

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

## EDUCACIÓN FÍSICA

## EDUCACIÓN PRIMARIA

**2022/2023**

---

### ASPECTOS GENERALES

---

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

### ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

---

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

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EDUCACIÓN FÍSICA EDUCACIÓN PRIMARIA 2022/2023

## ASPECTOS GENERALES

### A. Contextualización

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

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

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

Finalmente, y de acuerdo con lo establecido en el artículo 27 del Decreto 328/2010, 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; la programación didáctica será elaborada por los equipos de ciclo teniendo en cuenta los criterios generales recogidos en el Proyecto Educativo del Plan de Centro y tendrán en cuenta las necesidades y características del alumnado.

La presente Programación Didáctica va dirigida al alumnado del CEIP "Los Cuatro Caños" de Vera, población almeriense de unos 18.000 habitantes, situada a unos 8 km. de la costa. Cuenta con buenas y abundantes instalaciones: una pista polideportiva, estadio de fútbol, piscina municipal, biblioteca pública, centro de salud de atención primaria, tres colegios de Educación Infantil y Primaria, además de dos centros de Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

En el pueblo residen muchos extranjeros procedentes principalmente de América del Sur y norte de África; y, en menor medida, de Europa del Este; además de una alta población de etnia gitana, dotando al colegio de gran riqueza cultural, sin que la lengua sea un problema. En general, el nivel socio-económico de los alumnos es medio, siendo la ocupación de los padres principalmente la agricultura y la construcción, teniendo también importancia el sector servicios, dedicado al turismo y a la hostelería. Sin embargo, existe a su vez, un grupo reducido cuyo nivel socioeconómico es bajo, debiéndose acoger a todas la ayudas que desde el centro educativo y el Ayuntamiento le puedan dar. Casi todo los alumnos/as del centro viven en el pueblo, a excepción de un grupo reducido que proviene de alguna pedanía cercana o barrio de la periferia. Estos últimos vienen al centro en un autobús exclusivo para ellos.

### DESCRIPCIÓN DEL CENTRO.

El colegio está cerca del centro del pueblo y acuden alumnos y alumnas de distintas zonas del mismo. Actualmente dispone de 20 grupos: 1 aula específica, 6 de Educación Infantil y 13 de Educación Primaria, distribuidos de manera irregular en los diferentes niveles. La plantilla es de 33 maestros, entre ellos especialistas de Educación Física, Música, Inglés, Pedagogía Terapéutica, Religión Católica y Logopeda. Además, el centro

dispone de otros recursos humanos como son orientadora, PTIS, dos conserjes, una responsable de cocina, varias monitoras de comedor, una limpiadora por la mañana y tres por la tarde, personal de administración y aula matinal y monitores de actividades extraescolares. La AMPA (Asociación de Madres y Padres de Alumnos/as) tiene bastante repercusión en el centro, colaborando en todo momento en las actividades complementarias y extraescolares que se programan.

Los órganos de gobierno del centro son: el Consejo Escolar; el Claustro, compuesto por todos los maestros/a; el Equipo Directivo, formado por la Directora, la Jefa de Estudios y la Secretaria. En cada ciclo hay designado un coordinador/a del mismo, que es el que eleva las propuestas del mismo al equipo directivo en el Equipo Técnico de Coordinación Pedagógica.

Los Cuatro Caños es un centro TIC y bilingüe, el cual aumenta su influencia cada año, y contando a su vez con un equipo de coordinación bilingüe que trabaja para ello. Además, el centro está inmerso en diferentes planes y programas educativos, como son: Plan de Apertura de Centros, Programa de Apoyo Lingüístico, Prácticum Grado Maestros, Red andaluza Escuela Espacio de Paz, Creciendo en Salud: Programa escolar de consumo de fruta, Plan de Competencia Digital Educativa (CompDigEdu), Plan de Transformación Digital Educativa, Plan de Igualdad, Salud Laboral, Aula DJaque, Aldea, plan Director y Plan Anual de uso de la Biblioteca Escolar.

El centro organiza diferentes actividades complementarias en horario escolar, tales como la Semana Cultural, Día del libro, celebración del día del Flamenco, 12 de octubre, Halloween, Thanksgiving, Derechos de los Niños y Niñas, 25N, Día de la Discapacidad, día de la Bandera, día de la Constitución, día de la Paz, día de Andalucía, San Valentín, 8M, San Patricio, Día de Europa, Día de la Familia, día del mediambiente, Memoria histórica, Carnaval, Fiestas de Navidad y de final de curso, etc; contando para ello con el apoyo de todos los maestros /as y la AMPA.

El centro consta de un único edificio con varias partes bien diferenciadas, que vamos a llamar módulos:

- Módulo principal: que cuenta con las dependencias de administración (despachos, sala de profesores), biblioteca, aseos y las aulas, divididas en dos plantas. En la planta superior además de las aulas, se encuentran los despachos de pequeños grupos, aseos, la AMPA y la sala de usos múltiples.
- Módulo de infantil: están las aulas de infantil, el Aula Específica, aseos, el comedor (en el cuál se da el servicio de aula matinal) y un patio central.
- Módulo exterior: con pista polideportiva, servicios y vestuarios, despacho del maestro de Educación Física y un pabellón cubierto con una sala de material. En la entrada del centro hay un patio principal y en la zona lateral un patio con un parque adaptado.

El centro dispone de los siguientes servicios: Aula Matinal del plan de apertura de centros de la Junta de Andalucía, Transporte, Comedor, Biblioteca y Actividades Extraescolares ( inglés, refuerzo áreas instrumentales y ajedrez).

## 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.
- Orden de 1 de agosto de 2016, que modifica la Orden de 28 de junio de 2011, por la que se regula la enseñanza bilingüe en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Orden de 18 de febrero de 2013, que modifica la de 29 de junio de 2011, por la que se establece el procedimiento en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Instrucción 21/2022 de 21 de julio, sobre la organización y funcionamiento de la enseñanza bilingüe en los centros andaluces para el curso 2022/2023.

#### **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 un especial énfasis en nuestro centro o. Como finalidad principal desarrolla 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. Debido al contexto donde se encuentra alojado nuestro colegio, debemos fomentar a través de la Educación Física valores sociales que les permita la relación con el resto de las culturas convivientes, la necesidad de la salud y el cuidado del propio cuerpo. Estos factores pueden ser muy positivos y de mucho impacto para asentar la salud y el bienestar corporal e individual, aportando hábitos de vida saludables.

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.

#### **F. Elementos transversales**

En definitiva, es un área en la que se optimizan las capacidades y habilidades motrices sin olvidar el cuidado del cuerpo, salud y la utilización constructiva del ocio. En Educación Física se producen relaciones de cooperación y colaboración, en las que el entorno puede ser estable o variable, para conseguir un objetivo o resolver una situación. La atención selectiva, la interpretación de las acciones de otras personas, la previsión y

anticipación de las propias acciones teniendo en cuenta las estrategias colectivas, el respeto de las normas, la resolución de problemas, el trabajo en grupo, la necesidad de organizar y adaptar las respuestas a las variaciones del entorno, la posibilidad de conexión con otras áreas, el juego como herramienta primordial, la imaginación y creatividad.

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

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

### **G. Contribución a la adquisición de las competencias claves**

#### **- Competencia en comunicación lingüística (CCL).**

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

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

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

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

#### **- Conciencia y expresiones culturales (CEC).**

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

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

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

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

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

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

#### **- Competencia digital (CD).**

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

#### **- Competencia de aprender a aprender (CAA).**

El área Educación Física contribuye a esta competencia mediante el conocimiento sobre su propio proceso de aprendizaje, donde el alumnado es capaz de interpretar lo que demanda la tarea con autonomía y precisión, reconociendo y poniendo en juego de forma adecuada lo que sabe hacer por sí mismo y usando los recursos a

su alcance. En definitiva, se recurre a la utilización de estrategias de aprendizaje, basadas en el desarrollo de un plan ordenado de acciones para realizar las tareas encomendadas, seleccionando los recursos necesarios, ajustando el proceso en función de las necesidades o cambios imprevistos, identificando los errores propios, corrigiéndolos y extrayendo conclusiones para la mejora.

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

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

- Competencias sociales y cívicas (CSC).

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

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

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

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

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

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).

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

## H. Orientaciones metodológicas

Las orientaciones metodológicas que deberán guiar los procesos de enseñanza aprendizaje del área de Educación Física formarán parte de propuestas pedagógicas que consideren la atención a la diversidad y el acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, se emplearán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismo y promuevan el trabajo en equipo.

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, que conlleve la lectura, la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión. Se integrarán referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato del alumnado.

Las propuestas de aprendizaje deben desarrollar 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, explicar, etc.; evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo, en el desarrollo de algunos de ellos de forma reiterada.

Se fomentarán algunos elementos didácticos comunes a otras áreas en el desarrollo metodológico como:

- la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional,
- el fomento del desarrollo de los valores sobre la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social, mediante la planificación de actividades.

- el desarrollo adecuado de una vida activa, saludable y autónoma, dándole mucha importancia a la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía.

La orientación de la práctica educativa del área abordará la formulación de problemas de progresiva complejidad, desde planteamientos más descriptivos hacia problemas que demanden análisis y valoraciones de carácter más global, partiendo de la propia experiencia de los distintos alumnos y alumnas.

