
7	Desplazamientos	3 a 24 de marzo
Justificación		
Trabajo en base a distintas formas de desplazamiento		
Número	Título	Temporización
8	Al filo de lo imposible	5 a 28 de abril
Justificación		
Trabajo sobre el equilibrio		
Número	Título	Temporización
9	Iniciación a la orientación	3 de mayo a 2 de junio
Justificación		
Iniciación al deporte de la orientación de forma lúdica		

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Con respecto al área de Educación Física, decir que este grupo se une con los de 3º y 4º para la realización de las actividades físicas, no existiendo ninguna dificultad reseñable en este sentido, ya que presentan un nivel motor parecido, y además se conocen y han aprendido a jugar de manera conjunta en el patio.

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 27.2 f) del 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, las programaciones didácticas incluirán las medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de la expresión oral y escrita del alumnado, en todas las áreas.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4 de la Orden de 17 de marzo de 2015, las orientaciones metodológicas para la Educación Primaria son las siguientes:

1. Los centros docentes elaborarán sus programaciones didácticas para esta etapa desde la consideración de la atención a la diversidad y del acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.

2. En esta etapa educativa se fomentará especialmente una metodología centrada en la actividad y participación del alumnado que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión. Se integrarán en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato del alumnado. El objeto central de la práctica educativa es que el alumnado alcance el máximo desarrollo de sus capacidades y no el de adquirir de forma aislada los contenidos de las áreas, ya que estos son un elemento del currículo que sirve de instrumento para facilitar el aprendizaje.

3. El aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos. El alumnado debe ser capaz de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo, en el desarrollo de algunos de ellos.

4. Se asegurará el trabajo en equipo del profesorado, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar para que se desarrolle el aprendizaje por competencias, garantizando la coordinación de todos los miembros del equipo docente que atienda a cada alumno o alumna en su grupo.

5. Las tecnologías de la información y de la comunicación formarán parte del uso habitual como instrumento facilitador para el desarrollo del currículo.

6. La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las áreas incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a treinta minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo de dicha competencia.

Basándonos en las orientaciones metodológicas anteriores, para el área de Educación Física se pueden tener en cuenta las siguientes estrategias metodológicas recogidas en la parte correspondiente del Anexo de la Orden de 17 de marzo de 2015.

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 esta 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 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.

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 mas allá de un contexto fijo y formal educativo.

G. Materiales y recursos didácticos

Asimismo hay que tener en cuenta las especiales características sanitarias de este curso escolar, y que condicionan en gran medida el uso de distintos materiales por parte del alumnado, ya que evitaremos todo aquel material que sea intercambiable según nos marcan las distintas autoridades sanitarias y educativas. Ello influye en la metodología a usar, ya que se priorizarán aquellas actividades que limiten el contacto personal entre el alumnado.

Se trabajarán tareas:

o globales de construcción de circuitos que pongan en juego acciones diversas, personales y de coordinación con el grupo, respondiendo a distintos estímulos, explorando sus posibilidades y adaptando a diferentes condiciones de juegos y situaciones motrices tales como gimkanas cooperativas en las que se tengan que resolver diversas situaciones motrices que requieran trabajo individual y grupal.

o que observen la reproducción de estructuras rítmicas sencillas bien sean con el cuerpo y su movimiento (desplazamientos, saltos, palmas, golpes, balanceos, giros) o con la ayuda de instrumentos de percusión. En la experimentación de dichas acciones (coreografías, danzas populares, representaciones, dramatizaciones) se incentivarán los aportes espontáneos y esfuerzos para innovar formas expresivas y creativas. Es importante que al interpretar un personaje llegue a ponerse en su piel, valorando el papel sin prejuicios. Se pueden llevar a cabo representaciones de familiares, personajes o profesiones del entorno inmediato, personajes de interés, películas a través de mímica, siempre desde un prisma positivo y de respeto.

o donde se debatan y consensuen propuestas y medidas que se reflejen en un decálogo sobre el desarrollo de las actividades, en un mural expuesto en su aula o en el diseño de una rúbrica gigante con actitudes deseables, en la que cada día se irán marcando su grado de consecución, tras la reflexión conjunta.

o que traten sobre la necesidad de alimentarse adecuadamente antes de la actividad física, desarrollar hábitos de higiene, ser conscientes de la necesidad de un uso adecuado de ropa y calzado, así como identificar los riesgos potenciales propios de la actividad física. Partiremos de sus experiencias y de historias que inciten a recapacitar sobre la mejora de la salud y hábitos saludables y su continuidad fuera de la escuela. Promover de forma motivadora y significativa el intercambio figurado de actividades y costumbres para favorecer la salud, a la vez que se realizan unas labores investigadoras paralelas con diversas fórmulas para concretar todo el trabajo realizado, como murales o videos explicativos. Del mismo modo serán tareas donde tengan especial relevancia todas aquellas medidas de higiene y protección que el alumnado debe conocer y llevar a la práctica de forma habitual y consciente.

o que planteen juegos y actividades que inciten al movimiento y juegos. Por ello se han de presentar gran diversidad de propuestas lúdicas con distintos niveles de exigencia motriz. Para desarrollar estos elementos curriculares se pueden generar situaciones hipotéticas que les motive como la pertenencia a un espectáculo circense o de cualquier otro tipo similar, donde se desarrollarán juegos que propiciarán planteamientos globales y que les requiera una línea de mejora en su competencia motriz.

o para identificar el tono muscular a partir de la tensión, relajación o la respiración; el conocimiento de los segmentos corporales y de los lados dominantes como ojo, brazo y pierna a partir de la exploración sensorial de la visual, auditiva, táctil, olfativa y cenestésica, todo en un clima de respeto ante las diferencias y semejanzas con el de los otros. Se realizaran tareas donde se pueda observar e incluso experimentar desde la perspectiva de los demás.

o donde se desarrollen desplazamientos, cambios de dirección, la orientación en el espacio y la discriminación de estímulos. Los juegos deben potenciar valores y posibilidades formativas. A partir de los diferentes juegos que se van desarrollando en las sesiones de Educación física y, con la colaboración de otras áreas y las familias, se podrá plantear ¿El libro de los juegos?, donde cada día se pueden escribir los juegos que más hayan gustado de los que se han realizado en clase y proponerse algún juego de los practicados en la calle, en el bloque de pisos, o en cualquier otro lugar.

o con una actitud respetuosa y positiva asegurando su componente constructivo. Se abordarán reflexiones guiadas en los periodos de vuelta a la calma o al finalizar un juego propuesto. Estas situaciones, con claro componente transversal, pueden servir para crear normas y actitudes consensuadas que sean referente en el desarrollo de cualquier actividad y que todos se comprometan a respetar y llevar a la práctica.

o en las que haya que ubicar y ejercitar juegos autóctonos y tradicionales de Andalucía y del entorno más inmediato. Con lo que se llegaría a poder conformar un catálogo de juegos andaluces o mapas de los variados juegos de nuestra geografía y el entorno.

o en las que se mentalicen para prevenir. Lo mejor es que se atienda bien antes de cada actividad y posteriormente se pueden plantear un pequeño debate donde se establezcan medidas para que situaciones peligrosas o conflictivas desaparezcan, por ello se podría generar pequeñas colecciones de fichas que ayuden en las reflexiones y tengan de referente den la posibilidad de ir reduciendo riesgos.

o para trabajar y reflexionar sobre la importancia de la actividad física, elaborar artículos referidos a la salud, el deporte, la higiene, etc, publicitar a través de los recursos TIC, olimpiadas y actividades físico- deportivas que el Centro realice y compartir información con otros centros sobre distintos deportes o actividades.

o en las que se ejercitan diversos juegos cambiando los roles de participante y observador de forma dinámica. En su transcurso se congelará la acción procurando elegir momentos de carga colaborativa en el desarrollo del juego para debatir sobre ella, consiguiendo una mentalización hacia esas situaciones cooperativas.

La pista polideportiva y el material deportivo del colegio serán los principales materiales a emplear en el área. Por otro lado en momentos puntuales nos serviremos de las instalaciones deportivas del Ayuntamiento, así como de los espacios naturales que rodean el centro y que nos pueden ayudar a conseguir los objetivos propuestos.

Por otro lado, tal y comentamos anteriormente debido a las características sanitarias de la situación actual se priorizarán el uso de aquellos materiales que cumplan los requisitos de posibilidad de desinfección, mantenimiento de la distancia social, higiene y prevención marcados por las autoridades sanitarias y educativas. Para ello se tendrán en cuenta las siguientes premisas marcadas por El Consejo de la Educación física y la actividad deportiva:

¿ Evita actividades en las que haya que tocar superficies.

¿ Anticipa el uso de material teniendo en cuenta los tiempos y procesos de preparación, separación y desinfección.

¿ Prioriza el uso de material que sea más sencillo desinfectar.

¿ Evita compartir material. Si fuera conveniente, enumera y asigna a cada estudiante el suyo propio con números, letras, colores, registrándolo por si fuera necesario el seguimiento frente a un contagio. En este sentido al tener dos grupos de convivencia en el centro, en el almacén de material se dividirán los materiales entre esos dos grupos de convivencia, de modo que solo se usen para ese grupo.

