



# **6º EPO**

# **EDUCACIÓN**

# **FÍSICA**

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 2025-2026

CEIP PABLO PICASSO

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

## EDUCACIÓN FÍSICA

## EDUCACIÓN PRIMARIA

**2025/2026**

---

### ASPECTOS GENERALES

1. Contextualización y relación con el Plan de centro
2. Marco legal
3. Organización del equipo de ciclo:
4. Objetivos de la etapa
5. Principios Pedagógicos
6. Evaluación
7. Seguimiento de la Programación Didáctica

---

### CONCRECIÓN ANUAL

**6º de Educ. Prima. Educación Física**

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EDUCACIÓN FÍSICA EDUCACIÓN PRIMARIA 2025/2026

## ASPECTOS GENERALES

### 1. Contextualización y relación con el Plan de centro (Planes y programas, tipo de alumnado y centro):

El centro está situado en Estella del Marqués, una pedanía a muy pocos kilómetros de Jerez, lo que determina alguna de sus características.

Gran parte de la población del pueblo desarrolla su trabajo en Jerez. Las familias presentan diversos niveles socioeconómicos, funcionarios, empleados y obreros de diversos oficios, con estudios primarios y medios y algunos universitarios.

La cercanía a Jerez facilita que podamos aprovechar las numerosas ofertas educativas que pueda ofrecer la ciudad; ya que contamos incluso con línea regular de autobuses urbanos.

Otra característica es el nivel de cercanía con las familias en aspectos tales como el grado de comunicación y participación en la vida académica a través de las tutorías y la colaboración en la organización de actividades complementarias y extraescolares, a través de la AMPA la Paloma.

El Centro se coordina con el Instituto de Educación Secundaria de referencia IES Almunia en cuanto a la gestión y organización del programa de tránsito.

Por último, mencionar también la relación con el Ayuntamiento de Jerez y de Estella en la colaboración del mantenimiento del recinto y en actividades que bien nos son ofertadas o que solicitamos para desempeñar nuestra labor diaria.

Se imparten las enseñanzas de Educación Infantil, Primaria y 1º y 2º de Secundaria. En este curso escolar la ratio por nivel está por debajo de 25 alumnos/as.

El centro ofrece aula matinal, servicio de comedor, actividades extraescolares, PROA, PREX e Investiga y Descubre.

Además participa en diferentes planes y programas de innovación educativa ofertados por la Junta de Andalucía como guía y orientación al mismo tiempo que enriquecimiento de la intervención docente: Plan de Igualdad de Género en Educación, Plan de apertura de centros docentes, Plan de Salud Laboral y P.R.L., Organización y Funcionamiento de las Bibliotecas Escolares, Bienestar y Protección Infancia y Adolescencia/Convivencia Escolar, Prácticum Grado Maestro, Red Andaluza Escuela: "Espacio de Paz", Transformación Digital Educativa, Programa de Hábitos de Vida Saludable, Programa Escolar de Consumo de Frutas, Hortalizas y Leche y Pacto de Estado: prevención de la violencia de género.

### 2. Marco legal:

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4.1 de la Orden de 30 de mayo de 2023, 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 encuentran, configurando así su oferta formativa.»

Por otra parte y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2.4 de la Orden de 30 de mayo de 2023, «El profesorado integrante de los distintos equipos de ciclo elaborará las programaciones didácticas, según lo dispuesto en el artículo 27 del Decreto 328/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico 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, de las áreas de cada curso que tengan asignadas, a partir de lo establecido en el Anexo II mediante la concreción de las competencias específicas, de los criterios de evaluación, de la adecuación de los saberes básicos y de su vinculación con dichos criterios de evaluación, así como el establecimiento de situaciones de aprendizaje que integren estos elementos y contribuyan a la adquisición de las competencias, respetando los principios pedagógicos regulados en el artículo 6 del Decreto 101/2023, de 9 de mayo.»

Justificación Legal:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

- Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de 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 30 de mayo de 2023, 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 y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas infantiles de segundo ciclo, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria y de los centros públicos específicos de educación especial, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.
- Instrucciones de 21 de junio de 2023, de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, sobre el tratamiento de la lectura para el despliegue de la competencia en comunicación lingüística en Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria.
- Instrucciones de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, sobre las medidas para el fomento del Razonamiento Matemático a través del planteamiento y la resolución de retos y problemas en Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria.

### 3. Organización del equipo de ciclo:

Una de las funciones de los Equipos de Ciclo es revisar las programaciones didácticas y las propuestas pedagógicas, a fin de que se aseguren las líneas pedagógicas generales del centro.

Para ello, se establece de manera orientativa un calendario de reuniones para el (poner nuestra etapa o ciclo), donde se elaborarán y revisarán conjuntamente las programaciones didácticas, además de coordinar la acción tutorial entre los distintos niveles del ciclo o consensuar las actividades complementarias/extraescolares, entre otras funciones. Este calendario se encuentra en el Drive de Centro y el cual se puede consultar a la vez que modificarse por diversas cuestiones relativas al funcionamiento.

El primer ciclo está compuesto por dos tutoras (1º y 2º de EPO), y la especialista de Religión, siendo la coordinadora la tutora de 1º EPO.

El segundo ciclo se compone de dos tutoras, 3º y 4º, siendo la de cuarto de EPO, la coordinadora del ciclo. También pertenece al mismo, la maestra especialista de PT.

El tercer ciclo está formado por una tutora de 5º, que es la coordinadora de ciclo y un tutor de 6º, además de la maestra encargada del área de Valores y especialista de inglés.

### 4. Objetivos de la etapa:

La etapa de Educación Primaria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, iniciativa personal, sentido crítico, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que le permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relaciona.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas, así como las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones, así como reconocer la

interculturalidad existente en Andalucía.

e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura.

f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que le permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.

g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.

h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura, así como reconocer, valorar y proteger la riqueza patrimonial, paisajística, social, medioambiental, histórica y cultural de su Comunidad.

i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que recibe y elabora.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas, e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de las demás personas, respetar las diferencias propias y ajenas y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.

m) Desarrollar capacidades afectivas en todos los ámbitos de su personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

n) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa, autónoma y saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

ñ) Conocer y apreciar la peculiaridad lingüística andaluza en todas sus variedades.

o) Conocer y respetar el patrimonio cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de nuestra cultura, reconociendo a Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

## 5. Principios Pedagógicos:

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 6 del Decreto 101/2023, de 9 de mayo el currículo de la etapa de Educación Primaria responderá a los siguientes principios:

a) La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las áreas incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a 30 minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo planificado de dicha competencia. Asimismo, deben permitir que el alumnado desarrolle destrezas orales básicas, potenciando aspectos clave como el debate y la oratoria.

b) 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 competencial al término de cada ciclo y 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.

c) Desde las distintas áreas se favorecerá la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.

d) Asimismo, se trabajarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, el

funcionamiento del medio físico y natural y la repercusión que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno medioambiental como elemento determinante de la calidad de vida.

e) Se potenciará el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) con objeto de garantizar una efectiva educación inclusiva, permitiendo el acceso al currículo a todo el alumnado. Para ello, en la práctica docente se desarrollarán dinámicas de trabajo que ayuden a descubrir el talento y el potencial del mismo, 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.

f) Se fomentará el uso de herramientas de inteligencia emocional para el acercamiento del alumnado a las estrategias de gestión de emociones, desarrollando principios de empatía y resolución de conflictos que le permitan convivir en la sociedad plural en la que vivimos.

g) El patrimonio cultural y natural de nuestra comunidad, su historia, sus paisajes, su folclore, las distintas variedades de la modalidad lingüística andaluza, la diversidad de sus manifestaciones artísticas como el flamenco, la música, la literatura o la pintura, entre ellas, tanto tradicionales como actuales, así como las contribuciones de su ciudadanía a la construcción del acervo cultural andaluz, formarán parte del desarrollo del currículo.

h) Atendiendo a lo recogido en el capítulo I del título II de la Ley 12/2007, de 26 de noviembre, para la promoción de la igualdad de género en Andalucía, se favorecerá la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia basados en la diversidad, la tolerancia y el respeto a la igualdad de derechos y oportunidades de mujeres y hombres.

i) En los términos recogidos en el Proyecto educativo de cada centro, con objeto de fomentar la integración de las competencias clave, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado, así como a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, el emprendimiento, la reflexión y la responsabilidad del alumnado.

j) Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, de sistematización y de presentación de la información, para aplicar procesos de análisis, de observación y de experimentación, mejorando habilidades de cálculo y desarrollando la capacidad de resolución de problemas, fortaleciendo así habilidades y destrezas de razonamiento matemático.

Atendiendo al artículo 17 del Decreto 101/2023, de 9 de mayo, la atención a la diversidad y a las diferencias individuales en la etapa de Educación Primaria se orientará a garantizar una educación de calidad que asegure la equidad e inclusión educativa y a atender a la compensación de los efectos que las desigualdades de origen cultural, social y económico pueden tener en el aprendizaje. Las medidas organizativas, metodológicas y curriculares que se adopten se registrarán por los Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), presentando al alumnado la información en soporte adecuado a sus características, facilitando múltiples formas de acción y expresión, teniendo en cuenta sus capacidades de expresión y comprensión y asegurando la motivación para el compromiso y la cooperación mutua.

Los centros docentes deberán dar prioridad a la organización de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales respecto a otras opciones organizativas para la configuración de las enseñanzas de esta etapa en el ámbito de su autonomía.

## 6. Evaluación:

### 6.1 Evaluación y calificación del alumnado:

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 9.1 de la Orden de 30 de mayo de 2023, «La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, global, competencial, 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. Tomará como referentes los criterios de evaluación de las diferentes áreas curriculares, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas.»

Igualmente, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 10.1 de la Orden de 30 de mayo de 2023, «El profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de cada área. Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portafolios, entre otros, coherentes con los criterios de evaluación y con las características específicas del alumnado, garantizando así que la evaluación responde al principio de atención a la diversidad y a las diferencias individuales. Se fomentarán los procesos de coevaluación, evaluación entre iguales, así como la autoevaluación del alumnado, potenciando la capacidad del mismo para juzgar sus logros respecto a una tarea determinada.

Igualmente, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 11.6 del Decreto 101/2023 , de 9 de mayo, «El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente.»

La calificación de la materia se calculará haciendo la media de las calificaciones de las Competencias Específicas, las cuales a su vez se obtienen haciendo la media de las calificaciones de los Criterios de Evaluación de cada Competencia Específica.

## **6.2 Evaluación de la práctica docente:**

Resultados de la evaluación de la materia.

Métodos didácticos y Pedagógicos.

Adecuación de los materiales y recursos didácticos.

Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.

Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados.

## **7. Seguimiento de la Programación Didáctica**

Según el artículo 81, en su apartado d, del Decreto 328/2010, de 13 de julio, es competencia de los equipos de ciclo realizar el el seguimiento del grado de cumplimiento de la programación didáctica y proponer las medidas de mejora que se deriven del mismo.



## CONCRECIÓN ANUAL

### 6º de Educ. Prima. Educación Física

#### 1. Evaluación inicial:

La evaluación inicial del alumnado ha de ser competencial y ha de tener como referente las competencias específicas de las áreas que servirán de punto de partida para la toma de decisiones. Para ello, se tendrá en cuenta principalmente la observación diaria, así como otras herramientas. La evaluación inicial del alumnado en ningún caso consistirá exclusivamente en una prueba objetiva.

#### 2. Principios Pedagógicos:

Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 6 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, el currículo de la etapa de Educación Primaria responderá a los siguientes principios:

a) La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las áreas incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a 30 minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo planificado de dicha competencia. Asimismo, deben permitir que el alumnado desarrolle destrezas orales básicas, potenciando aspectos clave como el debate y la oratoria.

b) 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 competencial al término de cada ciclo y 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.

c) Desde las distintas áreas se favorecerá la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.

d) Asimismo, se trabajarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, el funcionamiento del medio físico y natural y la repercusión que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno medioambiental como elemento determinante de la calidad de vida.

e) Se potenciará el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) con objeto de garantizar una efectiva educación inclusiva, permitiendo el acceso al currículo a todo el alumnado. Para ello, en la práctica docente se desarrollarán dinámicas de trabajo que ayuden a descubrir el talento y el potencial del mismo, 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.

f) Se fomentará el uso de herramientas de inteligencia emocional para el acercamiento del alumnado a las estrategias de gestión de emociones, desarrollando principios de empatía y resolución de conflictos que le permitan convivir en la sociedad plural en la que vivimos.

g) El patrimonio cultural y natural de nuestra comunidad, su historia, sus paisajes, su folclore, las distintas variedades de la modalidad lingüística andaluza, la diversidad de sus manifestaciones artísticas como el flamenco, la música, la literatura o la pintura, entre ellas, tanto tradicionales como actuales, así como las contribuciones de su ciudadanía a la construcción del acervo cultural andaluz, formarán parte del desarrollo del currículo.

h) Atendiendo a lo recogido en el capítulo I del título II de la Ley 12/2007, de 26 de noviembre, para la promoción de la igualdad de género en Andalucía, se favorecerá la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia basados en la diversidad, la tolerancia y el respeto a la igualdad de derechos y oportunidades de mujeres y hombres.

i) En los términos recogidos en el Proyecto educativo de cada centro, con objeto de fomentar la integración de las competencias clave, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado, así como a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, el emprendimiento, la reflexión y la responsabilidad del alumnado.

j) Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, de sistematización y de presentación de la información, para aplicar procesos de análisis, de observación y de experimentación, mejorando habilidades de cálculo y desarrollando la capacidad de resolución de problemas, fortaleciendo así habilidades y destrezas de razonamiento matemático.

#### 3. Aspectos metodológicos para la construcción de situaciones de aprendizaje:

Debemos centrarnos en la observación, el movimiento o la transformación. Nuestro objetivo es utilizar las diferentes herramientas y estrategias necesarias para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolle de forma integral. Para ello nos debemos centrar en una metodología basada en tener como protagonista al alumnado.



Para atender a la diversidad que nos encontramos en el aula debemos potenciar el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), estableciendo dinámicas de trabajo que ayuden a descubrir a cada alumno todas sus habilidades y destrezas mediante recursos que respondan a los distintos ritmos de aprendizaje.

- Partiremos de elementos comunes a otras áreas como la comprensión lectora, expresión oral y escrita o las TICs.
- Nos centramos en trabajar aspectos relacionados con la Educación en valores, las fortalezas de cada uno y la atención a la diversidad.
- Nos aseguraremos de que todos comprendan las instrucciones y la tarea mediante resúmenes, esquemas y distintas formas de presentar la información.
- Realizaremos explicaciones desde anécdotas que resulten atractivas y motivantes para el alumnado.
- Usaremos materiales de apoyo sobre todo manipulativos.
- Utilizamos el feedback para verificar la recepción de la información facilitada.
- Se utiliza el error, no como fracaso, sino como fuente de aprendizaje.
- No utilizamos la repetición continua, en su defecto, buscamos distintas alternativas para la adquisición de las competencias y asimilación de los contenidos.

#### 4. Materiales y recursos:

Espaciales (aula, pasillos para exponer murales, comedor, biblioteca, patio, gimnasio, material de Educación Física).

Personales (equipo docente, personal del centro, alumnado, familias, etc.).

Curriculares (Nuestra propia programación didáctica y el material elaborado, documentos normativos, propuestas de organización del centro, planes y programas).

#### 5. Evaluación: criterios de calificación y herramientas:

Llevaremos a cabo la evaluación del alumnado mediante la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje teniendo en cuenta los criterios de evaluación y el grado de consecución de las competencias de cada área.

Utilizaremos como instrumentos de evaluación cuestionarios, presentaciones, exposiciones orales, pruebas escritas, escalas de observación, rúbricas, exposiciones o portfolios entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y al contexto, favoreciéndose la coevaluación y la autoevaluación.

En cuanto a la calificación del alumnado utilizaremos diferentes técnicas como la observación directa, la medición o las producciones, siendo recogidas una serie de instrumentos de evaluación dentro de cada una de ellas.

Se establecen uno o varios criterios de evaluación y se concreta cada técnica con sus instrumentos de la siguiente forma:

- Producciones: Realización de un conjunto de producciones utilizando como instrumentos de evaluación como el trabajo cooperativo e individual.
- Medición: Será objetiva y utilizaremos instrumentos de evaluación tales como pruebas objetivas, resolución de ejercicios, así como comprensión oral, escrita y lectora.
- Observación directa: Percepción racional y planificada para recoger información sobre el aprendizaje en varios momentos utilizando como instrumentos de evaluación: El registro anecdótico, el diario de clase o listas de cotejo.