La metodología didáctica será fundamentalmente activa, participativa e investigadora. Partirá de los intereses del alumnado, favorecerá el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales, e integrará en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato potenciando el desarrollo de las competencias clave desde una perspectiva transversal.

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.

## 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.

## 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.

Las medidas que se podrán tener en cuenta para la atención a la diversidad son, entre otras, las siguientes:

- Agrupamientos flexibles para la atención al alumnado en un grupo específico. Esta medida, que tendrá un carácter temporal y abierto, deberá facilitar la integración del alumnado en su grupo ordinario y, en ningún caso, supondrá discriminación para el alumnado más necesitado de apoyo.
- Desdoblamientos de grupos en las áreas y materias instrumentales, con la finalidad de reforzar su enseñanza.
- Apoyo en grupos ordinarios mediante un segundo profesor o profesora dentro del aula, preferentemente para reforzar los aprendizajes instrumentales básicos en los casos del alumnado que presente un importante desfase en su nivel de aprendizaje en las áreas o materias de Lengua castellana y literatura y de Matemáticas.
- Modelo flexible de horario lectivo semanal, que se seguirá para responder a las necesidades educativas concretas del alumnado.
- Puesta en marcha de distintos programas de atención a la diversidad: programas específicos, programas de refuerzo o programas de adaptación curricular.
- Puesta en práctica del Plan de acción tutorial y orientación académica y profesional para el alumnado que presenta necesidades específicas de apoyo educativo, para ofrecer al alumnado y a las familias, asesoramiento en relación a las necesidades específicas de apoyo educativo que presenta su hijo/a, informar acerca de los mecanismos que el centro dispone para atenderlos y a la importancia de la colaboración desde el hogar en materia educativa, para facilitar la continuación desde casa de las orientaciones que se les haga llegar desde la tutoría y el EOE.
- Atención del alumnado por parte del profesorado de PT, AL y PTIS.
- Aula temporal de adaptación lingüística, para la atención del alumnado inmigrante.
- Programa de Acompañamiento Escolar.
- Programa de Acompañamiento Lingüístico.

Además de las medidas de carácter general anteriormente expuestas, se tendrán en consideración a la hora de desarrollar esta programación didáctica medidas más específicas como:

- Las medidas de atención a la diversidad tendrán en cuenta las necesidades y características del alumnado. Para ello, las unidades didácticas recogerán criterios de evaluación, contenidos, objetivos y su contribución a la adquisición de las competencias clave secuenciadas de forma coherente con el nivel de aprendizaje del alumnado.
- Tendrán en cuenta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado, para favorecer la capacidad de aprender por sí mismos y que promuevan el trabajo en equipo, fomentando 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.
- En las Unidades didácticas se propondrán actividades y tareas en las que el alumnado pondrá 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.
- Inclusión de actividades y tareas que requerirán 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.
- La atención a la diversidad se organizará 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. De este modo, las medidas inclusivas, garantizarán el derecho de todo el alumnado a alcanzar el máximo desarrollo personal, intelectual, social y emocional en función de sus características y posibilidades, para aprender a ser competente y vivir en una sociedad diversa en continuo proceso de cambio.
- Al inicio de curso (evaluación inicial) se realizará un diagnóstico y descripción del grupo o grupos de alumnado a los que va dirigida esta programación didáctica, así como una valoración de las necesidades individuales de acuerdo con sus potenciales y debilidades, con especial atención al alumnado que requiere medidas específicas de apoyo educativo (alumnado con áreas no superadas en cursos anteriores, alumnado de incorporación tardía, con necesidades educativas especiales, con altas capacidades intelectuales...). Respecto al grupo, será necesario conocer sus debilidades y fortalezas en cuanto a la adquisición de competencias y funcionamiento interno a nivel relacional y afectivo. Ello permitirá planificar correctamente las estrategias metodológicas más

adecuadas, una correcta gestión del aula y un seguimiento sistematizado de las actuaciones en cuanto a consecución de logros colectivos. Respecto a las necesidades individuales, será necesario detectar qué alumnado requiere mayor seguimiento educativo o personalización de las estrategias para planificar refuerzos o ampliaciones, gestionar convenientemente los espacios y tiempos, proponer intervención de recursos humanos y materiales, y ajustar el seguimiento y evaluación de sus aprendizajes.

- En las Unidades didácticas elaboradas para el desarrollo de esta Programación Didáctica se contemplarán actividades complementarias que facilitarán tanto el refuerzo como la ampliación para alumnado con diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. De igual modo, 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.

### **K. Actividades complementarias y extraescolares**

En el centro se realizarán gran cantidad de actividades complementarias a lo largo de los tres trimestres tales como: día de la Hispanidad, Halloween, día del flamenco, día de los derechos del niño, día contra la violencia de género, acción de gracias, día de la bandera, semana de la discapacidad, día de la Constitución, y Navidad, en el primer trimestre// En el segundo trimestre se celebrarán los siguientes días: día de la Paz, Día de Andalucía, San Valentín, Día de la mujer y la niña en la ciencia, Día de la Mujer, Día de San Patricio, Día de la Vieja, Semana Santa; y en el tercer trimestre: Día del Libro, Semana Cultural, Día de Europa, Día de la Familia, Día del Medio ambiente y Día de la Memoria Histórica.

Los cursos de 2º 4º y 6º realizarán diversas actividades extraescolares (fuera de la localidad).

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

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

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

<b>Código</b>	<b>Objetivos</b>
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**

<b>Contenidos</b>	
<b>Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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.
<b>Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
1	Adquisición de hábitos básicos de vida saludable relacionados con la higiene corporal (bolsa de aseo y material necesario para la actividad física...), alimentación (desayuno, consumo de frutas, ...) y posturales relacionados con la actividad física y la salud. EF.01.05.
2	Identificación de los efectos positivos de la actividad física como medio de bienestar personal. EF.01.05.
3	Concienciación de la importancia del calentamiento como fase fundamental en la prevención de lesiones, así como la necesidad de regulación del esfuerzo, de una hidratación adecuada en la realización de actividad física, etc. EF.01.05., EF.01.06., EF.01.11.
4	Movilidad corporal orientada a la salud en el ámbito escolar y en nuestro tiempo de ocio fomentando el desarrollo de habilidades personales y sociales de cooperación. EF.01.05, EF.01.06.

Contenidos	
<b>Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud</b>	
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.
<b>Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz</b>	
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.
<b>Bloque 4. El juego y deporte escolar</b>	
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.

<b>Contenidos</b>	
<b>Bloque 4. El juego y deporte escolar</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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

#### Objetivos

1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.
4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.

#### Contenidos

##### Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices

- 1.5. 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.
- 1.7. 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.
- 1.8. Apreciación y cálculo de distancias en reposo y en movimiento, respecto a uno mismo, a los demás y diversos objetos. EF.01.01.

#### Competencias clave

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

#### Estándares

- EF1. EF.01.01.01. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
- EF2. EF.01.01.02. Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
- EF3. EF.01.01.03. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.
- EF4. EF.01.01.04. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.
- EF5. EF.01.01.05. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.

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

### Orientaciones y ejemplificaciones

#### Competencias clave

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

#### Estándares

- EF1. EF.01.02.01. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.
- EF2. EF.01.02.02. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.

### Estándares

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

#### Objetivos

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

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

1.6. Exploración y diferenciación de las posibilidades sensoriales del cuerpo (visual, auditiva, táctil, olfativa y cenestésica). EF. 01.01., EF.01.02.

1.9. 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.

1.14. 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.

#### 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

**Estándares**

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****Competencias clave**

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

**Estándares**

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

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

**Orientaciones y ejemplificaciones****Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

**Estándares**

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

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

## Orientaciones y ejemplificaciones

### Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

### Estándares

EF1. EF.01.04.01. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

EF2. EF.01.04.02. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

EF3. EF.01.04.03. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.

EF4. EF.01.04.04. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

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

## Orientaciones y ejemplificaciones

### Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

### Estándares

EF1. EF.01.05.01. Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc.).

EF2. EF.01.05.02. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.

EF3. EF.01.05.03. Describe los efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.

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

**Estándares**

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.

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.