¿ Ten en cuenta en los presupuestos del departamento de EF la adquisición del material necesario para atender la necesidad de uso individual en las clases.

¿ Haz que el alumnado cree sus propios materiales de EF.

¿ Adapta los juegos y deportes colectivos eliminando los implementos compartidos o mediante la utilización de materiales que reduzcan el contacto.

Asimismo, se utilizarán todos aquellos recursos tecnológicos necesarios para el tratamiento y búsqueda de la información, así como elementos de la vida cotidiana directamente relacionados con el desarrollo curricular de la materia.

H. Precisiones sobre la evaluación

Los referentes para la evaluación serán:

- Los criterios de evaluación y su desarrollo correspondiente en indicadores. Serán el elemento básico a partir del cual se relacionan todos los elementos del currículo: objetivos, contenidos, competencias clave e indicadores. Serán el referente fundamental para la evaluación de las áreas y para la comprobación conjunta del grado de desempeño de las Competencias Clave y del logro de los objetivos.

- Las programaciones didácticas de cada área. En este sentido, la inclusión de los perfiles de área y de los perfiles de competencia incluidos en las mismas, así como la especificación de los criterios de calificación e instrumentos y técnicas de evaluación, serán referentes imprescindibles para la evaluación.

La calificación de las áreas y de las competencias clave estará completamente relacionada con la valoración del grado de desempeño de los distintos indicadores de logro que conforman los criterios de evaluación de las áreas. Para otorgar tal calificación, se atenderá a la información que ofrecen los distintos instrumentos de evaluación y medida seleccionados por los docentes, y especificados en el Cuaderno iSéneca.

Los indicadores de logro serán calificados en una escala de 1 a 10 en función de los siguientes criterios:

- 1 ó 2: El alumno muestra muy graves o graves carencias que le impiden desempeñar lo propuesto en el indicador de logro.

- 3 ó 4: El alumno muestra numerosas o ciertas carencias que le impiden desempeñar lo propuesto en el indicador de logro.

- 5 ó 6: El alumno, a pesar de mostrar alguna carencia, desempeña una parte o gran parte de lo propuesto en el indicador de logro.

- 7 u 8: El alumno desempeña lo propuesto en el indicador de logro de forma correcta, con algunos o algún aspecto mejorable.

- 9 ó 10: El alumno desempeña lo propuesto en el indicador de logro de forma óptima, mostrando aptitudes y/o actitudes excelentes.

Una vez calificados los indicadores de logro, se tendrá en cuenta la ponderación establecida en el apartado de

concreción curricular para la valoración de los mismos de cara a la obtención de la calificación de los criterios de evaluación, imprescindible para la calificación de las áreas.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29008048

Fecha Generación: 24/01/2022 11:46:42

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

EDUCACIÓN FÍSICA - 3º 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**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**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. 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**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

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

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

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**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**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**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**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

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

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

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

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

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**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**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**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

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

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

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 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

Competencias clave

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

Estándares

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**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.

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**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**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**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Competencias clave

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**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**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**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 %
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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

EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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

EF.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
EF.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
EF.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	Evaluación inicial	Septiembre
Justificación		
Toma de contacto entre alumnado, profesorado y nuevas normas de EF en relación a la actual crisis sanitaria		
Número	Título	Temporización
2	El reencuentro	28 de septiembre a 21 de octubre
Justificación		
Percepción espacial y coordinación		
Número	Título	Temporización
3	Mi cuerpo	26 de octubre a 18 de noviembre
Justificación		
Conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades motrices		
Número	Título	Temporización
4	Iniciación deportiva	23 de noviembre a 16 de diciembre
Justificación		
Iniciación a diversos deportes		
Número	Título	Temporización
5	Con sentido	11 a 27 de enero
Justificación		
Trabajo en base a la percepción corporal y los sentidos		
Número	Título	Temporización
6	Mi cuerpo se mueve	1 a 17 de febrero
Justificación		
Movimiento corporal		
Número	Título	Temporización
7	Desplazamientos	3 a 24 de marzo
Justificación		

Trabajo en base a distintas formas de desplazamiento		
Número	Título	Temporización
8	Al filo de lo imposible	5 a 28 de abril
Justificación		
Trabajo sobre el equilibrio		
Número	Título	Temporización
9	Iniciación a la orientación	3 de mayo a 2 de junio
Justificación		
Inicio del trabajo de la orientación de forma lúdica		

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

El grupo está compuesto por 2 niñas y 4 niños

Es un grupo que tiene cohesión, muy motivado, ya que se conocen de hace varios años y es el tercer curso con la misma tutora, lo que les da confianza, aunque en algunos casos se observa falta de atención y de autonomía, suelen tener un buen nivel de trabajo y responden de manera positiva.

Con respecto al área de Educación Física, decir que este grupo se une con los de 2º y 4º para la realización de las actividades físicas, no existiendo ninguna dificultad reseñable en este sentido, ya que presentan un nivel motor parecido, y además se conocen y han aprendido a jugar de manera conjunta en el patio.

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 27.2 f) del 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, las programaciones didácticas incluirán las medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de la expresión oral y escrita del alumnado, en todas las áreas.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4 de la Orden de 17 de marzo de 2015, las orientaciones metodológicas para la Educación Primaria son las siguientes:

1. Los centros docentes elaborarán sus programaciones didácticas para esta etapa desde la consideración de la atención a la diversidad y del acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.

2. En esta etapa educativa se fomentará especialmente una metodología centrada en la actividad y participación del alumnado que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión. Se integrarán en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato del alumnado. El objeto central de la práctica educativa es que el alumnado alcance el máximo desarrollo de sus capacidades y no el de adquirir de forma aislada los contenidos de las áreas, ya que estos son un elemento del currículo que sirve de instrumento para facilitar el aprendizaje.

3. El aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos. El alumnado debe ser capaz de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo, en el desarrollo de algunos de ellos.

4. Se asegurará el trabajo en equipo del profesorado, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar para que se desarrolle el aprendizaje por competencias, garantizando la coordinación de todos los miembros del equipo docente que atiende a cada alumno o alumna en su grupo.

5. Las tecnologías de la información y de la comunicación formarán parte del uso habitual como instrumento facilitador para el desarrollo del currículo.

6. La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las áreas incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a treinta minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo de dicha competencia.

Basándonos en las orientaciones metodológicas anteriores, para el área de Educación Física se pueden tener en cuenta las siguientes estrategias metodológicas recogidas en la parte correspondiente del Anexo de la Orden de 17 de marzo de 2015.

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 esta 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 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.

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 mas allá de un contexto fijo y formal educativo.

G. Materiales y recursos didácticos

Asimismo hay que tener en cuenta las especiales características sanitarias de este curso escolar, y que condicionan en gran medida el uso de distintos materiales por parte del alumnado, ya que evitaremos todo aquel material que sea intercambiable según nos marcan las distintas autoridades sanitarias y educativas. Ello influye en la metodología a usar, ya que se priorizarán aquellas actividades que limiten el contacto personal entre el alumnado.

Se trabajarán tareas:

o globales de construcción de circuitos que pongan en juego acciones diversas, personales y de coordinación con el grupo, respondiendo a distintos estímulos, explorando sus posibilidades y adaptando a diferentes condiciones de juegos y situaciones motrices tales como gimkanas cooperativas en las que se tengan que resolver diversas situaciones motrices que requieran trabajo individual y grupal.

o que observen la reproducción de estructuras rítmicas sencillas bien sean con el cuerpo y su movimiento (desplazamientos, saltos, palmas, golpes, balanceos, giros) o con la ayuda de instrumentos de percusión. En la experimentación de dichas acciones (coreografías, danzas populares, representaciones, dramatizaciones) se incentivarán los aportes espontáneos y esfuerzos para innovar formas expresivas y creativas. Es importante que al interpretar un personaje llegue a ponerse en su piel, valorando el papel sin prejuicios. Se pueden llevar a cabo representaciones de familiares, personajes o profesiones del entorno inmediato, personajes de interés, películas a través de mímica, siempre desde un prisma positivo y de respeto.

o donde se debatan y consensuen propuestas y medidas que se reflejen en un decálogo sobre el desarrollo de las actividades, en un mural expuesto en su aula o en el diseño de una rúbrica gigante con actitudes deseables, en la que cada día se irán marcando su grado de consecución, tras la reflexión conjunta.

o que traten sobre la necesidad de alimentarse adecuadamente antes de la actividad física, desarrollar hábitos de higiene, ser conscientes de la necesidad de un uso adecuado de ropa y calzado, así como identificar los riesgos potenciales propios de la actividad física. Partiremos de sus experiencias y de historias que inciten a recapacitar sobre la mejora de la salud y hábitos saludables y su continuidad fuera de la escuela. Promover de forma motivadora y significativa el intercambio figurado de actividades y costumbres para favorecer la salud, a la vez que se realizan unas labores investigadoras paralelas con diversas fórmulas para concretar todo el trabajo realizado, como murales o videos explicativos. Del mismo modo serán tareas donde tengan especial relevancia todas aquellas medidas de higiene y protección que el alumnado debe conocer y llevar a la práctica de forma habitual y consciente.