Los criterios de evaluación deben ser medibles por lo que estableceremos indicadores claros que permitan conocer su grado de desempeño. Para ello estableceremos rúbricas.

Cada indicador se establecerá de la siguiente manera:

Insuficiente IN (1 - 4), Suficiente SU (5 y 6), Bien BI (6 y 7), Notable NO (7 y 8) y Sobresaliente SB (9 y 10).

No debemos olvidar que evaluaremos además nuestra propia práctica docente mediante instrumentos como cuestionarios al alumnado sobre las sesiones.

#### 6. Temporalización:

##### 6.1 Unidades de programación:

SDA 1 EF 6º: Juegos alternativos.

SDA 1 BIS: JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS - DATCHBALL Y TWINCON

SDA 2 EF: "Cooperar es ganar"

SDA 3 EF 6º: Brigada de la salud (CFB).

SDA 3 BIS EF 6º: La salud.

SDA 4 EF 6º: Juegos Populares

SDA 5 EF 6º: Juegos Predeportivos

SDA 6 EF 6º: Expresión corporal/ acrosport

## 6.2 Situaciones de aprendizaje:

- SDA 1 BIS: JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS - DATCHBALL Y TWINCON.

- SdA 1 EF 6º: Juegos alternativos

- SDA 2 EF: "Cooperar es ganar"

- SdA 3 BIS EF 6º: La salud.

- SdA 3 EF 6º: Brigada de la salud (CFB)

- SdA 4 EF 6º: Juegos Populares

- SdA 5 EF 6º: Juegos Predeportivos

- SdA 6 EF 6º: Expresión corporal/ acrosport

## 7. Actividades complementarias y extraescolares:

Las actividades complementarias son aquellas actividades que se organizan durante el horario escolar por los centros, de acuerdo a su proyecto curricular y que se diferencian de las lectivas por el momento, el espacio y los recursos que utilizamos.

Las efemérides que se realizan en el centro educativo anualmente son las siguientes: Día de la sonrisa, Mujer rural, Flamenco, Halloween, Constitución, Derechos del niño y de la niña, la Bandera, la lectura en Andalucía, Andalucía, Paz, violencia de género, día de la mujer, Diversidad, Agua, Memoria histórica, Bibliotecas....

Las actividades extraescolares, tiene como objetivo potenciar la apertura del centro a su entorno y procurar la formación integral del alumnado. Se realizan fuera del horario lectivo y serán voluntarias.

Actualmente tenemos a disposición del alumnado: PROA, deportes etc.

## 8. Atención a la diversidad y a las diferencias individuales:

### 8.1. Medidas generales:

- Agrupamientos flexibles.

- Tutoría entre iguales.

### 8.2. Medidas específicas:

- Adaptaciones de acceso al currículo para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

- Medidas de flexibilización temporal.

### 8.3. Observaciones:

**9. Descriptores operativos:**

<b>Competencia clave: Competencia personal, social y de aprender a aprender.</b>	
<b>Descriptores operativos:</b>	
CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias sencillas para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.	
CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.	
CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.	
CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje, y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.	
CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado, y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.	
<b>Competencia clave: Competencia ciudadana.</b>	
<b>Descriptores operativos:</b>	
CC1. Entiende los procesos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto.	
CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.	
CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.	
CC4. Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global.	
<b>Competencia clave: Competencia plurilingüe.</b>	
<b>Descriptores operativos:</b>	
CP1. Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.	
CP2. A partir de sus experiencias, reconoce la diversidad de perfiles lingüísticos y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio lingüístico individual.	
CP3. Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.	
<b>Competencia clave: Competencia emprendedora.</b>	
<b>Descriptores operativos:</b>	
CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.	
CE2. Identifica fortalezas y debilidades propias utilizando estrategias de autoconocimiento y se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos, aplicándolos a situaciones y problemas de la vida cotidiana, para detectar aquellos recursos que puedan llevar las ideas originales y valiosas a la acción.	
CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros y en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.	
<b>Competencia clave: Competencia en conciencia y expresión culturales.</b>	
<b>Descriptores operativos:</b>	
CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las	

diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.
CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.
CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

<b>Competencia clave: Competencia en comunicación lingüística.</b>
<b>Descriptores operativos:</b>
CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4. Lee obras diversas adecuadas a su progreso madurativo, seleccionando aquellas que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; reconoce el patrimonio literario como fuente de disfrute y aprendizaje individual y colectivo; y moviliza su experiencia personal y lectora para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria a partir de modelos sencillos.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

<b>Competencia clave: Competencia digital.</b>
<b>Descriptores operativos:</b>
CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.
CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.
CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.
CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

<b>Competencia clave: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.</b>
<b>Descriptores operativos:</b>
STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.
STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.

STEM3. Realiza, de forma guiada, proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar en equipo un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo y resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.

#### **10. Competencias específicas:**

##### **Denominación**

EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.

EFI.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.

EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

EFI.6.4.Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.

EFI.6.5.Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.



**11. Criterios de evaluación:**

<b>Competencia específica: EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</b>	
<b>Criterios de evaluación:</b>	
EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas. <b>Método de calificación: Media aritmética.</b>	
EFI.6.1.2.Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable. <b>Método de calificación: Media aritmética.</b>	
EFI.6.1.3.Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos. <b>Método de calificación: Media aritmética.</b>	
EFI.6.1.4.Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción. <b>Método de calificación: Media aritmética.</b>	
<b>Competencia específica: EFI.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</b>	
<b>Criterios de evaluación:</b>	
EFI.6.2.1.Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido. <b>Método de calificación: Media aritmética.</b>	
EFI.6.2.2.Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas. <b>Método de calificación: Media aritmética.</b>	
EFI.6.2.3.Adquirir un progresivo control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial. <b>Método de calificación: Media aritmética.</b>	
<b>Competencia específica: EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</b>	
<b>Criterios de evaluación:</b>	
EFI.6.3.1.Participar en actividades de carácter motor, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva. <b>Método de calificación: Media aritmética.</b>	
EFI.6.3.2.Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales. <b>Método de calificación: Media aritmética.</b>	
EFI.6.3.3.Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, y mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad de género. <b>Método de calificación: Media aritmética.</b>	

**Competencia específica: EFI.6.4.Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.**

**Criterios de evaluación:**

EFI.6.4.1.Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura andaluza, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación.

**Método de calificación: Media aritmética.**

EFI.6.4.2.Valorar el deporte como fenómeno cultural analizando críticamente los estereotipos de género o capacidad y los comportamientos sexistas que a veces suceden en su contexto, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción en el futuro.

**Método de calificación: Media aritmética.**

EFI.6.4.3.Reproducir y crear composiciones con o sin soporte musical, y comunicar diferentes sensaciones, emociones e ideas, de forma estética y creativa, desde el uso de los recursos rítmicos y expresivos de la motricidad.

**Método de calificación: Media aritmética.**

**Competencia específica: EFI.6.5.Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.**

**Criterios de evaluación:**

EFI.6.5.1.Adaptar las acciones motrices a la incertidumbre propia del medio natural y urbano en contextos terrestres o acuáticos de forma eficiente y segura, valorando sus posibilidades para la práctica de actividad física y actuando desde una perspectiva ecosostenible del entorno y comunitaria.

**Método de calificación: Media aritmética.**

## 12. Sáberes básicos:

### A. Vida activa y saludable

1. Salud física: efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Alimentación saludable e hidratación. Educación postural en situaciones cotidianas. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física. Educación postural en acciones motrices específicas. Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo.
2. Salud social: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. La exigencia del deporte profesional. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.
3. Salud mental: consolidación y ajuste realista del autoconcepto, teniendo en cuenta la perspectiva de género. Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás. Visión crítica de las imágenes ajustadas o distorsionadas ofrecidas en los entornos sociales, tanto reales como virtuales, que ayudan o entorpecen el mantenimiento o la mejora de un equilibrio social, físico y mental.

### B. Organización y gestión de la actividad física.

1. Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, cooperativos, competitivos, agonísticos, funcional, social, expresiva y comunicativa, creativa o de interacción.
2. Actitudes consumistas en torno al equipamiento. Investigación, usando recursos digitales y, análisis crítico de la adquisición de material para la práctica físico-deportiva.
3. Hábitos autónomos de higiene corporal en acciones cotidianas.
4. Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado. Utilización de recursos digitales.
5. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás.
6. Actuaciones básicas ante accidentes durante la práctica de actividades físicas. Posición lateral de seguridad. Conducta PAS (proteger, avisar, socorrer).

### C. Resolución de problemas en situaciones motrices.



1. Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.
2. Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones de complejidad creciente o superficies inestables. Estructuración espacial (percepción de objetos, de distancias, orientación, percepción e interceptación de trayectorias, agrupamiento-dispersión y transposición). Estructuración temporal (simultaneidad y sucesión de acciones) y espacio-temporal (percepción de duraciones, de velocidad, de intervalos, de estructuras, de ritmos y de ajuste perceptivo en el envío y en la interceptación de trayectorias de móviles). Moderadamente diferente en Madrid.
3. Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad).
4. Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: aspectos principales.
5. Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Apoyo en recursos digitales.

#### **D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.**

1. Gestión emocional: ansiedad, estrés, ira, tristeza y situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión. Introspección, motivación, capacidad de expresión (asertividad) como medio para superar las diferencias individuales en una práctica, lúdica o deportiva, de todos y para todos.
2. Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.
3. Concepto de fairplay o «juego limpio». Acciones que muestren una amenaza a la práctica deportiva. Hábitos no adecuados, conductas violentas, manipulación del juego.
4. Identificación y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices.

#### **E. Manifestaciones de la cultura motriz.**

1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los deportes como seña de identidad cultural.
2. Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas complejas.
3. Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo.
4. Deporte e igualdad y perspectiva de género: sexismo en el deporte amateur y profesional.
5. Deportes olímpicos y paralímpicos, historia e instituciones asociadas a los Juegos Olímpicos y Paralímpicos. La cultura del esfuerzo para conseguir una meta.

#### **F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno.**

1. Normas de uso: la educación vial desde la actividad física y deportiva. Movilidad segura, saludable y sostenible.
2. Transporte activo, seguro y sostenible: bicicletas, patines, patinetes.
3. Previsión de riesgos de accidente durante la práctica en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación.
4. Aplicación, construcción y reutilización de materiales físicos y digitales para la práctica motriz.
5. Práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano, valorando las posibilidades que brinda el entorno y clima de Andalucía. Consumo adecuado: búsqueda, construcción, reparación y reutilización de elementos y materiales para la práctica motriz.
6. Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física en el medio natural y urbano.

13. Vinculación de las competencias específicas con las competencias clave:

		CC1	CC2	CC3	CC4	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CE1	CE2	CE3	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CP1	CP2	CP3
EFI.6.1						X	X	X					X											X				X		X		X			
EFI.6.2						X	X	X															X						X			X	X		
EFI.6.3		X	X											X				X											X		X		X		
EFI.6.4			X			X	X	X											X	X	X	X													
EFI.6.5		X		X						X	X		X							X	X	X	X				X								

Leyenda competencias clave	
Código	Descripción
CC	Competencia ciudadana.
CD	Competencia digital.
CE	Competencia emprendedora.
CCL	Competencia en comunicación lingüística.
CCEC	Competencia en conciencia y expresión culturales.
STEM	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CP	Competencia plurilingüe.

## INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

**Año académico:** 2025/2026

**Curso:** 6º de Educ. Prima.

**Título:** SdA 1 EF 6º: Juegos alternativos

**Temporalización:** septiembre.

**Justificación:** Trabajaremos a lo largo del trimestre diversos juegos y deportes alternativos (Los que nos dé tiempo). Practicaremos:  
-Colpbol.  
-Pinfuvote.  
-Bijbol.  
-Datchball.  
-Fuchibol.

### CONCRECIÓN CURRICULAR

#### Educación Física

##### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

EFI.6.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.

EFI.6.2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.

EFI.6.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

EFI.6.4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

EFI.6.1.2. Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.

EFI.6.1.3. Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.

EFI.6.1.4. Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.

EFI.6.2.2. Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas.

EFI.6.2.3. Adquirir un progresivo control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial.

EFI.6.3.1. Participar en actividades de carácter motor, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva.

EFI.6.3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.

EFI.6.3.3. Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, y mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad de género.

EFI.6.4.2. Valorar el deporte como fenómeno cultural analizando críticamente los estereotipos de género o capacidad y los comportamientos sexistas que a veces suceden en su contexto, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción en el futuro.

SABERES BÁSICOS
<p>EF1.6.A.2.Salud social: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. La exigencia del deporte profesional. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.</p> <p>EF1.6.A.3.Salud mental: consolidación y ajuste realista del autoconcepto, teniendo en cuenta la perspectiva de género. Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás. Visión crítica de las imágenes ajustadas o distorsionadas ofrecidas en los entornos sociales, tanto reales como virtuales, que ayudan o entorpecen el mantenimiento o la mejora de un equilibrio social, físico y mental.</p> <p>EF1.6.B.1.Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, cooperativos, competitivos, agonísticos, funcional, social, expresiva y comunicativa, creativa o de interacción.</p> <p>EF1.6.B.3.Hábitos autónomos de higiene corporal en acciones cotidianas.</p> <p>EF1.6.B.5.Prevenición de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás.</p> <p>EF1.6.B.6.Actuaciones básicas ante accidentes durante la práctica de actividades físicas. Posición lateral de seguridad. Conducta PAS (proteger, avisar, socorrer).</p> <p>EF1.6.C.1.Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p> <p>EF1.6.C.2.Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones de complejidad creciente o superficies inestables. Estructuración espacial (percepción de objetos, de distancias, orientación, percepción e interceptación de trayectorias, agrupamiento-dispersión y transposición). Estructuración temporal (simultaneidad y sucesión de acciones) y espacio-temporal (percepción de duraciones, de velocidad, de intervalos, de estructuras, de ritmos y de ajuste perceptivo en el envío y en la interceptación de trayectorias de móviles). Moderadamente diferente en Madrid.</p> <p>EF1.6.C.3.Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad).</p> <p>EF1.6.C.4.Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: aspectos principales.</p> <p>EF1.6.C.5.Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Apoyo en recursos digitales.</p> <p>EF1.6.D.1.Gestión emocional: ansiedad, estrés, ira, tristeza y situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión. Introspección, motivación, capacidad de expresión (asertividad) como medio para superar las diferencias individuales en una práctica, lúdica o deportiva, de todos y para todos.</p> <p>EF1.6.D.2.Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.</p> <p>EF1.6.D.3.Concepto de fairplay o «juego limpio». Acciones que muestren una amenaza a la práctica deportiva. Hábitos no adecuados, conductas violentas, manipulación del juego.</p> <p>EF1.6.D.4.Identificación y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices.</p> <p>EF1.6.E.1.Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los deportes como seña de identidad cultural.</p> <p>EF1.6.E.4.Deporte e igualdad y perspectiva de género: sexismo en el deporte amateur y profesional.</p> <p>EF1.6.E.5.Deportes olímpicos y paralímpicos, historia e instituciones asociadas a los Juegos Olímpicos y Paralímpicos. La cultura del esfuerzo para conseguir una meta.</p> <p>EF1.6.F.3.Previsión de riesgos de accidente durante la práctica en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación.</p>
DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</p> <p>CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.</p> <p>CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.</p> <p>CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.</p> <p>CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.</p> <p>CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales,</p>

sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.

CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros y en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias sencillas para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.

CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.

CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje, y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.

CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado, y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.

STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.

STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.

## SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

**PRODUCTO FINAL:** Deportes alternativos

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Colpbol ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Motivación)	
Nos introduciremos en el mundo de los deportes alternativos a través de este deporte que consiste en desplazar la pelota de portería a portería con un máximo de dos golpes con la mano por persona.	
<b>EJERCICIOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diversos tipos de golpes por parejas.</li> <li>-Frontón en grupos reducidos.</li> <li>-Colpbol-tenis.</li> <li>-Transportar la pelota de un campo a otro con golpes técnicos.</li> <li>-Partidos globales divididos en dos equipos mixtos.</li> <li>-Lanzamientos y defensas.</li> <li>-Paradas en portería.</li> <li>-Juego de los 10 pases.</li> </ul>	
<b>METODOLOGÍA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Se utilizarán metodologías cooperativas para todos los ejercicios y actividades tácticas.</li> <li>-Para practicar la técnica comenzaremos utilizando mando directo.</li> <li>-Continuaremos utilizando estilos creativos de búsqueda e indagación en grupos reducidos que les permita practicar los golpes y adaptarlos a ellos mismos.</li> </ul>	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
7 sesiones	Balones de Colpbol, conos, aros, porterías y petos.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
<p>EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EFI.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p>	
<b>CRITERIOS</b>	
<p>EFI.6.1.2.Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p> <p>EFI.6.2.3.Adquirir un progresivo control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial.</p>	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
OBSERVACIÓN DIRECTA	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Fuchibol ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Activación)
Llevaremos a cabo este deporte alternativo secuenciado por las diversas tácticas, técnicas y habilidades requeridas para este deporte. Se caracteriza por ser las reglas del fútbol pero se puede desplazar y golpear el balón con las manos.
<b>EJERCICIOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Carrera de relevos con el manejo del balón pies-manos.</li> <li>-Explicación reglas y visualización de vídeos.</li> <li>-Pases por equipos.</li> <li>-Juego de los 10 pases.</li> <li>-Fútbol sin balón.</li> <li>-Partidos.</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Se utilizarán metodologías cooperativas para todos los ejercicios y actividades tácticas.</li> <li>-Para practicar la técnica comenzaremos utilizando mando directo.</li> <li>-Continuaremos utilizando estilos creativos de búsqueda e indagación en grupos reducidos que les permita practicar los golpes y adaptarlos a ellos mismos.</li> </ul>

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Fuchibol (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)</b>	
6 sesiones	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
<b>RECURSOS</b>	
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.1.3.Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
<b>MÉTODOS DE CASOS</b>	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Bijbol (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)</b>	
Llevaremos a cabo sesiones con diversas actividades motrices con los balones grandes de pilates. Este juego consiste en jugar partidos con el objetivo de colar el balón en la portería contraria. No puede haber portero y no se puede entrar al área ni portero ni defensas, al igual que no es posible retener el balón.	
<b>EJERCICIOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Frontón en grupos reducidos.</li> <li>-Lanzamientos a puerta.</li> <li>-Equilibrios en balón.</li> <li>-Bijbol-tenis.</li> <li>-Diversos tipos de golpes por parejas.</li> <li>-Transportar la pelota de un campo a otro con golpes técnicos.</li> <li>-Partidos globales divididos en dos equipos mixtos.</li> <li>-Lanzamientos y defensas.</li> <li>-Paradas en portería.</li> <li>-Juego de los 10 pases.</li> </ul>	
<b>METODOLOGÍA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Se utilizarán metodologías cooperativas para todos los ejercicios y actividades tácticas.</li> <li>-Para practicar la técnica comenzaremos utilizando mando directo.</li> <li>-Continuaremos utilizando estilos creativos de búsqueda e indagación en grupos reducidos que les permita practicar los golpes y adaptarlos a ellos mismos.</li> </ul>	
7 sesiones	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
<b>RECURSOS</b>	
Balones de pilates, cintas de velcro, conos, aros, porterías y petos.	
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.3.1.Participar en actividades de carácter motor, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva. EFI.6.3.2.Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
<b>PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDAD GUIADA EN GRAN GRUPO</b>	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Dacthball (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)</b>
---



<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Dacthball (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)</b>	
Dacthball es un juego que siempre se ha tenido presente en el patio del colegio, pero en este caso se utilizará para practicarlo y crear estrategias para ponerlas en práctica en una de las estaciones de los recreos activos escolares.	
<b>EJERCICIOS</b>	
-Ejercicios de reflejos y habilidades. -Juegos de acción-reacción.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
-Utilizaremos metodologías cooperativas para todos los ejercicios y actividades tácticas. -Para practicar la técnica comenzaremos utilizando mando directo. -Continuaremos utilizando estilos creativos de búsqueda e indagación en grupos reducidos que les permita practicar los golpes y adaptarlos a ellos mismos.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
5 sesiones	-Balones, cinturones de velcros.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.1.4.Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDAD GUIADA EN GRAN GRUPO	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Pinfuvote (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)</b>	
El pinfuvote es un deporte alternativo donde se fusionan el ping-pong, el fútbol, el voleibol y el tenis. Este nuevo juego atiende a la diversidad, incentiva la coeducación, es integrador y de fácil ejecución, desarrollando los valores de respeto y juego limpio.	
<b>EJERCICIOS</b>	
-Pinfuvote con toda la clase dividida en dos, golpeando con todas las partes del cuerpo y varios balones. -Diversos tipos de golpes por parejas. -Frontón en grupos reducidos. -Pinfuvote-tenis. -Transportar la pelota de un campo a otro con golpes técnicos. -Partidos globales divididos en dos equipos mixtos. -Lanzamientos y defensas. -Paradas en portería. -Juego de los 10 pases.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
-Se utilizarán metodologías cooperativas para todos los ejercicios y actividades tácticas. -Para practicar la técnica comenzaremos utilizando mando directo. -Continuaremos utilizando estilos creativos de búsqueda e indagación en grupos reducidos que les permita practicar los golpes y adaptarlos a ellos mismos.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
7 sesiones	Balones de voleibol, cinturones velcro, petos, conos, aros, redes, cuerdas.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria. EFI.6.4.Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Pinfuvote ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Aplicación)
repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.
<b>CRITERIOS</b>
EFI.6.2.2.Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas.
EFI.6.4.2.Valorar el deporte como fenómeno cultural analizando críticamente los estereotipos de género o capacidad y los comportamientos sexistas que a veces suceden en su contexto, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción en el futuro.
<b>TRAZABILIDAD</b>
PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDAD GUIADA EN GRAN GRUPO
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Nos adaptamos y creamos ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Conclusión)
Tras todos los juegos y deportes alternativos aprendidos a lo largo de este trimestre, crearemos unos equipos que juegan y compartan todas las actividades en 3 sesiones.
Del mismo modo, tras observar que se puede adaptar cualquier deporte y actividad, estos mismos grupos crearán y/o adaptarán un deporte, reflejando sus normas y compartiéndolo con el resto de compañeros de su clase.
<b>EJERCICIOS</b>
-Partidos de todos los juegos y deportes alternativos vistos a lo largo del trimestre. -Practicar los diversos juegos creados por sus compañeros. -Reflexión sobre la necesidad de adaptar los deportes, trabajando así el 3 de Diciembre, día mundial de las personas con discapacidad.
<b>METODOLOGÍA</b>
-Se utilizarán metodologías cooperativas para todos los ejercicios y actividades tácticas. -Para practicar la técnica comenzaremos utilizando mando directo. -Continuaremos utilizando estilos creativos de búsqueda e indagación en grupos reducidos que les permita practicar los golpes y adaptarlos a ellos mismos.
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
7 sesiones
<b>RECURSOS</b>
-Diversos materiales y balones deportivos. -Elementos de psicomotricidad.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.
<b>CRITERIOS</b>
EFI.6.3.3.Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, y mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad de género.
<b>TRAZABILIDAD</b>
OBSERVACIÓN DIRECTA
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>

**EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE****INDICADORES:**

Resultados de la evaluación de la materia.

Métodos didácticos y Pedagógicos.

Adecuación de los materiales y recursos didácticos.

Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.

Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados.

## INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

**Año académico:** 2025/2026 **Curso:** 6º de Educ. Prima.

**Título:** SDA 1 BIS: DEPORTES ALTERNATIVOS: COLBOL, ARTZIKIROL, TWINCON, ¿EL PICHÍ?...

**Temporalización:** Octubre y noviembre.

**Justificación:** Desde el área de Educación Física se ha optado por introducir deportes alternativos más inclusivos y coeducativos. Estos deportes alternativos se enseñarán en el área con el objetivo motivar la participación de todo el alumnado, fomentando así una mayor actividad física y deportiva. Además, a través de estos deportes, se buscará mejorar la convivencia, promoviendo valores como el trabajo en equipo, la cooperación, la coeducación, la superación y el respeto hacia las normas, árbitros y oponentes, enfocándose en el fair play. En el marco de esta unidad, se llevará a cabo dos situaciones de aprendizaje dedicadas a abordar esta problemática, con la intención de incrementar la actividad física entre los estudiantes.

### CONCRECIÓN CURRICULAR

#### Educación Física

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>EF1.6.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EF1.6.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p> <p>EF1.6.4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>EF1.6.1.1. Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.</p> <p>EF1.6.3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.</p> <p>EF1.6.4.2. Valorar el deporte como fenómeno cultural analizando críticamente los estereotipos de género o capacidad y los comportamientos sexistas que a veces suceden en su contexto, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción en el futuro.</p>
SABERES BÁSICOS
<p>EF1.6.A.1. Salud física: efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Alimentación saludable e hidratación. Educación postural en situaciones cotidianas. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física. Educación postural en acciones motrices específicas. Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo.</p> <p>EF1.6.A.2. Salud social: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. La exigencia del deporte profesional. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.</p> <p>EF1.6.D.2. Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.</p> <p>EF1.6.D.3. Concepto de fairplay o «juego limpio». Acciones que muestren una amenaza a la práctica deportiva. Hábitos no adecuados, conductas violentas, manipulación del juego.</p> <p>EF1.6.E.4. Deporte e igualdad y perspectiva de género: sexismo en el deporte amateur y profesional.</p>
DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</p> <p>CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.</p> <p>CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre</p>

distintas culturas y la necesidad de respetarlas.

CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.

CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.

CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros y en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias sencillas para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.

CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.

CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado, y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.

STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.

## SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

**PRODUCTO FINAL:** RECREOS ACTIVOS E INCLUSIVOS - TORNEO ESCOLAR

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> FACTOR SORPRESA: VÍDEO ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Motivación)	
ACTIVIDAD 1: comenzamos la SdA. Factor sorpresa: consiste en un vídeo promocional sobre deportes alternativos practicados por niños y niñas, planteándole el reto.	
<b>EJERCICIOS</b>	
En esta primera sesión introductoria desarrollaremos los siguientes ejercicios: - Presentación de la UD. Accedemos al blog del docente ¿EL RINCÓN DE LA EDUCACIÓN FÍSICA¿: <a href="https://javigarjime7.blogspot.com/">https://javigarjime7.blogspot.com/</a> , en el que se encuentran diferentes actividades (lectura, TIC, hábitos saludables...) clarificando los objetivos de aprendizaje (rúbricas), presentando el producto final. Para ello, se accede a través de los enlaces a los deportes DATCHBALL Y TWINCON. En estos enlaces, investigar y ver recursos y vídeos de cómo se juegan. - Especificar el reto que se busca; practicar un deporte alternativo y organizar un torneo escolar para jugar en los recreos.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Flipped classroom.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
SESIÓN 1	Aula, portátiles.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Entrada a blog o aula virtual	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> KAHOOT ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Activación)	
A través de la metodología activa Flipped Classroom, posteriormente realizarán un Kahoot que nos servirá de evaluación inicial sobre los conocimientos previos sobre el reglamento del deporte alternativo y valorar el nivel en el uso de las TIC.	
<b>EJERCICIOS</b>	
- Realización de un Kahoot para valorar los conocimientos previos y asimilación de contenidos sobre el reglamento del Datchball. - Lectura y comprensión del reglamento. - Juegos de lanzamiento en pista.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
- Flipped classroom. - Aprendizaje basado en juegos.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Una sesión.	¿- Herramienta virtual Kahoot. - Aula. Portátiles.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.3.2.Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Informe	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: KAHOOT (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)</b>
DATCHBALL.xlsx

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: JUEGOS ALTERNATIVOS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)</b>	
En esta sesión, se va a practicar juegos basados en los deportes alternativos para consolidar conocimientos. Del mismo modo, pretendo que haya una progresión coherente y transferencia a las habilidades y situaciones motrices que se van a llevar a cabo posteriormente. Además, estos juegos nos servirán de calentamiento en las demás sesiones.	
<b>EJERCICIOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimiento y puesta en práctica de juegos alternativos (la roca, cañoneros, balón prisionero...).</li> <li>- Ficha de juegos (bote del calentamiento): exposición y puesta en práctica de juegos inventados por el alumnado al principio de curso escritos en una ficha (desarrollo del juego, material, equipos...)</li> <li>- Debate y ronda de preguntas sobre la organización de un torneo deportivo. Participación y lluvia de ideas.</li> </ul>	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Instrucción directa: asignación de tareas. Estrategia global. Aprendizaje cooperativo.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
2 sesiones	Materiales: balones, petos, pelotas de tenis, conos... Humanos. Espaciales: pista deportiva.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.3.2.Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Observación directa	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: DEPORTES ALTERNATIVOS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)</b>	
Puesta en práctica de los deportes alternativos DATCHABALL Y TWINCON.	
<b>EJERCICIOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realización de un visual thinking en grupo sobre los distintos deportes alternativos.</li> <li>- Exponer oralmente como se juega los deportes alternativos al resto de compañeros/as.</li> <li>- Puesta en práctica, organizando mini partidos, arbitrándose entre ellos/as y respetando normas.</li> </ul> <p>Así mismo, a lo largo de estas sesiones, también se trabajará contenidos de manera paralela como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hábitos de vida saludables: Gastronomía andaluza mediante el conocimiento y elaboración del Plato de Harvard. Ficha sobre compra saludable, trabajando el razonamiento matemático.</li> <li>- Interdisciplinariedad con Ed. Artística y otras áreas en la fabricación del material a utilizar para la creación del torneo.</li> </ul>	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Aprendizaje cooperativo. Visual thinking.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
7 sesiones	Materiales: pelotas, petos, conos... Humanos. Espaciales: pista, aula.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando	



<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: DEPORTES ALTERNATIVOS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)</b>	
<p>comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p> <p>EFI.6.4.Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.</p>	
<b>CRITERIOS</b>	
<p>EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.</p> <p>EFI.6.3.2.Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.</p> <p>EFI.6.4.2.Valorar el deporte como fenómeno cultural analizando críticamente los estereotipos de género o capacidad y los comportamientos sexistas que a veces suceden en su contexto, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción en el futuro.</p>	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Observación directa	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: CREACIÓN DEL TORNEO ESCOLAR (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)</b>	
<p>En estas sesiones, tras previamente practicar y aprender los deportes alternativos propuestos, se realizará la organización del torneo escolar, con el objetivo de crear el producto final.</p>	
<b>EJERCICIOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distribución de roles y responsabilidades, mediante aprendizaje cooperativo, (árbitros, reporteros, encargados del material, actas¿), siguiendo el modelo de enseñanza de Educación Deportiva.</li> <li>- Creación de un Kahoot de repaso y seguimiento (para asegurarnos de que han afianzado los conocimientos y su reglamento).</li> <li>- Campaña de promoción del deporte. Organización y creación del torneo (cartelería, normativa juego limpio, himnos¿), trabajando interdisciplinariamente con otras áreas.</li> <li>- Inscripciones: Diseño de un escudo, formación de equipos mixtos, invención de un nombre, color representativo¿</li> <li>- Elaboración de actas y fechas de los partidos.</li> <li>- En la medida de lo posible, se llevará a cabo un equipo de comunicación, el cual gestionará las noticias sobre el torneo para informar en los Programas de Radio: retransmisión de partidos, anécdotas, entrevistas pospartido¿</li> </ul>	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Aprendizaje cooperativo.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
4 sesiones	<p>Materiales: pelotas, petos, materiales autoconstruidos...</p> <p>Humanos: docente, alumnado, coordinación con responsables de planes y programas del centro...</p> <p>Espaciales: aula y pista deportiva.</p>
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
<p>EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p> <p>EFI.6.4.Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.</p>	
<b>CRITERIOS</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: CREACIÓN DEL TORNEO ESCOLAR (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)</b>
<p>EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.</p> <p>EFI.6.3.2.Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.</p> <p>EFI.6.4.2.Valorar el deporte como fenómeno cultural analizando críticamente los estereotipos de género o capacidad y los comportamientos sexistas que a veces suceden en su contexto, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción en el futuro.</p>
<b>TRAZABILIDAD</b>
Trabajo en equipo
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: RECREOS ACTIVOS E INCLUSIVOS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)</b>
<p>Finalmente, puesta en marcha del torneo escolar en los recreos. Dar visibilidad de los RECREOS ACTIVOS, INCLUSIVOS Y COEDUCATIVOS, compartiendo a través de las redes sociales la experiencia creada por el alumnado al resto de la comunidad educativa, fomentando sus HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE, en su tiempo libre y de ocio.</p>
<b>EJERCICIOS</b>
¿Cómo nos salió? Evaluación de todo el proyecto, utilizando variados instrumentos de evaluación: autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.
<b>METODOLOGÍA</b>
Aprendizaje cooperativo.
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
Recreos : dos días a la semana.
<b>RECURSOS</b>
<p>Espaciales: pista deportiva.</p> <p>Humanos: alumnado, docente EF y coordinadores.</p> <p>Materiales: pelotas, petos, material de fabricación propia...</p>
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
<p>EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p> <p>EFI.6.4.Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.</p>
<b>CRITERIOS</b>
<p>EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.</p> <p>EFI.6.3.2.Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.</p> <p>EFI.6.4.2.Valorar el deporte como fenómeno cultural analizando críticamente los estereotipos de género o capacidad y los comportamientos sexistas que a veces suceden en su contexto, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción en el futuro.</p>
<b>TRAZABILIDAD</b>
Observación directa
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>

**EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE****INDICADORES:**

Resultados de la evaluación de la materia.

