



1º 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

1º 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, Hábitos de Vida Saludable, y Programa Escolar de Consumo de Frutas, Hortalizas y Leche, Pacto de Estado.

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 dos tutores, de 5º y 6º siendo la tutora de 5º la de coordinadora del ciclo y especialista en 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

1º 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:

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

Se fomentará especialmente una metodología centrada en la actividad y participación del alumnado, que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado, que conlleve la lectura, la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión. Se integrarán referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato del alumnado.

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

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

- La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la Educación cívica y constitucional,
- El fomento del desarrollo de los valores sobre la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social, mediante la planificación de actividades.
- El desarrollo adecuado de una vida activa, saludable y autónoma, dándole mucha importancia a la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía.

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

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

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

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

La Educación física debe contribuir al desarrollo integral del alumnado partiendo del desarrollo de la motricidad humana y las características propias a través del desarrollo corporal, el aprendizaje instrumental básico, la autonomía y la socialización. Las propuestas deben conocer y partir del contexto inmediato del alumnado y deberán permitir adaptarlas a sus condiciones personales y sus posibilidades. En esta área, los alumnos y alumnas son los protagonistas de su proceso de enseñanza aprendizaje. El autoaprendizaje permite que sea capaz de resolver planteamientos motrices, organizar su propio trabajo, constatar y comprobar en sí mismo la mejora, tanto en sus actitudes como en sus habilidades y destrezas que a su vez estimularán la creatividad, huyendo de modelos fijos o estereotipados.

Será un área de acción y reflexión, donde en las actividades debe valorarse más los procesos que los resultados. El aspecto lúdico y deportivo favorece el trabajo en equipo, fomentando el compañerismo y la cooperación. El conocimiento y práctica de juegos populares, tradicionales y alternativos, contribuirán a enriquecer su identidad cultural.

Como línea de acción se integrarán en las propuestas aspectos tales como la colaboración, el juego limpio, la autonomía personal, el autoconocimiento, la superación de dificultades, los hábitos de vida saludable y la resolución de problemas-conflictos.

El desarrollo del área tratará de gestionar progresiones lógicas en las distintas tareas, actividades y ejercicios que la configuran. Se establecerá como punto de partida los aprendizajes previos del alumnado para progresar en virtud a cada uno de ellos y sus capacidades.

Para valorar el desarrollo de las competencias se crearán situaciones variadas, de tal forma que el alumnado pueda transferir lo aprendido y poner en práctica sus aptitudes para solucionar y tomar decisiones en las distintas circunstancias que le surjan.

La riqueza del tratamiento del área, los aspectos que intervienen en el desarrollo del individuo, el aspecto lúdico como recurso didáctico y la transversalidad con las demás áreas y competencias, hacen posible que el desarrollo

de sus objetivos e intereses vayan más allá de un contexto fijo y formal educativo.

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

4. Materiales y recursos:

Para el desarrollo de nuestra programación cuento con recursos suficientes para desarrollar todas las Unidades, pero teniendo en cuenta la situación en la que nos encontramos, se utilizará el mínimo material posible y aquel que sea utilizado se procederá a su desinfección una vez acabada la sesión.

- Diferentes tipos y tamaño de balones (goma, balonmano, baloncesto, fútbol, voleibol...)
- Móviles voladores (plumas de bádminton, fresbees...)
- Material construido.
- Material para deportes con implementos (raquetas de bádminton, palas, stick...)
- Redes de diferentes tipos para pre-deporte.
- Recursos TIC: pizarra digital, ordenador, algunas Tablet...

5. Evaluación: criterios de calificación y herramientas:

Según la Orden de 30 de mayo de educación de Andalucía, los criterios de evaluación serán los siguientes:

1.1.a. Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, buscando la posibilidad de integrar normas de seguridad y hábitos de higiene en prácticas motrices cotidianas, conociendo sus beneficios para el establecimiento de un estilo de vida activo.

1.2.a. Explorar las posibilidades de la propia motricidad a través del juego, practicando en distintas situaciones cotidianas, medidas básicas de cuidado de la salud personal a través de la higiene corporal y la educación postural.

1.3.a. Vivenciar juegos de activación y vuelta a la calma identificando su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.

1.4.a. Identificar los valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e

inclusivos y respetando a todos los participantes con independencia de sus diferencias individuales.

2.1.a. Vivenciar la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, identificando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.

2.2.a. Explorar situaciones variadas en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.

2.3.a. Vivenciar y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.

3.1.a. Vivenciar las emociones que se producen durante el juego y la actividad física, iniciándose en la gestión positiva de las mismas.

3.2.a. Acordar normas y reglas de juegos consensuadas en clase, interactuando con diálogo y aceptando las diferencias individuales.

3.3.a. Iniciarse en prácticas motrices cotidianas cooperativas, mostrando actitudes de respeto y responsabilidad.

4.1.a. Vivenciar juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano, valorando su componente lúdico y disfrutando de su puesta en práctica.

4.2.a. Conocer a referentes del deporte de ambos géneros del entorno cercano, reconociendo el esfuerzo y la dedicación requeridos para alcanzar el éxito.

4.3.a. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.

5.1.a. Explorar el entorno natural y urbano, aprendiendo a utilizarlo de forma segura, conociendo otros usos desde la motricidad, adoptando actitudes de respeto hacia ellos durante el desarrollo de distintas prácticas lúdico-recreativas en contextos terrestres o acuáticos e iniciándose en su cuidado y conservación.

En cuanto a las herramientas que podemos utilizar para evaluar estos criterios:

- Observación directa (diario del docente).
- Rúbricas de evaluación.
- Test de habilidades motrices.

- Reflexión.

6. Temporalización:

6.1 Unidades de programación:

Vamos a desarrollar el curso de la siguiente manera, en orden progresivo, afianzando las capacidades motrices de las más sencillas a las más complejas:

PRIMER TRIMESTRE

- Evaluación inicial.
- Hábitos saludables.
- Mis habilidades.

SEGUNDO TRIMESTRE

- Juegos cooperativos.
- Juegos tradicionales.
- Equilibrio y coordinación.

TERCER TRIMESTRE

- Juegos con material alternativos.
- Juegos predeportivos.
- Expresión corporal.

6.2 Situaciones de aprendizaje:

- Sda 0 ¡COMENZAMOS!
- Sda 1 Hábitos saludables.
- Sda 2 ESQUEMA CORPORAL.
- SDA 3: Mis habilidades.
- SDA 4: JUEGOS COOPERATIVOS
- SDA 5: JUEGOS POPULARES Y DEL MUNDO
- Sda 6: EQUILIBRIO Y COORDINACIÓN.
- SDA 7: JUEGOS ALTERNATIVOS
- Sda 8 Juegos populares y tradicionales.
- SDA 8: JUEGOS PREDEPORTIVOS
- SDA 9: Expresión corporal. Baile

7. Actividades complementarias y extraescolares:

- Llegada del Otoño y Halloween.
- Día del flamenco.
- 25 noviembre.
- Navidad.
- Día de la bandera y de la constitución.
- Semana de Andalucía.
- Semana del libro.
- La celebración del día de los derechos de la infancia.
- Día de la mujer (8 marzo).
- Día de la Paz.
- El huerto escolar.
- Trabajos para Fiesta Fin de curso.

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

8.1. Medidas generales:

- Agrupamientos flexibles.
- Apoyo en grupos ordinarios mediante un segundo profesor o profesora dentro del aula.
- Aprendizaje por proyectos.
- Desdoblamientos de grupos.
- Tutoría entre iguales.

8.2. Medidas específicas:

- Medidas de flexibilización temporal.
- Programas de refuerzo del aprendizaje.

8.3. Observaciones:

9. Descriptores operativos:

Competencia clave: Competencia plurilingüe.
Descriptores operativos:
CP1. Reconoce e identifica palabras o expresiones para responder a necesidades comunicativas sencillas próximas a su experiencia de, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares y muestra interés y respeto por las distintas lenguas de su entorno personal, social y educativo.
CP2. Se inicia en el reconocimiento y muestra interés por conocer la diversidad lingüística de su entorno y, de manera guiada, interviene en situaciones interculturales cotidianas mediante estrategias básicas para mejorar su capacidad de interactuar con otras personas en una lengua extranjera, ampliando progresivamente su vocabulario.
CP3. Muestra interés por conocer y respetar la diversidad lingüística y cultural de su entorno, facilitando la comunicación y aprendizaje de una nueva lengua, y fomentando el diálogo, la convivencia pacífica y el respeto por los demás.
Competencia clave: Competencia ciudadana.
Descriptores operativos:
CC1. Demuestra curiosidad por las manifestaciones culturales y sociales del ámbito escolar y local, y ordena temporalmente hechos del entorno social y cultural cercano, propiciando una actitud de respeto hacia la diversidad de expresiones artísticas en contextos familiares y culturales, reconociendo los valores propios de las normas de convivencia.
CC2. Participa en actividades propuestas en el aula, asumiendo pequeñas responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática en el marco de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, que les ayuden a tomar decisiones y resolver conflictos que promuevan una buena convivencia, fomente la igualdad de género, la diversidad cultural y el desarrollo sostenible.
CC3. Realiza pequeñas reflexiones y diálogos, siguiendo indicaciones sobre la responsabilidad a la hora de enfrentarse a los problemas con capacidad sobre ciertas cuestiones éticas y sociales, poniendo en práctica actitudes y valores que promuevan el respeto a diferentes culturas, así como el rechazo a los estereotipos, prejuicios y roles que supongan discriminación y violencia.
CC4. Identifica la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio, y muestra hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, protección y mejora

del entorno local y global.

Competencia clave: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

Descriptorios operativos:

STEM1. Se inicia, de manera guiada, en la resolución de problemas del entorno inmediato para resolver pequeñas investigaciones matemáticas, utilizando algunos razonamientos y estrategias simples en situaciones conocidas, y reflexionando sobre el proceso seguido y las conclusiones obtenidas.

STEM2. Realiza pequeños planteamientos, de forma dirigida, para entender y formular preguntas sobre problemas y experimentos muy sencillos de cantidades pequeñas y de objetos, hechos y fenómenos cercanos y que ocurren a su alrededor, utilizando herramientas e instrumentos necesarios que le permitan resolver situaciones o problemas que se le presenten.

STEM3. Se inicia en el planteamiento de pequeños proyectos que impliquen resolver operaciones simples y sigue los pasos del proceso de forma guiada y con indicaciones para generar un producto creativo sencillo, siendo capaz de compartir con el grupo el producto final obtenido sin que suponga una situación de conflicto, negociando acuerdos como medida para resolverlos.

STEM4. Comunica de manera clara y adecuada los resultados obtenidos usando un vocabulario específico básico sobre el proceso seguido en tareas sencillas y pequeños trabajos realizados en distintos formatos (imágenes, dibujos, símbolos...), explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion y apoyo de herramientas digitales que le ayuden a compartir nuevos conocimientos.

STEM5. Desarrolla hábitos de respeto y cuidado hacia la salud propia, el entorno, los seres vivos y el medio ambiente, identificando el impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural, iniciándose en el uso y práctica del consumo responsable.

Competencia clave: Competencia emprendedora.

Descriptorios operativos:

CE1. Se inicia en la identificación de problemas, retos y desafíos y comienza a elaborar algunas ideas originales, de manera guiada, siendo consciente de la repercusión de estas en el entorno y la necesidad de poder llevar a cabo posibles soluciones.

CE2. Se inicia en la identificación de fortalezas y debilidades propias, planteando, de forma guiada, estrategias para la resolución de problemas de la vida diaria y comienza a realizar actividades de cooperación de trabajo en equipo, relacionados con el intercambio financiero y el sistema monetario, empleando los recursos básicos a su alcance para realizar las distintas acciones.

CE3. Propone, de manera guiada, posibles respuestas y soluciones a las preguntas planteadas, con algunas ideas novedosas, mediante el trabajo cooperativo, y planifica, con indicaciones, tareas sencillas previamente definidas, aplicando los conocimientos adquiridos a sus experiencias, considerándolas como una oportunidad para aprender.

Competencia clave: Competencia personal, social y de aprender a aprender.

Descriptorios operativos:

CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y distingue acciones que favorezcan el bienestar emocional y social, y se inicia en el uso de algunas estrategias sencillas como el diálogo para negociar y llegar a acuerdos como forma de resolver las situaciones de tensión o conflicto, para alcanzar sus propios objetivos.

CPSAA2. Se inicia en el desarrollo de algunos hábitos de vida saludables, valorando la importancia que tiene para su salud física, la higiene, el descanso, la alimentación sana y equilibrada y el ejercicio físico y reconoce la importancia de la convivencia con las demás personas y el rechazo a las actitudes y conductas discriminatorias.

CPSAA3. Reconoce las emociones de las demás personas, y muestra iniciativa por participar en el trabajo en equipo, asumiendo su propia responsabilidad, motivación y confianza personal, y emplea estrategias simples que ayuden a mejorar la interacción social y a la consecución de los objetivos planteados.

CPSAA4. Muestra una actitud responsable ante las diferentes propuestas de trabajo planteadas, y desarrolla una actitud de esfuerzo, motivación y constancia ante nuevos retos, siendo capaz de adoptar posturas críticas cuando se le ayuda a que reflexione.

CPSAA5. Se inicia en el uso de estrategias sencillas de aprendizaje y muestra iniciativa por participar en actividades que le ayudan a ampliar sus conocimientos y a evaluar el trabajo realizado, de manera guiada, enfrentándose a los retos y desafíos que se plantean, valorando su trabajo y el de los demás.

Competencia clave: Competencia en conciencia y expresión culturales.

Descriptorios operativos:

CCEC1. Se inicia, con ayuda, en el reconocimiento de elementos característicos de distintas manifestaciones artísticas y culturales que forman parte del patrimonio de su entorno intercultural, tomando conciencia de la necesidad e importancia de respetarlas.
CCEC2. Disfruta de la participación en distintas actividades plásticas, musicales y de expresión corporal propias del patrimonio artístico y cultural de su entorno, reconociendo los elementos característicos básicos de diferentes lenguajes artísticos, e identificando algunos soportes empleados.
CCEC3. Explora las posibilidades expresivas de su propio cuerpo, comunicando ideas, sensaciones y emociones mediante el uso de diferentes lenguajes en la expresión de manifestaciones culturales y artísticas sencillas, mostrando una actitud de respeto y empatía e interactuando progresivamente con el entorno.
CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de elementos básicos de diferentes lenguajes artísticos, a través de técnicas sencillas (plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras y corporales), participando colaborativamente y de manera guiada en el proceso de creación de distintas manifestaciones artísticas y culturales, mostrando respeto y disfrute del proceso creativo.