o que planteen juegos y actividades que inciten al movimiento y juegos. Por ello se han de presentar gran diversidad de propuestas lúdicas con distintos niveles de exigencia motriz. Para desarrollar estos elementos curriculares se pueden generar situaciones hipotéticas que les motive como la pertenencia a un espectáculo circense o de cualquier otro tipo similar, donde se desarrollarán juegos que propiciarán planteamientos globales y que les requiera una línea de mejora en su competencia motriz.

o para identificar el tono muscular a partir de la tensión, relajación o la respiración; el conocimiento de los segmentos corporales y de los lados dominantes como ojo, brazo y pierna a partir de la exploración sensorial de la visual, auditiva, táctil, olfativa y cenestésica, todo en un clima de respeto ante las diferencias y semejanzas con el de los otros. Se realizaran tareas donde se pueda observar e incluso experimentar desde la perspectiva de los demás.

o donde se desarrollen desplazamientos, cambios de dirección, la orientación en el espacio y la discriminación de estímulos. Los juegos deben potenciar valores y posibilidades formativas. A partir de los diferentes juegos que se van desarrollando en las sesiones de Educación física y, con la colaboración de otras áreas y las familias, se podrá plantear ¿El libro de los juegos?, donde cada día se pueden escribir los juegos que más hayan gustado de los que se han realizado en clase y proponerse algún juego de los practicados en la calle, en el bloque de pisos, o en cualquier otro lugar.

o con una actitud respetuosa y positiva asegurando su componente constructivo. Se abordarán reflexiones guiadas en los periodos de vuelta a la calma o al finalizar un juego propuesto. Estas situaciones, con claro componente transversal, pueden servir para crear normas y actitudes consensuadas que sean referente en el desarrollo de cualquier actividad y que todos se comprometan a respetar y llevar a la práctica.

o en las que haya que ubicar y ejercitar juegos autóctonos y tradicionales de Andalucía y del entorno más inmediato. Con lo que se llegaría a poder conformar un catálogo de juegos andaluces o mapas de los variados juegos de nuestra geografía y el entorno.

o en las que se mentalicen para prevenir. Lo mejor es que se atienda bien antes de cada actividad y posteriormente se pueden plantear un pequeño debate donde se establezcan medidas para que situaciones peligrosas o conflictivas desaparezcan, por ello se podría generar pequeñas colecciones de fichas que ayuden en las reflexiones y tengan de referente den la posibilidad de ir reduciendo riesgos.

o para trabajar y reflexionar sobre la importancia de la actividad física, elaborar artículos referidos a la salud, el deporte, la higiene, etc, publicitar a través de los recursos TIC, olimpiadas y actividades físico- deportivas que el Centro realice y compartir información con otros centros sobre distintos deportes o actividades.

o en las que se ejercitan diversos juegos cambiando los roles de participante y observador de forma dinámica. En su transcurso se congelará la acción procurando elegir momentos de carga colaborativa en el desarrollo del juego para debatir sobre ella, consiguiendo una mentalización hacia esas situaciones cooperativas.

La pista polideportiva y el material deportivo del colegio serán los principales materiales a emplear en el área. Por otro lado en momentos puntuales nos serviremos de las instalaciones deportivas del Ayuntamiento, así como de los espacios naturales que rodean el centro y que nos pueden ayudar a conseguir los objetivos propuestos.

Por otro lado, tal y comentamos anteriormente debido a las características sanitarias de la situación actual se priorizarán el uso de aquellos materiales que cumplan los requisitos de posibilidad de desinfección, mantenimiento de la distancia social, higiene y prevención marcados por las autoridades sanitarias y educativas. Para ello se tendrán en cuenta las siguientes premisas marcadas por El Consejo de la Educación física y la actividad deportiva:

¿ Evita actividades en las que haya que tocar superficies.

¿ Anticipa el uso de material teniendo en cuenta los tiempos y procesos de preparación, separación y desinfección.

¿ Prioriza el uso de material que sea más sencillo desinfectar.

¿ Evita compartir material. Si fuera conveniente, enumera y asigna a cada estudiante el suyo propio con números, letras, colores, registrándolo por si fuera necesario el seguimiento frente a un contagio. En este sentido al tener dos grupos de convivencia en el centro, en el almacén de material se dividirán los materiales entre esos dos grupos de convivencia, de modo que solo se usen para ese grupo.

¿ Ten en cuenta en los presupuestos del departamento de EF la adquisición del material necesario para atender la necesidad de uso individual en las clases.

¿ Haz que el alumnado cree sus propios materiales de EF.

¿ Adapta los juegos y deportes colectivos eliminando los implementos compartidos o mediante la utilización de materiales que reduzcan el contacto.

Asimismo, se utilizarán todos aquellos recursos tecnológicos necesarios para el tratamiento y búsqueda de la información, así como elementos de la vida cotidiana directamente relacionados con el desarrollo curricular de la materia.

H. Precisiones sobre la evaluación

Los referentes para la evaluación serán:

- Los criterios de evaluación y su desarrollo correspondiente en indicadores. Serán el elemento básico a partir del cual se relacionan todos los elementos del currículo: objetivos, contenidos, competencias clave e indicadores. Serán el referente fundamental para la evaluación de las áreas y para la comprobación conjunta del grado de desempeño de las Competencias Clave y del logro de los objetivos.

- Las programaciones didácticas de cada área. En este sentido, la inclusión de los perfiles de área y de los perfiles de competencia incluidos en las mismas, así como la especificación de los criterios de calificación e instrumentos y técnicas de evaluación, serán referentes imprescindibles para la evaluación.

La calificación de las áreas y de las competencias clave estará completamente relacionada con la valoración del grado de desempeño de los distintos indicadores de logro que conforman los criterios de evaluación de las áreas. Para otorgar tal calificación, se atenderá a la información que ofrecen los distintos instrumentos de evaluación y medida seleccionados por los docentes, y especificados en el Cuaderno iSéneca.

Los indicadores de logro serán calificados en una escala de 1 a 10 en función de los siguientes criterios:

- 1 ó 2: El alumno muestra muy graves o graves carencias que le impiden desempeñar lo propuesto en el indicador de logro.

- 3 ó 4: El alumno muestra numerosas o ciertas carencias que le impiden desempeñar lo propuesto en el indicador de logro.

- 5 ó 6: El alumno, a pesar de mostrar alguna carencia, desempeña una parte o gran parte de lo propuesto en el indicador de logro.

- 7 u 8: El alumno desempeña lo propuesto en el indicador de logro de forma correcta, con algunos o algún aspecto mejorable.

- 9 ó 10: El alumno desempeña lo propuesto en el indicador de logro de forma óptima, mostrando aptitudes y/o actitudes excelentes.

Una vez calificados los indicadores de logro, se tendrá en cuenta la ponderación establecida en el apartado de

concreción curricular para la valoración de los mismos de cara a la obtención de la calificación de los criterios de evaluación, imprescindible para la calificación de las áreas.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29008048

Fecha Generación: 24/01/2022 11:46:42

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**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**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. 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**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

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, 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

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

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**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**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**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**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

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

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

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

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

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**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**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**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

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

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

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 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

Competencias clave

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

Estándares

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**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.

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**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**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**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Competencias clave

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**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**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**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 %
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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

EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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
EF.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

EF.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
EF.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
EF.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	Evaluación inicial	Mes de septiembre
Justificación		
Toma de contacto entre alumnado, profesorado y nuevas normas de EF en relación a la actual crisis sanitaria		
Número	Título	Temporización
2	El reencuentro	28 de septiembre a 21 de octubre
Número	Título	Temporización
3	Mi cuerpo	26 de octubre a 18 de noviembre
Número	Título	Temporización
4	Iniciación deportiva	23 de noviembre a 16 de diciembre
Número	Título	Temporización
5	Con sentido	11 a 27 de enero
Número	Título	Temporización
6	Mi cuerpo se mueve	1 a 17 de febrero
Número	Título	Temporización
7	Desplazamientos	3 a 24 de marzo
Número	Título	Temporización
8	Al filo de lo imposible	5 a 28 de abril
Número	Título	Temporización
9	Iniciación a la orientación	3 de mayo a 2 de junio

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

El grupo está compuesto por 4 niñas y 3 niños

Es un grupo que tiene cohesión, muy motivado, ya que se conocen de hace varios años y es el tercer curso con la misma tutora, lo que les da confianza, aunque en algunos casos se observa falta de atención y de autonomía, suelen tener un buen nivel de trabajo y responden de manera positiva.

En el área de Educación Física este grupo se unirá al de 2º y 3º.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29008048

Fecha Generación: 24/01/2022 11:46:42

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 27.2 f) del 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, las programaciones didácticas incluirán las medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de la expresión oral y escrita del alumnado, en todas las áreas.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4 de la Orden de 17 de marzo de 2015, las orientaciones metodológicas para la Educación Primaria son las siguientes:

1. Los centros docentes elaborarán sus programaciones didácticas para esta etapa desde la consideración de la atención a la diversidad y del acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.

2. En esta etapa educativa se fomentará especialmente una metodología centrada en la actividad y participación del alumnado que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión. Se integrarán en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato del alumnado. El objeto central de la práctica educativa es que el alumnado alcance el máximo desarrollo de sus capacidades y no el de adquirir de forma aislada los contenidos de las áreas, ya que estos son un elemento del currículo que sirve de instrumento para facilitar el aprendizaje.