**Estándares**

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. Respeto 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**

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**

**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**

<b>Nº Criterio</b>	<b>Denominación</b>	<b>Ponderación %</b>
EF1.1	EF.01.01. Responder a situaciones motrices sencillas que impliquen estímulos visuales, auditivos y táctiles utilizando habilidades perceptivo-motrices y básicas identificando lo que le solicita la tarea, siguiendo los pasos de la misma desde la comprensión y el conocimiento de sus propias posibilidades, manifestando interés y esfuerzo en su realización.	0
EF1.2	EF.01.02. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en situaciones motrices lúdicas, rítmicas y expresivas de manera individual o grupal, (bailes, danzas, coreografías sencillas, dramatizaciones...), comunicando sensaciones y emociones, de forma espontánea o dirigida.	0
EF1.3	EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.	0
EF1.5	EF.01.06. Aplicar las capacidades coordinativas a diferentes situaciones físico-motrices, adecuando el tono y la respiración a la intensidad del esfuerzo y a las características de la tarea.	0
EF1.6	EF.01.07. Realizar acciones motrices globales para experimentar y conocer sus posibilidades asociadas a su esquema corporal global y segmentario, su lateralidad, experimentando situaciones de tensión, relajación y postura, mostrando respeto y aceptación por su propia realidad corporal y la de los demás.	0
EF1.7	EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.	0
EF1.8	EF.01.13. Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.	0
EF2.1	EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.	0
EF2.2	EF.01.05. Reconocer los buenos hábitos relacionados con el cuidado del cuerpo, la salud y el bienestar (alimentación, higiene, calentamiento...), aplicándolos en la práctica de la actividad física.	0
EF2.3	EF.01.06. Aplicar las capacidades coordinativas a diferentes situaciones físico-motrices, adecuando el tono y la respiración a la intensidad del esfuerzo y a las características de la tarea.	0
EF2.4	EF.01.10. Practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, señalando comportamientos beneficiosos y perjudiciales para la conservación y de respeto y cuidado por del entorno donde se realizan, tomando contacto con la variedad que nos aporta nuestra comunidad para este tipo de actividades.	0
EF2.5	EF.01.11. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.	0
EF2.6	EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.	0
EF3.1	EF.01.02. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en situaciones motrices lúdicas, rítmicas y expresivas de manera individual o grupal, (bailes, danzas, coreografías sencillas, dramatizaciones...), comunicando sensaciones y emociones, de forma espontánea o dirigida.	0

EF3.2	EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.	0
EF3.3	EF.01.08. Descubrir y distinguir las diversas actividades físicas, lúdicas y artísticas que se pueden desarrollar a partir de Educación física.	0
EF3.4	EF.01.09. Reconocer las situaciones conflictivas que surgen en la práctica de la actividad física, utilizando el dialogo como vehículo de resolución pacífica de los conflictos, respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.	0
EF3.5	EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.	0
EF3.6	EF.01.13. Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.	0
EF4.1	EF.01.03. Utilizar estrategias individuales y grupales sencillas para la resolución de los retos planteados en situaciones de juegos y actividades, comprendiendo y respetando sus normas y reglas, favoreciendo las buenas relaciones entre compañeros/as.	0
EF4.2	EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.	0
EF4.3	EF.01.08. Descubrir y distinguir las diversas actividades físicas, lúdicas y artísticas que se pueden desarrollar a partir de Educación física.	0
EF4.4	EF.01.09. Reconocer las situaciones conflictivas que surgen en la práctica de la actividad física, utilizando el dialogo como vehículo de resolución pacífica de los conflictos, respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.	0
EF4.5	EF.01.10. Practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, señalando comportamientos beneficiosos y perjudiciales para la conservación y de respeto y cuidado por del entorno donde se realizan, tomando contacto con la variedad que nos aporta nuestra comunidad para este tipo de actividades.	0
EF4.6	EF.01.11. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.	0
EF4.7	EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.	0
EF4.8	EF.01.13. Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás	0

**D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización**

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Conozcamos y cuidemos nuestro cuerpo. Let's know and take care of our body.	Septiembre- Octubre
Número	Título	Temporización
2	Mira cómo paso la pelota.Look how I pass the ball.	Octubre- Noviembre

Número	Título	Temporización
3	Bailo y me comunico con mi cuerpo. I dance and communicate with my body.	Noviembre- Diciembre
Número	Título	Temporización
4	Somos equilibristas. We are tightrope walkers.	Enero- Febrero
Número	Título	Temporización
5	La feria. The fair	Febrero- Marzo
Número	Título	Temporización
6	Taller de risoterapia. Laughter therapy workshop.	Marzo- Abril
Número	Título	Temporización
7	Jugando en equipo. Playing as a team.	Abril- Mayo
Número	Título	Temporización
8	Jugamos como nuestros abuelos. We play like our grandparents	Mayo- Junio
Número	Título	Temporización
9	En busca del tesoro. Looking for the treasure.	Junio

### E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Diferenciamos tres niveles competenciales:

- Iniciado (no lo intenta, o no realiza correctamente las tareas propuestas, no participa en clase, no participa en los trabajos cooperativos)
- Medio (hace las tareas parcialmente o presenta errores, o una realización descuidada, su participación no es regular)
- Avanzado (responde correctamente a la mayor parte de las tareas y la realización es cuidada, participa de forma regular en clase y en las tareas cooperativas).

## F. Metodología

La metodología didáctica será fundamentalmente activa, participativa e investigadora. Partirá de los intereses del alumnado, favorecerá el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales, e integrará en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato potenciando el desarrollo de las competencias clave desde una perspectiva transversal.

Además, es necesario tener en cuenta que:

- La intervención educativa buscará desarrollar y asentar progresivamente las bases que faciliten a cada alumno o alumna una adecuada adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, teniendo siempre en cuenta su proceso madurativo individual, así como los niveles de desempeño esperados para esta etapa.
- Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las áreas de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento se trabajarán en todas las áreas.
- Los aprendizajes que tengan carácter instrumental para la adquisición de otras competencias recibirán especial consideración.
- De igual modo, desde todas las áreas se promoverá la igualdad entre hombres y mujeres, la educación para la paz, la educación para el consumo responsable y el desarrollo sostenible y la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual.
- Asimismo, se prestará especial atención a la orientación educativa, la acción tutorial y la educación emocional y en valores.
- Se potenciará el aprendizaje significativo que promueva la autonomía y la reflexión.
- A fin de fomentar el hábito y el dominio de la lectura, todos los centros educativos dedicarán un tiempo diario a la misma, en los términos recogidos en su proyecto educativo. Para facilitar dicha práctica, las administraciones educativas promoverán planes de fomento de la lectura y de alfabetización en diversos medios, tecnologías y lenguajes. Para ello se contará, en su caso, con la colaboración de las familias o tutores legales y del voluntariado, así como con el intercambio de buenas prácticas.
- Con objeto de fomentar la integración de las competencias, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado y a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.
- La aplicación de lo aprendido en diferentes contextos reales o simulados, mostrando su funcionalidad y contribuyendo al desarrollo de las competencias clave. La realización de tareas y actividades que conlleven la aplicación de lo aprendido en diferentes contextos reales o simulados contribuye al desarrollo de las competencias clave y da mayor sentido a muchos de los aprendizajes. Lo veremos más adelante bajo la denominación de «Retos».
- El fomento del compromiso del alumnado con su aprendizaje. Para ello se promoverá la motivación intrínseca del alumnado, vinculada a la responsabilidad, autonomía y al deseo de aprender.

## G. Materiales y recursos didácticos

En la actualidad los materiales y recursos didácticos son un elemento fundamental que va a permitir la adquisición de las diferentes competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos de manera atractiva y motivadora para el alumnado.

Para ello:

- El alumnado usará las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de manera guiada para la realización de sencillas tareas de búsqueda y tratamiento de información, preferentemente dentro del aula ordinaria.
- Se fomentará el uso de aplicaciones sencillas que permitan poner en práctica los contenidos trabajados en clase (kahoot, strava, liveworksheets).
- Se favorecerá el uso de recursos audiovisuales.
- Material convencional y deportivo del centro: aros, pelotas, sticks, cuerdas, balones de fútbol, de baloncesto, colchonetas...etc.
- También utilizaremos material reciclado como botellas, cartones, envases para que los alumnos/as construyan material autoconstruido como palas de palador, botellas de bottleball o bolos.
- Los materiales curriculares y, en su caso, los libros de texto y de lectura constituirán un apoyo a la acción del maestro como un elemento más para cumplir lo establecido en la programación docente.
- Los materiales y recursos didácticos deberán adecuarse a las necesidades de los alumnos, atendiendo a la diversidad del aula y permitiendo su progreso según sus respectivas capacidades.

## H. Precisiones sobre la evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua y global, tendrá carácter criterial y formativa y tomará como referencia el progreso del alumno o alumna en el conjunto de las áreas, así como el grado de desempeño de las competencias clave y el logro de los objetivos generales de la etapa. Se llevará a cabo mediante la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje del alumnado y su maduración personal, mediante el uso de procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación diversos y ajustados a los criterios de evaluación. Los procedimientos serán: evaluación inicial, evaluación continua y global dándole un carácter criterial y formativo. Evaluación final. Los resultados de la evaluación final de cada curso sobre la consecución de los objetivos del área curricular y el grado de desempeño de las competencias clave Los resultados de la evaluación se expresarán en los siguientes términos: Insuficiente (IN), Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT) y Sobresaliente (SB).