Competencia clave: Competencia en comunicación lingüística.
Descriptores operativos:
CCL1. Expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera ordenada y organizada, siguiendo indicaciones, ideas, vivencias, emociones o sentimientos en diversas situaciones socio-comunicativas y participa regularmente en interacciones sencillas, cotidianas y habituales de comunicación con actitud de respeto tanto para intercambiar información como para iniciarse en la construcción de vínculos personales.
CCL2. Comprende e identifica, de manera guiada, la idea principal y el sentido global de textos orales, escritos, signados o multimodales breves y sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, iniciándose en su valoración, para participar activamente en las dinámicas de los grupos sociales a los que pertenece.
CCL3. Se inicia en la búsqueda y localización guiada de información sencilla de distintos tipos de textos de una fuente documental acorde a su edad, descubriendo su utilidad en el proceso acompañado de la lectura y comprensión de estructuras sintácticas básicas de uso muy común al ámbito cercano para ampliar conocimientos y aplicarlos a pequeños trabajos personales, identificando su autoría.
CCL4. Se inicia en la lectura de diferentes textos apropiados a su edad, seleccionados de manera acompañada, y en el uso de estrategias simples de comprensión lectora como fuente de disfrute y enriquecimiento personal, mostrando actitudes de respeto hacia el patrimonio literario reconociéndolo como un bien común, creando textos muy breves y sencillos relacionados con sus experiencias e intereses a partir de pautas o modelos dados.
CCL5. Participa regularmente en prácticas comunicativas diversas sobre temas de actualidad o cercanos a sus intereses, destinados a favorecer la convivencia, haciendo un uso adecuado y no discriminatorio del lenguaje, iniciándose en la gestión dialogada de conflictos, respetando y aceptando las diferencias individuales y valorando las cualidades y opiniones de los demás.

Competencia clave: Competencia digital.
Descriptores operativos:
CD1. Hace uso de ciertas herramientas digitales para búsquedas muy sencillas y guiadas de la información (palabras clave, selección de información básica...) sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal, mostrando una actitud respetuosa con los contenidos obtenidos.
CD2. Se inicia en la creación de pequeñas tareas de contenido digital (texto, imagen, audio, vídeo...) de acuerdo con las necesidades educativas, comprendiendo las preguntas planteadas y utilizando con la ayuda del docente diferentes recursos y herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conceptos, siendo consciente de la autoría de los trabajos.
CD3. Participa, de manera guiada, en la realización de actividades o proyectos escolares cooperativos a través del uso de herramientas o aplicaciones digitales que le permiten el intercambio comunicativo, así como el trabajo de forma cooperativa en un ambiente digital conocido y supervisado, valorando su uso de manera responsable.
CD4. Toma conciencia de los riesgos asociados a un uso inadecuado de los dispositivos y recursos digitales e identifica y comprende la necesidad de adoptar medidas preventivas de seguridad, así como de desarrollar hábitos y prácticas saludables y sostenibles para hacer un buen uso de estos dispositivos.
CD5. Identifica posibles problemas o dificultades en el manejo de las distintas herramientas digitales y se inicia, con la ayuda del docente, en el desarrollo de soluciones sencillas y sostenibles (iniciación a la programación, robótica educativa...).

10. Competencias específicas:

Denominación
EFI.1.1.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.1.2.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.1.3.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.1.4.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.1.5.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:

Competencia específica: EFI.1.1.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.	
Criterios de evaluación:	
EFI.1.1.1. Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, buscando la posibilidad de integrar normas de seguridad y hábitos de higiene, en prácticas motrices cotidianas, conociendo sus beneficios para el establecimiento de un estilo de vida activo.	Método de calificación: Media aritmética.
EFI.1.1.2. Explorar las posibilidades de la propia motricidad a través del juego, practicando en distintas situaciones cotidianas, medidas básicas de cuidado de la salud personal a través de la higiene corporal y la educación postural.	Método de calificación: Media aritmética.
EFI.1.1.3. Vivenciar juegos de activación y vuelta a la calma identificando su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.	Método de calificación: Media aritmética.
EFI.1.1.4. Identificar los valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos y respetando a todos los participantes con independencia de sus diferencias individuales.	Método de calificación: Media aritmética.
Competencia específica: EFI.1.2.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.	
Criterios de evaluación:	
EFI.1.2.1. Vivenciar la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, identificando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	Método de calificación: Media aritmética.
EFI.1.2.2. Explorar situaciones variadas en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.	Método de calificación: Media aritmética.
EFI.1.2.3. Vivenciar y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.	Método de calificación: Media aritmética.
Competencia específica: EFI.1.3.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 de evaluación:	
EFI.1.3.1. Vivenciar las emociones que se producen durante el juego y la actividad física, iniciándose en la gestión positiva de las mismas.	Método de calificación: Media aritmética.
EFI.1.3.2. Acordar normas y reglas de juegos consensuadas en clase, interactuando con diálogo y aceptando las diferencias individuales.	Método de calificación: Media aritmética.
EFI.1.3.3. Iniciarse en prácticas motrices cotidianas cooperativas, mostrando actitudes de respeto y responsabilidad.	Método de calificación: Media aritmética.
Competencia específica: EFI.1.4.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.1.4.1.Vivenciar juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano, valorando su componente lúdico y disfrutando de su puesta en práctica..

Método de calificación: Media aritmética.

EFI.1.4.2.Conocer a referentes del deporte de ambos géneros del entorno cercano, reconociendo el esfuerzo y la dedicación requeridos para alcanzar el éxito.

Método de calificación: Media aritmética.

EFI.1.4.3.Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EFI.1.5.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.1.5.1.Explorar el entorno natural y urbano, aprendiendo a utilizarlo de forma segura, conociendo otros usos desde la motricidad, adoptando actitudes de respeto hacia ellos durante el desarrollo de distintas prácticas lúdico-recreativas en contextos terrestres o acuáticos e iniciándose en su cuidado y conservación.

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.
2. 2. Salud social: la actividad física como práctica social saludable. Derechos de los niños y niñas en el deporte escolar. Respeto hacia todas las personas con independencia de sus características personales.
3. Salud mental: bienestar personal y en el entorno a través de la motricidad. Autoconocimiento e identificación de fortalezas y debilidades en todos los ámbitos (social, físico y mental)

B. Organización y gestión de la actividad física.

1. Elección de la práctica física: vivencia de diversas experiencias corporales en distintos contextos
2. Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar
3. Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de higiene corporal.
4. Planificación y autorregulación de proyectos motores sencillos: objetivos o metas. Utilización de recursos digitales.
5. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma.

C. Resolución de problemas en situaciones motrices

1. Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese 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: conciencia corporal. Lateralidad y su proyección en el espacio. Coordinación óculo-pédica y óculo-manual. Equilibrio estático y dinámico.
3. Capacidades físicas desde el ámbito lúdico y el juego.
4. Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas.
5. Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos. Apoyo en recursos digitales.

D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

1. Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. Gestión del conflicto: iniciarse en el conocimiento de estrategias para solucionar situaciones conflictivas; establecimiento de medidas guiadas para solucionar la situación problemática y acuerdos para adoptarlas.
2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.
3. Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.
4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.

E. Manifestaciones de la cultura motriz

1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la cultura andaluza.
2. Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros.
3. Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter artístico-expresivo.
4. Deporte y perspectiva de género: referentes en el deporte de distintos géneros.

F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno.

1. Normas de uso: educación vial para peatones. Normas de uso de la vía pública. Movilidad segura, saludable y sostenible.
2. Posibilidades motrices de los espacios de juego y esparcimiento infantil.
3. El material físico y digital, y sus posibilidades de uso para el desarrollo de la motricidad.
4. Realización de actividades seguras en el medio natural y urbano, valorando las posibilidades que brinda el entorno y clima de Andalucía.
5. Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano. Uso eficiente y respetuosos de las instalaciones deportivas del entorno.

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.1.1						X	X	X					X											X				X		X		X				
EFI.1.2						X	X	X															X						X							
EFI.1.3			X	X										X				X											X		X		X			
EFI.1.4				X		X	X	X												X	X	X	X													
EFI.1.5			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: 1º de Educ. Prima.

Título: Sda 0 ¡COMENZAMOS!

Temporalización: 10 sep-27sep

Justificación: Esta SDA surge de la necesidad de llevar a cabo una evaluación inicial y conocer el punto de partida de nuestro alumnado

CONCRECIÓN CURRICULAR

Educación Física

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>EFI.1.1.1.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.1.3.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.1.1.1.Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, buscando la posibilidad de integrar normas de seguridad y hábitos de higiene, en prácticas motrices cotidianas, conociendo sus beneficios para el establecimiento de un estilo de vida activo.</p> <p>EFI.1.1.3.Vivenciar juegos de activación y vuelta a la calma identificando su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.</p> <p>EFI.1.3.2.Acordar normas y reglas de juegos consensuadas en clase, interactuando con diálogo y aceptando las diferencias individuales.</p> <p>EFI.1.3.3.Iniciarse en prácticas motrices cotidianas cooperativas, mostrando actitudes de respeto y responsabilidad.</p>
SABERES BÁSICOS
<p>EFI.1.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.</p> <p>EFI.1.A.2.2. Salud social: la actividad física como práctica social saludable. Derechos de los niños y niñas en el deporte escolar. Respeto hacia todas las personas con independencia de sus características personales.</p> <p>EFI.1.A.3.Salud mental: bienestar personal y en el entorno a través de la motricidad. Autoconocimiento e identificación de fortalezas y debilidades en todos los ámbitos (social, físico y mental)</p> <p>EFI.1.B.2.Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar</p> <p>EFI.1.B.3.Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de higiene corporal.</p> <p>EFI.1.B.5.Prevenición de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma.</p> <p>EFI.1.D.2.Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.</p> <p>EFI.1.D.3.Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</p> <p>EFI.1.D.4.Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.</p> <p>EFI.1.E.1.Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la cultura andaluza.</p> <p>EFI.1.E.2.Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros.</p> <p>EFI.1.E.4.Deporte y perspectiva de género: referentes en el deporte de distintos géneros.</p>
DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>CC2. Participa en actividades propuestas en el aula, asumiendo pequeñas responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática en el marco de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, que les ayuden a tomar decisiones y resolver conflictos que promuevan una buena convivencia, fomente la igualdad de género, la diversidad cultural y el desarrollo sostenible.</p> <p>CC3. Realiza pequeñas reflexiones y diálogos, siguiendo indicaciones sobre la responsabilidad a la hora de enfrentarse a los problemas con capacidad sobre ciertas cuestiones éticas y sociales, poniendo en práctica actitudes y valores que promuevan el respeto a diferentes culturas, así como el rechazo a los estereotipos, prejuicios y roles que supongan discriminación y violencia.</p> <p>CCL1. Expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera ordenada y organizada, siguiendo indicaciones, ideas, vivencias, emociones o sentimientos en diversas situaciones socio-comunicativas y participa regularmente en interacciones sencillas, cotidianas y habituales de comunicación con actitud de respeto tanto para intercambiar información como para iniciarse en la construcción de vínculos personales.</p>

CCL5. Participa regularmente en prácticas comunicativas diversas sobre temas de actualidad o cercanos a sus intereses, destinados a favorecer la convivencia, haciendo un uso adecuado y no discriminatorio del lenguaje, iniciándose en la gestión dialogada de conflictos, respetando y aceptando las diferencias individuales y valorando las cualidades y opiniones de los demás.

CD1. Hace uso de ciertas herramientas digitales para búsquedas muy sencillas y guiadas de la información (palabras clave, selección de información básica...) sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal, mostrando una actitud respetuosa con los contenidos obtenidos.

CD2. Se inicia en la creación de pequeñas tareas de contenido digital (texto, imagen, audio, vídeo...) de acuerdo con las necesidades educativas, comprendiendo las preguntas planteadas y utilizando con la ayuda del docente diferentes recursos y herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conceptos, siendo consciente de la autoría de los trabajos.

CD3. Participa, de manera guiada, en la realización de actividades o proyectos escolares cooperativos a través del uso de herramientas o aplicaciones digitales que le permiten el intercambio comunicativo, así como el trabajo de forma cooperativa en un ambiente digital conocido y supervisado, valorando su uso de manera responsable.

CE3. Propone, de manera guiada, posibles respuestas y soluciones a las preguntas planteadas, con algunas ideas novedosas, mediante el trabajo cooperativo, y planifica, con indicaciones, tareas sencillas previamente definidas, aplicando los conocimientos adquiridos a sus experiencias, considerándolas como una oportunidad para aprender.

CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y distingue acciones que favorezcan el bienestar emocional y social, y se inicia en el uso de algunas estrategias sencillas como el diálogo para negociar y llegar a acuerdos como forma de resolver las situaciones de tensión o conflicto, para alcanzar sus propios objetivos.

CPSAA2. Se inicia en el desarrollo de algunos hábitos de vida saludables, valorando la importancia que tiene para su salud física, la higiene, el descanso, la alimentación sana y equilibrada y el ejercicio físico y reconoce la importancia de la convivencia con las demás personas y el rechazo a las actitudes y conductas discriminatorias.

CPSAA3. Reconoce las emociones de las demás personas, y muestra iniciativa por participar en el trabajo en equipo, asumiendo su propia responsabilidad, motivación y confianza personal, y emplea estrategias simples que ayuden a mejorar la interacción social y a la consecución de los objetivos planteados.

CPSAA5. Se inicia en el uso de estrategias sencillas de aprendizaje y muestra iniciativa por participar en actividades que le ayudan a ampliar sus conocimientos y a evaluar el trabajo realizado, de manera guiada, enfrentándose a los retos y desafíos que se plantean, valorando su trabajo y el de los demás.

STEM2. Realiza pequeños planteamientos, de forma dirigida, para entender y formular preguntas sobre problemas y experimentos muy sencillos de cantidades pequeñas y de objetos, hechos y fenómenos cercanos y que ocurren a su alrededor, utilizando herramientas e instrumentos necesarios que le permitan resolver situaciones o problemas que se le presenten.

STEM5. Desarrolla hábitos de respeto y cuidado hacia la salud propia, el entorno, los seres vivos y el medio ambiente, identificando el impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural, iniciándose en el uso y práctica del consumo responsable.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Somos súperhéroes

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Pilla Zombie (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
En este juego la queda un niño/a y va con un churro de goma espuma con el que debe pillar al resto. Al niño/a de toque deberá ir a por un churro y se convertirá en zombie. Así hasta que solo quede un superhéroe o súperheroína que será quien gane y la quede en la siguiente partida	
EJERCICIOS	
Correr "Golpear" con el churro	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
10min	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EFI.1.1.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.	
CRITERIOS	
EFI.1.1.1.Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, buscando la posibilidad de integrar normas de seguridad y hábitos de higiene, en prácticas motrices cotidianas, conociendo sus beneficios para el establecimiento de un estilo de vida activo. EFI.1.1.3.Vivenciar juegos de activación y vuelta a la calma identificando su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.	
TRAZABILIDAD	
Observación directa	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 3JS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Se trata de llevar a cabo el test de coordinación motriz "3JS", pero hacerlo en forma de circuito, de manera que sea más lúdico para el alumnado. Además lo ambientamos con el objetivo de liberar al compañero/a que se encuentra al final del circuito y para lo que tiene que superar todas las pruebas	
EJERCICIOS	
Saltos Giros Lanzamientos Desplazamientos	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
40min	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EFI.1.1.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.1.3.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.1.1.1.Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, buscando la posibilidad de integrar normas de seguridad y hábitos de higiene, en prácticas motrices cotidianas, conociendo sus beneficios para el establecimiento de un estilo de vida activo. EFI.1.3.2.Acordar normas y reglas de juegos consensuadas en clase, interactuando con diálogo y aceptando las diferencias individuales.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 3JS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
EFI.1.3.3.Iniciarse en prácticas motrices cotidianas cooperativas, mostrando actitudes de respeto y responsabilidad.
TRAZABILIDAD
ARCHIVO ADJUNTO

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026

Curso: 1º de Educ. Prima.

Título: Sda 1 Hábitos saludables.