3. El aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos. El alumnado debe ser capaz de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo, en el desarrollo de algunos de ellos.

4. Se asegurará el trabajo en equipo del profesorado, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar para que se desarrolle el aprendizaje por competencias, garantizando la coordinación de todos los miembros del equipo docente que atienda a cada alumno o alumna en su grupo.

5. Las tecnologías de la información y de la comunicación formarán parte del uso habitual como instrumento facilitador para el desarrollo del currículo.

6. La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las áreas incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a treinta minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo de dicha competencia.

Basándonos en las orientaciones metodológicas anteriores, para el área de Educación Física se pueden tener en cuenta las siguientes estrategias metodológicas recogidas en la parte correspondiente del Anexo de la Orden de 17 de marzo de 2015.

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 esta 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 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.

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 mas allá de un contexto fijo y formal educativo.

G. Materiales y recursos didácticos

Asimismo hay que tener en cuenta las especiales características sanitarias de este curso escolar, y que condicionan en gran medida el uso de distintos materiales por parte del alumnado, ya que evitaremos todo aquel material que sea intercambiable según nos marcan las distintas autoridades sanitarias y educativas. Ello influye en la metodología a usar, ya que se priorizarán aquellas actividades que limiten el contacto personal entre el alumnado.

Se trabajarán tareas:

o globales de construcción de circuitos que pongan en juego acciones diversas, personales y de coordinación con el grupo, respondiendo a distintos estímulos, explorando sus posibilidades y adaptando a diferentes condiciones de juegos y situaciones motrices tales como gimkanas cooperativas en las que se tengan que resolver diversas situaciones motrices que requieran trabajo individual y grupal.

o que observen la reproducción de estructuras rítmicas sencillas bien sean con el cuerpo y su movimiento (desplazamientos, saltos, palmas, golpes, balanceos, giros) o con la ayuda de instrumentos de percusión. En la experimentación de dichas acciones (coreografías, danzas populares, representaciones, dramatizaciones) se incentivarán los aportes espontáneos y esfuerzos para innovar formas expresivas y creativas. Es importante que al interpretar un personaje llegue a ponerse en su piel, valorando el papel sin prejuicios. Se pueden llevar a cabo representaciones de familiares, personajes o profesiones del entorno inmediato, personajes de interés, películas a través de mímica, siempre desde un prisma positivo y de respeto.

o donde se debatan y consensuen propuestas y medidas que se reflejen en un decálogo sobre el desarrollo de las actividades, en un mural expuesto en su aula o en el diseño de una rúbrica gigante con actitudes deseables, en la que cada día se irán marcando su grado de consecución, tras la reflexión conjunta.

o que traten sobre la necesidad de alimentarse adecuadamente antes de la actividad física, desarrollar hábitos de higiene, ser conscientes de la necesidad de un uso adecuado de ropa y calzado, así como identificar los riesgos potenciales propios de la actividad física. Partiremos de sus experiencias y de historias que inciten a recapacitar sobre la mejora de la salud y hábitos saludables y su continuidad fuera de la escuela. Promover de forma motivadora y significativa el intercambio figurado de actividades y costumbres para favorecer la salud, a la vez que se realizan unas labores investigadoras paralelas con diversas fórmulas para concretar todo el trabajo realizado, como murales o videos explicativos. Del mismo modo serán tareas donde tengan especial relevancia todas aquellas medidas de higiene y protección que el alumnado debe conocer y llevar a la práctica de forma habitual y consciente.

o que planteen juegos y actividades que inciten al movimiento y juegos. Por ello se han de presentar gran diversidad de propuestas lúdicas con distintos niveles de exigencia motriz. Para desarrollar estos elementos curriculares se pueden generar situaciones hipotéticas que les motive como la pertenencia a un espectáculo circense o de cualquier otro tipo similar, donde se desarrollarán juegos que propiciarán planteamientos globales y que les requiera una línea de mejora en su competencia motriz.

o para identificar el tono muscular a partir de la tensión, relajación o la respiración; el conocimiento de los segmentos corporales y de los lados dominantes como ojo, brazo y pierna a partir de la exploración sensorial de la visual, auditiva, táctil, olfativa y cenestésica, todo en un clima de respeto ante las diferencias y semejanzas con el de los otros. Se realizaran tareas donde se pueda observar e incluso experimentar desde la perspectiva de los demás.

o donde se desarrollen desplazamientos, cambios de dirección, la orientación en el espacio y la discriminación de estímulos. Los juegos deben potenciar valores y posibilidades formativas. A partir de los diferentes juegos que se van desarrollando en las sesiones de Educación física y, con la colaboración de otras áreas y las familias, se podrá plantear ¿El libro de los juegos?, donde cada día se pueden escribir los juegos que más hayan gustado de los que se han realizado en clase y proponerse algún juego de los practicados en la calle, en el bloque de pisos, o en cualquier otro lugar.

o con una actitud respetuosa y positiva asegurando su componente constructivo. Se abordarán reflexiones guiadas en los periodos de vuelta a la calma o al finalizar un juego propuesto. Estas situaciones, con claro componente transversal, pueden servir para crear normas y actitudes consensuadas que sean referente en el desarrollo de cualquier actividad y que todos se comprometan a respetar y llevar a la práctica.

o en las que haya que ubicar y ejercitar juegos autóctonos y tradicionales de Andalucía y del entorno más inmediato. Con lo que se llegaría a poder conformar un catálogo de juegos andaluces o mapas de los variados juegos de nuestra geografía y el entorno.

o en las que se mentalicen para prevenir. Lo mejor es que se atienda bien antes de cada actividad y posteriormente se pueden plantear un pequeño debate donde se establezcan medidas para que situaciones peligrosas o conflictivas desaparezcan, por ello se podría generar pequeñas colecciones de fichas que ayuden en las reflexiones y tengan de referente den la posibilidad de ir reduciendo riesgos.

o para trabajar y reflexionar sobre la importancia de la actividad física, elaborar artículos referidos a la salud, el deporte, la higiene, etc, publicitar a través de los recursos TIC, olimpiadas y actividades físico- deportivas que el Centro realice y compartir información con otros centros sobre distintos deportes o actividades.

o en las que se ejercitan diversos juegos cambiando los roles de participante y observador de forma dinámica. En su transcurso se congelará la acción procurando elegir momentos de carga colaborativa en el desarrollo del juego para debatir sobre ella, consiguiendo una mentalización hacia esas situaciones cooperativas.

La pista polideportiva y el material deportivo del colegio serán los principales materiales a emplear en el área. Por otro lado en momentos puntuales nos serviremos de las instalaciones deportivas del Ayuntamiento, así como de los espacios naturales que rodean el centro y que nos pueden ayudar a conseguir los objetivos propuestos.

Por otro lado, tal y comentamos anteriormente debido a las características sanitarias de la situación actual se priorizarán el uso de aquellos materiales que cumplan los requisitos de posibilidad de desinfección, mantenimiento de la distancia social, higiene y prevención marcados por las autoridades sanitarias y educativas. Para ello se tendrán en cuenta las siguientes premisas marcadas por El Consejo de la Educación física y la actividad deportiva:

¿ Evita actividades en las que haya que tocar superficies.

¿ Anticipa el uso de material teniendo en cuenta los tiempos y procesos de preparación, separación y desinfección.

¿ Prioriza el uso de material que sea más sencillo desinfectar.

¿ Evita compartir material. Si fuera conveniente, enumera y asigna a cada estudiante el suyo propio con números, letras, colores, registrándolo por si fuera necesario el seguimiento frente a un contagio. En este sentido al tener dos grupos de convivencia en el centro, en el almacén de material se dividirán los materiales entre esos dos grupos de convivencia, de modo que solo se usen para ese grupo.

¿ Ten en cuenta en los presupuestos del departamento de EF la adquisición del material necesario para atender la necesidad de uso individual en las clases.

¿ Haz que el alumnado cree sus propios materiales de EF.

¿ Adapta los juegos y deportes colectivos eliminando los implementos compartidos o mediante la utilización de materiales que reduzcan el contacto.

Asimismo, se utilizarán todos aquellos recursos tecnológicos necesarios para el tratamiento y búsqueda de la información, así como elementos de la vida cotidiana directamente relacionados con el desarrollo curricular de la materia.

H. Precisiones sobre la evaluación

Los referentes para la evaluación serán:

- Los criterios de evaluación y su desarrollo correspondiente en indicadores. Serán el elemento básico a partir del cual se relacionan todos los elementos del currículo: objetivos, contenidos, competencias clave e indicadores. Serán el referente fundamental para la evaluación de las áreas y para la comprobación conjunta del grado de desempeño de las Competencias Clave y del logro de los objetivos.

- Las programaciones didácticas de cada área. En este sentido, la inclusión de los perfiles de área y de los perfiles de competencia incluidos en las mismas, así como la especificación de los criterios de calificación e instrumentos y técnicas de evaluación, serán referentes imprescindibles para la evaluación.