Métodos didácticos y Pedagógicos.

Adecuación de los materiales y recursos didácticos.

Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.

Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados.

## INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

**Año académico:** 2025/2026

**Curso:** 6º de Educ. Prima.

**Título:** SDA 2 EF: "Cooperar es ganar"

**Temporalización:** Noviembre y diciembre

**Justificación:** Los juegos cooperativos aportan al alumnado numerosos beneficios entre los que destacan: disfrutar en grupo, mejorar las relaciones entre las personas, el clima y el ambiente del grupo, convivir en grupo y sentirse responsable de sí mismo y de los demás, comunicarse positivamente con los demás, desarrollar el sentido de la responsabilidad social y la capacidad de cooperación, favorecer la integración, superar el egocentrismo y desarrollar la empatía, mejorar la motivación y el interés de los niños, tener confianza en sus propias capacidades y de los demás, vivir positivamente los conflictos y expresar sentimientos y reconocerlos con el fin de comprender y aceptar los de los otros.  
Además, se realiza al inicio del curso para mejorar e incrementar el nivel de cohesión del alumnado y las relaciones sociales entre ellos.

### CONCRECIÓN CURRICULAR

#### Educación Física

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>EF1.6.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EF1.6.2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p> <p>EF1.6.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>EF1.6.1.2. Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p> <p>EF1.6.2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p> <p>EF1.6.3.3. Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, y mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad de género.</p>
SABERES BÁSICOS
<p>EF1.6.A.2. Salud social: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. La exigencia del deporte profesional. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.</p> <p>EF1.6.A.3. Salud mental: consolidación y ajuste realista del autoconcepto, teniendo en cuenta la perspectiva de género. Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás. Visión crítica de las imágenes ajustadas o distorsionadas ofrecidas en los entornos sociales, tanto reales como virtuales, que ayudan o entorpecen el mantenimiento o la mejora de un equilibrio social, físico y mental.</p> <p>EF1.6.B.1. Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, cooperativos, competitivos, agonísticos, funcional, social, expresiva y comunicativa, creativa o de interacción.</p> <p>EF1.6.B.3. Hábitos autónomos de higiene corporal en acciones cotidianas.</p> <p>EF1.6.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado. Utilización de recursos digitales.</p> <p>EF1.6.B.5. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás.</p> <p>EF1.6.D.2. Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.</p>

EF1.6.D.4. Identificación y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices.

**DESCRIPTORES OPERATIVOS**

CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.

CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.

CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros y en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias sencillas para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.

CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.

CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje, y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.

CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado, y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.

STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.

STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.

## SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

**PRODUCTO FINAL:** Completar entre toda la clase retos cooperativos

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> CARTA ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Motivación)	
El alumnado recibe una carta del programa "Grand Prix". Les ofrece participar en un reto cooperativo.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Calentamiento y activación corporal Juegos de persecución Recepción de la carta Lluvia de ideas de posibles retos que podrían ser Explicación del producto final Aseo	
<b>METODOLOGÍA</b>	
En cuanto a metodología activa, utilizamos un aprendizaje basado en retos. Los alumnos/as, como protagonistas de su aprendizaje, guiados por la autonomía y socialización, resuelven planteamientos motrices, de organización y de autoevaluación. Nuestra línea de acción integra 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 conflictos. Los agrupamientos durante el desarrollo de la SDA son flexibles, es decir, individual, en pequeño grupo y en gran grupo. En cuanto a la atención a la diversidad, se hace uso del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) como eje vertebrador para atender a la diversidad. Se trata de un enfoque de enseñanza útil y eficaz para responder a las dificultades de aprendizaje de los alumnos/a	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Sesión 1	Carta de motivación
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EF1.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	
<b>CRITERIOS</b>	
EF1.6.2.1.Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Observación directa	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Nos activamos ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Activación)	
Realizamos juegos conocidos por el alumnado en los cuales se practican habilidades motrices básicas, genéricas, estrategias en juego cooperativo y competitivo. Al ser juegos conocidos y realizado por el alumnado en años anteriores, los resultados nos sirven como evaluación inicial para comprobar el grado de competencia motriz del alumno, así como, para valorar aspectos sociales del grupo.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Calentamiento y activación Juegos de persecución Juegos en pareja: noche y día, tocar rodilla Juegos en gran grupo: policías y ladrones y mate Aseo y vuelta a la calma	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Utilizamos un estilo de enseñanza tradicional, es decir, la asignación de tareas. La docente explica los diferentes juegos al alumnado y ellos lo ejecutan. Las estrategias para llevar a cabo cada juego sí las deciden ellos mismos.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Sesión 2	Material propio del área de EF
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EF1.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Nos activamos ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Activación)
práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.
<b>CRITERIOS</b>
EFl.6.1.2.Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.
<b>TRAZABILIDAD</b>
Observación directa
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Qué sabemos ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Exploración)
Preparamos al alumnado actividades y ejercicios relacionadas directamente con el reto. El objetivo es saber de dónde parten ellos para ajustar después la fase de estructuración y el producto final. La docente explora y observa qué habilidades tienen adquiridas y cuales no, así como, cuales están en proceso. Preparamos dos sesiones de lanzamientos, una sesión de golpes y una sesión de juegos matemáticos.
<b>EJERCICIOS</b>
<p>Sesiones de lanzamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Calentamiento y activación</li> <li>- Pilla pilla con lanzamiento</li> <li>- Lanzamiento con la pelota al cono</li> <li>- Lanzar el aro dentro del cono</li> <li>- Juego del mareito</li> <li>- Lanzamiento de saquitos</li> <li>- Aseo y recogida</li> </ul> <p>Sesión de golpes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Calentamiento y activación</li> <li>- Pila pilla golpeo</li> <li>- En grupos de 3: golpear lo más lejos posible, el reloj, que no caiga</li> <li>- Balonmano con golpes</li> <li>- Aseo y recogida de material</li> </ul> <p>Sesión de juegos matemáticos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Calentamiento y activación</li> <li>- El número prohibido</li> <li>- 3 en raya en pequeño grupo</li> <li>- Pañuelito con operaciones</li> </ul> <p>Relevos + formar un puzle</p>
<b>METODOLOGÍA</b>
<p>Por un lado, utilizamos un estilo de enseñanza tradicional, es decir, la asignación de tareas. La docente explica los diferentes juegos al alumnado y ellos lo ejecutan. Las estrategias para llevar a cabo cada juego sí las deciden ellos mismos.</p> <p>Por otro lado, nuestra línea de acción integra 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 conflictos.</p> <p>Los agrupamientos durante el desarrollo de la SDA son flexibles, es decir, individual, en pequeño grupo y en gran grupo.</p> <p>En cuanto a la atención a la diversidad, se hace uso del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) como eje vertebrador para atender a la diversidad. Se trata de un enfoque de enseñanza útil y eficaz para responder a las dificultades de aprendizaje de los alumnos/as</p>
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
Sesiones 3, 4, 5 y 6
<b>RECURSOS</b>
Utilizamos material propio del área de EF: pelotas de goma espuma, conos, aros, folios de números, petos, etc.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
EFl.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.
<b>CRITERIOS</b>
EFl.6.3.3.Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y



<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Qué sabemos (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)</b>
respeto a la diversidad, ya sea de género, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, y mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad de género.
<b>TRAZABILIDAD</b>
Observación directa
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ELEGIR Y PREPARAR EL RETO (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)</b>
En esta fase el alumnado, en equipo aleatorios, debe proponer 5 mini retos a superar. Recordar que los retos son cooperativos y participa toda la clase. Con la propuesta del alumnado + propuestas de la docente, en equipos deben elegir 2 retos de 15 a los que enfrentarse en el reto final. Cada equipo de la clase elige 2 y completa una serie de preguntas (por qué se ha elegido, qué estrategias van a llevar a cabo, etc. ) A continuación, en las siguientes sesiones, el alumnado practica esos retos. Valoran el grado de consecución de la meta, debaten sobre qué estrategia sería más adecuada para llevarlo a cabo, cambios que tengan que realizar, mejoras, etc.
<b>EJERCICIOS</b>
Sesión 7: propuesta y elección de los retos Sesiones 8 y 9: práctica de esos retos. Cada grupo clase habrá elegido sus retos. La estructura de la sesión será similar al resto - Calentamiento y activación - Práctica de los juegos del reto Aseo y recogida
<b>METODOLOGÍA</b>
Utilizamos una metodología en la cual el alumno sí es protagonista del aprendizaje. Nuestra línea de acción integra 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 conflictos. Los agrupamientos durante el desarrollo de la SDA son flexibles, es decir, individual, en pequeño grupo y en gran grupo.
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
Sesiones 7, 8 y 9
<b>RECURSOS</b>
Material propio del área de EF Ficha de selección de retos
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
EF1.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.
<b>CRITERIOS</b>
EF1.6.2.1.Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.
<b>TRAZABILIDAD</b>
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: RETO (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)</b>
Llegó el gran día. Realizamos los retos elegidos y practicados por ellos. Les recordamos las normas de cada uno de ellos. los puntos que obtienen, el objetivo final y la importancia de actuar como equipo.
<b>EJERCICIOS</b>
Calentamiento y activación Puesta en práctica de los diferentes retos Aseo y recogida
<b>METODOLOGÍA</b>
Nuestra línea de acción integra aspectos tales como la colaboración, el juego limpio, la autonomía personal, el autoconocimiento, la

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: RETO (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)</b>	
superación de dificultades, los hábitos de vida saludable y la resolución de conflictos. Los agrupamientos durante el desarrollo de la SDA son flexibles, es decir, individual, en pequeño grupo y en gran grupo. En cuanto a la atención a la diversidad, se hace uso del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) como eje vertebrador para atender a la diversidad. Se trata de un enfoque de enseñanza útil y eficaz para responder a las dificultades de aprendizaje de los alumnos/as	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Sesiones 10 Y 11	Material propio del área de EF y necesario para cada reto
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.3.3.Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, y mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad de género.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Prueba Práctica	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: VALORAMOS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)</b>	
En esta actividad realizamos una lluvia de ideas y debate sobre toda la situación de aprendizaje. Qué retos elegimos, si conseguimos llevarlos a cabo, propuesta de mejora, sentimiento que ha provocado, etc. Además, el alumnado realiza una autoevaluación de su propio aprendizaje y compromiso tanto con el grupo de trabajo como con la clase Por último, valoraremos con las evidencias recogidas en el cuaderno del profesor, aspectos tales como el aseo, el cumplimiento del menú semanal, la práctica y actitud durante los calentamientos, el grado de participación y responsabilidad del alumnado.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Debate en gran grupo Ficha de autoevaluación	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Nuestra línea de acción integra 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 conflictos. En este caso, utilizamos la reflexión personal y grupal para valorar todos estos ítems.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Sesión 12	Ficha de autoevaluación
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.1.2.Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Debate	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

**EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE****INDICADORES:**

Resultados de la evaluación de la materia.

Métodos didácticos y Pedagógicos.

Adecuación de los materiales y recursos didácticos.

Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.

Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados.

## INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

**Año académico:** 2025/2026

**Curso:** 6º de Educ. Prima.

**Título:** SdA 3 EF 6º: Brigada de la salud (CFB)

**Temporalización:** Diciembre

**Justificación:**

- a) Mejorar nuestra forma física global.
- b) Experimentar un amplio abanico de posibilidades lúdicas que nos ofrece la práctica físico-deportiva.
- c) Comprender la naturaleza de cada una de las cualidades físicas básicas y su contribución al bienestar físico y mental.
- d) Aprender alternativas al entrenamiento tradicional de las cualidades físicas básicas.
- e) Ser capaces de auto gestionar nuestro tiempo de ocio para que resulte saludable.

### CONCRECIÓN CURRICULAR

#### Educación Física

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>EF1.6.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EF1.6.2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p> <p>EF1.6.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>EF1.6.1.1. Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.</p> <p>EF1.6.1.2. Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p> <p>EF1.6.1.3. Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.</p> <p>EF1.6.1.4. Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.</p> <p>EF1.6.2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p> <p>EF1.6.3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.</p>
SABERES BÁSICOS
<p>EF1.6.A.1. Salud física: efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Alimentación saludable e hidratación. Educación postural en situaciones cotidianas. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física. Educación postural en acciones motrices específicas. Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo.</p> <p>EF1.6.A.2. Salud social: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. La exigencia del deporte profesional. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.</p> <p>EF1.6.A.3. Salud mental: consolidación y ajuste realista del autoconcepto, teniendo en cuenta la perspectiva de género. Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás. Visión crítica de las imágenes ajustadas o distorsionadas ofrecidas en los entornos sociales, tanto reales como virtuales, que ayudan o entorpecen el mantenimiento o la mejora de un equilibrio social, físico y mental.</p> <p>EF1.6.B.1. Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, cooperativos, competitivos, agonísticos, funcional, social, expresiva y comunicativa, creativa o de interacción.</p> <p>EF1.6.B.3. Hábitos autónomos de higiene corporal en acciones cotidianas.</p> <p>EF1.6.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado. Utilización</p>

de recursos digitales.

EF1.6.B.5.Prevenición de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás.

EF1.6.B.6.Actuaciones básicas ante accidentes durante la práctica de actividades físicas. Posición lateral de seguridad. Conducta PAS (proteger, avisar, socorrer).

EF1.6.D.2.Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.

EF1.6.D.3.Concepto de fairplay o «juego limpio». Acciones que muestren una amenaza a la práctica deportiva. Hábitos no adecuados, conductas violentas, manipulación del juego.

EF1.6.D.4.Identificación y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices.

EF1.6.E.5.Deportes olímpicos y paralímpicos, historia e instituciones asociadas a los Juegos Olímpicos y Paralímpicos. La cultura del esfuerzo para conseguir una meta.

EF1.6.F.3.Previsión de riesgos de accidente durante la práctica en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación.

#### DESCRIPTORES OPERATIVOS

CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.

CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.

CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros y en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias sencillas para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.

CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.

CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje, y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.

CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado, y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.

STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.

STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.

## SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

**PRODUCTO FINAL:** Alumnado Docente

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Resistencia #1 ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Exploración)	
Actividades, ejercicios y juegos para desarrollar la CFB de la resistencia.	
<b>EJERCICIOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exposición: en este primer momento abordaremos brevemente las CFB y la influencia de su desarrollo en nuestro estado de salud general.</li> <li>- Espejo: el maestro/a se irá desplazando de distintas formas (carrera lateral, skipping, talones atrás, paso cruzado, saltos, agachado, de pié, rotación de cadera) y los alumnos tendrán que realizar el mismo tipo de desplazamiento que el maestro/a.</li> <li>- Ladrones de tesoros: se dividirá la clase en dos equipos, cada uno de ellos se colocará en uno de los extremos de una zona abierta, a unos 60 u 80m un equipo de otro. El maestro colocará 30 conos chinos en cada extremo del campo. Estos conos chinos serán el tesoro de cada equipo. Cuando el maestro toque el silbato, los componentes de cada equipo tendrán que ir hasta el extremo del campo contrario y robar el tesoro del rival para llevarlo a su guarida. Cada jugador solo podrá robar un cono chino por trayecto. Finalmente y pasados unos minutos, el maestro volverá a hacer sonar el silbato, momento en que todo el mundo deberá soltar lo que tenga en las manos y volver a su guarida para hacer el recuento de conos. El equipo que acumule un mayor tesoro (más conos) será el vencedor.</li> <li>- Explicación de cómo tomar pulsaciones de la FC.</li> <li>- 200m: por grupos de entre 8 y 12, se harán series de 200m para que los alumnos/as experimenten el trabajo de anaeróbico láctico y sientan los efectos de la lactacidemia. Justo al terminar el ejercicio, deberán realizar una toma de la FC.</li> <li>- Pilla pilla infinito: ejercicio de persecución. Para saber quién pilla tras tocar a alguien habrá que hacer Piedra/papel/tijeras. Se irán haciendo diferentes variantes.</li> </ul> <p>Vuelta a la calma:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respiración y toma de FC en reposo.</li> </ul>	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Método expositivo, activo, experimental y de trabajo mixto.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Sesión 1	Pañuelos o petos, balones, silbato, tiza y conos.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
<p>EFI.6.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EFI.6.2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p> <p>EFI.6.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>	
<b>CRITERIOS</b>	
<p>EFI.6.1.1. Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.</p> <p>EFI.6.1.2. Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p> <p>EFI.6.1.3. Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.</p> <p>EFI.6.1.4. Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.</p> <p>EFI.6.2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p> <p>EFI.6.3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.</p>	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Trabajo en clase	

**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Resistencia #1 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)**
**ARCHIVO ADJUNTO**
**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Fuerza #1 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)**

Actividades, ejercicios y juegos para desarrollar la CFB de la fuerza.