Temporalización: Septiembre

Justificación: Los hábitos saludables son fundamentales dentro de nuestra rutina diaria. Sin embargo, nuestro alumnado desconoce cuáles son y qué tipo de hábito les beneficia o perjudica a diario. Con esta SDA queremos conocer los principales hábitos saludables que se pueden encontrar a diario y sus beneficios.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Educación Física

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>EFl.1.1. 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>EFl.1.2. 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>EFl.1.1.1. Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, buscando la posibilidad de integrar normas de seguridad y hábitos de higiene, en prácticas motrices cotidianas, conociendo sus beneficios para el establecimiento de un estilo de vida activo.</p> <p>EFl.1.1.2. Explorar las posibilidades de la propia motricidad a través del juego, practicando en distintas situaciones cotidianas, medidas básicas de cuidado de la salud personal a través de la higiene corporal y la educación postural.</p> <p>EFl.1.1.3. Vivenciar juegos de activación y vuelta a la calma identificando su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.</p> <p>EFl.1.2.1. Vivenciar la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, identificando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.</p>
SABERES BÁSICOS
<p>EFl.1.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.</p> <p>EFl.1.A.3. Salud mental: bienestar personal y en el entorno a través de la motricidad. Autoconocimiento e identificación de fortalezas y debilidades en todos los ámbitos (social, físico y mental)</p> <p>EFl.1.B.3. Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de higiene corporal.</p> <p>EFl.1.B.5. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma.</p>
DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>CD1. Hace uso de ciertas herramientas digitales para búsquedas muy sencillas y guiadas de la información (palabras clave, selección de información básica...) sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal, mostrando una actitud respetuosa con los contenidos obtenidos.</p> <p>CD2. Se inicia en la creación de pequeñas tareas de contenido digital (texto, imagen, audio, vídeo...) de acuerdo con las necesidades educativas, comprendiendo las preguntas planteadas y utilizando con la ayuda del docente diferentes recursos y herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conceptos, siendo consciente de la autoría de los trabajos.</p> <p>CD3. Participa, de manera guiada, en la realización de actividades o proyectos escolares cooperativos a través del uso de herramientas o aplicaciones digitales que le permiten el intercambio comunicativo, así como el trabajo de forma cooperativa en un ambiente digital conocido y supervisado, valorando su uso de manera responsable.</p> <p>CE3. Propone, de manera guiada, posibles respuestas y soluciones a las preguntas planteadas, con algunas ideas novedosas, mediante el trabajo cooperativo, y planifica, con indicaciones, tareas sencillas previamente definidas, aplicando los conocimientos adquiridos a sus experiencias, considerándolas como una oportunidad para aprender.</p> <p>CPSAA2. Se inicia en el desarrollo de algunos hábitos de vida saludables, valorando la importancia que tiene para su salud física, la higiene, el descanso, la alimentación sana y equilibrada y el ejercicio físico y reconoce la importancia de la convivencia con las demás personas y el rechazo a las actitudes y conductas discriminatorias.</p> <p>CPSAA4. Muestra una actitud responsable ante las diferentes propuestas de trabajo planteadas, y desarrolla una actitud de esfuerzo, motivación y constancia ante nuevos retos, siendo capaz de adoptar posturas críticas cuando se le ayuda a que reflexione.</p>

CPSAA5. Se inicia en el uso de estrategias sencillas de aprendizaje y muestra iniciativa por participar en actividades que le ayudan a ampliar sus conocimientos y a evaluar el trabajo realizado, de manera guiada, enfrentándose a los retos y desafíos que se plantean, valorando su trabajo y el de los demás.

STEM1. Se inicia, de manera guiada, en la resolución de problemas del entorno inmediato para resolver pequeñas investigaciones matemáticas, utilizando algunos razonamientos y estrategias simples en situaciones conocidas, y reflexionando sobre el proceso seguido y las conclusiones obtenidas.

STEM2. Realiza pequeños planteamientos, de forma dirigida, para entender y formular preguntas sobre problemas y experimentos muy sencillos de cantidades pequeñas y de objetos, hechos y fenómenos cercanos y que ocurren a su alrededor, utilizando herramientas e instrumentos necesarios que le permitan resolver situaciones o problemas que se le presenten.

STEM5. Desarrolla hábitos de respeto y cuidado hacia la salud propia, el entorno, los seres vivos y el medio ambiente, identificando el impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural, iniciándose en el uso y práctica del consumo responsable.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: EF. 1º EP. Hábitos saludables.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Higiene postural. (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Los hábitos saludables son fundamentales dentro de nuestra rutina diaria. Sin embargo, nuestro alumnado desconoce cuáles son y qué tipo de hábito les beneficia o perjudica a diario. Con esta SDA queremos conocer los principales hábitos saludables que se pueden encontrar a diario y sus beneficios.	
EJERCICIOS	
Tarea 1: Creación de dibujos a forma de carteles de normas de clase. Tarea 2: Seleccionar los dibujos entre hábitos saludables y no saludables. Tarea 3: Exposición de trabajos en alumnado de cursos más pequeños.	
METODOLOGÍA	
Metodologías activas basadas en la participación del alumnado a través de la realización de distintas actividades: aprendizaje cooperativo, flipped Classroom	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
3 sesiones.	Juegos cooperativos en clase y visionado de vídeos didácticos.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EFI.1.1. 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.	
CRITERIOS	
EFI.1.1.1. Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, buscando la posibilidad de integrar normas de seguridad y hábitos de higiene, en prácticas motrices cotidianas, conociendo sus beneficios para el establecimiento de un estilo de vida activo. EFI.1.1.2. Explorar las posibilidades de la propia motricidad a través del juego, practicando en distintas situaciones cotidianas, medidas básicas de cuidado de la salud personal a través de la higiene corporal y la educación postural. EFI.1.1.3. Vivenciar juegos de activación y vuelta a la calma identificando su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Gamificación. (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
Gracias al uso de la gamificación, tanto a nivel de juegos en la pista polideportiva como en la sala de informática, el alumnado comprenderá la importancia de los hábitos saludables posturales en su día a día.	
EJERCICIOS	
Gamificación: juegos de retos cooperativos en clase para diferenciar hábitos de higiene postural.	
METODOLOGÍA	
Metodologías activas basadas en la participación del alumnado a través de la realización de distintas actividades: aprendizaje cooperativo.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
2 sesiones.	Juegos didácticos y cooperativos tanto en la pista polideportiva como en la sala de informática.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EFI.1.1. 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.	
CRITERIOS	
EFI.1.1.1. Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, buscando la posibilidad de integrar normas de seguridad y hábitos de higiene, en prácticas motrices cotidianas, conociendo sus beneficios para el establecimiento de un estilo de vida activo. EFI.1.1.2. Explorar las posibilidades de la propia motricidad a través del juego, practicando en distintas situaciones cotidianas, medidas básicas de cuidado de la salud personal a través de la higiene corporal y la educación postural.	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Gamificación. (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)
EFI.1.1.3.Vivenciar juegos de activación y vuelta a la calma identificando su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.
TRAZABILIDAD
ARCHIVO ADJUNTO

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026

Curso: 1º de Educ. Prima.

Título: SDA 3: Mis habilidades.

Temporalización: Noviembre-diciembre

Justificación: Es la primera vez que el alumnado se enfrenta a la clase de EF por lo que será muy importante el aprendizaje y la asimilación de las rutinas y normas propias del área.
En esta situación el alumnado explorará sus posibilidades de movimiento a través del conocimiento y control de su cuerpo y del desarrollo de las habilidades coordinativas y las habilidades motrices básicas.
Se proponen juegos en los que el alumnado descubrirá, aprenderá y practicará, fomentando de forma transversal los valores positivos que se derivan de la práctica deportiva tales como el trabajo en equipo, el esfuerzo por superarse o el saber ganar y el saber perder.
Con dichas actividades físicas y juegos se favorece al cumplimiento de ODS 3, Salud y Bienestar.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Educación Física

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>EFI.1.1. 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.1.2. 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.1.3. 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.1.1.1. Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, buscando la posibilidad de integrar normas de seguridad y hábitos de higiene, en prácticas motrices cotidianas, conociendo sus beneficios para el establecimiento de un estilo de vida activo.</p> <p>EFI.1.1.2. Explorar las posibilidades de la propia motricidad a través del juego, practicando en distintas situaciones cotidianas, medidas básicas de cuidado de la salud personal a través de la higiene corporal y la educación postural.</p> <p>EFI.1.1.3. Vivenciar juegos de activación y vuelta a la calma identificando su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.</p> <p>EFI.1.1.4. Identificar los valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos y respetando a todos los participantes con independencia de sus diferencias individuales.</p> <p>EFI.1.2.3. Vivenciar y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.</p> <p>EFI.1.3.1. Vivenciar las emociones que se producen durante el juego y la actividad física, iniciándose en la gestión positiva de las mismas.</p> <p>EFI.1.3.2. Acordar normas y reglas de juegos consensuadas en clase, interactuando con diálogo y aceptando las diferencias individuales.</p>
SABERES BÁSICOS
<p>EFI.1.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.</p> <p>EFI.1.A.2.2. Salud social: la actividad física como práctica social saludable. Derechos de los niños y niñas en el deporte escolar. Respeto hacia todas las personas con independencia de sus características personales.</p> <p>EFI.1.A.3. Salud mental: bienestar personal y en el entorno a través de la motricidad. Autoconocimiento e identificación de fortalezas y debilidades en todos los ámbitos (social, físico y mental)</p> <p>EFI.1.B.2. Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar</p> <p>EFI.1.B.3. Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de higiene corporal.</p> <p>EFI.1.B.5. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma.</p> <p>EFI.1.C.2. Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal: conciencia corporal. Lateralidad y su proyección en el espacio. Coordinación óculo-pédica y óculo-manual. Equilibrio estático y dinámico.</p> <p>EFI.1.C.3. Capacidades físicas desde el ámbito lúdico y el juego.</p> <p>EFI.1.C.4. Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas.</p>

EF1.1.C.5.Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos. Apoyo en recursos digitales.
 EF1.1.D.1.Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. Gestión del conflicto: iniciarse en el conocimiento de estrategias para solucionar situaciones conflictivas; establecimiento de medidas guiadas para solucionar la situación problemática y acuerdos para adoptarla.
 EF1.1.D.2.Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.
 EF1.1.D.3.Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.
 EF1.1.D.4.Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.
 EF1.1.E.1.Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la cultura andaluza.
 EF1.1.E.4.Deporte y perspectiva de género: referentes en el deporte de distintos géneros.

DESCRIPTORES OPERATIVOS

CC2. Participa en actividades propuestas en el aula, asumiendo pequeñas responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática en el marco de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, que les ayuden a tomar decisiones y resolver conflictos que promuevan una buena convivencia, fomenten la igualdad de género, la diversidad cultural y el desarrollo sostenible.

CC3. Realiza pequeñas reflexiones y diálogos, siguiendo indicaciones sobre la responsabilidad a la hora de enfrentarse a los problemas con capacidad sobre ciertas cuestiones éticas y sociales, poniendo en práctica actitudes y valores que promuevan el respeto a diferentes culturas, así como el rechazo a los estereotipos, prejuicios y roles que supongan discriminación y violencia.

CCL1. Expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera ordenada y organizada, siguiendo indicaciones, ideas, vivencias, emociones o sentimientos en diversas situaciones socio-comunicativas y participa regularmente en interacciones sencillas, cotidianas y habituales de comunicación con actitud de respeto tanto para intercambiar información como para iniciarse en la construcción de vínculos personales.

CCL5. Participa regularmente en prácticas comunicativas diversas sobre temas de actualidad o cercanos a sus intereses, destinados a favorecer la convivencia, haciendo un uso adecuado y no discriminatorio del lenguaje, iniciándose en la gestión dialogada de conflictos, respetando y aceptando las diferencias individuales y valorando las cualidades y opiniones de los demás.

CD1. Hace uso de ciertas herramientas digitales para búsquedas muy sencillas y guiadas de la información (palabras clave, selección de información básica...) sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal, mostrando una actitud respetuosa con los contenidos obtenidos.

CD2. Se inicia en la creación de pequeñas tareas de contenido digital (texto, imagen, audio, vídeo...) de acuerdo con las necesidades educativas, comprendiendo las preguntas planteadas y utilizando con la ayuda del docente diferentes recursos y herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conceptos, siendo consciente de la autoría de los trabajos.

CD3. Participa, de manera guiada, en la realización de actividades o proyectos escolares cooperativos a través del uso de herramientas o aplicaciones digitales que le permiten el intercambio comunicativo, así como el trabajo de forma cooperativa en un ambiente digital conocido y supervisado, valorando su uso de manera responsable.

CE3. Propone, de manera guiada, posibles respuestas y soluciones a las preguntas planteadas, con algunas ideas novedosas, mediante el trabajo cooperativo, y planifica, con indicaciones, tareas sencillas previamente definidas, aplicando los conocimientos adquiridos a sus experiencias, considerándolas como una oportunidad para aprender.

CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y distingue acciones que favorezcan el bienestar emocional y social, y se inicia en el uso de algunas estrategias sencillas como el diálogo para negociar y llegar a acuerdos como forma de resolver las situaciones de tensión o conflicto, para alcanzar sus propios objetivos.

CPSAA2. Se inicia en el desarrollo de algunos hábitos de vida saludables, valorando la importancia que tiene para su salud física, la higiene, el descanso, la alimentación sana y equilibrada y el ejercicio físico y reconoce la importancia de la convivencia con las demás personas y el rechazo a las actitudes y conductas discriminatorias.

CPSAA3. Reconoce las emociones de las demás personas, y muestra iniciativa por participar en el trabajo en equipo, asumiendo su propia responsabilidad, motivación y confianza personal, y emplea estrategias simples que ayuden a mejorar la interacción social y a la consecución de los objetivos planteados.

CPSAA4. Muestra una actitud responsable ante las diferentes propuestas de trabajo planteadas, y desarrolla una actitud de esfuerzo, motivación y constancia ante nuevos retos, siendo capaz de adoptar posturas críticas cuando se le ayuda a que reflexione.

CPSAA5. Se inicia en el uso de estrategias sencillas de aprendizaje y muestra iniciativa por participar en actividades que le ayudan a ampliar sus conocimientos y a evaluar el trabajo realizado, de manera guiada, enfrentándose a los retos y desafíos que se plantean, valorando su trabajo y el de los demás.

STEM1. Se inicia, de manera guiada, en la resolución de problemas del entorno inmediato para resolver pequeñas investigaciones matemáticas, utilizando algunos razonamientos y estrategias simples en situaciones conocidas, y reflexionando sobre el proceso seguido y las conclusiones obtenidas.

STEM2. Realiza pequeños planteamientos, de forma dirigida, para entender y formular preguntas sobre problemas y experimentos muy

sencillos de cantidades pequeñas y de objetos, hechos y fenómenos cercanos y que ocurren a su alrededor, utilizando herramientas e instrumentos necesarios que le permitan resolver situaciones o problemas que se le presenten.