La calificación de las áreas y de las competencias clave estará completamente relacionada con la valoración del grado de desempeño de los distintos indicadores de logro que conforman los criterios de evaluación de las áreas. Para otorgar tal calificación, se atenderá a la información que ofrecen los distintos instrumentos de evaluación y medida seleccionados por los docentes, y especificados en el Cuaderno iSéneca.

Los indicadores de logro serán calificados en una escala de 1 a 10 en función de los siguientes criterios:

- 1 ó 2: El alumno muestra muy graves o graves carencias que le impiden desempeñar lo propuesto en el indicador de logro.

- 3 ó 4: El alumno muestra numerosas o ciertas carencias que le impiden desempeñar lo propuesto en el indicador de logro.

- 5 ó 6: El alumno, a pesar de mostrar alguna carencia, desempeña una parte o gran parte de lo propuesto en el indicador de logro.

- 7 u 8: El alumno desempeña lo propuesto en el indicador de logro de forma correcta, con algunos o algún aspecto mejorable.

- 9 ó 10: El alumno desempeña lo propuesto en el indicador de logro de forma óptima, mostrando aptitudes y/o actitudes excelentes.

Una vez calificados los indicadores de logro, se tendrá en cuenta la ponderación establecida en el apartado de

concreción curricular para la valoración de los mismos de cara a la obtención de la calificación de los criterios de evaluación, imprescindible para la calificación de las áreas.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29008048

Fecha Generación: 24/01/2022 11:46:42

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

EDUCACIÓN FÍSICA - 5º 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., EF.03.02., 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**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**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**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.

Estándares

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**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, reconviniendo 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**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, etc.).

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

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**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**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**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística
 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, etc.) 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, etc.).

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**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

Estándares

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

Estándares

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**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**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**

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**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

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, etc.).

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.
 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

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 %
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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	3,57
EF.5	EF.03.07. Integrar elementos internos del esquema corporal, consolidar su lateralidad, reconomendo 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
EF.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,¿).	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57

EF.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.	3,57
EF.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,¿).	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57

EF.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.	3,57
EF.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	3,57
EF.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.	3,57
EF.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, etc.).	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,61

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Evaluación inicial	Mes de septiembre
Justificación		
Toma de contacto entre alumnado, profesorado y nuevas normas de EF en relación a la actual crisis sanitaria		
Número	Título	Temporización
2	Iniciación al atletismo	28 de septiembre a 21 de octubre
Justificación		
Conocer y practicar algunas modalidades del atletismo		
Número	Título	Temporización
3	Iniciación deportiva	26 de octubre a 18 de noviembre
Justificación		
Iniciación a distintos deportes		
Número	Título	Temporización

4	Baloncesto	23 de noviembre a 16 de diciembre
Justificación		
Conocer el propio cuerpo y la cualidad básica de la resistencia		
Número	Título	Temporización
5	Cualidades físicas básicas	11 a 27 de enero
Justificación		
Trabajo en relación a las cualidades de velocidad, resistencia, flexibilidad, fuerza y agilidad		
Número	Título	Temporización
6	Soy capaz de...	1 a 17 de febrero
Justificación		
Trabajo en base a pequeños retos físicos		
Número	Título	Temporización
7	Expresión corporal	3 a 24 de marzo
Justificación		
Contenidos relacionados con la expresión corporal		
Número	Título	Temporización
8	En bici al cole	5 a 28 de abril
Justificación		
Trabajo con contenidos de equilibrio, control postural organización espacial y temporal,... usando la bicicleta		
Número	Título	Temporización
9	Iniciación a la orientación	3 de mayo a 2 de junio
Justificación		
Iniciación al deporte de la orientación		

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

El grupo clase lo componen 5 niños y niñas, 4 del nivel de 6º de primaria y 1 de 5º de primaria. El nivel es parejo en algunas situaciones, sobre todo en los relativo a los grupos de 4º y 5º, pudiendo trabajar en este sentido, más o menos al mismo nivel, y por otro lado los dos alumnos de 6º también se encuentran con un nivel competencial parecido. De todos modos, se intentará en la medida de lo posible trabajar con todo el grupo en general, haciendo aquellas excepciones que demande el currículo con los distintos niveles.

Los niveles competenciales a alcanzar por el alumnado en relación a esta área en esta edad vendrán definidos por los mismos indicadores de evaluación que se desarrollan en esta propuesta pedagógica, los cuales serán valorados en la siguiente escala:

- a) Mejorable (1 a 4).
- b) Adecuado (5 / 6).
- c) Bueno (7 / 8).
- d) Excelente (9 / 10).

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 27.2 f) del 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, las programaciones didácticas incluirán las medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de la expresión oral y escrita del alumnado, en todas las áreas.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4 de la Orden de 17 de marzo de 2015, las orientaciones metodológicas para la Educación Primaria son las siguientes:

1. Los centros docentes elaborarán sus programaciones didácticas para esta etapa desde la consideración de la atención a la diversidad y del acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.

2. En esta etapa educativa se fomentará especialmente una metodología centrada en la actividad y participación del alumnado que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión. Se integrarán en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato del alumnado. El objeto central de la práctica educativa es que el alumnado alcance el máximo desarrollo de sus capacidades y no el de adquirir de forma aislada los contenidos de las áreas, ya que estos son un elemento del currículo que sirve de instrumento para facilitar el aprendizaje.

3. El aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos. El alumnado debe ser capaz de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo, en el desarrollo de algunos de ellos.

4. Se asegurará el trabajo en equipo del profesorado, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar para que se desarrolle el aprendizaje por competencias, garantizando la coordinación de todos los miembros del equipo docente que atienda a cada alumno o alumna en su grupo.

5. Las tecnologías de la información y de la comunicación formarán parte del uso habitual como instrumento facilitador para el desarrollo del currículo.

6. La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las áreas incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a treinta minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo de dicha competencia.

Basándonos en las orientaciones metodológicas anteriores, para el área de Educación Física se pueden tener en cuenta las siguientes estrategias metodológicas recogidas en la parte correspondiente del Anexo de la Orden de 17 de marzo de 2015.

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 esta 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 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.

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 mas allá de un contexto fijo y formal educativo.

G. Materiales y recursos didácticos

Asimismo hay que tener en cuenta las especiales características sanitarias de este curso escolar, y que condicionan en gran medida el uso de distintos materiales por parte del alumnado, ya que evitaremos todo aquel material que sea intercambiable según nos marcan las distintas autoridades sanitarias y educativas. Ello influye en la metodología a usar, ya que se priorizarán aquellas actividades que limiten el contacto personal entre el alumnado.

Se trabajarán tareas:

o globales de construcción de circuitos que pongan en juego acciones diversas, personales y de coordinación con el grupo, respondiendo a distintos estímulos, explorando sus posibilidades y adaptando a diferentes condiciones de juegos y situaciones motrices tales como gimkanas cooperativas en las que se tengan que resolver diversas situaciones motrices que requieran trabajo individual y grupal.

o que observen la reproducción de estructuras rítmicas sencillas bien sean con el cuerpo y su movimiento (desplazamientos, saltos, palmas, golpes, balanceos, giros) o con la ayuda de instrumentos de percusión. En la experimentación de dichas acciones (coreografías, danzas populares, representaciones, dramatizaciones) se incentivarán los aportes espontáneos y esfuerzos para innovar formas expresivas y creativas. Es importante que al interpretar un personaje llegue a ponerse en su piel, valorando el papel sin prejuicios. Se pueden llevar a cabo representaciones de familiares, personajes o profesiones del entorno inmediato, personajes de interés, películas a través de mímica, siempre desde un prisma positivo y de respeto.

o donde se debatan y consensuen propuestas y medidas que se reflejen en un decálogo sobre el desarrollo de las actividades, en un mural expuesto en su aula o en el diseño de una rúbrica gigante con actitudes deseables, en la que cada día se irán marcando su grado de consecución, tras la reflexión conjunta.

o que traten sobre la necesidad de alimentarse adecuadamente antes de la actividad física, desarrollar hábitos de higiene, ser conscientes de la necesidad de un uso adecuado de ropa y calzado, así como identificar los riesgos potenciales propios de la actividad física. Partiremos de sus experiencias y de historias que inciten a recapacitar sobre la mejora de la salud y hábitos saludables y su continuidad fuera de la escuela. Promover de forma motivadora y significativa el intercambio figurado de actividades y costumbres para favorecer la salud, a la vez que se realizan unas labores investigadoras paralelas con diversas fórmulas para concretar todo el trabajo realizado, como murales o videos explicativos. Del mismo modo serán tareas donde tengan especial relevancia todas aquellas medidas de higiene y protección que el alumnado debe conocer y llevar a la práctica de forma habitual y consciente.

o que planteen juegos y actividades que inciten al movimiento y juegos. Por ello se han de presentar gran diversidad de propuestas lúdicas con distintos niveles de exigencia motriz. Para desarrollar estos elementos curriculares se pueden generar situaciones hipotéticas que les motive como la pertenencia a un espectáculo circense o de cualquier otro tipo similar, donde se desarrollarán juegos que propiciarán planteamientos globales y que les requiera una línea de mejora en su competencia motriz.