Los instrumentos que vamos a usar para evaluar el proceso de aprendizaje son los siguientes:

- Cuaderno de clase
- Intervenciones
- Exposición oral
- Observación directa
- Pruebas físicas
- Proyectos
- Construcción de materiales
- Rúbricas
- Aseo
- Trabajos grupales
- Trabajos individuales

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

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

<b>Código</b>	<b>Objetivos</b>
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	
<b>Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices</b>	
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.
<b>Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud</b>	
Nº Ítem	Ítem

<b>Contenidos</b>	
<b>Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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.
<b>Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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	
<b>Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz</b>	
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.
<b>Bloque 4. El juego y deporte escolar</b>	
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 %
EF1.1	EF.02.01. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos, aplicando las nociones espacio- temporales y utilizando las habilidades motrices más apropiadas (perceptivas, básicas y genéricas) para responder a la demanda de la tarea de forma satisfactoria, siguiendo los pasos de la misma, manifestado constancia y esfuerzo en su realización.	0
EF1.2	EF.02.02. Aplicar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de manera individual o grupal, para comunicar, sensaciones, emociones e ideas de forma espontánea, creativa y estética, así como para reproducir y crear estructuras rítmicas asociadas a bailes, danzas coreografías sencillas.... poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.	0
EF1.3	EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.	0
EF1.4	EF.02.06. Aplicar sus capacidades físicas y coordinativas en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, tomando conciencia y ajustando los elementos orgánico funcionales (tono, respiración, ritmo, etc.) requeridos por la tarea, reconociendo la autorregulación del esfuerzo como elemento de mejora	0
EF1.5	EF.02.07. Integrar elementos internos del esquema corporal, consolidar su lateralidad, reconcomiendo en su cuerpo situaciones de tensión, relajación asociadas a la postura, así como las fases y tipos de respiración, valorando y aceptando su propia realidad corporal y la de los demás.	0
EF1.6	EF.02.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, describiendo acciones de cuidado y respeto por el medio donde se desarrollan y la riqueza de estos juegos como parte del patrimonio de nuestra comunidad.	0
EF1.7	EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos...	0
EF1.8	EF.02.13. Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas.	0
EF2.1	EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.	0
EF2.2	EF.02.05. Reconocer efectos beneficiosos derivados de una correcta actividad física relacionados con la salud y el bienestar mostrando interés por incorporar hábitos preventivos como el calentamiento, la hidratación, la recuperación de la fatiga, la alimentación y la higiene postural y corporal.	0
EF2.3	EF.02.06. Aplicar sus capacidades físicas y coordinativas en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, tomando conciencia y ajustando los elementos orgánicos funcionales (tono, respiración, ritmo, etc.) requeridos por la tarea, reconociendo la autorregulación del esfuerzo como elemento de mejora.	0
EF2.4	EF.02.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, describiendo acciones de cuidado y respeto por el medio donde se desarrollan y la riqueza de estos juegos como parte del patrimonio de nuestra comunidad.	0

EF2.5	EF.02.11. Identificar posibles riesgos asociados a la práctica de la actividad física (material, espacios, esfuerzo, incertidumbre de la actividad, etc.) reconociendo y poniendo en práctica, hábitos de prevención y medidas de seguridad (calentamiento, descansos, uso adecuado del material...).	0
EF2.6	EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos...	0
EF3.1	EF.02.02. Aplicar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de manera individual o grupal, para comunicar, sensaciones, emociones e ideas de forma espontánea, creativa y estética, así como para reproducir y crear estructuras rítmicas asociadas a bailes, danzas coreografías sencillas.... poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.	0
EF3.2	EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.	0
EF3.3	EF.02.08. Conocer y experimentar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y artísticas, creando gustos y aficiones personales hacia ellas, practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela.	0
EF3.4	EF.02.09. Reflexionar sobre las situaciones conflictivas que surjan en la práctica, dialogando y debatiendo para resolver de forma pacífica los conflictos, mostrando una opinión coherente y crítica, y respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.	0
EF3.5	EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos...	0
EF3.6	EF.02.13. Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas	0
EF4.1	EF.02.03. Identificar y utilizar estrategias básicas de cooperación, oposición o cooperación-oposición para la resolución de los retos planteados en situaciones de juegos y actividades físicas, interaccionando de forma individual, coordinada y cooperativa, respetando los acuerdos, normas y reglas por las que se rigen.	0
EF4.2	EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.	0
EF4.3	EF.02.08. Conocer y experimentar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y artísticas, creando gustos y aficiones personales hacia ellas, practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela.	0
EF4.4	EF.02.09. Reflexionar sobre las situaciones conflictivas que surjan en la práctica, dialogando y debatiendo para resolver de forma pacífica los conflictos, mostrando una opinión coherente y crítica, y respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.	0
EF4.5	EF.02.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, describiendo acciones de cuidado y respeto por el medio donde se desarrollan y la riqueza de estos juegos como parte del patrimonio de nuestra comunidad.	0

EF4.6	EF.02.11. Identificar posibles riesgos asociados a la práctica de la actividad física (material, espacios, esfuerzo, incertidumbre de la actividad, etc.) reconociendo y poniendo en práctica, hábitos de prevención y medidas de seguridad (calentamiento, descansos, uso adecuado del material...).	0
EF4.7	EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos...	0
EF4.8	EF.02.13. Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas.	0

**D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización**

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	¡Superamos retos juntos! We overcome challenges together!	Septiembre
<b>Justificación</b>		
Una buena forma de comenzar el curso es con la resolución de retos cooperativos en la que es esencial la participación de todos para su consecución. El producto final será la elaboración de un reto cooperativo original por equipos. Posteriormente el mejor reto será trabajado por la otra clase.		
Número	Título	Temporización
2	Súma T y recorre Andalucía. Add T and tour Andalusia	Octubre
<b>Justificación</b>		
La condición física será trabajada en esta unidad, aprenderán a dosificar su esfuerzo y a correr a ritmo. Se utilizará la aplicación Strava para crear y potenciar la actividad física en su contexto familiar. El producto final será un recorrido virtual hacia una ciudad cercana entre los km de todos.		
Número	Título	Temporización
3	Conoce el Twinbottle. Meet the Twinbottle.	Noviembre
<b>Justificación</b>		
Conoceremos el deporte del Twincon y trabajaremos una versión del mismo con garrafas recicladas que recrean las peculiaridades del Twincon. Los alumnos de 4º enseñarán dicho deporte a los de 3º en los recreos.		
Número	Título	Temporización
4	Recicla con el Bottlebol. Recycle with the Bottleball.	Diciembre
<b>Justificación</b>		
Favoreciendo el reciclado, cada alumn@ traerá una botella de lejía personalizada para conocer el deporte del Bottlebol, el objetivo final es ser competitivo en este deporte alternativo y participar en un torneo en los recreos.		
Número	Título	Temporización
5	Acrosport creativo. Creative acrosport	Enero
<b>Justificación</b>		
El acrosport es un deporte creativo que necesita de la participación activa de todos los miembros del grupo. Finalmente realizarán figuras inventadas por ellos mismos para crear el libro de figuras de cada clase que servirán de reto para las otras.		
Número	Título	Temporización
6	Basket para tod@s. Basketball for everyone.	Febrero

<b>Justificación</b>		
Usando el modelo de iniciación deportiva, con roles, el alumnado simulará una temporada real de un equipo de basket. Días de entrenos, amistosos, liga regular y finalmente fase final. Esta tendrá lugar en los recreos, los terceros jugarán entre si, los segundos igual y finalmente los dos campeones.		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
7	Dodgeball y esquivas. Dodgeball and dodge.	Marzo
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
8	Instalando el ringol .Installing the ringol.	Abril
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
9	Hockey en tu vida. Hockey in your life.	Mayo
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
10	Nuestros juegos. Our games	Junio

### **E. Precisiones sobre los niveles competenciales**

Para conocer el nivel de competencia curricular que poseen nuestros alumnos se tomará como punto de partida una evaluación inicial. Esta se realiza atendiendo a los criterios de evaluación del año anterior, y junto con la observación de la memoria, expedientes de los alumnos y hablando con el tutor del curso anterior, se ha observado que el nivel del alumnado corresponde a alumnos/as de 4º nivel.

- Son capaces de distinguir izquierda y derecha en un compañero, han tomado conciencia de las vías, tipos y fases de la respiración, conocen los elementos orgánicos funcionales relacionados con el movimiento.
- Toman decisiones durante situaciones básicas de juego, realizan desplazamientos activos y pasivos, saltos y cambios de plano, lanzamientos, recepciones y botes con ajuste corporal y progresión en dificultad.
- Expresan emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento. Reflexionan sobre hábitos de alimentación diarios: buscan, seleccionan, comprenden y plantean información sobre la misma, realizan hábitos posturales correctos, perciben y clasifican por nivel de intensidad las frecuencias cardíacas y respiratorias gráficamente.
- Tienen sentido táctico: buscan espacios libres para recibir el móvil, utilizan el diálogo como medio de resolución de problemas y conflictos, respetan el medio ambiente y participan en su conservación.

### **F. Metodología**

La metodología elegida tiene en cuenta los siguientes principios:

- El alumno debe ser el principal protagonista del proceso de enseñanza y aprendizaje
- Los centros de interés y necesidades de los alumnos orientarán en todo momento la secuencia de los objetivos educativos que nos proponemos. Además hay que tener en cuenta sus capacidades para que las tareas que se programen sean acordes con la realidad de cada uno, valorando no el resultado sino el proceso de la actividad motriz misma.
- Las actividades que desarrollaremos con los alumnos favorecerán la socialización, participación y cooperación.
- El conocimiento y práctica de juegos populares, tradicionales y alternativos, contribuirán a enriquecer la identidad cultural de los alumnos.
- Hay que conseguir estimular en los alumnos la creatividad, dejando atrás actividades estereotipadas o fijas.

El alumnado será protagonista de su aprendizaje, utilizando los modelos pedagógicos en aquellas unidades que, por sus características, se presten a ello. Modelos a utilizar serán el aprendizaje servicio, el modelo comprensivo y el modelo de iniciación deportiva.

### **G. Materiales y recursos didácticos**

Para realizar una clasificación de los recursos y materiales no podemos limitarnos exclusivamente a las características que estos han de tener en función de la actividad física para la que se han de utilizar ya que estaríamos dejando de lado una serie de elementos que son facilitadores de la propia práctica de las actividades físicas.