STEM5. Desarrolla hábitos de respeto y cuidado hacia la salud propia, el entorno, los seres vivos y el medio ambiente, identificando el impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural, iniciándose en el uso y práctica del consumo responsable.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Circuito de habilidades y destrezas.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Introducción al tema (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Visualización de un video sobre personas que no disponen de mucha destreza realizando algunas actividades cotidianas. Plantearemos al alumnado si es importante la EF para nuestro día a día.	
EJERCICIOS	
Coloquio.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1 sesión	Recursos digitales.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EFI.1.1.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.	
CRITERIOS	
EFI.1.1.1.Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, buscando la posibilidad de integrar normas de seguridad y hábitos de higiene, en prácticas motrices cotidianas, conociendo sus beneficios para el establecimiento de un estilo de vida activo.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Calentamiento (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
Realiza de forma adecuada la animación o el calentamiento preparatorio para la parte principal de la sesión.	
EJERCICIOS	
Ejercicios y movimientos propios del calentamiento.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
Todo el curso	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EFI.1.1.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.	
CRITERIOS	
EFI.1.1.3.Vivenciar juegos de activación y vuelta a la calma identificando su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Aseo corporal (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
Tras finalizar la actividad física, el alumnado realiza un aseo personal.	
EJERCICIOS	
Medidas de higiene corporal en el wc.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
Todo el curso	Neceser personal: toalla, jabón, peine, colonia, etc.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Aseo corporal (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
EFI.1.1. 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.
CRITERIOS
EFI.1.1.2. Explorar las posibilidades de la propia motricidad a través del juego, practicando en distintas situaciones cotidianas, medidas básicas de cuidado de la salud personal a través de la higiene corporal y la educación postural.
TRAZABILIDAD
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: J. coordinación y equilibrio (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
Juegos para desarrollar la coordinación dinámico-general y el equilibrio.
EJERCICIOS
<ul style="list-style-type: none"> - Juegos para desarrollar la coordinación. - Juegos de persecución. - Posturas con apoyos variados. - Juegos para desarrollar el equilibrio. - Circuitos. - Retos de puntería
METODOLOGÍA
TEMPORALIZACIÓN
15 sesiones
RECURSOS
Material propio de EF.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
EFI.1.2. 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.
CRITERIOS
EFI.1.2.3. Vivenciar y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.
TRAZABILIDAD
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: J. Habilidades mot. básicas (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
Juegos para desarrollar las habilidades motrices básicas: desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones.
EJERCICIOS
<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de persecución. - Desplazamientos: carrera, cuadrupedias, trepas, deslizamientos... - Salto de obstáculos. - Giros en colchonetas: croquetas, albóndigas y volteretas. - Circuitos de habilidades. - Retos de puntería. - Juegos de lanzamientos y recepciones.
METODOLOGÍA
TEMPORALIZACIÓN
15 sesiones
RECURSOS
Material propio de EF

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: J. Habilidades mot. básicas (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
EFI.1.2.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.
CRITERIOS
EFI.1.2.3.Vivenciar y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.
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.

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026

Curso: 1º de Educ. Prima.

Título: SDA 4: JUEGOS COOPERATIVOS

Temporalización: Enero-febrero

Justificación: Cooperar es una de la tareas más importantes a conseguir en el alumnado del primer ciclo el cual se caracteriza por encontrarse en fase de egocentrismo. A través de los juegos cooperativos pretendemos que el alumnado entienda y comprenda que las actividades en grupo nos hace mejores personas pues aprendemos a valorar a cada uno por posibilidades reales y no por lo que yo pienso que debería de ofrecer.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Educación Física

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>EFI.1.1. 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.1.2. 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.1.3. 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.1.5. 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>EFI.1.1.1. Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, buscando la posibilidad de integrar normas de seguridad y hábitos de higiene, en prácticas motrices cotidianas, conociendo sus beneficios para el establecimiento de un estilo de vida activo.</p> <p>EFI.1.1.2. Explorar las posibilidades de la propia motricidad a través del juego, practicando en distintas situaciones cotidianas, medidas básicas de cuidado de la salud personal a través de la higiene corporal y la educación postural.</p> <p>EFI.1.1.3. Vivenciar juegos de activación y vuelta a la calma identificando su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.</p> <p>EFI.1.1.4. Identificar los valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos y respetando a todos los participantes con independencia de sus diferencias individuales.</p> <p>EFI.1.2.1. Vivenciar la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, identificando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.</p> <p>EFI.1.2.2. Explorar situaciones variadas en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.</p> <p>EFI.1.2.3. Vivenciar y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.</p> <p>EFI.1.3.1. Vivenciar las emociones que se producen durante el juego y la actividad física, iniciándose en la gestión positiva de las mismas.</p> <p>EFI.1.3.2. Acordar normas y reglas de juegos consensuadas en clase, interactuando con diálogo y aceptando las diferencias individuales.</p> <p>EFI.1.3.3. Iniciarse en prácticas motrices cotidianas cooperativas, mostrando actitudes de respeto y responsabilidad.</p> <p>EFI.1.5.1. Explorar el entorno natural y urbano, aprendiendo a utilizarlo de forma segura, conociendo otros usos desde la motricidad, adoptando actitudes de respeto hacia ellos durante el desarrollo de distintas prácticas lúdico-recreativas en contextos terrestres o acuáticos e iniciándose en su cuidado y conservación.</p>
SABERES BÁSICOS
<p>EFI.1.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.</p> <p>EFI.1.A.2.2. Salud social: la actividad física como práctica social saludable. Derechos de los niños y niñas en el deporte escolar. Respeto hacia todas las personas con independencia de sus características personales.</p> <p>EFI.1.A.3. Salud mental: bienestar personal y en el entorno a través de la motricidad. Autoconocimiento e identificación de fortalezas y debilidades en todos los ámbitos (social, físico y mental)</p>

EF1.1.B.1.Elección de la práctica física: vivencia de diversas experiencias corporales en distintos contextos
 EF1.1.B.2.Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar
 EF1.1.B.3.Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de higiene corporal.
 EF1.1.B.4.Planificación y autorregulación de proyectos motores sencillos: objetivos o metas. Utilización de recursos digitales.
 EF1.1.B.5.Prevenición de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma.
 EF1.1.C.1.Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.
 EF1.1.C.2.Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal: conciencia corporal. Lateralidad y su proyección en el espacio. Coordinación óculo-pédica y óculo-manual. Equilibrio estático y dinámico.
 EF1.1.C.3.Capacidades físicas desde el ámbito lúdico y el juego.
 EF1.1.C.4.Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas.
 EF1.1.C.5.Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos. Apoyo en recursos digitales.
 EF1.1.D.1.Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. Gestión del conflicto: iniciarse en el conocimiento de estrategias para solucionar situaciones conflictivas; establecimiento de medidas guiadas para solucionar la situación problemática y acuerdos para adoptarlas.
 EF1.1.D.2.Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.
 EF1.1.D.3.Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.
 EF1.1.D.4.Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.
 EF1.1.E.1.Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la cultura andaluza.
 EF1.1.E.2.Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros.
 EF1.1.E.4.Deporte y perspectiva de género: referentes en el deporte de distintos géneros.
 EF1.1.F.1.Normas de uso: educación vial para peatones. Normas de uso de la vía pública. Movilidad segura, saludable y sostenible.
 EF1.1.F.2.Posibilidades motrices de los espacios de juego y esparcimiento infantil.
 EF1.1.F.3.El material físico y digital, y sus posibilidades de uso para el desarrollo de la motricidad.
 EF1.1.F.4.Realización de actividades seguras en el medio natural y urbano, valorando las posibilidades que brinda el entorno y clima de Andalucía.
 EF1.1.F.5.Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano. Uso eficiente y respetuosos de las instalaciones deportivas del entorno.

DESCRIPTORES OPERATIVOS

CC2. Participa en actividades propuestas en el aula, asumiendo pequeñas responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática en el marco de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, que les ayuden a tomar decisiones y resolver conflictos que promuevan una buena convivencia, fomenten la igualdad de género, la diversidad cultural y el desarrollo sostenible.

CC3. Realiza pequeñas reflexiones y diálogos, siguiendo indicaciones sobre la responsabilidad a la hora de enfrentarse a los problemas con capacidad sobre ciertas cuestiones éticas y sociales, poniendo en práctica actitudes y valores que promuevan el respeto a diferentes culturas, así como el rechazo a los estereotipos, prejuicios y roles que supongan discriminación y violencia.

CC4. Identifica la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio, y muestra hábitos de vida sostenible, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado, protección y mejora del entorno local y global.

CCL1. Expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera ordenada y organizada, siguiendo indicaciones, ideas, vivencias, emociones o sentimientos en diversas situaciones socio-comunicativas y participa regularmente en interacciones sencillas, cotidianas y habituales de comunicación con actitud de respeto tanto para intercambiar información como para iniciarse en la construcción de vínculos personales.

CCL5. Participa regularmente en prácticas comunicativas diversas sobre temas de actualidad o cercanos a sus intereses, destinados a favorecer la convivencia, haciendo un uso adecuado y no discriminatorio del lenguaje, iniciándose en la gestión dialogada de conflictos, respetando y aceptando las diferencias individuales y valorando las cualidades y opiniones de los demás.

CD1. Hace uso de ciertas herramientas digitales para búsquedas muy sencillas y guiadas de la información (palabras clave, selección de información básica...) sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal, mostrando una actitud respetuosa con los contenidos obtenidos.

CD2. Se inicia en la creación de pequeñas tareas de contenido digital (texto, imagen, audio, vídeo...) de acuerdo con las necesidades educativas, comprendiendo las preguntas planteadas y utilizando con la ayuda del docente diferentes recursos y herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conceptos, siendo consciente de la autoría de los trabajos.

CD3. Participa, de manera guiada, en la realización de actividades o proyectos escolares cooperativos a través del uso de herramientas o aplicaciones digitales que le permiten el intercambio comunicativo, así como el trabajo de forma cooperativa en un

ambiente digital conocido y supervisado, valorando su uso de manera responsable.

CD5. Identifica posibles problemas o dificultades en el manejo de las distintas herramientas digitales y se inicia, con la ayuda del docente, en el desarrollo de soluciones sencillas y sostenibles (iniciación a la programación, robótica educativa).

CE1. Se inicia en la identificación de problemas, retos y desafíos y comienza a elaborar algunas ideas originales, de manera guiada, siendo consciente de la repercusión de estas en el entorno y la necesidad de poder llevar a cabo posibles soluciones.

CE3. Propone, de manera guiada, posibles respuestas y soluciones a las preguntas planteadas, con algunas ideas novedosas, mediante el trabajo cooperativo, y planifica, con indicaciones, tareas sencillas previamente definidas, aplicando los conocimientos adquiridos a sus experiencias, considerándolas como una oportunidad para aprender.

CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y distingue acciones que favorezcan el bienestar emocional y social, y se inicia en el uso de algunas estrategias sencillas como el diálogo para negociar y llegar a acuerdos como forma de resolver las situaciones de tensión o conflicto, para alcanzar sus propios objetivos.

CPSAA2. Se inicia en el desarrollo de algunos hábitos de vida saludables, valorando la importancia que tiene para su salud física, la higiene, el descanso, la alimentación sana y equilibrada y el ejercicio físico y reconoce la importancia de la convivencia con las demás personas y el rechazo a las actitudes y conductas discriminatorias.

CPSAA3. Reconoce las emociones de las demás personas, y muestra iniciativa por participar en el trabajo en equipo, asumiendo su propia responsabilidad, motivación y confianza personal, y emplea estrategias simples que ayuden a mejorar la interacción social y a la consecución de los objetivos planteados.

CPSAA4. Muestra una actitud responsable ante las diferentes propuestas de trabajo planteadas, y desarrolla una actitud de esfuerzo, motivación y constancia ante nuevos retos, siendo capaz de adoptar posturas críticas cuando se le ayuda a que reflexione.

CPSAA5. Se inicia en el uso de estrategias sencillas de aprendizaje y muestra iniciativa por participar en actividades que le ayudan a ampliar sus conocimientos y a evaluar el trabajo realizado, de manera guiada, enfrentándose a los retos y desafíos que se plantean, valorando su trabajo y el de los demás.

STEM1. Se inicia, de manera guiada, en la resolución de problemas del entorno inmediato para resolver pequeñas investigaciones matemáticas, utilizando algunos razonamientos y estrategias simples en situaciones conocidas, y reflexionando sobre el proceso seguido y las conclusiones obtenidas.

STEM2. Realiza pequeños planteamientos, de forma dirigida, para entender y formular preguntas sobre problemas y experimentos muy sencillos de cantidades pequeñas y de objetos, hechos y fenómenos cercanos y que ocurren a su alrededor, utilizando herramientas e instrumentos necesarios que le permitan resolver situaciones o problemas que se le presenten.

STEM5. Desarrolla hábitos de respeto y cuidado hacia la salud propia, el entorno, los seres vivos y el medio ambiente, identificando el impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural, iniciándose en el uso y práctica del consumo responsable.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Gymkana

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: CALENTAMIENTO (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
Activar el aparato locomotor es fundamental y primordial para evitar lesiones y adaptar al cuerpo a las tareas, ejercicios o actividades a ejecutar.	
EJERCICIOS	
Técnica de carrera. Movilidad articular. Muralla china. Pilla-pilla infinito.	
METODOLOGÍA	
La metodología dentro del área de Educación Física se va a caracterizar por ser motivadora, inclusiva, significativa y comunicativa. Tendremos en cuenta los intereses del alumnado, así como propondremos nuevos deportes alternativos.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
Mes de Diciembre	- Pista de fútbol-sala y de mini-basquet. - Materiales varios: conos, picas, aros, cuerdas, balones de goma-espuma...
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EFI.1.1.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.	
CRITERIOS	
EFI.1.1.1.Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, buscando la posibilidad de integrar normas de seguridad y hábitos de higiene, en prácticas motrices cotidianas, conociendo sus beneficios para el establecimiento de un estilo de vida activo. EFI.1.1.2.Explorar las posibilidades de la propia motricidad a través del juego, practicando en distintas situaciones cotidianas, medidas básicas de cuidado de la salud personal a través de la higiene corporal y la educación postural. EFI.1.1.3.Vivenciar juegos de activación y vuelta a la calma identificando su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz. EFI.1.1.4.Identificar los valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos y respetando a todos los participantes con independencia de sus diferencias individuales.	
TRAZABILIDAD	
Observación directa	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: PRINCIPAL (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
Las actividades, ejercicios y juegos de desarrollo principal presentan como objetivo fundamental la adquisición de las habilidades físicas básicas del alumnado acorde a sus edades y punto de partida motor.	
EJERCICIOS	
Ver archivo adjunto	
METODOLOGÍA	
La metodología dentro del área de Educación Física se va a caracterizar por ser motivadora, inclusiva, significativa y comunicativa. Tendremos en cuenta los intereses del alumnado, así como propondremos nuevos deportes alternativos.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
Mes de Diciembre	- Pista de fútbol-sala y de mini-basquet. - Materiales varios: conos, picas, aros, cuerdas, balones de goma-espuma...
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EFI.1.2.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.1.3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva,	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: PRINCIPAL (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
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.1.2.1.Vivenciar la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, identificando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos. EFI.1.2.2.Explorar situaciones variadas en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias. EFI.1.2.3.Vivenciar y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal. EFI.1.3.1.Vivenciar las emociones que se producen durante el juego y la actividad física, iniciándose en la gestión positiva de las mismas. EFI.1.3.2.Acordar normas y reglas de juegos consensuadas en clase, interactuando con diálogo y aceptando las diferencias individuales. EFI.1.3.3.Iniciarse en prácticas motrices cotidianas cooperativas, mostrando actitudes de respeto y responsabilidad.	
TRAZABILIDAD	
Observación directa	
ARCHIVO ADJUNTO	
03 EF Sumamos en positivo (Juegos Cooperativos).docx	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: CONCLUSIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
Tras una serie de actividades, juegos o ejercicios exigentes es primordial volver a la calma y bajar las pulsaciones.	
EJERCICIOS	
- Gallinita ciega. - Ratón que te pilla el gato. - La bomba. - ¿Quién falta?	
METODOLOGÍA	
La metodología dentro del área de Educación Física se va a caracterizar por ser motivadora, inclusiva, significativa y comunicativa. Tendremos en cuenta los intereses del alumnado, así como propondremos nuevos deportes alternativos.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
Mes de Diciembre	- Pista de fútbol-sala y de mini-basquet. - Materiales varios: pelotas de goma-espuma, pañuelo...
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EFI.1.1.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.1.5.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	
EFI.1.1.4.Identificar los valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos y respetando a todos los participantes con independencia de sus diferencias individuales. EFI.1.5.1.Explorar el entorno natural y urbano, aprendiendo a utilizarlo de forma segura, conociendo otros usos desde la motricidad, adoptando actitudes de respeto hacia ellos durante el desarrollo de distintas prácticas lúdico-recreativas en contextos terrestres o acuáticos e iniciándose en su cuidado y conservación.	
TRAZABILIDAD	
Observación directa	
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.