o para identificar el tono muscular a partir de la tensión, relajación o la respiración; el conocimiento de los segmentos corporales y de los lados dominantes como ojo, brazo y pierna a partir de la exploración sensorial de la visual, auditiva, táctil, olfativa y cenestésica, todo en un clima de respeto ante las diferencias y semejanzas con el de los otros. Se realizaran tareas donde se pueda observar e incluso experimentar desde la perspectiva de los demás.

o donde se desarrollen desplazamientos, cambios de dirección, la orientación en el espacio y la discriminación de estímulos. Los juegos deben potenciar valores y posibilidades formativas. A partir de los diferentes juegos que se van desarrollando en las sesiones de Educación física y, con la colaboración de otras áreas y las familias, se podrá plantear ¿El libro de los juegos?, donde cada día se pueden escribir los juegos que más hayan gustado de los que se han realizado en clase y proponerse algún juego de los practicados en la calle, en el bloque de pisos, o en cualquier otro lugar.

o con una actitud respetuosa y positiva asegurando su componente constructivo. Se abordarán reflexiones guiadas en los periodos de vuelta a la calma o al finalizar un juego propuesto. Estas situaciones, con claro componente transversal, pueden servir para crear normas y actitudes consensuadas que sean referente en el desarrollo de cualquier actividad y que todos se comprometan a respetar y llevar a la práctica.

o en las que haya que ubicar y ejercitar juegos autóctonos y tradicionales de Andalucía y del entorno más inmediato. Con lo que se llegaría a poder conformar un catálogo de juegos andaluces o mapas de los variados

juegos de nuestra geografía y el entorno.

o en las que se mentalicen para prevenir. Lo mejor es que se atienda bien antes de cada actividad y posteriormente se pueden plantear un pequeño debate donde se establezcan medidas para que situaciones peligrosas o conflictivas desaparezcan, por ello se podría generar pequeñas colecciones de fichas que ayuden en las reflexiones y tengan de referente den la posibilidad de ir reduciendo riesgos.

o para trabajar y reflexionar sobre la importancia de la actividad física, elaborar artículos referidos a la salud, el deporte, la higiene, etc, publicitar a través de los recursos TIC, olimpiadas y actividades físico- deportivas que el Centro realice y compartir información con otros centros sobre distintos deportes o actividades.

o en las que se ejercitan diversos juegos cambiando los roles de participante y observador de forma dinámica. En su transcurso se congelará la acción procurando elegir momentos de carga colaborativa en el desarrollo del juego para debatir sobre ella, consiguiendo una mentalización hacia esas situaciones cooperativas.

La pista polideportiva y el material deportivo del colegio serán los principales materiales a emplear en el área. Por otro lado en momentos puntuales nos serviremos de las instalaciones deportivas del Ayuntamiento, así como de los espacios naturales que rodean el centro y que nos pueden ayudar a conseguir los objetivos propuestos.

Por otro lado, tal y comentamos anteriormente debido a las características sanitarias de la situación actual se priorizarán el uso de aquellos materiales que cumplan los requisitos de posibilidad de desinfección, mantenimiento de la distancia social, higiene y prevención marcados por las autoridades sanitarias y educativas. Para ello se tendrán en cuenta las siguientes premisas marcadas por El Consejo de la Educación física y la actividad deportiva:

¿ Evita actividades en las que haya que tocar superficies.

¿ Anticipa el uso de material teniendo en cuenta los tiempos y procesos de preparación, separación y desinfección.

¿ Prioriza el uso de material que sea más sencillo desinfectar.

¿ Evita compartir material. Si fuera conveniente, enumera y asigna a cada estudiante el suyo propio con números, letras, colores, registrándolo por si fuera necesario el seguimiento frente a un contagio. En este sentido al tener dos grupos de convivencia en el centro, en el almacén de material se dividirán los materiales entre esos dos grupos de convivencia, de modo que solo se usen para ese grupo.

¿ Ten en cuenta en los presupuestos del departamento de EF la adquisición del material necesario para atender la necesidad de uso individual en las clases.

¿ Haz que el alumnado cree sus propios materiales de EF.

¿ Adapta los juegos y deportes colectivos eliminando los implementos compartidos o mediante la utilización de materiales que reduzcan el contacto.

Asimismo, se utilizarán todos aquellos recursos tecnológicos necesarios para el tratamiento y búsqueda de la información, así como elementos de la vida cotidiana directamente relacionados con el desarrollo curricular de la materia.

H. Precisiones sobre la evaluación

Los referentes para la evaluación serán:

- Los criterios de evaluación y su desarrollo correspondiente en indicadores. Serán el elemento básico a partir del cual se relacionan todos los elementos del currículo: objetivos, contenidos, competencias clave e indicadores. Serán el referente fundamental para la evaluación de las áreas y para la comprobación conjunta del grado de desempeño de las Competencias Clave y del logro de los objetivos.

- Las programaciones didácticas de cada área. En este sentido, la inclusión de los perfiles de área y de los perfiles de competencia incluidos en las mismas, así como la especificación de los criterios de calificación e instrumentos y técnicas de evaluación, serán referentes imprescindibles para la evaluación.

La calificación de las áreas y de las competencias clave estará completamente relacionada con la valoración del grado de desempeño de los distintos indicadores de logro que conforman los criterios de evaluación de las áreas. Para otorgar tal calificación, se atenderá a la información que ofrecen los distintos instrumentos de evaluación y medida seleccionados por los docentes, y especificados en el Cuaderno iSéneca.

Los indicadores de logro serán calificados en una escala de 1 a 10 en función de los siguientes criterios:

- 1 ó 2: El alumno muestra muy graves o graves carencias que le impiden desempeñar lo propuesto en el indicador de logro.

- 3 ó 4: El alumno muestra numerosas o ciertas carencias que le impiden desempeñar lo propuesto en el indicador de logro.

- 5 ó 6: El alumno, a pesar de mostrar alguna carencia, desempeña una parte o gran parte de lo propuesto en el indicador de logro.

- 7 u 8: El alumno desempeña lo propuesto en el indicador de logro de forma correcta, con algunos o algún aspecto mejorable.

- 9 ó 10: El alumno desempeña lo propuesto en el indicador de logro de forma óptima, mostrando aptitudes y/o actitudes excelentes.

Una vez calificados los indicadores de logro, se tendrá en cuenta la ponderación establecida en el apartado de concreción curricular para la valoración de los mismos de cara a la obtención de la calificación de los criterios de evaluación, imprescindible para la calificación de las áreas.

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-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.
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., EF.03.02., 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 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices	
Nº Ítem	Ítem
1	Elementos psicomotores básicos

Contenidos	
Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices.	
Nº Ítem	Ítem
1	1.1. Exploración de los elementos orgánicofuncionales implicados en el movimiento: sistemas circulatorio y respiratorio, elementos básicos del aparato locomotor (huesos, músculos, ligamentos y tendones).
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.

Contenidos	
Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	
Nº Ítem	Ítem
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.
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.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29008048

Fecha Generación: 24/01/2022 11:46:42

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.

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

- 1.4. Ubicación y orientación en el espacio tomando puntos de referencia. Lectura e interpretación de planos sencillos. EF 03.01., EF 03.10.
- 1.5. Estructuración espacio-temporal en acciones y situaciones motrices complejas que impliquen variaciones de velocidad, trayectoria, evoluciones grupales. EF.03.01., EF.03.02.
- 1.6. 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.
- 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.
- 1.8. Coordinación dinámica general y segmentaria. EF.03.01, EF.03.02, EF.03.06, EF.03.07.
- 1.9. Equilibrio estático y dinámico con y sin objetos en situaciones con cierta complejidad. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.
- 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.
- 1.11. 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.
- 1.12. Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor en la actividad física. EF.03.01., EF.03.02.
- 1.15. 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.
- 1.16. 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.
- 1.17. 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.
- 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.
- 1.19. Manifestación de interés autonomía, esfuerzo y constancia en la realización de tareas. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.12.

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 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-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.
- 1.5. Estructuración espacio-temporal en acciones y situaciones motrices complejas que impliquen variaciones de velocidad, trayectoria, evoluciones grupales. EF.03.01., EF.03.02.
- 1.6. 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.
- 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.
- 1.8. Coordinación dinámica general y segmentaria. EF.03.01, EF.03.02, EF.03.06, EF.03.07.
- 1.9. Equilibrio estático y dinámico con y sin objetos en situaciones con cierta complejidad. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.
- 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.
- 1.12. Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor en la actividad física. EF.03.01., EF.03.02.
- 1.17. 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.
- 1.19. Manifestación de interés autonomía, esfuerzo y constancia en la realización de tareas. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.12.

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

- 3.1. Exploración, desarrollo y participación activa en comunicación corporal valiéndonos de las posibilidades y recursos del lenguaje corporal. EF.03.02.
- 3.2. Indagación en técnicas expresivas básicas como mímica, sombras, máscaras¿ EF.03.02.
- 3.3. 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.
- 3.4. 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.
- 3.5. 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.
- 3.6. 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.
- 3.7. Disfrute y experimentación del lenguaje corporal a través de improvisaciones artísticas y con la ayuda de objetos y materiales. EF.03.02.
- 3.8. Escenificación (dramatización) de situaciones reales o imaginarias que comporten la utilización de técnicas expresivas. EF.03.02., EF 03.08.
- 3.9. 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.
- 3.10. Control emocional de las representaciones ante los demás. EF.03.02.
- 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.03.02., EF.03.12.