**EJERCICIOS**

- Abordaremos brevemente la influencia del desarrollo de la fuerza en nuestro estado de salud general. Trataremos brevemente sus tipologías y cómo ésta mejora nuestra autonomía, postura y dinamismo metabólico.
  - Lucha de cocodrilos: los jugadores tendrán que distribuirse por parejas, ponerse en posición de plancha, enfrentados, de manera que cada uno esté de cara a su compañero y rival y se apoye en las puntas de sus pies y sus manos. Cuando el maestro dé la salida, cada jugador deberá intentar desequilibrar a su rival mediante golpes y tirones de las extremidades superiores, al tiempo que trata de mantenerse en posición de plancha sobre sus pies y manos.
  - Pelea de Gallos: en cuclillas deberemos empujar a nuestro compañero/a para hacerle caer. Control de la fuerza para no hacer daño.
  - Pulso gitano: los jugadores se colocarán por parejas uno frente al otro y se cogen de la mano. Cada uno adelantará un pie y pondrá el exterior del mismo junto al exterior del pie del rival. Cuando se da el inicio, cada jugador debe maniobrar para desequilibrar al rival sin ser desequilibrado y sin mover los pies de su apoyo original.
  - Me doy la vuelta: por parejas, una persona sobre otra boca abajo, la persona que esté debajo deberá darse la vuelta. Segunda ronda, igual pero levantándose.
  - Carretillas humanas: por parejas, desplazarse por el espacio cogiendo a nuestros compañero/a por los pies mientras éste se apoya en sus manos.
  - Trar de la sog: Variante por parejas e ir incrementando el número de participantes. Este juego tradicional, consiste en separar la clase en dos equipos y trazar una línea con tiza en medio del recinto de juego. Cada extremo de la sog (que debe de ser muy resistente) estará a un lado de la línea marcada. Un equipo tirará desde un lado de la sog y el otro equipo desde el opuesto, de forma que las fuerzas de tracción se opongan. El equipo ganador, será aquel que logre que su rival supere la línea trazada con tiza.
- Vuelta a la calma:  
Estiramientos

**METODOLOGÍA**

Método expositivo, activo, experimental y de trabajo mixto

**TEMPORALIZACIÓN**

Sesión 2

**RECURSOS**

Cuerda, tiza, pañoletas o petos, y conos (recomendable esterillas o tatamis).

**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

- EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.
- EFI.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.
- EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

**CRITERIOS**

- EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.
- EFI.6.1.2.Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.
- EFI.6.1.3.Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.
- EFI.6.1.4.Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.
- EFI.6.2.1.Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.



<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Fuerza #1 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)</b>	
EFI.6.3.2.Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Trabajo en clase	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Velocidad 1 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)</b>	
Actividades, ejercicios y juegos para desarrollar la capacidad física de la velocidad.	
<b>EJERCICIOS</b>	
<p>- Trataremos brevemente de la velocidad, sus tipologías (de reacción, gestual, de desplazamiento), su relación con la fuerza y como esta mejora nuestra relación con el entorno y nuestra funcionalidad en el medio.</p> <p>- Arranca colas: este primer juego para entrar en calor, es un juego tradicional que nos permitirá trabajar la velocidad de desplazamiento, gestual y de reacción. Cada jugador cogerá un peto o pañuelo y se lo pondrá a modo de cola, con un extremo sujeto en la cintura del pantalón y el otro colgando. Cuando se dé la salida, cada jugador deberá moverse por la pista tratando de evitar que le quiten su pañuelo y al mismo tiempo tratando de robar el de los compañeros.</p> <p>- Perros y gatos: se trazará una línea que separe la pista en dos mitades y se colocará a la mitad de la clase a lo largo de un lado de la línea y la otra mitad al otro. Cada jugador tendrá delante a su rival. Si el maestro grita moros, serán los de un lado los que tengan que pillar y si por el contrario grita cristianos, se invertirán los papeles. Existen muchas variantes como por ejemplo emplear señales de salida visuales en vez de sonoras o emplear distintos repertorios de palabras. También se pueden hacer salidas variadas, ya sea de espaldas, partiendo de sentados, tumbados, boca abajo, etc.</p> <p>- El palmeo: cada jugador deberá buscar una pareja. Los dos jugadores se colocarán uno frente al otro. Uno con las palmas de las manos hacia arriba y el otro con las palmas de las manos hacia abajo y por encima de las de su compañero. El compañero con las palmas por debajo deberá intentar golpear los dorsos de las manos del otro, y este tratará de apartarlas antes de ser golpeado. El jugador que más veces golpee las manos de su rival y menos golpes reciba ganará. Cuando una pareja haya realizado 5 rondas, cada uno de sus componentes, buscará un nuevo compañero de juego.</p> <p>Vuelta a la calma:</p> <p>Palmitas Ma-ri-po-sa: cada vez habrá que ir incrementando la velocidad tanto de palmas como de la canción.</p>	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Método expositivo, activo, experimental y de trabajo mixto.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Sesión 3	Pañuelos o petos, balones, silbato, tiza y conos
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
<p>EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EFI.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p> <p>EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>	
<b>CRITERIOS</b>	
<p>EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.</p> <p>EFI.6.1.2.Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p> <p>EFI.6.1.3.Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.</p> <p>EFI.6.1.4.Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.</p> <p>EFI.6.2.1.Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones,</p>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Velocidad 1 ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Exploración)
introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido. EFI.6.3.2.Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.
<b>TRAZABILIDAD</b>
Trabajo en clase
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Flexibilidad 1 ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Exploración)
Actividades, ejercicios y juegos destinados a mejorar y desarrollar la capacidad física de la flexibilidad.
<b>EJERCICIOS</b>
<p>- Trataremos la flexibilidad y las distintas maneras para mejorarla, así como que métodos de flexibilidad hay que emplear en cada momento (en sesiones aisladas, antes de la actividad física o después de la misma). También se expondrán conceptos básicos sobre los músculos más empleados o visibles para los alumnos/as.</p> <p>- Arriba y abajo: cuatro equipos y los alumnos de cada uno de ellos, se colocarán en fila. El primero de cada fila sostendrá un balón y a la señal de salida la entregará por debajo de las piernas al compañero que está detrás de él. Este a su vez e inclinándose hacia atrás, entregará la pelota por encima de la cabeza al siguiente compañero y éste de nuevo por debajo de las piernas. El último jugador de la fila, al recibir la pelota, correrá hasta el inicio de la fila y empezará las entregas de nuevo. El primer equipo que logre avanzar hasta la línea de meta, será el vencedor. Este ejercicio permitirá el trabajo de flexibilidad de tren superior y tronco. Introducir variantes.</p> <p>- La valla creciente: los alumnos se colocarán en fila mientras dos de sus compañeros sostiene una goma elástica por ambos extremos. Los alumnos tendrán que saltar dicha goma. En cada turno de saltos, la goma se elevará un poco y de esta manera cada vez tendrán que ampliar el ángulo de apertura de las piernas en la zancada de impulso. Se puede realizar una variante en que la goma empieza muy alta y va bajando y los alumnos tienen que pasar por debajo sin emplear ningún apoyo que no sean los pies y solo inclinándose hacia atrás (limbo).</p> <p>- Esquivar la soga: el maestro/a se colocará en el centro de la pista sujetando una cuerda no excesivamente gruesa y los alumnos se colocarán a su alrededor. En un momento determinado, el profesor empezará a girar y a hacer girar la soga variando la velocidad y la altura, de forma que los alumnos tengan que esquivarla, saltándola, agachándose o inclinándose hacia atrás. Si la soga toca a un alumno este será eliminado y deberá correr rodeando la zona de juego durante dos turnos, momento en el que podrá volver a entrar.</p> <p>Vuelta a la calma: Estiramientos estáticos.</p>
<b>METODOLOGÍA</b>
Método expositivo, activo, experimental y de trabajo mixto
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
Sesión 4
<b>RECURSOS</b>
Tiza, gomas elásticas, balones y cuerdas.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
<p>EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EFI.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p> <p>EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>
<b>CRITERIOS</b>
<p>EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.</p> <p>EFI.6.1.2.Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p> <p>EFI.6.1.3.Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.</p> <p>EFI.6.1.4.Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan</p>

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Flexibilidad 1 ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Exploración)	
perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción. EFI.6.2.1.Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido. EFI.6.3.2.Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Trabajo en clase	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Resistencia #2 ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Aplicación)	
Actividades, ejercicios y juegos para desarrollar la capacidad física de la resistencia	
<b>EJERCICIOS</b>	
- Exposición: en esta ocasión se expondrán los principios básicos del entrenamiento de la resistencia y los tipos de resistencia que hay, así como algunos de los deportes que requieren de cada una de ellas. Por ejemplo como la resistencia aeróbica en las pruebas de carrera de larga distancia, en las vueltas ciclistas, triatlón, o la resistencia anaeróbica láctica en la prueba de 400m. - El pez que se muerde la cola: se formará una cadena (o más en función del número de jugadores). El primer jugador de la cadena tratará de atrapar al último y el último tratará de no ser atrapado. Cuando finalmente lo atrapa, la cabeza se pondrá a la cola y la nueva cabeza tendrá que atraparlo, iniciándose de nuevo el juego. Este juego de resistencia nos permitirá trabajar de forma continua, con cambios de intensidad a modo de Fartlek. - el circuito: se monta un circuito en la que alterna carrera normal, salto de obstáculos, zigzag, desplazamiento en cuadrupedia y salto a pies juntos. Cada turno deberá realizar 3 o 4 vueltas al circuito en función de su longitud. Mediante este circuito, podremos experimentar la sensación de un trabajo de resistencia anaeróbico láctico. - Baloncesto con rebote: en esta ocasión realizaremos partidos de baloncesto 3x3, permitiendo el rebote en las paredes, limitando la normativa y permitiendo después de canasta el juego lo continúe el equipo que consiga coger el balón. De esta forma practicaremos de forma jugada un método interválico intensivo en un principio, que se irá relajando a medida que aparezca el agotamiento. - Serpientes, coyotes y halcones: para empezar la sesión siempre es conveniente realizar un ejercicio de activación y para ello, son apropiados los juegos de pillar. En esta ocasión dividiremos la clase en 3 grupos y los componentes de cada uno de ellos se identificarán por llevar colgando de la cintura del pantalón a modo de cola, un peto de un color determinado. El primer equipo será el equipo de las serpientes, el segundo el de los coyotes y el tercero el de los halcones. Cada equipo tendrá una zona desde la que empezar a jugar al principio del juego y a la que tendrán que regresar sus jugadores al ser eliminados. Cuando se dé la salida, el equipo de las serpientes deberá intentar quitar los petos al equipo al de los coyotes, puesto que las serpientes pican a los coyotes, El equipo de los coyotes a su vez, deberá tratar de quitar los petos a los halcones, puesto que los coyotes cazan aves y comen sus huevos y crías. Por último, los halcones deberán quitar el peto a las serpientes, puesto que los halcones cazan pequeños reptiles y serpientes. Cada equipo tendrá una zona desde la que empezar a jugar al principio del juego y a la que tendrán que regresar sus jugadores al ser eliminados. Cuando se dé la salida, el equipo de las serpientes deberá intentar quitar los petos al equipo al de los coyotes, puesto que las serpientes pican a los coyotes,	
<b>METODOLOGÍA</b>	
*** Continuación ejercicios *** Vuelta de 200 m alrededor de la pista. Toma de la FC al terminar. Vuelta a la calma. Estiramientos y toma de la FC en reposo. Método expositivo, activo, experimental y de trabajo mixto.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Sesión 5	Pañuelos o petos, balones, silbato, tiza y conos.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar. EFI.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria. EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva,	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Resistencia #2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)</b>	
<p>haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>	
<b>CRITERIOS</b>	
<p>EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.</p> <p>EFI.6.1.2.Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p> <p>EFI.6.1.3.Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.</p> <p>EFI.6.1.4.Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.</p> <p>EFI.6.2.1.Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p> <p>EFI.6.3.2.Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.</p>	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Trabajo en clase	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Fuerza #2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)</b>	
Actividades, ejercicios y juegos para desarrollar la CFB de la fuerza.	
<b>EJERCICIOS</b>	
<p>- Exposición: en este primer momento abordaremos brevemente las CFB y la influencia de su desarrollo en nuestro estado de salud general. Trataremos brevemente también de la fuerza y sus tipologías y como esta mejora nuestra autonomía, fuerza, postura y dinamismo metabólico.</p> <p>- Figuras humanas y juego de apoyos: en este ejercicio distribuiremos a los alumnos en grupos de 4. Posteriormente les pediremos que se sostengan con un número determinado de apoyos (pies o manos). En las sucesivas rondas, iremos eliminando apoyos de forma que cada vez sea más complejo sostenerse y se implique una mayor aplicación de la fuerza en los apoyos restantes. En una segunda fase del juego, los jugadores podrán hacer figuras humanas que se puntuarán en función de su complejidad y que incluso podrían ser dinámicas.</p> <p>- Transporte sobre colchonetas: en grupos, habrá que transportar a un compañero/a sobre la colchoneta al otro lado del campo. Todos van pasando por la colchoneta para ser transportados. Si no se puede levantar, se podrá arrastrar.</p> <p>- Sentada pacífica: en este juego, se divide la clase en 2 grupos. Los componentes de un grupo serán manifestantes realizando una sentada pacífica y tendrán que intentar permanecer unidos y sujetos unos a otros. El equipo rival tendrá que tratar de separarlos uno a uno en el menor tiempo posible. El equipo que sea capaz de resistir más tiempo con un mínimo de 2 jugadores sujetos, será el vencedor.</p>	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Método expositivo, activo, experimental y de trabajo mixto	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Sesión 6	Cuerda, tiza, pañoletas o petos, y conos (recomendable esterillas o tatamis).
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
<p>EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EFI.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p> <p>EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al</p>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Fuerza #2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)</b>	
compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas. EFI.6.1.2.Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable. EFI.6.1.3.Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos. EFI.6.1.4.Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción. EFI.6.2.1.Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido. EFI.6.3.2.Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Trabajo en clase	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Velocidad 2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)</b>	
Actividades, ejercicios y juegos para desarrollar la CFB de la velocidad.	
<b>EJERCICIOS</b>	
- Trataremos de nuevo la velocidad, y los aspectos pendientes en referencia a esta de la última sesión. - La cadena: este es un juego de pillar, que nos servirá para trabajar la velocidad de reacción, de desplazamiento y para calentar. Los jugadores se distribuyen por el espacio y uno de ellos tendrá que tratar de alcanzar a los demás. Cada vez que alcance a unoeste se le cogerá de la mano y tendrán que pillar juntos. De esta forma se forma una cadena de pilladores cada vez más grande, pero también cada vez más lenta y menos maniobrable. Se pueden introducir variables como partir la cadena en cadenas más pequeñas cada vez que ésta supere un determinado número dejugadores, etc. - Vaciardel barco: los jugadores se distribuirán en dos equipos y cada uno de ellos ocupará una mitad del campo. En el espacio habrá multitud de balones de plástico ligero, futbol, baloncesto y voleibol. Cuando el maestro dé la salida, cada jugador deberá tratar de mandar el máximo número de balones a campo contrario antes de que el maestro marque el final con el silbato. Los balones de fútbol solo podrán golpearse con el pie, los de plástico ligero solo podrán lanzarse con la mano, los de baloncesto deberán lanzarse mediante pase picado y los de voleibol deberán ser golpeados como en el saque alto de dicho deporte. - El Pañuelito: introduciendo variantes para que sea más dinámico y realmente exploten su velocidad máxima con seguridad. - Carreras de relevos a máxima velocidad. Vuelta a la calma. Respiración y estiramientos.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Método expositivo, activo, experimental y de trabajo mixto.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Sesión 7	Pañuelos o petos, balones, silbato, tiza y conos.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar. EFI.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria. EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Velocidad 2 ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Aplicación)	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas. EFI.6.1.2.Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable. EFI.6.1.3.Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos. EFI.6.1.4.Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción. EFI.6.2.1.Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido. EFI.6.3.2.Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Trabajo en clase	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Flexibilidad 2 ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Aplicación)	
Actividades, ejercicios y juegos para desarrollar la CFB de la flexibilidad	
<b>EJERCICIOS</b>	
- Trataremos la flexibilidad y las distintas maneras para mejorarla, así como que métodos de flexibilidad hay que emplear en cada momento (en sesiones aisladas, antes de la actividad física o después de la misma). También se expondrán conceptos básicos sobre los músculos más empleados o visibles para los alumnos/as. - Los pasos del gigante: se divide la clase en cuatro equipos con tal de que compitan en carreras de relevos con recorrido de ida y vuelta. La diferencia con una carrera normal es que será el maestro el que marque la distancia entre apoyos en el suelo con una tiza. En cada ronda el maestro marcará una mayor distancia entre apoyos de manera que los alumnos tengan que dar cada vez zancadas más largas o incluso saltos, haciéndoles trabajar la flexibilidad del tren inferior con estiramientos dinámicos. - Hermanos pegados: los jugadores se colocarán por parejas, los dos sujetarán una pelota con ambas manos y deberán completar un recorrido girando sobre sí mismos sin perder el contacto sobre el balón en ningún momento. Esto permitirá trabajar la flexibilidad de tronco y tren superior. - Twister: colocaremos conos de colores para este conocido juego. En lugar de dado o flechita para indicar los colores y posiciones usaremos cartas/papeles diseñados rápidamente por nuestros alumnos/as. Vuelta a la calma. Estiramientos estáticos.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Método expositivo, activo, experimental y de trabajo mixto.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Sesión 8	Tiza, gomas elásticas, balones y cuerdas.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar. EFI.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria. EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	
<b>CRITERIOS</b>	