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026

Curso: 1º de Educ. Prima.

Título: SDA 5: JUEGOS POPULARES Y DEL MUNDO

Temporalización: FEBRERO

Justificación: Las raíces culturales, lúdicas y deportivas, así como el fomento del mantenimiento de su uso, son elementos fundamentales para promover la cultura andaluza y la práctica lúdica-deportiva en el entorno cercano. Por ello, es fundamental desde los primeros cursos de la etapa, introducir juegos que puedan practicar a lo largo de la misma y conocer la importancia del deporte andaluz desde una perspectiva de género, así como la introducción de otros juegos de otros países que nos acerquen a su cultura y tradiciones.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Educación Física

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
EFI.1.4.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.1.4.1.Vivenciar juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano, valorando su componente lúdico y disfrutando de su puesta en práctica..
EFI.1.4.2.Conocer a referentes del deporte de ambos géneros del entorno cercano, reconociendo el esfuerzo y la dedicación requeridos para alcanzar el éxito.
EFI.1.4.3.Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.
SABERES BÁSICOS
EFI.1.D.2.Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.
EFI.1.D.4.Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.
EFI.1.E.1.Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la cultura andaluza.
EFI.1.E.2.Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros.
EFI.1.E.3.Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter artístico-expresivo.
EFI.1.E.4.Deporte y perspectiva de género: referentes en el deporte de distintos géneros.
DESCRIPTORES OPERATIVOS
CC3. Realiza pequeñas reflexiones y diálogos, siguiendo indicaciones sobre la responsabilidad a la hora de enfrentarse a los problemas con capacidad sobre ciertas cuestiones éticas y sociales, poniendo en práctica actitudes y valores que promuevan el respeto a diferentes culturas, así como el rechazo a los estereotipos, prejuicios y roles que supongan discriminación y violencia.
CCEC1. Se inicia, con ayuda, en el reconocimiento de elementos característicos de distintas manifestaciones artísticas y culturales que forman parte del patrimonio de su entorno intercultural, tomando conciencia de la necesidad e importancia de respetarlas.
CCEC2. Disfruta de la participación en distintas actividades plásticas, musicales y de expresión corporal propias del patrimonio artístico y cultural de su entorno, reconociendo los elementos característicos básicos de diferentes lenguajes artísticos, e identificando algunos soportes empleados.
CCEC3. Explora las posibilidades expresivas de su propio cuerpo, comunicando ideas, sensaciones y emociones mediante el uso de diferentes lenguajes en la expresión de manifestaciones culturales y artísticas sencillas, mostrando una actitud de respeto y empatía e interactuando progresivamente con el entorno.
CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de elementos básicos de diferentes lenguajes artísticos, a través de técnicas sencillas (plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras y corporales), participando colaborativamente y de manera guiada en el proceso de creación de distintas manifestaciones artísticas y culturales, mostrando respeto y disfrute del proceso creativo.
CD1. Hace uso de ciertas herramientas digitales para búsquedas muy sencillas y guiadas de la información (palabras clave, selección de información básica...) sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal, mostrando una actitud respetuosa con los contenidos obtenidos.
CD2. Se inicia en la creación de pequeñas tareas de contenido digital (texto, imagen, audio, vídeo...) de acuerdo con las necesidades educativas, comprendiendo las preguntas planteadas y utilizando con la ayuda del docente diferentes recursos y herramientas digitales

para expresar ideas, sentimientos y conceptos, siendo consciente de la autoría de los trabajos.

CD3. Participa, de manera guiada, en la realización de actividades o proyectos escolares cooperativos a través del uso de herramientas o aplicaciones digitales que le permiten el intercambio comunicativo, así como el trabajo de forma cooperativa en un ambiente digital conocido y supervisado, valorando su uso de manera responsable.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: FICHA AUTORRELLENABLE DEL JUEGO SELECCIONADO.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 1. MOTIVACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Los juegos y ejercicios planteados durante esta actividad estarán relacionados con el reto o desafío (producto final) de los objetivos de aprendizaje, buscando despertar la curiosidad.	
EJERCICIOS	
<p>Calentamiento: 10 minutos</p> <p>Presentación de la nueva tarea de aprendizaje que tendrán que llevar a cabo. Explicar brevemente lo que vamos a trabajar en las próximas semanas. Practicaremos e investigaremos sobre juegos a los que jugaban nuestros padres y abuelos. Conocerán deportistas de ambos sexos nacidos en nuestra localidad</p> <p>Normas de clase. Planteamos una acción o juego y al finalizar se explica una norma asociada.</p> <p>Ej. Representación no verbal de una acción. Norma 1. Estamos en silencio cuando el profe explica.</p> <p>Juego de calentamiento: LA CADENA HUMANA.</p> <p>Parte principal: 35 minutos</p> <p>Deportistas locales. El docente presentará varios deportistas (de ambos sexos) del entorno cercano. Si es posible de la localidad o provincia. Se puede ampliar a la comunidad andaluza. Cada deportista llevará asignado un juego asociado a su deporte.</p> <p>Ejemplo.</p> <p>Deportes de equipo (Jugadora o jugador de un equipo). Cuatro pases con gol, canasta o pase a campo contrario dependiendo del deporte jugado.</p> <p>Deportes con implementos. Pases por parejas con el implemento o rondo en el que 4 se la pasan y uno la roba (tenis, bádminton o hockey)</p> <p>Atletismo. Carrera de relevos, carreras de obstáculos o combinación de pruebas.</p> <p>A qué jugaban nuestros abuelos. Plantear varios juegos populares típicos del barrio, pueblo o localidad.</p> <p>Ejemplo. (Modificar por juegos populares de la zona)</p> <p>Carrera de sacos. De forma individual, por parejas o grupos de cuatro personas.</p> <p>El pañuelo. Se enfrentan dos equipos. Cada grupo en un extremo de la pista y el profesor con el pañuelo en el centro. Cuando se diga un número saldrán de cada equipo los alumnos/as que lo tienen asignados. Ganará quien lleve el pañuelo a su campo sin ser pillado.</p> <p>Pídola. Los alumnos/as en hilera en posición de burro a un metro y medio de distancia, El último los deberá ir saltando a todos. Si ve que son muy altos, puede pedirles que se ponga en bolita o pasar por debajo. Solo puede pasar por debajo 3 veces.</p> <p>Vuelta a la calma: 5 minutos</p> <p>Puesta en común sobre el juego realizado.</p> <p>Juegos populares. Mostraremos la ficha que completarán al final y pediremos que pregunten a los abuelos juegos a los que jugaban en la calle, barrio, playa,</p> <p>Higiene corporal. Explicación de cómo se llevará a cabo a lo largo del curso y materiales a traer.</p>	
METODOLOGÍA	
Activas, participativas y favorecedoras de la inclusión: Aprendizaje cooperativo, Aprendizaje basado en problemas, Aprendizaje servicio, Gamificación, Aprendizaje basado en juegos (ABJ).	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
FEBRERO	<p>1. Material Deportivo Convencional:</p> <p>Balones: De diferentes tipos y tamaños, incluyendo balones medicinales.</p> <p>Aros: Para la creación de circuitos y ejercicios.</p> <p>Cuerdas: Para la práctica de saltos y actividades rítmicas.</p> <p>Conos y petos: Para delimitar espacios y crear juegos.</p> <p>2. Entorno e Instalaciones:</p> <p>El entorno natural: Aprovechar el propio espacio de la escuela o el aire libre.</p> <p>Instalaciones deportivas: Colchonetas, plintos y espalderas que se pueden utilizar de formas creativas, por ejemplo, para simular un circuito.</p> <p>3. Material de Construcción Propia y Reciclado:</p> <p>"Gobas": Implementos hechos con cartón y elástico para golpear pelotas.</p> <p>Botellas lastradas: Botellas de plástico rellenas para delimitar</p>

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 1. MOTIVACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
	<p>espacios o como bolos. Zancos: Fabricados con madera o aluminio. Palas de madera: Construidas con contrachapado y diseñadas como raquetas. Pelota cometa: Una pelota de tenis con cintas para visualizar trayectorias. 4. Material de la Vida Cotidiana: Pañuelos, toallas y telas: Útiles para diversas actividades, incluyendo las rítmicas. Gomas elásticas: Versátiles para ejercicios y juegos. Escobas y escaleras: Pueden emplearse de formas creativas en el aula de EF.</p>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
<p>EFI.1.4.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	
<p>EFI.1.4.1.Vivenciar juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano, valorando su componente lúdico y disfrutando de su puesta en práctica..</p>	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 2. ACTIVACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)
Los juegos realizados en esta sesión conectan con los conocimientos previos del alumnado.
EJERCICIOS
<p>Calentamiento: 10 Batería de juegos populares. Cada alumno/a trae de casa, al menos, la explicación de un juego popular. El docente elegirá a uno de cada grupo para que lo explique. Si se considera oportuno la sesión estará compuesta por los juegos presentados por los alumnos/as. Movilidad articular. El profesor explica y ejemplifica la rutina de movilidad articular que harán diariamente. Cada día se encargará un alumno/a de hacerlo. (Orden de lista). ¡Actívate! Acciones para aumentar la temperatura. (Desplazamientos en diferentes direcciones acompañado de paradas totales, imitación de animales u objetos) Juego de calentamiento: POLICÍAS Y LADRONES. Parte principal: 35 Posibles juegos para la sesión. Si no elegimos los de los niños/as. La rayuela. Con una tiza blanca y sobre el suelo se dibujan cuadrados y se enumeran del uno al diez. Luego, cada participante deberá coger una piedra y tirarla sobre cada casilla; deberá completar el casillero saltando con una sola pierna por cada número hasta llegar donde está la piedra, y así sucesivamente. Si la piedra no cae dentro de la casilla correspondiente, pierde su turno y le toca al siguiente. El Ganador será el primero en llegar al Número Diez. La gallinita ciega. Los participantes sortean para ver quién comienza, este tendrá que taparse los ojos con la prenda y dar vueltas sobre sí mismo. Cantando la siguiente canción: `Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal, date la vuelta y lo encontrarás. Una vez terminada la canción, el niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás. Lunes antes de almorzar. (Canción modificada) Las acciones que se plantean estarán relacionadas con juegos o deportes. De esta forma trabajamos la perspectiva de género. El escondite o botella. Consiste en que uno o varios niños se esconden y otro tiene que buscar a los que se han escondido. Antes de comenzar a jugar se delimita la zona donde los participantes podrán esconderse y el tiempo que contará para que se puedan esconder. Se sortea para ver quién empieza a buscar y deberá encontrar a todos los niños; si no consigue a alguno pierde y deberá volver a buscar. Soga-tira. Se traza una línea divisoria en el terreno de juego y en la mitad de la cuerda se ata el pañuelo. A cada lado del pañuelo se ponen igual número de jugadores de los dos equipos. Se tensa la cuerda tirando de ambos lados y se coloca el pañuelo justo sobre la línea divisoria del campo de juego. A la señal todos los jugadores tiran de la cuerda hacia su lado y gana el equipo que consigue arrastrar a todos los jugadores del otro equipo al otro lado de la línea Vuelta a la calma: 5 Tres en raya</p>

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 2. ACTIVACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
Presentamos a un deportista. El profesor realiza una muestra de imágenes de varios deportistas para orientar a los alumnos/as en esa parte del producto final. Relajación, Hidratación e Higiene personal/corporal.	
METODOLOGÍA	
Activas, participativas y favorecedoras de la inclusión: Aprendizaje cooperativo, Aprendizaje basado en problemas, Aprendizaje basado en juegos (ABJ).	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
FEBRERO	<p>1. Material Deportivo Convencional: Balones: De diferentes tipos y tamaños, incluyendo balones medicinales. Aros: Para la creación de circuitos y ejercicios. Cuerdas: Para la práctica de saltos y actividades rítmicas. Conos y petos: Para delimitar espacios y crear juegos.</p> <p>2. Entorno e Instalaciones: El entorno natural: Aprovechar el propio espacio de la escuela o el aire libre. Instalaciones deportivas: Colchonetas, plintos y espaldaras que se pueden utilizar de formas creativas, por ejemplo, para simular un circuito.</p> <p>3. Material de Construcción Propia y Reciclado: "Gobas": Implementos hechos con cartón y elástico para golpear pelotas. Botellas lastradas: Botellas de plástico rellenas para delimitar espacios o como bolos. Zancos: Fabricados con madera o aluminio. Palas de madera: Construidas con contrachapado y diseñadas como raquetas. Pelota cometa: Una pelota de tenis con cintas para visualizar trayectorias.</p> <p>4. Material de la Vida Cotidiana: Pañuelos, toallas y telas: Útiles para diversas actividades, incluyendo las rítmicas. Gomas elásticas: Versátiles para ejercicios y juegos. Escobas y escaleras: Pueden emplearse de formas creativas en el aula de EF.</p>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EF1.1.4.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	
EF1.1.4.2.Conocer a referentes del deporte de ambos géneros del entorno cercano, reconociendo el esfuerzo y la dedicación requeridos para alcanzar el éxito.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 3. EXPLORACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)
Durante esta sesión, el alumnado debe organizar, estructurar e integrar lo que va a trabajar, y para ello, debe manipular y experimentar.
EJERCICIOS
Calentamiento: 10