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**

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.
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**

1.20. 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

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.

Bloque 4. El juego y deporte escolar

4.17. 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.

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

Estándares

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.
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**

- 1.1. 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.
- 1.2. 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.
- 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.
- 1.8. Coordinación dinámica general y segmentaria. EF.03.01, EF.03.02, EF.03.06, EF.03.07.
- 1.9. Equilibrio estático y dinámico con y sin objetos en situaciones con cierta complejidad. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.
- 1.11. 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.
- 1.13. Conocimiento de los sistemas y aparatos del cuerpo humano que intervienen en la práctica de la actividad física. EF.03.06., EF. 03.07.
- 1.14. 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.
- 1.15. 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.
- 1.16. 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.
- 1.17. 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.
- 1.19. Manifestación de interés autonomía, esfuerzo y constancia en la realización de tareas. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.12.

Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud

- 2.3. 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.
- 2.6. 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.
- 2.7. Desarrollo adecuado de las capacidades físicas orientadas a la salud. EF.03.05., EF.03.06.

Competencias clave

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.
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**

1.1. 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.

1.2. 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-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.

1.7. Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.

1.8. Coordinación dinámica general y segmentaria. EF.03.01, EF.03.02, EF.03.06, EF.03.07.

1.9. Equilibrio estático y dinámico con y sin objetos en situaciones con cierta complejidad. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.

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.

1.13. Conocimiento de los sistemas y aparatos del cuerpo humano que intervienen en la práctica de la actividad física. EF.03.06., EF. 03.07.

1.15. 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.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Competencias clave

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, etc.).

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**

1.4. Ubicación y orientación en el espacio tomando puntos de referencia. Lectura e interpretación de planos sencillos. EF 03.01., EF 03.10.

1.16. 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.

Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud

2.4. 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.

2.10. Aplicación de formas de desplazamiento seguras y sostenibles por el entorno: a pie, monopatín, bicicleta, etc. EF.03.05., EF.03.10.

Bloque 4. El juego y deporte escolar

4.1. Investigación, reconocimiento e identificación de diferentes juegos y deportes. EF.03.08., EF.03.10.

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.

4.3. Práctica de juegos y actividades pre deportivas con o sin implemento. EF.03.08., EF.03.10.

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.

4.5. 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.

4.6. 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.

4.7. 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.

4.8. Iniciación en el conocimiento y aplicación de habilidades específicas de diferentes deportes en situaciones jugadas. EF.03.08., EF.03.10.

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

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.

4.11. 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.

4.13. 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.

4.14. Investigación y aprecio por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10.

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

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 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.
 1.19. Manifestación de interés autonomía, esfuerzo y constancia en la realización de tareas. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.12.
 1.20. 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

2.11. 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.
 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.

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.03.02., EF.03.12.
 3.12. 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

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.
 4.17. 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.

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 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz

- 3.9. 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.

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.
- 4.11. 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.
- 4.12. 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.

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

- 2.1. 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.
- 2.5. 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.
- 2.6. 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.
- 2.7. Desarrollo adecuado de las capacidades físicas orientadas a la salud. EF.03.05., EF.03.06.
- 2.8. Valoración y aprecio de la actividad física para el mantenimiento y la mejora de la salud. EF.03.05.
- 2.11. 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.
- 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
- 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, etc.).

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 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.

2.3. 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.

2.4. 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.

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.

2.9. Preparación autónoma de ropa y calzado adecuados para su uso en una práctica concreta. EF.03.11.

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

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

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 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz

- 3.4. 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.
- 3.5. 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.
- 3.8. Escenificación (dramatización) de situaciones reales o imaginarias que comporten la utilización de técnicas expresivas. EF.03.02., EF 03.08.
- 3.9. 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.

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.
- 4.3. Práctica de juegos y actividades pre deportivas con o sin implemento. EF.03.08., EF.03.10.
- 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.
- 4.6. 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.
- 4.7. 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.
- 4.8. Iniciación en el conocimiento y aplicación de habilidades específicas de diferentes deportes en situaciones jugadas. EF.03.08., EF.03.10.
- 4.9. Respeto del medio ambiente y sensibilización por su cuidado y conservación. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10.
- 4.12. 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.
- 4.14. Investigación y aprecio por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz. EF.03.03., 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

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 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz

- 3.9. 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.

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.

4.12. 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.

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**

- 4.2. 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.
- 4.6. 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.
- 4.7. 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.
- 4.9. Respeto del medio ambiente y sensibilización por su cuidado y conservación. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10.
- 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.
- 4.12. 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.
- 4.13. 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.
- 4.14. Investigación y aprecio por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10.
- 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.
- 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

- 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

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, etc.).

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.
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 %
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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	3,57
EF.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.	3,57
EF.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,¿).	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57

EF.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.	3,57
EF.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,¿).	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57

EF.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.	3,57
EF.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	3,57
EF.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.	3,57
EF.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, etc.).	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,57
EF.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.	3,61

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Evaluación inicial	Mes de septiembre
Justificación		
Toma de contacto entre alumnado, profesorado y nuevas normas de EF en relación a la actual crisis sanitaria		
Número	Título	Temporización
2	Iniciación al atletismo	28 de septiembre a 21 de octubre
Justificación		
Conocer y practicar algunas modalidades del atletismo		
Número	Título	Temporización
3	Iniciación deportiva	26 de octubre a 18 de noviembre
Justificación		
Iniciación a distintos deportes		
Número	Título	Temporización

4	Baloncesto	23 de noviembre a 16 de diciembre
Justificación		
Conocer le propio cuerpo y la cualidad básica de la resistencia		
Número	Título	Temporización
5	Cualidades físicas básicas	11 a 27 de enero
Justificación		
Trabajo en relación a las cualidades de velocidad, resistencia, flexibilidad, fuerza y agilidad		
Número	Título	Temporización
6	Soy capaz de	1 a 17 de febrero
Justificación		
Trabajo en base a pequeños retos físicos		
Número	Título	Temporización
7	Expresión corporal	3 a 24 de marzo
Justificación		
Contenidos relacionados con la expresión corporal		
Número	Título	Temporización
8	En bici al cole	5 a 28 de abril
Justificación		
Trabajo con contenidos de equilibrio, control postural organización espacial y temporal,... usando la bicicleta		
Número	Título	Temporización
9	Iniciación a la orientación	3 de mayo a 2 de junio
Justificación		
Iniciación al deporte de la orientación		

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

El grupo clase lo componen 5 niños y niñas, 4 del nivel de 6º de primaria, 1 de 5º de primaria. El nivel es parejo en algunas situaciones. De todos modos, se intentará en la medida de lo posible trabajar con todo el grupo en general, haciendo aquellas excepciones que demande el currículo con los distintos niveles.

Los niveles competenciales a alcanzar por el alumnado en relación a esta área en esta edad vendrán definidos por los mismos indicadores de evaluación que se desarrollan en esta propuesta pedagógica, los cuales serán valorados en la siguiente escala:

- a) Mejorable (1 a 4).
- b) Adecuado (5 / 6).
- c) Bueno (7 / 8).
- d) Excelente (9 / 10).

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 27.2 f) del 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, las programaciones didácticas incluirán las medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de la expresión oral y escrita del alumnado, en todas las áreas.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4 de la Orden de 17 de marzo de 2015, las orientaciones metodológicas para la Educación Primaria son las siguientes:

1. Los centros docentes elaborarán sus programaciones didácticas para esta etapa desde la consideración de la atención a la diversidad y del acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.

2. En esta etapa educativa se fomentará especialmente una metodología centrada en la actividad y participación del alumnado que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión. Se integrarán en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato del alumnado. El objeto central de la práctica educativa es que el alumnado alcance el máximo desarrollo de sus capacidades y no el de adquirir de forma aislada los contenidos de las áreas, ya que estos son un elemento del currículo que sirve de instrumento para facilitar el aprendizaje.

3. El aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos. El alumnado debe ser capaz de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo, en el desarrollo de algunos de ellos.

4. Se asegurará el trabajo en equipo del profesorado, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar para que se desarrolle el aprendizaje por competencias, garantizando la coordinación de todos los miembros del equipo docente que atienda a cada alumno o alumna en su grupo.

5. Las tecnologías de la información y de la comunicación formarán parte del uso habitual como instrumento facilitador para el desarrollo del currículo.

6. La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las áreas incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a treinta minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo de dicha competencia.

Basándonos en las orientaciones metodológicas anteriores, para el área de Educación Física se pueden tener en cuenta las siguientes estrategias metodológicas recogidas en la parte correspondiente del Anexo de la Orden de 17 de marzo de 2015.

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 esta 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 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.

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 mas allá de un contexto fijo y formal educativo.

G. Materiales y recursos didácticos

Asimismo hay que tener en cuenta las especiales características sanitarias de este curso escolar, y que condicionan en gran medida el uso de distintos materiales por parte del alumnado, ya que evitaremos todo aquel material que sea intercambiable según nos marcan las distintas autoridades sanitarias y educativas. Ello influye en la metodología a usar, ya que se priorizarán aquellas actividades que limiten el contacto personal entre el alumnado.