<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Flexibilidad 2 (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)</b>	
<p>EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.</p> <p>EFI.6.1.2.Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p> <p>EFI.6.1.3.Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.</p> <p>EFI.6.1.4.Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.</p> <p>EFI.6.2.1.Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p> <p>EFI.6.3.2.Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.</p>	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Trabajo en clase	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Pruebas Físicas (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)</b>	
Realización de unas pequeñas pruebas para valorar las capacidades físicas básicas.	
<b>EJERCICIOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Resistencia: 200 metros.</li> <li>- Velocidad: 20 metros.</li> <li>- Flexibilidad: mover un cono lo máximo posible con la mano o el pie.</li> <li>- Fuerza: plancha durante 30 segundos + sentadilla isométrica 30 segundos</li> </ul>	
<b>METODOLOGÍA</b>	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Sesión 11	
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	
<b>CRITERIOS</b>	
<p>EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.</p> <p>EFI.6.1.2.Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p>	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Trabajo en clase	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Alumnado Docente (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)</b>
Explicación en la descripción del Producto Final.
<b>EJERCICIOS</b>
Los alumnos y alumnas de los grupos entregarán copia de su sesión con una ficha de cada juego en el formato establecido y posteriormente pasarán a exponer y dirigir la sesión que han diseñado para sus compañeros. El maestro/a solo interviene si es estrictamente necesario durante la actividad.



<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Alumnado Docente ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Conclusión)	
Método expositivo, activo, experimental y de trabajo mixto. <b>METODOLOGÍA</b>	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Sesión 9 y 10	Depende del grupo que expone
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
<p>EFI.6.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EFI.6.2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p> <p>EFI.6.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>	
<b>CRITERIOS</b>	
<p>EFI.6.1.1. Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.</p> <p>EFI.6.2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p> <p>EFI.6.3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.</p>	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Trabajo en clase	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

### EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

<b>INDICADORES:</b>
Resultados de la evaluación de la materia.
Métodos didácticos y Pedagógicos.
Adecuación de los materiales y recursos didácticos.
Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.
Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados.

## INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

**Año académico:** 2025/2026

**Curso:** 6º de Educ. Prima.

**Título:** SdA 3 BIS EF 6º: La salud.

**Temporalización:** Diciembre

**Justificación:** Conocer, comprender, asumir hábitos saludables, normas de clase y medidas de seguridad relacionados con la actividad física.

### CONCRECIÓN CURRICULAR

#### Educación Física

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>EF1.6.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EF1.6.2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>EF1.6.1.1. Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.</p> <p>EF1.6.1.2. Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p> <p>EF1.6.1.3. Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.</p> <p>EF1.6.1.4. Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.</p> <p>EF1.6.2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p>
SABERES BÁSICOS
<p>EF1.6.A.1. Salud física: efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Alimentación saludable e hidratación. Educación postural en situaciones cotidianas. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física. Educación postural en acciones motrices específicas. Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo.</p> <p>EF1.6.A.2. Salud social: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. La exigencia del deporte profesional. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.</p> <p>EF1.6.A.3. Salud mental: consolidación y ajuste realista del autoconcepto, teniendo en cuenta la perspectiva de género. Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás. Visión crítica de las imágenes ajustadas o distorsionadas ofrecidas en los entornos sociales, tanto reales como virtuales, que ayudan o entorpecen el mantenimiento o la mejora de un equilibrio social, físico y mental.</p> <p>EF1.6.B.1. Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, cooperativos, competitivos, agonísticos, funcional, social, expresiva y comunicativa, creativa o de interacción.</p> <p>EF1.6.B.3. Hábitos autónomos de higiene corporal en acciones cotidianas.</p> <p>EF1.6.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado. Utilización de recursos digitales.</p> <p>EF1.6.B.5. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás.</p> <p>EF1.6.B.6. Actuaciones básicas ante accidentes durante la práctica de actividades físicas. Posición lateral de seguridad. Conducta PAS (proteger, avisar, socorrer).</p> <p>EF1.6.D.2. Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.</p> <p>EF1.6.D.4. Identificación y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices.</p>

EFI.6.F.3.Previsión de riesgos de accidente durante la práctica en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación.

#### DESCRIPTORES OPERATIVOS

CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.

CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros y en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.

CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje, y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.

CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado, y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.

STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.

STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.

## SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

**PRODUCTO FINAL:** TOP 5/ YINCANA: DIETA MEDITERRÁNEA

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> PRESENTACIÓN TOP 5 ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Motivación)	
ACTIVIDAD DE PRESENTACIÓN.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Creación de grupos. Cada grupo debe preparar un mural digital de su TOP 5 de actividades físicas saludables, hábitos de higiene y posturales, hábitos de alimentación, normas de clase y seguridad, que presentará en la última sesión.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Aprendizaje basado en proyectos y clase invertida.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
SEMANA 1	PDI. PÓSTER DIGITAL TOP 5 DE LA SALUD.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas. EFI.6.1.2.Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable. EFI.6.1.3.Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos. EFI.6.1.4.Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
EXPRESAR IDEAS	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> NORMAS DE CLASE Y SEGURIDAD ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Activación)	
INVESTIGACIÓN SOBRE NORMAS DE CLASE Y SEGURAS EN LA PRÁCTICA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Recordatorio normas de clase y de las normas de seguridad en el ejercicio. Patrulla de seguridad	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Aprendizaje basado en proyectos y clase invertida.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
SEMANA 1	PDI
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas. EFI.6.1.2.Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable. EFI.6.1.3.Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: NORMAS DE CLASE Y SEGURIDAD (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)</b>	
contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.	
EFI.6.1.4. Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
TRABAJO DE CLASE	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: HÁBITOS H-P-A (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)</b>	
Hábitos de higiene, posturales y alimenticios.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Vestuario, aseo personal, cuidado del material y espacios. Tumbados, sentados, de pie, al levantar pesos, al transportar la mochila. Alimentos saludables y no saludables.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Aprendizaje basado en proyectos .	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
SEMANA 1	PDI, ILUSTRACIONES, EJEMPLIFICACIONES.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	
EFI.6.2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.1.1. Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.	
EFI.6.1.2. Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.	
EFI.6.1.3. Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.	
EFI.6.1.4. Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.	
EFI.6.2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
TRABAJO DE CLASE	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ACTIVIDADES FÍSICAS SALUDABLES (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)</b>	
Introducir pautas básicas de calentamiento y movilidad articular a nivel teórico. Estiramientos y vuelta a la calma.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Visualizaciones y ejemplificaciones de tipos de calentamiento y vuelta a la calma para fomentar la activación/recuperación del sistema corporal.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Aprendizaje basado en proyectos.	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ACTIVIDADES FÍSICAS SALUDABLES (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)</b>		
SEMANA 1	TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>		
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.		
<b>CRITERIOS</b>		
EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.		
EFI.6.1.3.Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.		
EFI.6.1.4.Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.		
<b>TRAZABILIDAD</b>		
TRABAJO DE CLASE		
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>		

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: NUESTRA ALIMENTACIÓN I (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)</b>		
Búsqueda de información sobre hábitos alimenticios, pirámide de alimentos, alimentos naturales y procesados, cantidad de azúcares,...		
<b>EJERCICIOS</b>		
-Visualización de vídeo sobre la pirámide de alimentos. -Leer y entender la etiqueta de un producto alimenticio. -Diferenciar alimentos naturales de procesados. -Calcular la cantidad de azúcar de nuestros desayunos.		
<b>METODOLOGÍA</b>		
Aprendizaje basado en proyectos.		
SEMANA 2	TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
		PDI, MURAL DIGITAL, LIBRO DE TEXTO, ETIQUETADO DE ALIMENTOS, BÁSCULA DIGITAL.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>		
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.		
<b>CRITERIOS</b>		
EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.		
EFI.6.1.3.Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.		
<b>TRAZABILIDAD</b>		
TRABAJO DE CLASE		
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>		

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: NUESTRA ALIMENTACIÓN II (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)</b>		
Preparar un debate sobre cómo nos alimentamos.		
<b>EJERCICIOS</b>		
Realizar un debate sobre nuestra alimentación: qué comemos, cuánto, saludable o no,...		
<b>METODOLOGÍA</b>		
Aprendizaje basado en proyectos, aula invertida.		
SEMANA 2	TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: NUESTRA ALIMENTACIÓN II (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)</b>	
SEMANA 2	PDI, TEMPORIZADOR DE CLASSROOM SCREEN PARA TURNOS DE PALABRA.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.	
EFI.6.1.4.Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
EXPOSICIÓN ORAL	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: PRÁCTICA SALUDABLE (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)</b>	
Realización de juegos prácticos relacionados con los saberes tratados.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Pañuelito en alto, Cruzamos el Guadalquivir, Lleva a la cesta, Croqueta humana, Hacemos una compra saludable, Gazpacho andaluz, Mate, Pañuelito, Caballería, Escondite, Pollito inglés.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Aprendizaje basado en proyectos.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
SEMANA 3	Sillas, colchonetas, mochilas, pelotas, tablets, espalderas, bancos suecos, botiquín...
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	
EFI.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.	
EFI.6.1.2.Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.	
EFI.6.1.3.Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.	
EFI.6.1.4.Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.	
EFI.6.2.1.Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
TRABAJO DE CLASE	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	



<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: TALLER DE PRIMEROS AUXILIOS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)</b>	
Realización de un taller con distintas maniobras enfocadas a salud que preparen al alumnado en caso de actuación necesaria.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Protocolo PAS, maniobra de RCP. Maniobra de Heimlich. Sangrado de nariz. Actuación ante contusiones.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Aprendizaje basado en proyectos.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
SEMANA 2	PDI, MATERIAL ESPECIFICO DE LAS MANIOBRAS, COLCHONETAS, GIMNASIO.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar. EFI.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.1.3.Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos. EFI.6.1.4.Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción. EFI.6.2.1.Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
TRABAJO DE CLASE	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: DIARIO ALIMENTICIO (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)</b>	
Diseñar y elaborar un diario de tu menú semanal.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Redactar un diario donde aparezca recogido el desayuno, comida, merienda y cena durante una semana, intentando aplicar los conocimientos adquiridos para que sean integrados en su rutina diaria.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Aprendizaje basado en proyectos.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
SEMANA 3	DIARIO, RECORTES DE ALIMENTOS.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.1.1.Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas. EFI.6.1.4.Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
Trabajos Voluntarios	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: DIARIO ALIMENTICIO (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)</b>	
<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: YINCANA DIETA MEDITERRÁNEA (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)</b>	
Realización de la yincana saludable como producto final.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Yincana: 6 retos (1. Lleva a la cesta; 2. Croqueta humana; 3. Preparamos la mochila; 4. Sopa de letras; 5. Caminito del Rey; 6. Ruleta de ejercicios saludables).	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Aprendizaje basado en proyectos.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
SEMANA 3	Sillas, colchonetas, mochilas, pelotas, tablets, espalderas, bancos suecos, botiquín...
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
<p>EFI.6.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EFI.6.2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p>	
<b>CRITERIOS</b>	
<p>EFI.6.1.1. Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.</p> <p>EFI.6.1.2. Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p> <p>EFI.6.1.3. Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.</p> <p>EFI.6.1.4. Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.</p> <p>EFI.6.2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p>	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
he aprendido	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

**EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE****INDICADORES:**

Resultados de la evaluación de la materia.

Métodos didácticos y Pedagógicos.

Adecuación de los materiales y recursos didácticos.

Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.

Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados.

## INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

**Año académico:** 2025/2026

**Curso:** 6º de Educ. Prima.

**Título:** SdA 4 EF 6º: Juegos Populares

**Temporalización:** enero- febrero

**Justificación:** La cultura del juego en la calle nos enseñaba a respetar normas, a organizarnos al margen de la autoridad del adulto, a respetar turnos, aprendíamos a tener amigos y, en definitiva, a vivir. Hoy, todos esos juegos siguen siendo tan válidos como entonces, pero los niños no pueden aprenderlos. Antes los niños más mayores iban enseñando a los pequeños, y así sucesivamente, pero ahora, al no poder salir solos a la calle, la cadena de aprendizaje se rompe. Esto, por sí solo, justifica la necesidad de enseñar juegos populares, tanto por su valor educativo, como por su valor cultural. Además, actualmente nos enfrentamos a un fenómeno de creciente importancia como es el de la inmigración que supone la incorporación de una enorme cantidad de niños y niñas con un bagaje cultural diferente a nuestra sociedad. El juego popular puede ser un buen instrumento de integración y conocimiento mutuo que favorezca la integración de todas las personas que han venido de lejos.

### CONCRECIÓN CURRICULAR

#### Educación Física

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>EF1.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p> <p>EF1.6.4.Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.</p> <p>EF1.6.5.Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>EF1.6.3.3.Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, y mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad de género.</p> <p>EF1.6.4.1.Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura andaluza, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación.</p> <p>EF1.6.4.2.Valorar el deporte como fenómeno cultural analizando críticamente los estereotipos de género o capacidad y los comportamientos sexistas que a veces suceden en su contexto, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción en el futuro.</p> <p>EF1.6.5.1.Adaptar las acciones motrices a la incertidumbre propia del medio natural y urbano en contextos terrestres o acuáticos de forma eficiente y segura, valorando sus posibilidades para la práctica de actividad física y actuando desde una perspectiva ecosostenible del entorno y comunitaria.</p>
SABERES BÁSICOS
<p>EF1.6.A.2.Salud social: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. La exigencia del deporte profesional. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.</p> <p>EF1.6.A.3.Salud mental: consolidación y ajuste realista del autoconcepto, teniendo en cuenta la perspectiva de género. Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás. Visión crítica de las imágenes ajustadas o distorsionadas ofrecidas en los entornos sociales, tanto reales como virtuales, que ayudan o entorpecen el mantenimiento o la mejora de un equilibrio social, físico y mental.</p> <p>EF1.6.B.2.Actitudes consumistas en torno al equipamiento. Investigación, usando recursos digitales y, análisis crítico de la adquisición de material para la práctica físico-deportiva.</p> <p>EF1.6.D.2.Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.</p>

EF1.6.D.4. Identificación y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices.  
 EF1.6.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los deportes como seña de identidad cultural.  
 EF1.6.E.4. Deporte e igualdad y perspectiva de género: sexismo en el deporte amateur y profesional.  
 EF1.6.E.5. Deportes olímpicos y paralímpicos, historia e instituciones asociadas a los Juegos Olímpicos y Paralímpicos. La cultura del esfuerzo para conseguir una meta.  
 EF1.6.F.1. Normas de uso: la educación vial desde la actividad física y deportiva. Movilidad segura, saludable y sostenible.  
 EF1.6.F.2. Transporte activo, seguro y sostenible: bicicletas, patines, patinetes.  
 EF1.6.F.3. Previsión de riesgos de accidente durante la práctica en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación.  
 EF1.6.F.4. Aplicación, construcción y reutilización de materiales físicos y digitales para la práctica motriz.  
 EF1.6.F.5. Práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano, valorando las posibilidades que brinda el entorno y clima de Andalucía. Consumo adecuado: búsqueda, construcción, reparación y reutilización de elementos y materiales para la práctica motriz.  
 EF1.6.F.6. Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física en el medio natural y urbano.