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 3. EXPLORACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)	
<p>La sesión se podrá realizar en el patio o el entorno cercano si lo permite.</p> <p>Movilidad articular. Con la ayuda del profesor, un alumno/a realizará la movilidad articular.</p> <p>Explicación de los juegos que se llevarán a cabo en diferentes postas. Los juegos se podrán realizar con chinos o canicas</p> <p>Movilidad articular (estática/dinámica).</p> <p>¡Actívate! Acciones para aumentar la temperatura. (Desplazamientos en diferentes direcciones acompañado de paradas totales, imitación de animales u objetos).</p> <p>Juego de calentamiento: LA MURALLA.</p> <p>Parte principal: 35</p> <p>Las chinascas. Grupos de cuatro personas. Consiste en dejar caer cinco chinascas (piedras o chinascas) y escoger una como el marcador, el cual será lanzado hacia arriba y mientras está el aire, se coge del suelo una piedra de los cuatro restantes con la misma mano con que se ha lanzado el marcador. Una vez que se hayan cogido todas de una en una, luego de dos en dos, tres y una, y, por último, todas a la vez.</p> <p>Si alguna de las piedras toca el suelo o si no se recogen las piedras, el turno es del siguiente jugador. Este deberá juntar las manos (en forma de cuenco) de tal manera que quepan todas las chinascas, se lanzan y el jugador deberá recogerlas solo con los dorsos de las manos.</p> <p>Te atrapo. Por parejas. Cada alumno con una china o con una canica. El primero de ellos lanza la Piedra a una distancia de 2 a 5 metros, el rival tiene tres intentos para golpearla. Van alterando los roles. Cuando se consigan 10 puntos se cambian de parejas de ganadores y perdedores</p> <p>El triángulo. Cada alumno/a introduce en un triángulo 2 canicas. Con la canica lanzadora, desde la distancia determinada tendrán que intentar sacar las canicas. Gana el alumno que al final tenga más canicas.</p> <p>El hoyo. Se hace un hoyo en el suelo. Desde la distancia que elija, el primer jugador lanza una o dos canicas de cada jugador. Si introduce un número de canicas que considera que nadie puede superar. Hace una apuesta. Se lleva las canicas el jugador que gane la apuesta.</p> <p>Puntería de canicas. Se elabora un castillo de cartón con diferentes puertas de diferentes tamaños. Desde la distancia propuesta intentará colar canicas por las diferentes puertas. Ganará quien más puntos consiga.</p> <p>Vuelta a la calma: 5</p> <p>Puesta en común de lo trabajado. Juego de canicas propuesto por un alumno/a</p> <p>La diana. Juego de canicas de puntería con una diana.</p> <p>Relajación, Hidratación e Higiene personal/corporal.</p>	
METODOLOGÍA	
<p>Activas, participativas y favorecedoras de la inclusión: Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos (ABP), Aprendizaje basado en problemas, Aprendizaje basado en juegos (ABJ).</p>	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
FEBRERO	<p>1. Material Deportivo Convencional:</p> <p>Balones: De diferentes tipos y tamaños, incluyendo balones medicinales.</p> <p>Aros: Para la creación de circuitos y ejercicios.</p> <p>Cuerdas: Para la práctica de saltos y actividades rítmicas.</p> <p>Conos y petos: Para delimitar espacios y crear juegos.</p> <p>2. Entorno e Instalaciones:</p> <p>El entorno natural: Aprovechar el propio espacio de la escuela o el aire libre.</p> <p>Instalaciones deportivas: Colchonetas, plintos y espalderas que se pueden utilizar de formas creativas, por ejemplo, para simular un circuito.</p> <p>3. Material de Construcción Propia y Reciclado:</p> <p>"Gobas": Implementos hechos con cartón y elástico para golpear pelotas.</p> <p>Botellas lastradas: Botellas de plástico rellenas para delimitar espacios o como bolos.</p> <p>Zancos: Fabricados con madera o aluminio.</p> <p>Palas de madera: Construidas con contrachapado y diseñadas como raquetas.</p> <p>Pelota cometa: Una pelota de tenis con cintas para visualizar trayectorias.</p> <p>4. Material de la Vida Cotidiana:</p> <p>Pañuelos, toallas y telas: Útiles para diversas actividades,</p>

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 3. EXPLORACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)	
	incluyendo las rítmicas. Gomas elásticas: Versátiles para ejercicios y juegos. Escobas y escaleras: Pueden emplearse de formas creativas en el aula de EF.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EF1.1.4.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	
EF1.1.4.3.Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 4. ESTRUCTURACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
A través de esta sesión, se introducirán nuevos aprendizajes para el producto final.	
EJERCICIOS	
<p>Calentamiento: 10</p> <p>Movilidad articular (estática/dinámica). Realizada por el profesor para recordar sus partes, en las próximas las realizará el alumno asignado.</p> <p>¡Actívatelo! Acciones para aumentar la temperatura. (Desplazamientos en diferentes direcciones acompañado de paradas totales, imitación de animales u objetos).</p> <p>Juego de calentamiento: EL INFECTADO. TORITO EN ALTO, TULA</p> <p>Parte principal: 35¿</p> <p>Carrera de sacos. Individual o carrera de relevos. Cada alumno/a deberá recorrer una distancia dentro de un saco, saltando con los pies juntos.</p> <p>Llevamos agua con vaso. Individual o carrera de relevos. Situados en un extremo de la pista con un vaso y en el otro extremo un recipiente vacío, (jarra, cubo,). Deberán llenar el recipiente llevando vasos de agua de diferente forma. (en la boca, en la mano, con dos manos, por parejas,</p> <p>Carrera del huevo y la cuchara. Carrera de relevos donde los alumnos tendrán que realizar una competición desplazando un huevo duro o pelota de ping-pong sobre una cuchara.</p> <p>Carrera de la carretilla. Competición por parejas donde tendrán que realizar un recorrido en posición de carretilla, cambiarán sus posiciones en la ida y la vuelta.</p> <p>Carrera de las 3 piernas. Los alumnos/as por parejas se atan una cuerda o elástico a la pierna izquierda de un jugador y derecha del otro. Realizan carreras por parejas o relevos con tres piernas a la distancia determinada por el docente.</p> <p>Sillita de la reina. Grupos de tres. Dos de ellos se enlazan las manos formando una cruz y el tercero se sienta sobre ellas. Realizarán una carrera de 20 metros. Deben pasar por las tres posiciones.</p> <p>El pañuelo. Se enfrentan dos equipos. Cada grupo en un extremo de la pista y el profesor con el pañuelo en el centro. Cuando se diga un número saldrán de cada equipo los alumnos/as que lo tienen asignados. Ganará quien lleve el pañuelo a su campo sin ser pillado.</p> <p>Vuelta a la calma: 5</p> <p>El teléfono escacharrado. Se sientan en el círculo. El primero dice en el oído una palabra o frase al segundo, el segundo se la repite al tercero y así sucesivamente. Comprobamos si llega o no la misma frase al final.</p> <p>Relajación, Hidratación e Higiene personal/corporal.</p>	
METODOLOGÍA	
Activas, participativas y favorecedoras de la inclusión: Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos (ABP), Aprendizaje basado en problemas, Aprendizaje basado en juegos (ABJ).	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
FEBRERO	1. Material Deportivo Convencional: Balones: De diferentes tipos y tamaños, incluyendo balones medicinales. Aros: Para la creación de circuitos y ejercicios.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 4. ESTRUCTURACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
	<p>Cuerdas: Para la práctica de saltos y actividades rítmicas. Conos y petos: Para delimitar espacios y crear juegos.</p> <p>2. Entorno e Instalaciones: El entorno natural: Aprovechar el propio espacio de la escuela o el aire libre. Instalaciones deportivas: Colchonetas, plintos y espalderas que se pueden utilizar de formas creativas, por ejemplo, para simular un circuito.</p> <p>3. Material de Construcción Propia y Reciclado: "Gobas": Implementos hechos con cartón y elástico para golpear pelotas. Botellas lastradas: Botellas de plástico rellenas para delimitar espacios o como bolos. Zancos: Fabricados con madera o aluminio. Palas de madera: Construidas con contrachapado y diseñadas como raquetas. Pelota cometa: Una pelota de tenis con cintas para visualizar trayectorias.</p> <p>4. Material de la Vida Cotidiana: Pañuelos, toallas y telas: Útiles para diversas actividades, incluyendo las rítmicas. Gomas elásticas: Versátiles para ejercicios y juegos. Escobas y escaleras: Pueden emplearse de formas creativas en el aula de EF.</p>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EFI.1.4.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.1.4.1.Vivenciar juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano, valorando su componente lúdico y disfrutando de su puesta en práctica..	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 5. APLICACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
Mediante los juegos de esta sesión se realizará el producto final para responder al reto planteado.
EJERCICIOS
<p>Calentamiento: 10</p> <p>Movilidad articular (estática/dinámica). Realizada por el profesor para recordar sus partes, en las próximas las realizará el alumno asignado.</p> <p>¡Actívate! Acciones para aumentar la temperatura. (Desplazamientos en diferentes direcciones acompañado de paradas totales, imitación de animales u objetos).</p> <p>Juego de calentamiento: Achicar pelotas. Pelotas de diferentes tamaños repartidas a dos equipos situados en dos mitades de la pista. Durante un minuto deberán estar enviando pelotas al otro campo. Al final ganará el equipo que tenga menos pelotas en el suyo cuando el docente de la señal.</p> <p>Parte principal: 35</p> <p>Pelota a la pared. Individual o en grupo. Los alumnos lanzan la pelota a la pared y la reciben realizando diversidad de acciones. Iremos aumentando la complejidad. Recoger con un bote, dando una palmada, que pase por debajo de las piernas, con giro, ¿ y propuestas de los alumnos/as</p> <p>Pies quietos. Los participantes se reúnen, formando un círculo, en el centro del terreno de juego, y el jugador que paga se coloca en el centro del círculo con la pelota. Este jugador lanza la pelota hacia arriba, verticalmente, y a la vez dice el nombre de un compañero que</p>

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 5. APLICACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
<p>debe recoger la pelota lo antes posible y gritar ¡pies quietos! Los demás jugadores que hasta ese momento se alejaban de la pelota, permanecerán inmóviles. El jugador nombrado y en posesión de la pelota, lanzará desde donde la haya cogido a uno de los jugadores para intentar tocarle. El jugador podrá mover el cuerpo para intentar esquivar la pelota, pero sin despegar los pies del suelo. Si la pelota lanzada toca al jugador, será este el que lance la pelota al aire una vez agrupados los jugadores. Si la pelota no toca al jugador, volverá a lanzarla el mismo. Variante: Se pueden dar tres pasos antes de lanzar la pelota a uno de los jugadores.</p> <p>Pelota sentada. Los jugadores que disponen libremente por el espacio. La persona que tiene el balón lo lanza (en estático) con la intención de dar a otro jugador. Si la pelota da a un jugador sin que esta bote al suelo antes, este jugador tiene que quedar sentado hasta que se salve. Puede salvarse tocando el balón mientras está sentado. Una vez ha tocado el balón se puede poner de pie y seguir jugando. Cuando la pelota bota antes de dar al jugador, no se tiene que sentar porque sigue vivo. Si un jugador está sentado y coge el balón puede pasar el balón a otro jugador sentado antes de levantarse, así el otro también se salva.</p> <p>Caza -patos. Un jugador con una pelota colocado a 4-6 metros del resto. Los compañeros deben intentar cruzar el puente (distancia en línea recta de 6 metros) sin que el cazador les dé con la pelota. Si consigue cazarlos a todos cambiamos de rol.</p> <p>Quema.</p> <p>Vuelta a la calma: 5</p> <p>La petanca. En grupos de 6 personas realizan una competición de petanca.</p> <p>Recogida de material.</p> <p>Relajación, Hidratación e Higiene personal/corporal.</p>	
METODOLOGÍA	
Activas, participativas y favorecedoras de la inclusión: Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos (ABP), Aprendizaje basado en problemas, Aprendizaje basado en juegos (ABJ).	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
FEBRERO	<p>1. Material Deportivo Convencional:</p> <p>Balones: De diferentes tipos y tamaños, incluyendo balones medicinales.</p> <p>Aros: Para la creación de circuitos y ejercicios.</p> <p>Cuerdas: Para la práctica de saltos y actividades rítmicas.</p> <p>Conos y petos: Para delimitar espacios y crear juegos.</p> <p>2. Entorno e Instalaciones:</p> <p>El entorno natural: Aprovechar el propio espacio de la escuela o el aire libre.</p> <p>Instalaciones deportivas: Colchonetas, plintos y espaldaras que se pueden utilizar de formas creativas, por ejemplo, para simular un circuito.</p> <p>3. Material de Construcción Propia y Reciclado:</p> <p>"Gobas": Implementos hechos con cartón y elástico para golpear pelotas.</p> <p>Botellas lastradas: Botellas de plástico rellenas para delimitar espacios o como bolos.</p> <p>Zancos: Fabricados con madera o aluminio.</p> <p>Palas de madera: Construidas con contrachapado y diseñadas como raquetas.</p> <p>Pelota cometa: Una pelota de tenis con cintas para visualizar trayectorias.</p>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EFI.1.4.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.1.4.2.Conocer a referentes del deporte de ambos géneros del entorno cercano, reconociendo el esfuerzo y la dedicación requeridos para alcanzar el éxito.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 6. CONCLUSIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
Para concluir con esta SdA, se propondrán juegos y actividades para dar difusión a los resultados, evaluación del proceso y transferencia de aprendizaje adquirido.	
EJERCICIOS	
<p>Calentamiento: 10</p> <p>Movilidad articular (estática/dinámica).</p> <p>¡Actíivate! Acciones para aumentar la temperatura. (Desplazamientos en diferentes direcciones acompañado de paradas totales, imitación de animales u objetos).</p> <p>Juego de calentamiento: PILLAPILLA con pelota.</p> <p>Parte principal: 35</p> <p>REGLAS</p> <p>Se necesitan 5-7 conos (1 de color diferente) y 1 o 2 pelotas suaves.</p> <p>2 equipos de 5-10 jugadores en un espacio 20 x 20 metros.</p> <p>Un equipo atacante fuera del cuadrado, un jugador del equipo defensor en el centro del cuadrado, cuando toque el cono diferente su objetivo es llevar 1 a 1 el resto de conos y colocarlos encima del central, evitando ser tocado con la pelota por los jugadores del equipo atacante, siempre por debajo de la cabeza.</p> <p>El objetivo de los atacantes es tocar al compañero que está cogiendo los conos con un lanzamiento desde fuera del cuadrado.</p> <p>Los atacantes se puede pasar la pelota.</p> <p>Si una pelota queda en el interior, pueden entrar a recogerla y salir.</p> <p>El defensor puede atrapar al vuelo un lanzamiento y enviar la pelota lo más lejos posible.</p> <p>Si el defensor es tocado por una pelota del equipo atacante, este es eliminado y entra otro compañero.</p> <p>Se produce un cambio de roles, cuando hayan entrado todos los defensores.</p> <p>Se puede cambiar el tamaño del espacio y el número de conos.</p> <p>Usar pelotas suaves y se prohíbe el lanzamiento por encima de la cabeza o muy potentes.</p> <p>Vuelta a la calma: 5</p> <p>Puesta en común.</p> <p>Relajación, Hidratación e Higiene personal/corporal.</p>	
METODOLOGÍA	
Activas, participativas y favorecedoras de la inclusión: Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos (ABP), Aprendizaje basado en problemas, Aprendizaje basado en juegos (ABJ).	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
FEBRERO	<p>1. Material Deportivo Convencional:</p> <p>Balones: De diferentes tipos y tamaños, incluyendo balones medicinales.</p> <p>Aros: Para la creación de circuitos y ejercicios.</p> <p>Cuerdas: Para la práctica de saltos y actividades rítmicas.</p> <p>Conos y petos: Para delimitar espacios y crear juegos.</p> <p>2. Entorno e Instalaciones:</p> <p>El entorno natural: Aprovechar el propio espacio de la escuela o el aire libre.</p> <p>Instalaciones deportivas: Colchonetas, plintos y espalderas que se pueden utilizar de formas creativas, por ejemplo, para simular un circuito.</p> <p>3. Material de Construcción Propia y Reciclado:</p> <p>"Gobas": Implementos hechos con cartón y elástico para golpear pelotas.</p> <p>Botellas lastradas: Botellas de plástico rellenas para delimitar espacios o como bolos.</p> <p>Zancos: Fabricados con madera o aluminio.</p> <p>Palas de madera: Construidas con contrachapado y diseñadas como raquetas.</p> <p>Pelota cometa: Una pelota de tenis con cintas para visualizar trayectorias.</p>

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 6. CONCLUSIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
	<p>4. Material de la Vida Cotidiana: Pañuelos, toallas y telas: Útiles para diversas actividades, incluyendo las rítmicas. Gomas elásticas: Versátiles para ejercicios y juegos. Escobas y escaleras: Pueden emplearse de formas creativas en el aula de EF.</p>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
<p>EFI.1.4.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	
<p>EFI.1.4.3.Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.</p>	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	
Captura de pantalla 2025-09-21 a las 12.06.30.png	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026 **Curso:** 1º de Educ. Prima.