Se trabajarán tareas:

o globales de construcción de circuitos que pongan en juego acciones diversas, personales y de coordinación con el grupo, respondiendo a distintos estímulos, explorando sus posibilidades y adaptando a diferentes condiciones de juegos y situaciones motrices tales como gimkanas cooperativas en las que se tengan que resolver diversas situaciones motrices que requieran trabajo individual y grupal.

o que observen la reproducción de estructuras rítmicas sencillas bien sean con el cuerpo y su movimiento (desplazamientos, saltos, palmas, golpes, balanceos, giros) o con la ayuda de instrumentos de percusión. En la experimentación de dichas acciones (coreografías, danzas populares, representaciones, dramatizaciones) se incentivarán los aportes espontáneos y esfuerzos para innovar formas expresivas y creativas. Es importante que al interpretar un personaje llegue a ponerse en su piel, valorando el papel sin prejuicios. Se pueden llevar a cabo representaciones de familiares, personajes o profesiones del entorno inmediato, personajes de interés, películas a través de mímica, siempre desde un prisma positivo y de respeto.

o donde se debatan y consensuen propuestas y medidas que se reflejen en un decálogo sobre el desarrollo de las actividades, en un mural expuesto en su aula o en el diseño de una rúbrica gigante con actitudes deseables, en la que cada día se irán marcando su grado de consecución, tras la reflexión conjunta.

o que traten sobre la necesidad de alimentarse adecuadamente antes de la actividad física, desarrollar hábitos de higiene, ser conscientes de la necesidad de un uso adecuado de ropa y calzado, así como identificar los riesgos potenciales propios de la actividad física. Partiremos de sus experiencias y de historias que inciten a recapacitar sobre la mejora de la salud y hábitos saludables y su continuidad fuera de la escuela. Promover de forma motivadora y significativa el intercambio figurado de actividades y costumbres para favorecer la salud, a la vez que se realizan unas labores investigadoras paralelas con diversas fórmulas para concretar todo el trabajo realizado, como murales o videos explicativos. Del mismo modo serán tareas donde tengan especial relevancia todas aquellas medidas de higiene y protección que el alumnado debe conocer y llevar a la práctica de forma habitual y consciente.

o que planteen juegos y actividades que inciten al movimiento y juegos. Por ello se han de presentar gran diversidad de propuestas lúdicas con distintos niveles de exigencia motriz. Para desarrollar estos elementos curriculares se pueden generar situaciones hipotéticas que les motive como la pertenencia a un espectáculo circense o de cualquier otro tipo similar, donde se desarrollarán juegos que propiciarán planteamientos globales y que les requiera una línea de mejora en su competencia motriz.

o para identificar el tono muscular a partir de la tensión, relajación o la respiración; el conocimiento de los segmentos corporales y de los lados dominantes como ojo, brazo y pierna a partir de la exploración sensorial de la visual, auditiva, táctil, olfativa y cenestésica, todo en un clima de respeto ante las diferencias y semejanzas con el de los otros. Se realizaran tareas donde se pueda observar e incluso experimentar desde la perspectiva de los demás.

o donde se desarrollen desplazamientos, cambios de dirección, la orientación en el espacio y la discriminación de estímulos. Los juegos deben potenciar valores y posibilidades formativas. A partir de los diferentes juegos que se van desarrollando en las sesiones de Educación física y, con la colaboración de otras áreas y las familias, se podrá plantear ¿El libro de los juegos?, donde cada día se pueden escribir los juegos que más hayan gustado de los que se han realizado en clase y proponerse algún juego de los practicados en la calle, en el bloque de pisos, o en cualquier otro lugar.

o con una actitud respetuosa y positiva asegurando su componente constructivo. Se abordarán reflexiones guiadas en los periodos de vuelta a la calma o al finalizar un juego propuesto. Estas situaciones, con claro componente transversal, pueden servir para crear normas y actitudes consensuadas que sean referente en el desarrollo de cualquier actividad y que todos se comprometan a respetar y llevar a la práctica.

o en las que haya que ubicar y ejercitar juegos autóctonos y tradicionales de Andalucía y del entorno más inmediato. Con lo que se llegaría a poder conformar un catálogo de juegos andaluces o mapas de los variados juegos de nuestra geografía y el entorno.

o en las que se mentalicen para prevenir. Lo mejor es que se atienda bien antes de cada actividad y posteriormente se pueden plantear un pequeño debate donde se establezcan medidas para que situaciones peligrosas o conflictivas desaparezcan, por ello se podría generar pequeñas colecciones de fichas que ayuden en las reflexiones y tengan de referente den la posibilidad de ir reduciendo riesgos.

o para trabajar y reflexionar sobre la importancia de la actividad física, elaborar artículos referidos a la salud, el deporte, la higiene, etc, publicitar a través de los recursos TIC, olimpiadas y actividades físico- deportivas que el Centro realice y compartir información con otros centros sobre distintos deportes o actividades.

o en las que se ejercitan diversos juegos cambiando los roles de participante y observador de forma dinámica. En su transcurso se congelará la acción procurando elegir momentos de carga colaborativa en el desarrollo del juego para debatir sobre ella, consiguiendo una mentalización hacia esas situaciones cooperativas.

La pista polideportiva y el material deportivo del colegio serán los principales materiales a emplear en el área. Por otro lado en momentos puntuales nos serviremos de las instalaciones deportivas del Ayuntamiento, así como de los espacios naturales que rodean el centro y que nos pueden ayudar a conseguir los objetivos propuestos.

Por otro lado, tal y comentamos anteriormente debido a las características sanitarias de la situación actual se priorizarán el uso de aquellos materiales que cumplan los requisitos de posibilidad de desinfección, mantenimiento de la distancia social, higiene y prevención marcados por las autoridades sanitarias y educativas. Para ello se tendrán en cuenta las siguientes premisas marcadas por El Consejo de la Educación física y la actividad deportiva:

¿ Evita actividades en las que haya que tocar superficies.

¿ Anticipa el uso de material teniendo en cuenta los tiempos y procesos de preparación, separación y desinfección.

¿ Prioriza el uso de material que sea más sencillo desinfectar.

¿ Evita compartir material. Si fuera conveniente, enumera y asigna a cada estudiante el suyo propio con números, letras, colores, registrándolo por si fuera necesario el seguimiento frente a un contagio. En este sentido al tener dos grupos de convivencia en el centro, en el almacén de material se dividirán los materiales entre esos dos grupos de convivencia, de modo que solo se usen para ese grupo.

¿ Ten en cuenta en los presupuestos del departamento de EF la adquisición del material necesario para atender la necesidad de uso individual en las clases.

¿ Haz que el alumnado cree sus propios materiales de EF.

¿ Adapta los juegos y deportes colectivos eliminando los implementos compartidos o mediante la utilización de materiales que reduzcan el contacto.

Asimismo, se utilizarán todos aquellos recursos tecnológicos necesarios para el tratamiento y búsqueda de la información, así como elementos de la vida cotidiana directamente relacionados con el desarrollo curricular de la materia.

H. Precisiones sobre la evaluación

Los referentes para la evaluación serán:

- Los criterios de evaluación y su desarrollo correspondiente en indicadores. Serán el elemento básico a partir del cual se relacionan todos los elementos del currículo: objetivos, contenidos, competencias clave e indicadores. Serán el referente fundamental para la evaluación de las áreas y para la comprobación conjunta del grado de desempeño de las Competencias Clave y del logro de los objetivos.

- Las programaciones didácticas de cada área. En este sentido, la inclusión de los perfiles de área y de los perfiles de competencia incluidos en las mismas, así como la especificación de los criterios de calificación e instrumentos y técnicas de evaluación, serán referentes imprescindibles para la evaluación.

La calificación de las áreas y de las competencias clave estará completamente relacionada con la valoración del grado de desempeño de los distintos indicadores de logro que conforman los criterios de evaluación de las áreas. Para otorgar tal calificación, se atenderá a la información que ofrecen los distintos instrumentos de evaluación y medida seleccionados por los docentes, y especificados en el Cuaderno iSéneca.

Los indicadores de logro serán calificados en una escala de 1 a 10 en función de los siguientes criterios:

- 1 ó 2: El alumno muestra muy graves o graves carencias que le impiden desempeñar lo propuesto en el indicador de logro.

- 3 ó 4: El alumno muestra numerosas o ciertas carencias que le impiden desempeñar lo propuesto en el indicador de logro.

- 5 ó 6: El alumno, a pesar de mostrar alguna carencia, desempeña una parte o gran parte de lo propuesto en el indicador de logro.

- 7 u 8: El alumno desempeña lo propuesto en el indicador de logro de forma correcta, con algunos o algún aspecto mejorable.

- 9 ó 10: El alumno desempeña lo propuesto en el indicador de logro de forma óptima, mostrando aptitudes y/o actitudes excelentes.

Una vez calificados los indicadores de logro, se tendrá en cuenta la ponderación establecida en el apartado de

concreción curricular para la valoración de los mismos de cara a la obtención de la calificación de los criterios de evaluación, imprescindible para la calificación de las áreas.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29008048

Fecha Generación: 24/01/2022 11:46:42