El uso que se haga de unos y otros puede cambiar radicalmente el sentido con el que se concibieron inicialmente, esto es, puede utilizarse material estándar de forma no convencional y material alternativo para introducir prácticas que enfatizan un currículum tradicional en la forma de enseñarlo y en la interacción profesor-alumno.

Instalaciones deportivas, pistas y pabellón.

Material deportivo.

Equipamiento del alumnado.

Material de soporte.

Material impreso.

Material audiovisual e informático.

Material complementario.

#### **H. Precisiones sobre la evaluación**

La evaluación constará de tres partes básicas:

1. Evaluación inicial: valorar el nivel de partida de los alumnos para conectarlo con los nuevos aprendizajes.
2. Evaluación formativa: realizada durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, proporcionando información sobre el mismo e incidiendo en su mejora. Permite valorar la evolución de los alumnos en los diferentes aprendizajes.
3. Evaluación sumativa: permite valorar el proceso en su conjunto y comprobar los logros alcanzados.

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

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

<b>Código</b>	<b>Objetivos</b>
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	
<b>Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices</b>	
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-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.
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.
<b>Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud</b>	
Nº Ítem	Ítem

<b>Contenidos</b>	
<b>Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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.
<b>Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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.

<b>Contenidos</b>	
<b>Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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.
<b>Bloque 4. El juego y deporte escolar</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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, 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.03.07.01. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.

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

**Orientaciones y ejemplificaciones****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...) y la duración del esfuerzo, en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, relacionado estas variables con el tipo de capacidad requerida, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones, para mejorar sus capacidades físicas básicas y coordinativas.**

## Orientaciones y ejemplificaciones

### Competencias clave

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

### Estándares

- EF1. EF.03.06.01. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.
- EF2. EF.03.06.02. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.
- EF3. EF.03.06.03. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.
- EF4. EF.03.06.04. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

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

## Orientaciones y ejemplificaciones

### Competencias clave

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

### Estándares

- EF1. EF.03.10.01. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural
- EF2. EF.03.10.02. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

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

## Orientaciones y ejemplificaciones

### 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,...).**

## 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 %
EF1.1	EF.03.01. Resolver situaciones motrices de forma eficaz seleccionando, combinando y aplicando las habilidades motrices (perceptivas, básicas, genéricas, ...) requeridas en función de los estímulos y condicionantes espacio-temporales planteados por la tarea, valorando el esfuerzo y la perseverancia como elementos necesarios en la consecución de metas.	0
EF1.2	EF.03.02. Utilizar de forma creativa y estética los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de forma individual y colectiva para comunicar sensaciones, emociones e ideas para ejecutar y crear manifestaciones culturales rítmicas y expresivas (bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,...) poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.	0
EF1.3	EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.	0
EF1.4	EF.03.06. Regular y dosificar eficazmente la intensidad (frecuencia cardíaca, respiratoria...) y la duración del esfuerzo, en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, relacionado estas variables con el tipo de capacidad requerida, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones, para mejorar sus capacidades físicas básicas y coordinativas	0
EF1.5	EF.03.07. Integrar elementos internos del esquema corporal, consolidar su lateralidad, reconomiedo en su cuerpo situaciones de tensión, relajación asociadas a la postura, así como las fases y tipos de respiración, valorando y aceptando su propia realidad corporal y la de los demás.	0
EF1.6	EF.03.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, manifestando respeto hacia el entorno y el medio natural donde se desarrollan, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación, investigando con el uso de las TIC sobre la variedad de juegos autóctonos y actividades en el medio propia de nuestra comunidad, creando productos realizados con ella (creación de catálogos de juegos, presentaciones,...).	0
EF1.7	EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.	0
EF1.8	EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas.	0
EF2.1	EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.	0
EF2.2	EF.03.05. Reconocer y explicar los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud y el bienestar, valorando la importancia de una alimentación sana, hábitos posturales correctos y una higiene corporal responsable, integración de hábitos preventivos en la actividad física, manifestando una actitud contraria y crítica hacia los malos hábitos y los mensajes que se aparten de una imagen corporal sana.	0

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

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

**D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización**

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	La cuenta atrás The countdown	Octubre a noviembre
Número	Título	Temporización
2	¿Cuál es tu historia? What¿s your story	Noviembre a diciembre
Número	Título	Temporización
3	¡Somos un equipo! We are a team!	Enero a febrero
Número	Título	Temporización
4	¿Jugamos? Let¿s play?	Febrero a marzo
Número	Título	Temporización
5	Las ciudades olímpicas Olympic cities	Abril a mayo
Número	Título	Temporización
6	¡Qué recuerdos! What memories!	Mayo a junio

**E. Precisiones sobre los niveles competenciales**

Diferenciamos tres niveles competenciales:

- Iniciado (no lo intenta, o no realiza correctamente las tareas propuestas, no participa en clase, no participa en los trabajos cooperativos)
- Medio (hace las tareas parcialmente o presenta errores, o una realización descuidada, su participación no es regular)
- Avanzado (responde correctamente a la mayor parte de las tareas y la realización es cuidada, participa de forma regular en clase y en las tareas cooperativas).

## F. Metodología

Entendemos la metodología didáctica como el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados potenciando el desarrollo de las competencias clave desde una perspectiva transversal.

La metodología didáctica deberá guiar los procesos de enseñanza-aprendizaje de cada área, y dará respuesta a propuestas pedagógicas que consideren la atención a la diversidad y el acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, se emplearán métodos que, partiendo de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado, se ajusten al nivel competencial inicial de este y tengan en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

A modo de síntesis, como principios metodológicos de la Educación Primaria podríamos señalar:

- El aprendizaje significativo a través de una enseñanza para la comprensión y una estimulación de los procesos de pensamiento. Promover una enseñanza para la comprensión que fomente el desarrollo de un pensamiento eficaz, crítico y creativo. Enseñar a pensar desarrollando destrezas y hábitos mentales, a través de todas las áreas, y posibilitando el desarrollo de un pensamiento eficiente transferible a todos los ámbitos de la vida y acorde con un aprendizaje competencial. Como se verá más adelante, se hará visible en actividades que ponen en juego el pensamiento a través de organizadores visuales, procesos cognitivos o procedimientos de autoevaluación.
- La aplicación de lo aprendido en diferentes contextos reales o simulados, mostrando su funcionalidad y contribuyendo al desarrollo de las competencias clave. La realización de tareas y actividades que conlleven la aplicación de lo aprendido en diferentes contextos reales o simulados contribuye al desarrollo de las competencias clave y da mayor sentido a muchos de los aprendizajes. Lo veremos más adelante bajo la denominación de «Retos».
- El aprendizaje por descubrimiento como vía fundamental de aprendizaje. Siempre que sea posible, el aprendizaje debe dar respuesta a cuestiones que se ha planteado el alumnado e implicar un proceso de investigación o resolución; para lo cual resultan idóneos los proyectos de trabajo y las tareas competenciales, entre otros. Los «Retos» comentados anteriormente contribuirán a hacer visible este principio.
- El fomento del compromiso del alumnado con su aprendizaje. Para ello se promoverá la motivación intrínseca del alumnado, vinculada a la responsabilidad, autonomía y al deseo de aprender. Todas las claves en las que se fundamenta este proyecto, como se verá más adelante, darán fiel respuesta a este principio.
- La concreción de la interrelación de los aprendizajes tanto en cada área como de carácter interdisciplinar. Para ello, es especialmente aconsejable la aplicación de una metodología basada en los centros de interés, los proyectos, los talleres o las tareas competenciales. Este principio responde a la necesidad de vincular la escuela con la vida. Para ello se propone el «Reto» de cada uno de los temas como proyecto de trabajo, diseñados con un carácter potencialmente interdisciplinar.
- La preparación para la resolución de problemas de la vida cotidiana como elemento motivador para el aprendizaje. Requiere un entrenamiento en la búsqueda reflexiva y creativa de caminos y soluciones ante dificultades que no siempre tienen una solución simple u obvia. Las habilidades relacionadas con la resolución de problemas se relacionan con la planificación y el razonamiento, pero también con la adaptación a nuevas situaciones, la intuición, la capacidad de aprender de los errores y de atreverse a probar, con el desarrollo del pensamiento reflexivo, crítico y creativo, y con el emprendimiento. Este principio fundamenta la incorporación de una amplia gama de procesos cognitivos en las actividades que se les va a plantear al alumnado en cada uno de los temas.
- El fomento de la creatividad a través de tareas y actividades abiertas que supongan un reto para el alumnado en todas las áreas. El alumnado debe comprender que el conocimiento está inacabado y que es posible explorar otras posibilidades, lo que supone perderle el miedo a cometer errores en la búsqueda y reflexionar sobre el valor de sus propuestas. El «Reto» pondrá en juego esta creatividad, así como aquellas actividades que tengan que ver con la creación, la imaginación y el emprendimiento.
- El desarrollo de destrezas básicas que potencien aspectos clave como la lectura, el debate y la oratoria, aspecto que se trabaja con carácter interdisciplinar en todas las áreas a través del proyecto lingüístico y que ampliaremos en el apartado 7.
- Fomentar la autonomía en los aprendizajes que conlleva el desarrollo de la competencia de aprender a aprender como elemento fundamental para el aprendizaje a lo largo de la vida. Requiere incluir en el currículo y en la práctica educativa aspectos como el autoconocimiento, las estrategias de aprendizaje y su autorregulación, el trabajo en equipo y procesos de autoevaluación. Como veremos más adelante, en cada tema se reflexionará sobre el «¿Cómo he aprendido?». Además, se van a poner en juego actividades de corte cooperativo.