Título: SdA 6: EQUILIBRIO Y COORDINACIÓN.

Temporalización: octubre - noviembre

Justificación: Esta tercera propuesta pretende que el alumnado desarrolle sus conocimientos y esquema corporal, basándose en situaciones de juegos conocidos y de fácil ejemplificación. Seguiremos retomando las normas y rutinas para aumentar el tiempo de compromiso motor y basándonos en el desarrollo de la coordinación y el equilibrio.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Educación Física

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
EF1.1.2.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.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
EF1.1.2.1.Vivenciar la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, identificando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos. EF1.1.2.2.Explorar situaciones variadas en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias. EF1.1.2.3.Vivenciar y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.
SABERES BÁSICOS
EF1.1.B.1.Elección de la práctica física: vivencia de diversas experiencias corporales en distintos contextos EF1.1.B.4.Planificación y autorregulación de proyectos motores sencillos: objetivos o metas. Utilización de recursos digitales. EF1.1.C.1.Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. EF1.1.C.2.Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal: conciencia corporal. Lateralidad y su proyección en el espacio. Coordinación óculo-pédica y óculo-manual. Equilibrio estático y dinámico. EF1.1.C.3.Capacidades físicas desde el ámbito lúdico y el juego. EF1.1.C.4.Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. EF1.1.C.5.Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos. Apoyo en recursos digitales.
DESCRIPTORES OPERATIVOS
CD1. Hace uso de ciertas herramientas digitales para búsquedas muy sencillas y guiadas de la información (palabras clave, selección de información básica...) sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal, mostrando una actitud respetuosa con los contenidos obtenidos. CD2. Se inicia en la creación de pequeñas tareas de contenido digital (texto, imagen, audio, vídeo...) de acuerdo con las necesidades educativas, comprendiendo las preguntas planteadas y utilizando con la ayuda del docente diferentes recursos y herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conceptos, siendo consciente de la autoría de los trabajos. CD3. Participa, de manera guiada, en la realización de actividades o proyectos escolares cooperativos a través del uso de herramientas o aplicaciones digitales que le permiten el intercambio comunicativo, así como el trabajo de forma cooperativa en un ambiente digital conocido y supervisado, valorando su uso de manera responsable. CPSAA4. Muestra una actitud responsable ante las diferentes propuestas de trabajo planteadas, y desarrolla una actitud de esfuerzo, motivación y constancia ante nuevos retos, siendo capaz de adoptar posturas críticas cuando se le ayuda a que reflexione. CPSAA5. Se inicia en el uso de estrategias sencillas de aprendizaje y muestra iniciativa por participar en actividades que le ayudan a ampliar sus conocimientos y a evaluar el trabajo realizado, de manera guiada, enfrentándose a los retos y desafíos que se plantean, valorando su trabajo y el de los demás. STEM1. Se inicia, de manera guiada, en la resolución de problemas del entorno inmediato para resolver pequeñas investigaciones

matemáticas, utilizando algunos razonamientos y estrategias simples en situaciones conocidas, y reflexionando sobre el proceso seguido y las conclusiones obtenidas.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Moverse de forma eficiente en distintas actividades motrices

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ESTACIONES COORDINADAS (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Coordinarse y equilibrarse en la vida cotidiana. Hábitos posturales adecuados.	
EJERCICIOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Estaciones por grupo en las que trabajamos la coordinación y el equilibrio. - Juegos de persecución trabajando la coordinación y el equilibrio. - Juegos para mejorar la postura corporal. - Equilibrio estático y en movimiento. 	
METODOLOGÍA	
Asignación de tareas y cooperativa.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
Marzo	Pista polideportiva y materiales de EF
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EF1.1.2.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.	
CRITERIOS	
EF1.1.2.1.Vivenciar la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, identificando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: CIRCUITO EQUILIBRIO (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)	
Realización de las distintas pruebas colocadas a lo largo del espacio.	
EJERCICIOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Circuitos con pruebas relacionadas con el equilibrio. - Trabajo por parejas y gran grupo. - Equilibrio estático y dinámico. - Ejercicios con nuestro propio cuerpo y con material de EF. 	
METODOLOGÍA	
Asignación de tareas y cooperativo.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
Marzo	PISTA POLIDEPORTIVA Y MATERIAL DE EF
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EF1.1.2.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.	
CRITERIOS	
EF1.1.2.2.Explorar situaciones variadas en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026

Curso: 1º de Educ. Prima.

Título: SDA 7: JUEGOS ALTERNATIVOS

Temporalización: Abril

Justificación: Los juegos alternativos minimizan las diferencias de habilidad, permitiendo que todo el alumnado, sin importar su nivel de destreza motora, participe activamente y se sienta valorado. Al no estar basados en la fuerza o la habilidad técnica de un solo deporte, se reduce la exclusión y se fomenta un ambiente de equidad. Estas actividades promueven el desarrollo de una amplia gama de habilidades motrices básicas y genéricas, fomentan la cooperación, el respeto y el trabajo en equipo estimulando la creatividad y la resolución de problemas.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Educación Física

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
EF1.1.2.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.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
EF1.1.2.1.Vivenciar la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, identificando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos. EF1.1.2.2.Explorar situaciones variadas en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias. EF1.1.2.3.Vivenciar y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.
SABERES BÁSICOS
EF1.1.B.1.Elección de la práctica física: vivencia de diversas experiencias corporales en distintos contextos EF1.1.B.4.Planificación y autorregulación de proyectos motores sencillos: objetivos o metas. Utilización de recursos digitales. EF1.1.C.1.Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. EF1.1.C.2.Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal: conciencia corporal. Lateralidad y su proyección en el espacio. Coordinación óculo-pédica y óculo-manual. Equilibrio estático y dinámico. EF1.1.C.3.Capacidades físicas desde el ámbito lúdico y el juego. EF1.1.C.4.Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. EF1.1.C.5.Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos. Apoyo en recursos digitales.
DESCRIPTORES OPERATIVOS
CD1. Hace uso de ciertas herramientas digitales para búsquedas muy sencillas y guiadas de la información (palabras clave, selección de información básica...) sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal, mostrando una actitud respetuosa con los contenidos obtenidos. CD2. Se inicia en la creación de pequeñas tareas de contenido digital (texto, imagen, audio, vídeo...) de acuerdo con las necesidades educativas, comprendiendo las preguntas planteadas y utilizando con la ayuda del docente diferentes recursos y herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conceptos, siendo consciente de la autoría de los trabajos. CD3. Participa, de manera guiada, en la realización de actividades o proyectos escolares cooperativos a través del uso de herramientas o aplicaciones digitales que le permiten el intercambio comunicativo, así como el trabajo de forma cooperativa en un ambiente digital conocido y supervisado, valorando su uso de manera responsable. CPSAA4. Muestra una actitud responsable ante las diferentes propuestas de trabajo planteadas, y desarrolla una actitud de esfuerzo, motivación y constancia ante nuevos retos, siendo capaz de adoptar posturas críticas cuando se le ayuda a que reflexione. CPSAA5. Se inicia en el uso de estrategias sencillas de aprendizaje y muestra iniciativa por participar en actividades que le ayudan a ampliar sus conocimientos y a evaluar el trabajo realizado, de manera guiada, enfrentándose a los retos y desafíos que se plantean, valorando su trabajo y el de los demás. STEM1. Se inicia, de manera guiada, en la resolución de problemas del entorno inmediato para resolver pequeñas investigaciones

matemáticas, utilizando algunos razonamientos y estrategias simples en situaciones conocidas, y reflexionando sobre el proceso seguido y las conclusiones obtenidas.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: CARTEL INFORMATIVO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 1. MOTIVACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
Los juegos y ejercicios planteados durante esta actividad estarán relacionados con el reto o desafío (producto final) de los objetivos de aprendizaje, buscando despertar la curiosidad.	
EJERCICIOS	
<p>Calentamiento: 10 - RINGOL</p> <p>Presentación del juego nuevo.</p> <p>Explicación las reglas.</p> <p>Movilidad articular.</p> <p>¡Actívate! Acciones para aumentar la temperatura. Desplazamientos en diferentes direcciones acompañado de paradas totales, imitación de animales u objetos.</p> <p>Juego de calentamiento: LA CADENA HUMANA.</p> <p>Parte principal: 35</p> <p>Integra elementos del fútbol (golpeo con el pie), baloncesto (lanzamiento al aro), balonmano (manejo del balón en el área) y rugby (pasividad en el juego).</p> <p>Aro y Portería:</p> <p>El objetivo es introducir el balón en la portería (1 punto) o en el aro situado sobre la portería (2 puntos).</p> <p>Cómo se Juega</p> <p>Juego con el Balón:</p> <p>Se puede golpear el balón con cualquier parte del cuerpo, excepto la cabeza y los puños.</p> <p>Toques Consecutivos:</p> <p>Se permite un máximo de dos toques consecutivos de balón por jugador.</p> <p>Uso de las Manos:</p> <p>El balón solo se puede agarrar con las dos manos para realizar saques o dentro del área para lanzar al aro.</p> <p>Golpe de Pie:</p> <p>El golpeo con el pie debe ser en forma de parábola y se realiza fuera de las áreas de portería.</p> <p>Penalti:</p> <p>Se lanza un tiro libre al aro desde una distancia determinada (4 o 5 metros según la edad), sin la defensa del portero, y equivale a 1 gol.</p> <p>Materiales Necesarios</p> <p>Balón: Un balón de entre 72 y 75 cm de circunferencia y 200 g de peso.</p> <p>Aros: Para las porterías, que son el objetivo de doble puntuación.</p> <p>Porterías: Similares a porterías de fútbol o balonmano.</p>	
METODOLOGÍA	
Activas, participativas y favorecedoras de la inclusión: Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos (ABP), Aprendizaje basado en problemas, Aprendizaje basado en juegos (ABJ).	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
Abril	<p>1. Material Deportivo Convencional:</p> <p>Balones: De diferentes tipos y tamaños, incluyendo balones medicinales.</p> <p>Aros: Para la creación de circuitos y ejercicios.</p> <p>Cuerdas: Para la práctica de saltos y actividades rítmicas.</p> <p>Conos y petos: Para delimitar espacios y crear juegos.</p> <p>2. Entorno e Instalaciones:</p> <p>El entorno natural: Aprovechar el propio espacio de la escuela o el aire libre.</p> <p>Instalaciones deportivas: Colchonetas, plintos y espalderas que se pueden utilizar de formas creativas, por ejemplo, para simular un circuito.</p> <p>3. Material de Construcción Propia y Reciclado:</p> <p>"Gobas": Implementos hechos con cartón y elástico para golpear pelotas.</p> <p>Botellas lastradas: Botellas de plástico rellenas para delimitar espacios o como bolos.</p> <p>Zancos: Fabricados con madera o aluminio.</p>

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 1. MOTIVACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Motivación)	
	Palas de madera: Construidas con contrachapado y diseñadas como raquetas. Pelota cometa: Una pelota de tenis con cintas para visualizar trayectorias. 4. Material de la Vida Cotidiana: Pañuelos, toallas y telas: Útiles para diversas actividades, incluyendo las rítmicas. Gomas elásticas: Versátiles para ejercicios y juegos. Escobas y escaleras: Pueden emplearse de formas creativas en el aula de EF. 5. Recursos Didácticos y Tecnológicos: Fichas y cartas: Para actividades de autoevaluación o juegos como el Trivial de EF. Packs de Yoga o cartas de condición física: Recursos específicos para el bienestar y la salud. Herramientas emocionales: Como la tabla periódica de las emociones, para el desarrollo socioemocional. Material audiovisual: Vídeos y documentales educativos. ct
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EFI.1.2.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.	
CRITERIOS	
EFI.1.2.1.Vivenciar la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, identificando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	
Captura de pantalla 2025-09-21 a las 12.10.30.png	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 2. ACTIVACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)
Los juegos realizados en esta sesión conectan con los conocimientos previos del alumnado.
EJERCICIOS
Calentamiento: 10 - DATCHBALL Presentación del juego nuevo. Explicación las reglas. Movilidad articular. ¡Actíivate! Acciones para aumentar la temperatura. Desplazamientos en diferentes direcciones acompañado de paradas totales, imitación de animales u objetos. Juego de calentamiento: POLICÍAS Y LADRONES. Parte principal: 35 Reglas básicas para niños en el colegio Equipos: Equipos mixtos de seis jugadores cada uno. Campo: Una pista rectangular dividida por una cuerda o línea central, sin pisar. Balones: Se usan tres pelotas de goma o espuma. Inicio: Al grito de "datchball", los jugadores corren a la línea central para coger las pelotas. Eliminación: Un jugador es eliminado si lo golpea una pelota y esta luego toca el suelo, la pared o el techo. Salvar a un compañero: Se salva a un compañero eliminado si un jugador atrapa una pelota al vuelo ("aire"). Escudo: La pelota puede usarse para defenderse, pero si al desviarse golpea a un compañero y luego toca el suelo, éste queda eliminado. "Camicace": Es una acción en la que un jugador salta al campo contrario y lanza la pelota. Si acierta al rival, este queda eliminado, pero si falla o el jugador salta al campo contrario, este también queda eliminado. Jugador eliminado: Los eliminados esperan en el banco lateral en orden de eliminación para ser salvados. Vuelta a la calma: 5 Puesta en común. Relajación, Hidratación e Higiene personal/corporal.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 2. ACTIVACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
Activas, participativas y favorecedoras de la inclusión: Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos (ABP), Flipped Classroom, Aprendizaje basado en problemas, Aprendizaje servicio, Gamificación, Aprendizaje basado en juegos (ABJ).	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
Abril	<p>1. Material Deportivo Convencional: Balones: De diferentes tipos y tamaños, incluyendo balones medicinales. Aros: Para la creación de circuitos y ejercicios. Cuerdas: Para la práctica de saltos y actividades rítmicas. Conos y petos: Para delimitar espacios y crear juegos.</p> <p>2. Entorno e Instalaciones: El entorno natural: Aprovechar el propio espacio de la escuela o el aire libre. Instalaciones deportivas: Colchonetas, plintos y espalderas que se pueden utilizar de formas creativas, por ejemplo, para simular un circuito.</p> <p>3. Material de Construcción Propia y Reciclado: "Gobas": Implementos hechos con cartón y elástico para golpear pelotas. Botellas lastradas: Botellas de plástico rellenas para delimitar espacios o como bolos. Zancos: Fabricados con madera o aluminio. Palas de madera: Construidas con contrachapado y diseñadas como raquetas. Pelota cometa: Una pelota de tenis con cintas para visualizar trayectorias.</p> <p>4. Material de la Vida Cotidiana: Pañuelos, toallas y telas: Útiles para diversas actividades, incluyendo las rítmicas. Gomas elásticas: Versátiles para ejercicios y juegos. Escobas y escaleras: Pueden emplearse de formas creativas en el aula de EF.</p> <p>5. Recursos Didácticos y Tecnológicos: Fichas y cartas: Para actividades de autoevaluación o juegos como el Trivial de EF. Packs de Yoga o cartas de condición física: Recursos específicos para el bienestar y la salud. Herramientas emocionales: Como la tabla periódica de las emociones, para el desarrollo socioemocional. Material audiovisual: Vídeos y documentales educativos. ct</p>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EFI.1.2.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.	
CRITERIOS	
EFI.1.2.2.Explorar situaciones variadas en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 3. EXPLORACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)
Durante esta sesión, el alumnado debe organizar, estructurar e integrar lo que va a trabajar, y para ello, debe manipular y experimentar.
EJERCICIOS