#### DESCRIPTORES OPERATIVOS

CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global.

CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.

CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.

CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.

CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.

CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros y en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CPCAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias sencillas para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.

CPCAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo,

asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado, y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.

STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.

## SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

**PRODUCTO FINAL:** La Oca del Día de Andalucía

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Jugamos ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Motivación)	
El alumnado participará en una serie de juegos conocidos por ellos y que forman parte de la cultura popular andaluza.	
<b>EJERCICIOS</b>	
<p>1- Tula: El que la liga (tienta) persigue a todos los demás. En el momento que toca a alguien debe decir: TULA, y a partir de ese momento el tocado pasa a ser perseguidor.</p> <p>2- La Cadena: Uno se la queda. A la señal, el que se la queda trata de tocar a los demás. Al tocar a uno, se cogen de la mano y siguen la persecución. Se va formando una cadena con los tocados que nunca pueden soltarse.</p> <p>3- La Paella: Cuando se grite "¡Paella de uno...va!" el que la queda intentará alcanzar a alguien, cuando lo hace los dos corren hasta su zona, mientras los demás les persiguen para darles golpecitos. A la voz de "¡Paella de dos...va!", salen cogidos de la mano para tocar a un tercer jugador y así sucesivamente hasta que sólo quede una persona, que será quien empiece el juego siguiente. Si la cadena se rompe, los jugadores que se quedan deben volver a la casa porque pueden ser golpeados. Si un jugador entra en la casa pasa también a quedársela.</p> <p>4- Tulipán: Un jugador se queda. Si el perseguidor toca a alguien se cambiará el rol con este. Los perseguidos podrán descansar, sin ser cazados, diciendo TULIPÁN y colocándose con los brazos extendidos y las piernas abiertas hasta que un compañero pase por debajo de sus piernas liberándole.</p>	
<b>METODOLOGÍA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje Cooperativo</li> <li>- Modelo experiencial.</li> <li>- Técnica de indagación o búsqueda</li> </ul>	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Febrero	Pista polideportiva,
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.4.Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.4.1.Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura andaluza, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Este Juego lo Conozco ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Activación)	
El alumnado activará su conocimiento previo de juegos populares a través de la práctica de varios juegos ya conocidos por ellos.	
<b>EJERCICIOS</b>	
<p>1- Defiende el Palo: Uno del grupo tiene que defender el palo (pica en un ladrillo dentro de un círculo de un metro de radio) del resto que lanzarán un balón para intentar derribarlo. El que lo consiga se cambia con el defensor.</p> <p>2- La Liebre: Uno la liga, se le hace el reloj y cuenta mientras todos los demás corren a esconderse. Cuando termina sale e intenta localizar a todos los escondidos. Cuando vea a alguien lo llama, este sale y da la mano al que la liga, de forma que se va formando una cadena cada vez más larga. El último (liebre) puede aprovechar cualquier descuido del que la liga para huir y volver a esconderse, pero si es nuevamente visto debe volver a la cadena para volver a intentarlo. El juego termina si consigue formar una cadena con todos los escondidos.</p> <p>3- Las 4 Esquinas: Un niño en el centro y el resto en cuatro aros. A la señal es obligatorio cambiar de esquina. Si el del centro llega antes a una esquina, se la queda el que no encuentra esquina libre.</p>	
<b>METODOLOGÍA</b>	
<p>Juego cooperativo</p> <p>Aprendizaje por exploración</p>	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Febrero	Pista polideportiva, 1 pica, 1 ladrillo,
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	



<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Este Juego lo Conozco ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Activación)	
EFI.6.4.Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.4.1.Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura andaluza, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Juegos en mi Familia ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Exploración)	
El alumnado se embarcará en una exploración de juegos practicados por familiares en generaciones anteriores. Después, habrá una puesta en común con el resto de la clase.	
<b>EJERCICIOS</b>	
El alumnado tomará como referencia una ficha que recoge elementos propios del juego: su nombre, la localidad y en su caso el país en el que se practicaba, cómo era el espacio de juego, los materiales necesarios, la descripción del juego y la persona que le ha contado cómo era el juego. Además, pueden sumarse vivencias, anécdotas¿ compartidas por esa persona. Con ella recoge juegos tradicionales entre sus abuelas y abuelos. Y con las aportaciones de todas las personas creamos el libro.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
¿ Técnica de indagación o búsqueda	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Febrero	Ficha de juegos y material escolar para tomar notas
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.4.Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.4.2.Valorar el deporte como fenómeno cultural analizando críticamente los estereotipos de género o capacidad y los comportamientos sexistas que a veces suceden en su contexto, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción en el futuro.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Juegos, Juegos y Más Juegos ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Estructuración)	
El alumnado participará en una serie de juegos de "toda la vida" con un enfoque en los distintos elementos que componen al juego: campo de juego, móviles o material necesario, reglas...	
<b>EJERCICIOS</b>	
1- Carrera de Sacos: Los grupos se colocan en filas. El primero de cada grupo se mete dentro del saco. A la señal debe desplazarse saltando hasta un lugar establecido de antemano, donde girarán para volver y darle el saco al siguiente compañero. Gana el equipo que antes termine el recorrido. 2- El pañuelo: Los equipos colocados frente a frente y numerados. Se dice un número y saldrá el que lo tenga de cada equipo. El que pueda cogerá el pañuelo que tiene el maestro agarrado en el centro y el otro intentará atraparlo antes de que llegue a su grupo. 3- La Petanca: El juego consiste en lanzar las bolas metálicas (pelotas grandes) intentando aproximarlas más que el equipo contrario al boliche (pelota pequeña), que se encuentra a una distancia aproximada de 6-10 metros. 4- El Cortahilos: El que se la queda decide a por quién va y comienza la persecución. Si lo toca, cambio de rol. Si se interpone entre ellos dos algún otro jugador, el perseguidor deberá ir a por el niño que se ha cruzado (cortado el hilo). 5- Policía y Ladrones: Los policías deben perseguir a los ladrones, y llevarlos a su zona (cárcel). Los ladrones deben intentar rescatar a sus compañeros. 6- Pañuelo Doble: Se juega igual que al pañuelito salvo que con dos pañuelos. El jugador nombrado saldrá, cogerá uno de los dos	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Juegos, Juegos y Más Juegos ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Estructuración)	
<p>pañuelos e irá a atárselo en el brazo a un jugador del otro equipo; después volverá a desatar el pañuelo atado a uno de sus compañeros de equipo por el rival e irá a atárselo a un jugador del equipo contrario en la pierna, volverá a desatar el pañuelo atado en la pierna a uno de los compañeros de su equipo por el rival, y por último se lo atará en el brazo al profesor que espera en el medio. El primero en hacerlo consigue un punto para su equipo.</p> <p>7- Los Bolos: Se colocan los bolos (botellas) en el centro de la pista, los jugadores se colocarán de 8 a 10 metros de los bolos. Lanzarán un balón rodando hacia los bolos, cada bolo derribado vale un punto.</p> <p>8- Bote Bote: Uno la liga. Se golpea el bote (que está colocado dentro de un círculo) para alejarlo lo máximo posible; el que se queda debe ir a por el bote y volver de espaldas al círculo, mientras los demás han corrido a esconderse. Cuando el que la liga ve a alguien, corre hasta el bote, lo toca y dice el nombre de este y el lugar donde se encuentra escondido. Si acierta, este debe salir (sino rompe la olla). Si un jugador escondido consigue llegar hasta el bote antes que el que la liga, da una patada al bote y libera a todos los compañeros descubiertos anteriormente que correrán a esconderse mientras el que la liga va a por la botella. El juego termina si consigue nombrar a todos los escondidos.</p> <p>9- La Raya: El juego consiste en lanzar el tejo (piedra) desde detrás de una raya, intentando dejarlo lo más cerca posible de otra raya situada a 3 metros.</p> <p>10- Al Matar</p> <p>11- Pies Quietos</p> <p>12- Torito en Alto</p> <p>13- El Reloj</p>	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Libre Exploración Juego Cooperativo Modelo Experiencial	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Febrero	Pista polideportiva, 6 sacos, 6 pelotas grandes, 1 pelota pequeña, 2 pañuelos, 15 bolos (botellas),
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.4.Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	
<b>CRITERIOS</b>	
<p>EFI.6.4.1.Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura andaluza, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación.</p> <p>EFI.6.4.2.Valorar el deporte como fenómeno cultural analizando críticamente los estereotipos de género o capacidad y los comportamientos sexistas que a veces suceden en su contexto, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción en el futuro.</p>	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Oca del Día de Andalucía ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Aplicación)	
El alumnado pondrá en práctica los juegos recopilados en forma de Juego de la Oca para conmemorar el Día de Andalucía	
<b>EJERCICIOS</b>	
<p>El alumnado presenta los juegos y los practicamos. Probablemente jugaremos a: el aro, las bochas, los bolos, el calderón, la calva, las canicas, la comba, los cromos, la goma, el hínque, el marro, el primi, las tabas, la rana, el trompo, la uta; así como a juegos similares o diferentes con origen en las comunidades y países de origen del alumnado. Es una actividad multidisciplinar ya que en la oca aparecen casillas de todas las áreas. Se juega al juego de la oca y cuando cae en una casilla se debe superar la prueba para continuar jugando, sino se supera nos quedamos un turno sin jugar. Nos organizamos por grupos en función a las 8 provincias de Andalucía. Tenemos una hoja de control, lápiz y goma.</p>	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Aprendizaje cooperativo Modelo expositivo	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Febrero	Materiales variados dependiendo de los juegos que los alumnos recopilen

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Oca del Día de Andalucía ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Aplicación)
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
EFI.6.4.Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.
<b>CRITERIOS</b>
EFI.6.4.1.Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura andaluza, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación.
<b>TRAZABILIDAD</b>
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Auto- y Co- Evaluación ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Conclusión)
El alumnado embarcará en un viaje de reflexión tanto individualmente como colaborativamente, en el que reflexionará sobre el propio desempeño durante la unidad así como sobre la importancia de los juegos tradicionales.
<b>EJERCICIOS</b>
1- Autoevaluación: Completar cuestionario adjunto 2- Co-Evaluación: Reflexionamos, compartimos, valoramos. En torno a los juegos practicados, en cada sesión de clase se generan espacios de reflexión a partir de diferentes interrogantes: ¿chicos y chicas practican los mismos juegos? ¿Era eso justo? ¿Qué podemos hacer ahora en relación con este tema? ¿Qué hay de parecido y de diferente entre los juegos de los lugares de origen de las personas que formamos parte del grupo? ¿Son más valiosos los juegos de aquí que los de otros lugares? ¿Nos enriquece conocer y practicar juegos de diferentes lugares? ¿Los juegos son parte de nuestra cultura? ¿Por qué puede ser importante recuperar juegos perdidos?...
<b>METODOLOGÍA</b>
Aprendizaje cooperativo Rutinas y Destrezas de Pensamiento
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
Marzo
<b>RECURSOS</b>
Cuestionario de autoevaluación y material escolar para escribir
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
EFI.6.4.Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.
<b>CRITERIOS</b>
EFI.6.4.1.Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura andaluza, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación. EFI.6.4.2.Valorar el deporte como fenómeno cultural analizando críticamente los estereotipos de género o capacidad y los comportamientos sexistas que a veces suceden en su contexto, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción en el futuro.
<b>TRAZABILIDAD</b>
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>
Cuestionario Juegos Tradicionales.pdf

**EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE****INDICADORES:**

Resultados de la evaluación de la materia.

Métodos didácticos y Pedagógicos.

Adecuación de los materiales y recursos didácticos.

Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.

Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados.

## INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

**Año académico:** 2025/2026

**Curso:** 6º de Educ. Prima.

**Título:** SdA 5 EF 6º: Juegos Predeportivos

**Temporalización:** Marzo y abril

**Justificación:** En la situación que presentamos aquí nos planteamos desarrollar todas las competencias dentro del contexto de los deportes de equipo y consolidando el abecedario motriz, es decir, las habilidades físicas básicas. Los deportes de equipo nos ayudan a la consecución de los principios psicopedagógicos y didácticos: partir del nivel de desarrollo del alumnado, fomentar aprendizajes significativos, desarrollar los principios de autonomía y actividad, contribuir al establecimiento de un clima de aceptación mutua, cooperar para estimular la transferencia y las conexiones entre los saberes. Todo ello permite que el alumnado sea capaz de regular su propio aprendizaje y práctica de actividad física en su tiempo libre, de forma organizada y estructurada ofreciendo una gran variedad de intercambios comunicativos.

### CONCRECIÓN CURRICULAR

#### Educación Física

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>EFI.6.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EFI.6.2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p> <p>EFI.6.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>EFI.6.1.4. Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.</p> <p>EFI.6.2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p> <p>EFI.6.2.2. Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas.</p> <p>EFI.6.3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.</p>
SABERES BÁSICOS
<p>EFI.6.A.3. Salud mental: consolidación y ajuste realista del autoconcepto, teniendo en cuenta la perspectiva de género. Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás. Visión crítica de las imágenes ajustadas o distorsionadas ofrecidas en los entornos sociales, tanto reales como virtuales, que ayudan o entorpecen el mantenimiento o la mejora de un equilibrio social, físico y mental.</p> <p>EFI.6.B.1. Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, cooperativos, competitivos, agonísticos, funcional, social, expresiva y comunicativa, creativa o de interacción.</p> <p>EFI.6.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado. Utilización de recursos digitales.</p> <p>EFI.6.C.1. Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un</p>

móvil.

EF1.6.D.2.Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.

EF1.6.D.3.Concepto de fairplay o «juego limpio». Acciones que muestren una amenaza a la práctica deportiva. Hábitos no adecuados, conductas violentas, manipulación del juego.

EF1.6.D.4.Identificación y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices.

EF1.6.E.5.Deportes olímpicos y paralímpicos, historia e instituciones asociadas a los Juegos Olímpicos y Paralímpicos. La cultura del esfuerzo para conseguir una meta.

#### DESCRIPTORES OPERATIVOS

CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.

CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, video, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.

CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros y en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias sencillas para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.

CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.

CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje, y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.

CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado, y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.

STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.

STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.

## SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

**PRODUCTO FINAL:** El alumnado participará en una gymkhana de juegos pre-deportivos

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> ¿Cuánto sabemos? ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Motivación)	
En esta parte de la situación de aprendizaje el alumnado reflexionará sobre lo que ya conoce sobre varios deportes colectivos	
<b>EJERCICIOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué deportes colectivos conoces?</li> <li>- ¿Cómo se consiguen puntos en un partido?</li> <li>- ¿Cuáles son las faltas más frecuentes?</li> <li>- ¿Hay alguna zona prohibida?</li> <li>- ¿Quién gana el partido?</li> </ul>	
<b>METODOLOGÍA</b>	
- Aprendizaje cooperativo	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Abril y Mayo	Aula y material escolar para escribir
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.1.4. Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Exploramos juntos ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Activación)	
El alumnado participará en una serie de juegos adaptados de los deportes de baloncesto, balonmano y fútbol.	
<b>EJERCICIOS</b>	
1- "Balón que veo, manotazo que arreo". Todos repartidos por la pista botando cada uno su balón intentan dar un manotazo a los balones de los demás sin que se lo den al suyo. 2- "El Robabalones". Todos repartidos por la pista botando cada uno su balón menos 3 ó 4 niños. Estos intentan robar un balón para poder botarlo intentando que ya no se lo roben a ellos. 3- "Te la quito". Por parejas con un balón de baloncesto. El que posee el balón trata de conservarlo botando. El otro intentará arrebatárselo. Si lo consigue, cambio de papeles. 4- "La sombra con balón". Por parejas, cada uno con su balón. El compañero que va delante se desplaza botando y el otro imita sus acciones. Luego, cambio de rol. 5- Jugadores repartidos por el campo en posición estática. Deben pasarse el balón con las manos sin moverse. El equipo contrario intenta interceptar el balón en el aire. El objetivo es marcar gol en la portería. Si el balón es interceptado, cambio de rol. 6- Igual que la actividad anterior, pero el balón debe pasarse con los pies.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Descubrimiento guiado Aprendizaje cooperativo Libre exploración	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Abril y Mayo	1 balón de baloncesto, 1 balón de balonmano. Cancha con canastas y porterías.
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar. EFI.6.2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en	



<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Exploramos juntos ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Activación)
contextos de la vida diaria.
<b>CRITERIOS</b>
<p>EFI.6.1.4. Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.</p> <p>EFI.6.2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p>
<b>TRAZABILIDAD</b>
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Juegos Modificados ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Exploración)
El alumnado participará en una serie de juegos similares a deportes en equipo conocidos, pero con modificaciones en sus reglas y formas de juego.
<b>EJERCICIOS</b>
<p>1- "Pulso botando". Dos jugadores cogidos de la mano y botando cada uno un balón tratan de desequilibrar y hacer perder el control a su adversario estirando o empujando a su rival en diferentes direcciones.</p> <p>2- "El abanico". Dos equipos formando un semicírculo y colocándose en el centro un jugador. El juego consiste en el intercambio de pases lo más rápidamente posible. El jugador central envía el balón al primer jugador del abanico, el cual se lo devuelve inmediatamente, y así sucesivamente hasta el último. Gana el equipo que antes complete el abanico. VAR: pases de pecho y pase picado</p> <p>3- "Balón arco". Equipos de 6 u 8 jugadores dentro de aros formando un gran círculo. Dentro del círculo se sitúan 2/3 alumnos. Los de fuera se pasan la pelota entre ellos. Los de dentro intentan robarla. El que lo consigue, pasa a un aro.</p> <p>4- "Pato mareado". Tríos. Dos se pasan el balón con las manos. El tercero intentará hacerse con el balón, intercambiando su posición con el que la ha perdido VAR: uno tiene el balón botándolo. Los otros dos intentarán robarlo para ser el que posea ahora el balón.</p> <p>5- "Te la quito". Por parejas con un balón de baloncesto. El que posee el balón trata de conservarlo botándolo. El otro intentará arrebatárselo, si lo consigue, cambio de papeles.</p>
<b>METODOLOGÍA</b>
<p>Libre exploración</p> <p>Aprendizaje cooperativo</p>
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
Abril y Mayo
<b>RECURSOS</b>
4 balones de baloncesto, 4 balones de balonmano, 4 pelotas de plástico de distinto tamaño, pista polideportiva
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
<p>EFI.6.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EFI.6.2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p>
<b>CRITERIOS</b>
<p>EFI.6.1.4. Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.</p> <p>EFI.6.2.2. Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas.</p>
<b>TRAZABILIDAD</b>
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿Qué incluimos? (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)</b>	
El alumnado diseñará actividades predeportivas que serán incluidas en la gymkhana de fin de unidad	
<b>EJERCICIOS</b>	
1- Creación de posibles juegos para la gymkhana 2- "El 21". Se juega en una sola canasta. Gana el jugador que antes anote 21 puntos. El jugador que comienza lo hace tirando desde la línea de tiros libres. Si encesta, continúa tirando. Si por el contrario lo falla, el que tenga el siguiente turno irá a por el rebote y tirará desde donde haya cogido el mismo. Si anota, se va a la línea de tiros libres y lanza hasta fallar. Si no encesta, el que tenga el siguiente turno coge el rebote y otra vez lo mismo. Si antes de coger el rebote el balón sale de banda, se podrán dar hasta dos pasos desde la línea de banda. Si sale de fondo, un paso. El jugador que no consiga el resultado exacto de 21 puntos deberá seguir jugando hasta conseguir 31, 41, etc. Los tiros libres valen un punto, excepto el primero que lance cada jugador que valdrá dos. Los tiros de campo 2, y los triples 3 puntos. 3- "El rey de la pista 3 X 3". Se hacen varios equipos de 3 jugadores. Se eligen por sorteo los 2 equipos que van a empezar a jugar. Los equipos elegidos juegan durante 3 minutos un partido de baloncesto. Finalizado el tiempo, el equipo ganador permanece en la pista para volver a jugar con otro equipo. 4- "K.O.". Los jugadores se sitúan en fila en un lugar determinado de la cancha, normalmente en el tiro libre o en la línea de triple. Uno de los dos equipos empieza y el segundo equipo espera al primer tiro del primer equipo para empezar su turno. El primero intenta encestar. Si falla, va a por el rebote hasta que enceste. El segundo tiene que intentar encestar también pero antes que el primero. Si esto sucede, el primer jugador está eliminado. Cuando uno encesta, pasa el balón al siguiente de la fila. Esto continúa hasta que queden dos jugadores, que tiran a la vez para decidir el ganador. Ambos jugadores pueden usar el balón para golpear el del otro, impidiendo su canasta. 5- "Balonmano" con porterías móviles. 2 alumnos sujetan la canasta móvil mientras el resto del equipo intenta hacer llegar el balón a ellas.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Libre exploración Aprendizaje cooperativo	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Abril y Mayo	2 canastas móviles, 2 balones de baloncesto, 2 balones de balonmano
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria. EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.2.2.Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas. EFI.6.3.2.Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Torneo (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)</b>	
El alumnado participará en distintas actividades grupales adaptadas de deportes en equipo.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Llevamos a cabo la gymkhana una vez que estén confeccionados los horarios y actividades	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Libre exploración Aprendizaje cooperativo	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Torneo ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Aplicación)	
Abril y Mayo	Porterías móviles, balones de baloncesto, balonmano y fútbol
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
<p>EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EFI.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p> <p>EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>	
<b>CRITERIOS</b>	
<p>EFI.6.1.4.Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.</p> <p>EFI.6.2.1.Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p> <p>EFI.6.2.2.Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas.</p> <p>EFI.6.3.2.Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.</p>	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Reflexionamos ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Conclusión)	
En esta última fase de la situación de aprendizaje los alumnos reflexionarán individualmente y colectivamente sobre su propio desempeño así como el trabajo realizado por sus compañeros.	
<b>EJERCICIOS</b>	
<p>Auto-Evaluación: Reflexionamos sobre nuestra propia actuación y la valoramos: respeto a normas y compañeros, concentración en el juego, habilidades y destrezas motrices, buena deportividad...</p> <p>Co-Evaluación: Valoramos la participación de nuestros compañeros: respeto a normas y compañeros, concentración en el juego, habilidades y destrezas motrices, buena deportividad...</p>	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Aprendizaje cooperativo	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
Abril y Mayo	Material escolar para escribir
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
<p>EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EFI.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p> <p>EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Reflexionamos ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Conclusión)
<b>CRITERIOS</b>
<p>EFI.6.1.4. Identificar y abordar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.</p> <p>EFI.6.2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p> <p>EFI.6.2.2. Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas.</p> <p>EFI.6.3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.</p>
<b>TRAZABILIDAD</b>
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>

### EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

<b>INDICADORES:</b>
Resultados de la evaluación de la materia.
Métodos didácticos y Pedagógicos.
Adecuación de los materiales y recursos didácticos.
Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.
Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados.

## INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

**Año académico:** 2025/2026

**Curso:** 6º de Educ. Prima.

**Título:** SdA 6 EF 6º: Expresión corporal/ acrosport

**Temporalización:** Mayo-junio

**Justificación:** Se trata de una situación de aprendizaje que desarrolla la expresión corporal a través del acrosport. El alumnado aprenderá y practicará las técnicas y las figuras del acrosport, así como las habilidades de comunicación no verbal con el cuerpo. Se realizarán actividades como: formar grupos y crear coreografías con figuras estáticas y dinámicas de acrosport, utilizar elementos musicales y materiales para acompañar las coreografías, representar emociones y situaciones con el cuerpo, etc. Se evaluará la coordinación, el equilibrio, la fuerza y la flexibilidad en el acrosport, la creatividad, la expresividad y la fluidez en la coreografía y el respeto, la confianza y la colaboración en el grupo.

### CONCRECIÓN CURRICULAR

#### Educación Física

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>EFI.6.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EFI.6.2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p> <p>EFI.6.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p> <p>EFI.6.4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>EFI.6.1.2. Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p> <p>EFI.6.1.3. Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.</p> <p>EFI.6.2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p> <p>EFI.6.2.3. Adquirir un progresivo control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial.</p> <p>EFI.6.3.1. Participar en actividades de carácter motor, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva.</p> <p>EFI.6.4.3. Reproducir y crear composiciones con o sin soporte musical, y comunicar diferentes sensaciones, emociones e ideas, de forma estética y creativa, desde el uso de los recursos rítmicos y expresivos de la motricidad.</p>
SABERES BÁSICOS
<p>EFI.6.B.1. Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, cooperativos, competitivos, agonísticos, funcional, social, expresiva y comunicativa, creativa o de interacción.</p> <p>EFI.6.B.3. Hábitos autónomos de higiene corporal en acciones cotidianas.</p> <p>EFI.6.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado. Utilización de recursos digitales.</p> <p>EFI.6.B.5. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás.</p> <p>EFI.6.B.6. Actuaciones básicas ante accidentes durante la práctica de actividades físicas. Posición lateral de seguridad. Conducta PAS (proteger, avisar, socorrer).</p> <p>EFI.6.C.1. Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones</p>

para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.

EFI.6.C.2.Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones de complejidad creciente o superficies inestables. Estructuración espacial (percepción de objetos, de distancias, orientación, percepción e interceptación de trayectorias, agrupamiento-dispersión y transposición). Estructuración temporal (simultaneidad y sucesión de acciones) y espacio-temporal (percepción de duraciones, de velocidad, de intervalos, de estructuras, de ritmos y de ajuste perceptivo en el envío y en la interceptación de trayectorias de móviles). Moderadamente diferente en Madrid.

EFI.6.C.3.Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad).

EFI.6.C.4.Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: aspectos principales.

EFI.6.C.5.Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz.

Apoyo en recursos digitales.

EFI.6.D.1.Gestión emocional: ansiedad, estrés, ira, tristeza y situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión. Introspección, motivación, capacidad de expresión (asertividad) como medio para superar las diferencias individuales en una práctica, lúdica o deportiva, de todos y para todos.

EFI.6.D.2.Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.

EFI.6.E.2.Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas complejas.

EFI.6.E.3.Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo.

EFI.6.F.3.Previsión de riesgos de accidente durante la práctica en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación.

#### DESCRIPTORES OPERATIVOS

CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.

CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.

CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.

CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.

CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros y en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias sencillas para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.

CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.

CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje, y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.

CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado, y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.

STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.

STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.



## SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

**PRODUCTO FINAL:** Demostramos lo aprendido.

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Repaso gimnástico ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Activación)	
Repaso de ejercicios de gimnasia trabajados en quinto curso como medio de activación	
<b>EJERCICIOS</b>	
Se realizará un recordatorio/repaso de ejercicios de gimnasia trabajados en quinto curso como medio de activación	
<b>METODOLOGÍA</b>	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
3 sesiones	
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
<p>EFI.6.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p> <p>EFI.6.2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p> <p>EFI.6.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p> <p>EFI.6.4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.</p>	
<b>CRITERIOS</b>	
<p>EFI.6.1.2. Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p> <p>EFI.6.1.3. Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.</p> <p>EFI.6.2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p> <p>EFI.6.2.3. Adquirir un progresivo control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial.</p> <p>EFI.6.3.1. Participar en actividades de carácter motor, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva.</p> <p>EFI.6.4.3. Reproducir y crear composiciones con o sin soporte musical, y comunicar diferentes sensaciones, emociones e ideas, de forma estética y creativa, desde el uso de los recursos rítmicos y expresivos de la motricidad.</p>	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Nociones. ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Motivación)	
En esta primera sesión explicaremos qué es el Acrosport, los roles y ciertos aspectos técnicos importantes a tener en cuenta para la realización de las figuras y pirámides.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Nociones teóricas.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
1 sesión.	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Nociones. ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Motivación)	
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.1.2.Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene y seguridad en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Fig-Pir 2. ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Exploración)	
En esta sesión empezaremos a realizar figuras y pirámides de 2 personas.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Figuras y pirámides de 2 personas.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
1 sesión.	
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.1.Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.1.3.Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, lúdica y deportiva, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Fig-Pir 3. ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Aplicación)	
En esta sesión empezaremos a realizar figuras y pirámides de 3 personas.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Figuras y pirámides de 3 personas.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
1 sesión.	
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.2.3.Adquirir un progresivo control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Fig-Pir 3. ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Aplicación)

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Fig-Pir 4. ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Aplicación)	
En esta sesión empezaremos a realizar figuras y pirámides de 4 personas.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Figuras y pirámides de 4 personas.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
1 sesión.	
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.3.1.Participar en actividades de carácter motor, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Fig-Pir 5+ ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Aplicación)	
En esta sesión empezaremos a realizar figuras y pirámides de 5 o más personas.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Figuras y pirámides de 5 o más personas.	
<b>METODOLOGÍA</b>	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
1 sesión.	
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	
EFI.6.2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	
<b>CRITERIOS</b>	
EFI.6.2.1.Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.	
<b>TRAZABILIDAD</b>	
<b>ARCHIVO ADJUNTO</b>	

<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:</b> Coreografía ( <b>TIPO DE LA ACTIVIDAD:</b> Conclusión)	
En esta última sesión deberán poner en práctica todo lo aprendido a través de una coreografía.	
<b>EJERCICIOS</b>	
Coreografía.	
<b>METODOLOGÍA</b>	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Coreografía (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
3 sesión.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EFI.6.4.Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	
CRITERIOS	
EFI.6.4.3.Reproducir y crear composiciones con o sin soporte musical, y comunicar diferentes sensaciones, emociones e ideas, de forma estética y creativa, desde el uso de los recursos rítmicos y expresivos de la motricidad.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

### EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INDICADORES:
Resultados de la evaluación de la materia.
Métodos didácticos y Pedagógicos.
Adecuación de los materiales y recursos didácticos.
Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.
Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados.

## ANEXO 1: Organización, planificación y temporalización del Plan Lector

### PLAN LECTOR POR ÁREAS EN 5º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Se distribuye a lo largo de la semana, integrándose en las diferentes áreas, sesiones semanales de 30 minutos diarios en cada nivel, según lo establecido en el Decreto. De esta forma el Plan Lector se desarrolla desde todas las áreas y materias a lo largo del curso.

HORAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9.00 a 9.30	LENGUA 15 minutos (9:00 a 9:15)		LENGUA 15 minutos (9:00 a 9:15)	Matemáticas 20 minutos (9:00 a 9:20)	LENGUA 15 minutos Colección libro biblioteca
9.30 a 10.00		Francés 10 minutos (9:50 a 10:00)			
10.00 a 10.30		Conocimiento del Medio 20 minutos (10:00 a 10:20)			
10.30 a 11.00	Valores 15 minutos (10:30 a 10:45)		Inglés 15 minutos (13:00 a 13:15)		Música 15 minutos (10:45 a 11:00)
11.00 a 11.30					
11.30 a 12.00	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
12.00 a 12.30					
12.30 a 13.00					
13.00 a 13.30				Educación Física 10 minutos (13:00 a 13:10)	
13.30 a 14.00					

La competencia lectora se trabajará de forma **transversal** en todas las áreas del nivel, entendida como comprensión, uso y reflexión activa sobre distintos tipos de textos. El **objetivo** es mejorar fluidez, vocabulario, estrategias de comprensión y autonomía lectora, vinculándolo siempre a los contenidos específicos de cada materia.

Se trabajará en las diferentes áreas lo siguiente:

**Lengua:** se leerá el libro de la colección de la biblioteca una vez a la semana. Además, se bajará, al menos una vez al mes, a la biblioteca y se hará lectura libre insistiendo en la lectura de sinopsis.

**Matemáticas:** se dedicará a la comprensión de problemas matemáticos.

**Conocimiento del medio:** se realizan lecturas para extraer información y posteriormente hacer esquemas.

**Inglés y Francés:** cómics y textos breves relacionados con la situación de aprendizaje que estemos tratando en cada momento.

**Música:** se leen recitados de poemas y poesías, distintos cómic de la Historia de la Música, ritmogramas, letras de canciones y enunciados de ejercicios.

**Plástica:** instrucciones y datos artísticos de interés (artistas, obras, construcciones...)

**Educación Física:** lectura de juegos para posteriormente explicar al resto de los compañeros/as.