- La inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como recurso didáctico del profesorado, pero también como medio para que alumnado explore sus posibilidades para aprender, comunicarse y realizar sus propias aportaciones y creaciones utilizando diversos lenguajes. Este uso de las TIC se evidenciará en cada tema de diversas formas, favoreciendo que el alumnado se vaya creando su propio entorno personal de aprendizaje.

- Lograr un buen clima de aula que permita al alumnado centrarse en el aprendizaje y les ayude en su proceso de educación emocional. Este clima depende especialmente de la claridad y consistencia de las normas y de la calidad de las relaciones personales. Para ello se tendrá muy presente que hay que ayudar al alumnado a desarrollar y fortalecer los principios y valores que fomentan la igualdad y favorecen la convivencia, desde la prevención de conflictos y la resolución pacífica de los mismos, así como la no violencia en todos los ámbitos. Este principio y los dos siguientes, como veremos más adelante, estarán presentes de manera explícita en actividades que requieren una toma de conciencia de las emociones en sí mismos y en las demás personas, así como en actividades cooperativas donde el alumnado aprenderá de las aportaciones que haga a sus compañeras y compañeros, y de las que reciba.

- La atención a la diversidad del alumnado como elemento central de las decisiones metodológicas que conlleva realizar acciones para conocer las características de cada alumno o alumna y ajustarse a ellas.

- Se potenciará el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para garantizar una efectiva educación inclusiva, permitiendo el acceso al currículo a todo el alumnado que presente necesidades específicas de apoyo educativo. Para ello, se desarrollarán dinámicas de trabajo que ayuden a descubrir el talento y el potencial de cada alumno y alumna y se integrarán diferentes formas de presentación del currículo, metodologías variadas y recursos que respondan a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado.

- Se fomentará el uso de estrategias de inteligencia emocional para el acercamiento del alumnado a la gestión de sus emociones, desarrollando principios de empatía y resolución de conflictos que le permitan convivir en la sociedad plural en la que vivimos, con un programa completo que se desarrolla a lo largo de toda la educación primaria, desde las propias actividades que desarrolla el alumnado en su aula y que desarrollaremos en el apartado siguiente sobre *¿metodologías activas¿*.

- La combinación de diversos agrupamientos, valorando la tutoría entre iguales y el aprendizaje cooperativo como medios para favorecer la atención de calidad a todo el alumnado y la educación en valores. Ello debe revertir en una mejor valoración por parte del alumnado de la diversidad del aula y una mejor capacidad para trabajar con todos los compañeros y compañeras.

#### ORIENTACIONES METODOLÓGICAS ESPECÍFICAS DE EDUCACIÓN FÍSICA

Las orientaciones metodológicas que deberán guiar los procesos de enseñanza aprendizaje del área de Educación Física formarán parte de propuestas pedagógicas que consideren la atención a la diversidad y el acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, se emplearán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismo y promuevan el trabajo en equipo.

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, que conlleve la lectura, la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión. Se integrarán referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato del alumnado.

Las propuestas de aprendizaje deben desarrollar 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, explicar, etc.; evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo, en el desarrollo de algunos de ellos de forma reiterada.

Se fomentarán algunos elementos didácticos comunes a otras áreas en el desarrollo metodológico como:

- La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la Educación cívica y constitucional,

- El fomento del desarrollo de los valores sobre la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social, mediante la planificación de actividades.

- El desarrollo adecuado de una vida activa, saludable y autónoma, dándole mucha importancia a la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía.

La orientación de la práctica educativa del área abordará la formulación de problemas de progresiva complejidad, desde planteamientos más descriptivos hacia problemas que demanden análisis y valoraciones de carácter más global, partiendo de la propia experiencia de los distintos alumnos y alumnas.

La metodología didáctica será fundamentalmente activa, participativa e investigadora. Partirá de los intereses del alumnado, favorecerá el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales, e integrará en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato potenciando el desarrollo de las competencias clave desde una perspectiva transversal.

Se orientará al desarrollo de competencias clave, a través de situaciones educativas que posibiliten, fomenten y

desarrollen conexiones con las prácticas sociales y culturales de la comunidad, mediante una metodología que favorezca el desarrollo de tareas relevantes, haciendo uso de métodos, recursos y materiales didácticos diversos. Asimismo, se garantizará el funcionamiento de los equipos docentes, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar, integrador y holístico al proceso educativo. La idea de globalidad debe guiarnos sabiendo integrar los diferentes contenidos en torno a la experimentación, investigación, trabajos de campo, salidas, visitas, observación directa... y el uso de tecnologías de la información y comunicación.

Las estrategias metodológicas permitirán la integración de los aprendizajes, poniéndolos en relación con distintos tipos de contenidos y utilizándolos de manera efectiva en diferentes situaciones y contextos.

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 de 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 más allá de un contexto fijo y formal educativo.

En la propuesta de actividades y tareas se han tenido en cuenta orientaciones metodológicas propias del área de Educación Física, ajustadas a las características del alumnado del segundo ciclo, que nos permitirán alcanzar los criterios de evaluación del área para este ciclo y, en consecuencia, la adquisición de los objetivos y de las competencias clave, entre las cuales podemos citar:

Para el aprendizaje sobre ¿el cuerpo y sus habilidades perceptivo-motrices¿:

Se trata de valorar la propia realidad corporal como la de las otras personas a través de la reflexión que se realiza sobre las características corporales, mediante la observación se evalúa si se acepta y valora el propio cuerpo y el de las otras personas. Se tendrán en cuenta habilidades sociales como aceptar a otras en los juegos, no discriminar a nadie, aceptar las diferentes posibilidades motrices. Las cualidades positivas deben quedar de manifiesto durante su ejecución. Se pueden plantear tareas donde se plasmen en siluetas esos aspectos positivos que se dan en los demás y que serían deseables en todos. Con esto se experimentarán distintos formatos para plasmar las características destacables del conjunto.

También se buscarán aumentos de fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad según sus posibilidades, para ello se propone realizar pequeñas investigaciones y tomar conciencia del beneficio de la actividad motriz en el desarrollo de la Educación física. En dichas investigaciones se puede hacer uso de las más diversas fuentes y utilizar las sesiones prácticas de las clases de Educación física con intención de mejorar estos cuatro aspectos. Como tareas para estos elementos curriculares estarían aquellas basadas en la recogida de datos sobre capacidades físicas básicas en murales u otros soportes, donde se irán anotando periódicamente registros que verifiquen el natural desarrollo de la condición física ante una adecuada actividad física.

Se integrarán y asimilarán habilidades adquiridas, así como su necesaria puesta en práctica en diversas situaciones. Se persigue una mejora cualitativa de la capacidad de desplazarse, saltar, girar, lanzar, recepcionar,

transportar o conducir un objeto para resolver satisfactoriamente problemas motores o nuevas situaciones. Las propuestas pueden ir en la línea de tareas rotatorias, presentando diferentes retos colectivos donde se apliquen habilidades de distinta índole.

Para los contenidos sobre la Educación física como favorecedora de salud:

Se trabajará la toma de conciencia de los efectos saludables de la actividad física, el cuidado del cuerpo y las actitudes que permitan evitar los riesgos innecesarios en la práctica de juegos y actividades motrices. También se hará hincapié en aspectos característicos del entorno, como la dieta mediterránea y un clima que en verano especialmente requiere un tratamiento específico que evite percances graves como los "golpes de calor". Estas nociones se pueden trabajar a través de tareas relacionadas con la dieta, como la elaboración de un recetario, una investigación sobre la relación de alimentos más idóneos para antes y después de un esfuerzo, cómo preparar la mochila para excursiones dependiendo la actividad o la importancia del aseo personal.

Se podrán utilizar las TIC para realizar tareas tales como un noticiero de Educación física en el que aparecerán artículos, noticias, experiencias, pasatiempos, todo ello con fotos, dibujos, etc., con la temática del área como protagonista.

Para la expresión y creación artística desde la expresión corporal:

En la puesta en escena se posibilita la producción de gestos significativos, la capacidad para prestar atención a la expresión de los demás, recibir el mensaje y seguir la acción respetando el hilo argumental. Se puede aprovechar la coincidencia con otros contenidos como la historia y plantear una línea del tiempo dinámica en la que se representará en formato de cine mudo distintas etapas de la historia a partir de las actividades físicas, pudiendo representarse en otros grupos de clase que estén desarrollando estos contenidos, tomando en todo momento la expresividad y el cuerpo como ejes de la comunicación.

Para el juego y el deporte escolar:

Se persigue mejorar la capacidad de interaccionar adecuadamente en situaciones de juego, realizando acciones de ayuda entre los miembros de un mismo equipo. Además, en situaciones de oposición, se deben ocupar posiciones en el terreno que faciliten el juego, como por ejemplo ocupar espacios libres u orientarse en la dirección de juego. Para ello se plantearán situaciones de juego real en la que se deban generar respuestas adecuadas a los acontecimientos y se pueda inquirir reflexiones sobre ellas. Se pueden proponer tareas de tipo lúdico como pequeñas competiciones regladas y adaptadas a su edad y características, desarrollándose en los recreos y sesiones de Educación física. Dichas competiciones se enfocan tanto a la participación de todos como a promover la igualdad de género.

Se proponen experiencias tanto individuales como colectivas en las que se podrán ir reconociendo aquellos valores destacados que aparezcan en el desarrollo de las acciones deportivas, sirva como ejemplo el diploma o carné del buen deportista.

Se hará ver la necesidad de aprovechar el tiempo libre con actividades físicas, de la misma forma que se practican juegos, deportes y otras actividades en la escuela. Para ello es importante adquirir un amplio conocimiento de juegos, actividades físicas, deportivas y artísticas para llevar a cabo y practicarlas tanto en entornos habituales (colegio, calle, plaza, comunidad de vecinos, edificio...) como no habituales (salida a otra localidad, excursión a un parque, visita a castillos de psicomotricidad...), teniendo en cuenta además la posibilidad de realizarlas en el medio natural (merendero, campo, reservas...). Este conocimiento de variedad de juegos y actividades se puede adquirir a través de tareas como concursos de preguntas, la elaboración de guías o presentaciones y propuestas en las que se recojan las diferentes actividades a realizar en el tiempo libre.

#### METODOLOGÍAS ACTIVAS

Todos estos principios y orientaciones se van a ver concretados en un abanico amplio de escenarios y actividades que requerirán al alumnado poner en juego diferentes habilidades de pensamiento, utilizando los mecanismos diversos de recepción de la información y su posterior difusión, manejando una amplia riqueza de recursos y espacios que facilitan trascender de aprendizajes académicos a otros con mayor impacto en su vida personal, familiar o social a través de situaciones auténticas o retos, y todo ello afrontándolo de manera individual y también a través del aprendizaje cooperativo o situaciones de trabajo en equipo.

Para ello partiremos de situaciones auténticas que generen un aprendizaje aplicado más allá de lo exclusivamente académico y que, además, genere aprendizajes emocionantes, como veremos más adelante. A esta primera propuesta la denominaremos RETO. Se partirá de una situación dada que provoque y motive, dándole un sentido a cada tema desde un punto de vista funcional y de aplicación, justificando así la necesidad de aprender unos conocimientos que luego se van a aplicar. Se evidencia mediante una serie de pasos desde el principio de cada tema, dejando abierta la posibilidad de que el alumnado aporte, por ejemplo, su creatividad, tome decisiones o asuma roles.

Será un aprendizaje vivencial en el que se facilita la participación directa y activa de quienes intervienen, aplicando lo que se está aprendiendo en cada una de las secciones del tema a situaciones donde se producen los problemas o retos a resolver. De esta forma, el aprendizaje se hace significativo por parte del alumnado

porque pueden experimentar, sentir, pensar y actuar al mismo tiempo. Integra la investigación, siendo el libro y el material complementario digital los primeros recursos para la indagación y búsqueda de información.

Se fomentará especialmente una metodología centrada en la actividad y la participación del alumnado, estimulando la reflexión y el pensamiento crítico. Las actividades y retos planteados y sugeridos serán variados, contendrán propósitos e interrogantes para favorecer el desarrollo de estrategias de pensamiento que permita al alumnado adquirir los conocimientos y comprenderlos para avanzar en ellos desde su análisis y aplicación en contextos diversos, generando aprendizajes profundos transferibles a otras situaciones del ámbito académico, personal, familiar y social, formulando hipótesis, aportando valoración y juicio crítico, y contribuyendo a crear conocimiento. 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.

Las estrategias para el desarrollo del pensamiento (analítico, lógico, crítico, creativo, eficaz y metacognitivo) serán las que nos ayuden a aprender a pensar y las que mejoren el dominio de los conocimientos, su aplicación y su transferencia. Estas estrategias desarrollan los procesos cognitivos y muestran un conjunto de pasos a seguir para orientar las formas de pensar según los modos de procesamiento de la información y el tipo de respuesta requeridos. Estarán presentes en cada uno de los temas de manera explícita e intencionada en actividades que, de manera natural, ayudarán al alumnado a hacer conscientes los pasos necesarios de los que requiere para armar una reflexión, hacer una propuesta o plantear una serie de dudas.

La página de «Organizo mi mente» tendrá un especial protagonismo en el proceso de reflexión que debe llevar a cabo el alumnado al final cada una de las unidades propuestas en el libro. En la misma debemos potenciar y facilitar un proceso de reflexión del alumnado acerca de los nuevos aprendizajes y las relaciones existentes entre ellos, así como el nuevo vocabulario que ha aprendido y ha incorporado a su mochila de conocimiento. De este modo, el alumnado hará más evidentes los aprendizajes clave, así como las relaciones entre estos nuevos conocimientos. Le permitirán el intercambio de ideas y la conformación de significados compartidos con el resto de sus iguales.

La página «¿Cómo he aprendido?» mediante el uso de un portfolio también tendrá un papel clave para la reflexión personal y crítica que muestra no solo el progreso académico, sino también habilidades y estrategias vinculadas con las claves de la metodología a desarrollar y el propio «Reto». El portfolio permite al alumnado crecer en su desarrollo competencial, especialmente en la nueva y más importante alfabetización para el siglo XXI: aprender a aprender. Ayudará a vertebrar estos procesos de reflexión evaluativa necesarios en el aula. Con las distintas actividades que en él se proponen, pretendemos que se convierta en un instrumento de aprendizaje y autoevaluación que lleve al estudiante a ser consciente de su propio aprendizaje desde cuatro perspectivas: reflexionando sobre lo que ha aprendido, tomando evidencias de sus avances, pensando sobre su proceso de aprendizaje y buscando situaciones de la vida cotidiana en las que pueda aplicar esos aprendizajes.

Adquirir estas destrezas relacionadas con la reflexión y el pensamiento crítico requiere de un dominio de la competencia lingüística de manera significativa. Para ello, otra de las claves incluidas en la metodología es la integración de un plan lingüístico en el que participan todas las áreas de manera coordinada. Esto significa que en todas las áreas existe una coherencia horizontal (en el curso) y vertical (en la etapa) en cuanto a la selección de tipologías textuales y su posterior tratamiento de manera oral y escrita (expresión y comprensión). Una tipología textual es una forma de organizar la diversidad textual y de clasificar los distintos textos orales y escritos que existen. Los textos, como producto de la actuación lingüística, se presentan en una multiplicidad y diversidad prácticamente inabarcables; no obstante, son susceptibles de ser ordenados en tipologías que los clasifiquen y agrupen a tenor de conjuntos de rasgos que los identifiquen y los diferencien entre sí. La clasificación del texto más comúnmente aceptada en los trabajos de lingüística, basada en el propósito o intención comunicativa, es la que distingue entre narrativos, descriptivos, expositivos o explicativos, argumentativos e instructivos. Por su estructura también vamos a considerar que las tipologías anteriores se puedan presentar mediante textos continuos o discontinuos. Cada vez que se contemple una lectura motivadora, se generan propuestas que combinan las tipologías textuales propuestas, bien presentadas de manera continua o discontinua. A lo largo del resto de actividades, cualquiera de ellas es susceptible de ser abordada mediante el enfoque de esta clave. Cada vez que se proponga una actividad que se lleve a cabo de manera oral o bien requiera presentar o comprender una producción escrita, está vinculada con esta clave, aunque se sugieren cuáles son las imprescindibles en cada uno de los temas. Esta clave también estará también presente en cada RETO, bien en alguno de los pasos, o bien en el paso final y su posible difusión.

Otra de las claves fundamentales a nivel metodológico es la presencia de actividades para que se lleven a cabo de manera cooperativa. El alumnado participará activamente en su proceso de aprendizaje, también en cooperación, aplicando estrategias de negociación, consenso, mediación, empatía y asertividad, con responsabilidad compartida y ayuda mutua con el resto de las compañeras y los compañeros, maximizando sus aprendizajes y los del resto del grupo, generando interdependencia positiva.

La estructuración del aprendizaje de forma cooperativa, si se ¿lleva a cabo de manera óptima, crea un clima en el aula que favorece dicho aprendizaje y posibilita conseguir mejores resultados escolares. ¿Facilita la atención a la diversidad, proporcionando estrategias y recursos para la gestión de la heterogeneidad en el aula; el profesorado dispone de más tiempo para atender de forma individualizada, adecuándose a los ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos y alumnas; estos también cuentan con la ayuda de sus compañeros y compañeras, hace posible un modelo inclusivo dentro del aula, mejorando la calidad de las interacciones dentro del grupo y con los maestros y maestras, propiciando que el clima del aula sea más positivo.

Este proyecto educativo, desde el aprendizaje cooperativo, pretende también educar en valores como la solidaridad, la cooperación, la convivencia, el diálogo y el respeto a la diferencia, dentro del contexto natural y no forzado del propio alumnado, en el que entrena y pone en práctica las habilidades sociales y comunicativas.

Apostar por la cooperación supone huir de modelos basados en la competición donde solo importa el reto y no el grupo. También huye de la sumisión, donde solo importa la relación y no los retos que se proponen. Apostar por la cooperación supone compartir unos retos en equipo, siendo ambas cuestiones igualmente importantes para los niños y las niñas, ya que la educación integral incluye adquirir también competencias personales y sociales, además de conocimientos.

Trabajar las habilidades personales y sociales requiere poner el foco en la educación emocional y hacerla presente también de manera explícita e intencional en las actividades de aula. Esto significa que el alumnado ha de aprender una serie de habilidades que contribuyan a que a nivel intrapersonal identifique y reconozca las emociones, regulándolas y gestionándolas, y a nivel interpersonal a que adquiera habilidades de relación con las personas y a tener experiencias de satisfacción personal. Su aparición en la metodología se contempla en dos escenarios claramente identificados:

Investigación a través del Reto.

## **G. Materiales y recursos didácticos**

Aquí conviene evidenciar todos los recursos que se le ofrecerán desde la editorial en cada una de las áreas y finalmente dejar un recurso abierto para que el profesorado en función de las características de su centro, su aula y su contexto complete con los recursos de su entorno.

- Recursos impresos
- Libro del alumnado.
- Propuesta didáctica (sugerencias, curiosidades, recursos y actividades complementarias...).
- Recursos complementarios para fotocopiar o imprimir: con actividades de refuerzo, de ampliación, de evaluación¿
- Materiales para el aula: murales con los contenidos de la unidad, tarjetas de vocabulario...
- Recursos digitales
- Libro digital. El alumnado podrá reforzar o ampliar los aprendizajes utilizando los recursos digitales disponibles.
- Banco de recursos audiovisuales e interactivos relacionados con la unidad.

Otros recursos

En las programaciones de cada unidad se detalla el material específico necesario. Por ejemplo: tijeras, lápices y colores, papel continuo, cartulinas, materiales para la experimentación y manipulación...

Estos recursos tendrán que complementarse con otros recursos del entorno teniendo en cuenta las características del centro o el aula.

## **H. Precisiones sobre la evaluación**

### **EVALUACIÓN INICIAL**

La evaluación inicial se realizará por el equipo docente del alumnado durante el primer mes del curso escolar, y

tendrá en cuenta:

- el análisis de los informes personales de la etapa o el curso anterior;
- otros datos obtenidos por el profesorado sobre el punto de partida desde el que el alumno o alumna inicia los nuevos aprendizajes.

Dicha evaluación inicial será el punto de referencia del equipo docente para la toma de decisiones relativas al desarrollo del currículo y para su adecuación a las características y conocimientos del alumnado.

El equipo docente, como consecuencia del resultado de la evaluación inicial, adoptará las medidas pertinentes de apoyo, ampliación, refuerzo o recuperación para aquellos alumnos y alumnas que lo precisen o de adaptación curricular para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Para ello, es conveniente iniciar el curso con actividades para activar en el alumnado los conocimientos y destrezas trabajados con anterioridad, trabajando los aspectos fundamentales que el alumnado debería conocer hasta el momento. De igual modo se deben proponer actividades suficientes que nos permitan conocer realmente las destrezas y conocimientos que poseen los alumnos y alumnas de cada grupo, a fin de abordar el proceso educativo realizando los ajustes pertinentes a las necesidades y características tanto de grupo como individuales para cada alumno o alumna, de acuerdo con lo establecido en el marco del plan de atención a la diversidad.

### EVALUACIÓN CONTINUA

La evaluación del proceso de aprendizaje tendrá en cuenta el progreso general del alumnado a través del desarrollo de los distintos elementos del currículo.

La evaluación tendrá en consideración tanto el grado de adquisición de las competencias clave como el logro de los objetivos de la etapa. El currículo para la Educación Primaria está centrado en el desarrollo de capacidades que se encuentran expresadas en los objetivos de las áreas curriculares de la etapa. Estos aparecen secuenciados mediante criterios de evaluación que se han construido para cada ciclo y que, por lo tanto, muestran una progresión en la consecución de las capacidades que definen los objetivos. Los criterios de evaluación serán el referente fundamental para valorar el grado de adquisición de las competencias clave. A su vez, debemos tener como referencia los estándares de aprendizaje evaluables, que concretan los criterios de evaluación y permiten definir los resultados. La puesta en acción de estos elementos a través diversas actividades y tareas contribuyen al desarrollo de las competencias clave y al logro de los objetivos que se indican en cada uno de los criterios de evaluación.

El enfoque dado a los criterios de evaluación genera una estructura relacional y sistémica entre todos los elementos del currículo; es decir, permite la adecuación de un criterio de evaluación y sus correspondientes estándares de aprendizaje evaluables para un determinado ciclo y fija los procesos principales a desarrollar y evaluar en el alumnado.

En el contexto del proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo.

La evaluación de los aprendizajes del alumnado se llevará a cabo mediante las distintas realizaciones del alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje a través de diferentes contextos o instrumentos de evaluación, que comentaremos con más detalle en el «cómo evaluar».

### EVALUACIÓN FINAL O SUMATIVA

Es la que se realiza al término de un período determinado del proceso de enseñanza-aprendizaje para determinar si se alcanzaron los objetivos propuestos y la adquisición prevista de las competencias clave y en qué medida los alcanzó cada alumno o alumna del grupo-clase.

Es la conclusión o suma del proceso de evaluación continua en la que se valorará el proceso global de cada alumno o alumna. En dicha evaluación se tendrán en cuenta tanto los aprendizajes realizados en cuanto a los aspectos curriculares de cada área como el modo en que desde estos han contribuido a la adquisición de las competencias clave.

El resultado de la evaluación se expresará mediante las siguientes valoraciones: Insuficiente (IN), Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT) y Sobresaliente (SB), considerándose calificación negativa el Insuficiente y positivas todas las demás. Estos términos irán acompañados de una calificación numérica, en una escala de uno a diez, sin emplear decimales, aplicándose las siguientes correspondencias: Insuficiente: 1, 2, 3 o 4. Suficiente: 5. Bien: 6. Notable: 7 u 8. Sobresaliente: 9 o 10. El nivel obtenido será indicativo de una progresión y aprendizaje adecuados, o de la conveniencia de la aplicación de medidas para que el alumnado consiga los aprendizajes previstos.

La evaluación y promoción del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo con adaptaciones curriculares será competencia del equipo docente con la participación del profesorado especialista, de acuerdo con lo establecido en las mismas. Cuando la adaptación curricular sea significativa, la evaluación se realizará tomando como referente los objetivos y criterios de evaluación fijados en dichas adaptaciones, aunque se especificará que la calificación positiva en las áreas adaptadas hace referencia a la superación de los criterios de

evaluación recogidos en su adaptación y no a los específicos del curso académico en el que esté escolarizado. La evaluación se llevará a cabo por el equipo docente mediante la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna y de su maduración personal. Para ello se utilizarán diferentes procedimientos, técnicas e instrumentos ajustados a los criterios de evaluación, así como a las características específicas del alumnado.

Los procedimientos de evaluación indican cómo, quién, cuándo y mediante qué técnicas y con qué instrumentos se obtendrá la información. Son los procedimientos los que determinan el modo de proceder en la evaluación y fijan las técnicas e instrumentos que se utilizan en el proceso evaluador.

En este sentido, las técnicas e instrumentos que emplearemos para la recogida de datos y que responden al «¿Cómo evaluar?» serán:

#### ¿ TÉCNICAS

Las técnicas de observación continuada, que evaluarán la implicación del alumnado en el trabajo cooperativo, expresión oral y escrita, las actitudes personales y relacionadas, y los conocimientos, habilidades y destrezas relacionadas con el área.

Las técnicas de medición, a través de pruebas escritas u orales, informes, trabajos o dossieres, cuaderno del alumnado, intervenciones en clase.

Las técnicas de autoevaluación, favoreciendo el aprendizaje desde la reflexión y valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas, sobre la participación de los compañeros y compañeras en las actividades de tipo colaborativo y desde la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### ¿ INSTRUMENTOS

Se utilizan para la recogida de información y datos, y están asociados a los estándares de aprendizaje evaluables. Son múltiples y variados, destacando entre otros:

Para la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado:

o Registros o escalas:

Evolución de la ortografía del curso

Participación en trabajos cooperativos

o Rúbricas: será el instrumento que contribuya a objetivar las valoraciones de los niveles de desempeño de determinadas habilidades relacionadas con cada área y asociadas a las competencias. Entre otras rúbricas:

Las intervenciones en clase: exposición oral con o sin herramientas digitales.

La autonomía personal.

Trabajo con imágenes.

El cuaderno del alumnado.

Trabajos cooperativos.

Tareas y retos.

La búsqueda y el tratamiento de la información.

Experimentos.

La utilización del método científico.

Investigaciones.

Para la autoevaluación del alumnado:

o Los apartados «¿Qué he aprendido?» y «¿Cómo he aprendido?» en la parte final de cada tema, se presentan a modo de portfolio, a través del cual el alumnado gestionará sus propios aprendizajes, tomando conciencia de todo lo trabajado, de lo aprendido, de sus fortalezas y de sus debilidades, cuándo aprende mejor o para que le han servido o le pueden servir los aprendizajes realizados. No será vinculante con su calificación, aunque el profesorado lo podrá considerar para valorar los progresos del alumnado

Además, se proponen:

o Dianas de autoevaluación, mediante las que el alumnado, de manera muy visual, puede observar sus fortalezas y debilidades en las diferentes habilidades desarrolladas en cada unidad. Entre otras dianas:

Actitud en el aula.

Trabajo diario.

o Registros y rúbricas para que el alumnado tome conciencia de sus logros y fortalezas y sus posibilidades de progreso. Lo deseable sería compartir con el alumnado instrumentos similares a los que el profesorado utiliza.