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 3. EXPLORACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)	
<p>Calentamiento: 10 - LA ROSQUILLA</p> <p>Movilidad articular (estática/dinámica). Realizada por el profesor para recordar sus partes, en las presentación del juego nuevo.</p> <p>Explicación las reglas.</p> <p>Movilidad articular.</p> <p>¡Actíivate! Acciones para aumentar la temperatura. Desplazamientos en diferentes direcciones acompañado de paradas totales, imitación de animales u objetos.</p> <p>Juego de calentamiento: EL INFECTADO.</p> <p>Parte principal: 35</p> <p>Materiales y espacio</p> <p>Pelotas: Necesitarás dos pelotas por equipo. Lo ideal es que sean de un tamaño mediano (como las de balonmano) y que sean de colores diferentes para cada equipo para facilitar la identificación.</p> <p>Aros: Se usan aros de plástico o "hula hula". Necesitas dos por equipo.</p> <p>Espacio: Una cancha deportiva (balonmano, fútbol sala o bádminton) es perfecta, ya que tiene las líneas necesarias. Si no, puedes usar tizas o conos para delimitar el área de juego.</p> <p>Objetivo del juego</p> <p>El objetivo de cada equipo es pasar la PELOTA a través de su propio aro y que este se encuentre en movimiento. Al igual que una rosquilla, el aro debe tener la pelota en su centro en el momento de la anotación.</p> <p>Roles y jugadores</p> <p>Se juega en dos equipos de igual número de participantes. Los equipos deben dividirse en dos roles principales:</p> <p>Jugadores de ataque: Son los que tienen la pelota y deben moverla por el campo buscando una oportunidad para anotar.</p> <p>Jugadores de defensa: Su misión es interceptar las pelotas del equipo contrario y evitar que anoten.</p> <p>Reglas básicas</p> <p>Inicio del juego: El partido comienza con un saque desde el centro de la cancha.</p> <p>Manejo de la pelota: Los jugadores que tienen la pelota no pueden correr con ella. Solo pueden dar un máximo de tres pasos para acomodarse o para pasar.</p> <p>Pases: La pelota se mueve por el campo a través de pases entre los jugadores del mismo equipo.</p> <p>Anotación: Para que una jugada sea válida y cuente como punto, deben ocurrir dos cosas al mismo tiempo:</p> <p>Un jugador de tu equipo debe lanzar la pelota.</p> <p>Otro jugador de tu equipo debe estar sosteniendo y moviendo uno de los aros en el aire.</p> <p>La pelota debe pasar por dentro del aro.</p> <p>Intercepciones: El equipo defensor puede intentar interceptar la pelota mientras está en el aire o quitársela al jugador que la tiene en la mano (sin contacto físico agresivo).</p> <p>Faltas:</p> <p>Cualquier contacto físico (empujones, agarres, etc.) es falta.</p> <p>Correr con la pelota en la mano más de tres pasos.</p> <p>Lanzar la pelota al aro del equipo contrario.</p> <p>Variantes para el colegio</p> <p>Para adaptar La Rosquilla a diferentes edades y niveles, puedes usar estas variantes:</p> <p>Sin límite de pasos: Para los más pequeños, puedes eliminar el límite de pasos para que el juego sea más fluido y menos frustrante.</p> <p>Con más aros: Si tienes muchos niños, puedes agregar más aros al juego. Cada vez que un equipo anote con uno de sus aros, pueden obtener un punto. El equipo que logre anotar con ambos aros primero, gana.</p> <p>Lanzamiento a un aro fijo: Para enfocarse en la puntería,</p>	
METODOLOGÍA	
Activas, participativas y favorecedoras de la inclusión: Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos (ABP), Aprendizaje basado en problemas, Aprendizaje basado en juegos (ABJ).	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
Abril	<p>1. Material Deportivo Convencional:</p> <p>Balones: De diferentes tipos y tamaños, incluyendo balones medicinales.</p> <p>Aros: Para la creación de circuitos y ejercicios.</p> <p>Cuerdas: Para la práctica de saltos y actividades rítmicas.</p> <p>Conos y petos: Para delimitar espacios y crear juegos.</p> <p>2. Entorno e Instalaciones:</p> <p>El entorno natural: Aprovechar el propio espacio de la escuela o el aire libre.</p> <p>Instalaciones deportivas: Colchonetas, plintos y espalderas que se pueden utilizar de formas creativas, por ejemplo, para simular un circuito.</p> <p>3. Material de Construcción Propia y Reciclado:</p>

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 3. EXPLORACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Exploración)	
	"Gobas": Implementos hechos con cartón y elástico para golpear pelotas. Botellas lastradas: Botellas de plástico rellenas para delimitar espacios o como bolos. Zancos: Fabricados con madera o aluminio. Palas de madera: Construidas con contrachapado y diseñadas como raquetas. Pelota cometa: Una pelota de tenis con cintas para visualizar trayectorias. 4. Material de la Vida Cotidiana: Pañuelos, toallas y telas: Útiles para diversas actividades, incluyendo las rítmicas. Gomas elásticas: Versátiles para ejercicios y juegos. Escobas y escaleras: Pueden emplearse de formas creativas en el aula de EF. 5. Recursos Didácticos y Tecnológicos: Fichas y cartas: Para actividades de autoevaluación o juegos como el Trivial de EF. Packs de Yoga o cartas de condición física: Recursos específicos para el bienestar y la salud. Herramientas emocionales: Como la tabla periódica de las emociones, para el desarrollo socioemocional. Material audiovisual: Vídeos y documentales educativos. ct
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EFI.1.2.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.	
CRITERIOS	
EFI.1.2.3.Vivenciar y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 4. ESTRUCTURACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)
A través de esta sesión, se introducirán nuevos aprendizajes para el producto final.
EJERCICIOS
Calentamiento: 10 Presentación del juego nuevo. Explicación las reglas. Movilidad articular. ¡Actívate! Acciones para aumentar la temperatura. Desplazamientos en diferentes direcciones acompañado de paradas totales, imitación de animales u objetos. Juego de calentamiento: EL SEMÁFORO. Los alumnos corren cuando el maestro dice "verde", caminan cuando dice "amarillo" y se detienen cuando dice "rojo". Parte Principal 35' Reglamento básico Cancha y red: Se juega en una cancha dividida por una red de tenis. Balón: Se utiliza una pelota blanda de goma-espuma, ligera y que bote bien. Golpes: El balón se puede golpear con cualquier parte del cuerpo (mano, pie, cabeza, etc.). No tocar dos veces: Un mismo jugador no puede golpear el balón dos veces seguidas. Número de golpes: El equipo dispone de un máximo de tres golpes para devolver el balón al campo contrario. Botes: Entre golpes, se pueden dar hasta tres botes, sumando así los botes permitidos antes de que el balón llegue al otro campo. Puntuación: Se consigue un punto cuando el balón bota dos veces seguidas en el campo del rival. Saque: El saque se realiza desde una zona de saque designada, lanzando o golpeando el balón con cualquier parte del cuerpo. Infracciones: No se puede retener la pelota, tocar la red con el cuerpo, o golpear el balón de forma consecutiva con la misma parte del

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 4. ESTRUCTURACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
cuerpo. Vuelta a la Calma 5' Puesta en común. Relajación, Hidratación e Higiene personal/corporal.	
METODOLOGÍA	
Activas, participativas y favorecedoras de la inclusión: Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos (ABP), Aprendizaje basado en problemas, Aprendizaje basado en juegos (ABJ).	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
Abril	1. Material Deportivo Convencional: Balones: De diferentes tipos y tamaños, incluyendo balones medicinales. Aros: Para la creación de circuitos y ejercicios. Cuerdas: Para la práctica de saltos y actividades rítmicas. Conos y petos: Para delimitar espacios y crear juegos. 2. Entorno e Instalaciones: El entorno natural: Aprovechar el propio espacio de la escuela o el aire libre. Instalaciones deportivas: Colchonetas, plintos y espaldaras que se pueden utilizar de formas creativas, por ejemplo, para simular un circuito. 3. Material de Construcción Propia y Reciclado: "Gobas": Implementos hechos con cartón y elástico para golpear pelotas. Botellas lastradas: Botellas de plástico rellenas para delimitar espacios o como bolos. Zancos: Fabricados con madera o aluminio. Palas de madera: Construidas con contrachapado y diseñadas como raquetas. Pelota cometa: Una pelota de tenis con cintas para visualizar trayectorias. 4. Material de la Vida Cotidiana: Pañuelos, toallas y telas: Útiles para diversas actividades, incluyendo las rítmicas. Gomas elásticas: Versátiles para ejercicios y juegos. Escobas y escaleras: Pueden emplearse de formas creativas en el aula de EF.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EFI.1.2.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.	
CRITERIOS	
EFI.1.2.1.Vivenciar la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, identificando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 5. APLICACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
Mediante los juegos de esta sesión se realizará el producto final para responder al reto planteado.
EJERCICIOS
Calentamiento: 10 Presentación del juego nuevo.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 5. APLICACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)	
<p>Explicación las reglas. Movilidad articular. ¡Actívate! Acciones para aumentar la temperatura. Desplazamientos en diferentes direcciones acompañado de paradas totales, imitación de animales u objetos. Juego de calentamiento: LAS 4 ESQUINAS. Parte Principal - 35' Objetivo del Juego El principal objetivo es introducir la pelota en la portería contraria del equipo adversario. Reglas Fundamentales Golpeo con la mano: La habilidad básica es el golpeo de la pelota con las manos, aunque también se permite el uso del brazo, la cabeza y el tronco. Regla del "un solo toque": Ningún jugador puede golpear el balón dos veces consecutivas. Sin agarrar o retener: La pelota debe ser golpeada y no se permite retenerla, agarrarla o acompañarla. Uso de piernas y pies: Está prohibido golpear el balón con el pie, excepto por el portero dentro de su área y solo en situaciones defensivas. Faltas: Las infracciones, como el doble toque o el toque intencionado con el pie, se sancionan con un saque de banda a favor del equipo contrario. Vuelta a la Calma - 5' Puesta en común. Relajación, Hidratación e Higiene personal/corporal.</p>	
METODOLOGÍA	
Activas, participativas y favorecedoras de la inclusión: Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos (ABP), Aprendizaje basado en problemas, Aprendizaje basado en juegos (ABJ).	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
Abril	<p>1. Material Deportivo Convencional: Balones: De diferentes tipos y tamaños, incluyendo balones medicinales. Aros: Para la creación de circuitos y ejercicios. Cuerdas: Para la práctica de saltos y actividades rítmicas. Conos y petos: Para delimitar espacios y crear juegos.</p> <p>2. Entorno e Instalaciones: El entorno natural: Aprovechar el propio espacio de la escuela o el aire libre. Instalaciones deportivas: Colchonetas, plintos y espalderas que se pueden utilizar de formas creativas, por ejemplo, para simular un circuito.</p> <p>3. Material de Construcción Propia y Reciclado: "Gobas": Implementos hechos con cartón y elástico para golpear pelotas. Botellas lastradas: Botellas de plástico rellenas para delimitar espacios o como bolos. Zancos: Fabricados con madera o aluminio. Palas de madera: Construidas con contrachapado y diseñadas como raquetas. Pelota cometa: Una pelota de tenis con cintas para visualizar trayectorias.</p> <p>4. Material de la Vida Cotidiana: Pañuelos, toallas y telas: Útiles para diversas actividades, incluyendo las rítmicas. Gomas elásticas: Versátiles para ejercicios y juegos. Escobas y escaleras: Pueden emplearse de formas creativas en el aula de EF.</p>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
<p>EFI.1.2.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</p>	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 5. APLICACIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Aplicación)
contextos de la vida diaria.
CRITERIOS
EFl.1.2.2.Explorar situaciones variadas en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.
TRAZABILIDAD
ARCHIVO ADJUNTO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 6. CONCLUSIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)
Para concluir con esta SdA, se propondrán juegos y actividades para dar difusión a los resultados, evaluación del proceso y transferencia de aprendizaje adquirido.
EJERCICIOS
<p>Calentamiento: 10</p> <p>Presentación del juego nuevo.</p> <p>Explicación las reglas.</p> <p>Movilidad articular.</p> <p>¡Actívate! Acciones para aumentar la temperatura. Desplazamientos en diferentes direcciones acompañado de paradas totales, imitación de animales u objetos.</p> <p>Juego de calentamiento: SIGUE AL LÍDER. Los alumnos siguen al maestro realizando diferentes movimientos (saltar, girar, correr, etc.).</p> <p>¿Cómo se juega?</p> <p>Materiales: Se utiliza una "bipa" o implemento de recepción (el bottle) hecho con una garrafa, y una pelota de periódicos y globos (el bol).</p> <p>Terreno de juego: Se disputa en una cancha rectangular dividida por una red, adaptando el tamaño y la altura de la red a la edad de los jugadores.</p> <p>Habilidades: Los jugadores golpean el bol con el bottle, y al igual que en el voleibol, se pueden hacer golpeos, recepciones, desplazamientos y giros.</p> <p>Recepción y pase: La característica principal es que la recepción del bol puede necesitar uno o más golpeos previos por parte de los compañeros antes de que un jugador atrape el bol dentro de su bottle y lo pase al campo contrario.</p> <p>Modalidades y objetivos</p> <p>Adaptabilidad: Las reglas y el número de jugadores se pueden adaptar para trabajar con diferentes rangos de edad y capacidades.</p> <p>Puntos: Se gana un punto por faltas en el saque, no recibir el bol correctamente o no pasarlo al campo contrario.</p> <p>Rotación: Tras cada punto, los jugadores rotan de posición.</p> <p>Variantes: Se pueden practicar diferentes modalidades de recepción, desde la directa hasta aquellas que requieren múltiples golpeos previos.</p> <p>Vuelta a la calma: 5</p> <p>Puesta en común.</p> <p>Relajación, Hidratación e Higiene personal/corporal.</p>
METODOLOGÍA
Activas, participativas y favorecedoras de la inclusión: Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos (ABP), Aprendizaje basado en problemas, Aprendizaje basado en juegos (ABJ).
TEMPORALIZACIÓN
RECURSOS
Abril
<p>1. Material Deportivo Convencional:</p> <p>Balones: De diferentes tipos y tamaños, incluyendo balones medicinales.</p> <p>Aros: Para la creación de circuitos y ejercicios.</p> <p>Cuerdas: Para la práctica de saltos y actividades rítmicas.</p> <p>Conos y petos: Para delimitar espacios y crear juegos.</p> <p>2. Entorno e Instalaciones:</p> <p>El entorno natural: Aprovechar el propio espacio de la escuela o el aire libre.</p> <p>Instalaciones deportivas: Colchonetas, plintos y espalderas que se pueden utilizar de formas creativas, por ejemplo, para simular un circuito.</p> <p>3. Material de Construcción Propia y Reciclado:</p> <p>"Gobas": Implementos hechos con cartón y elástico para golpear pelotas.</p> <p>Botellas lastradas: Botellas de plástico rellenas para delimitar</p>

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: 6. CONCLUSIÓN (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
	<p>espacios o como bolos. Zancos: Fabricados con madera o aluminio. Palas de madera: Construidas con contrachapado y diseñadas como raquetas. Pelota cometa: Una pelota de tenis con cintas para visualizar trayectorias. 4. Material de la Vida Cotidiana: Pañuelos, toallas y telas: Útiles para diversas actividades, incluyendo las rítmicas. Gomas elásticas: Versátiles para ejercicios y juegos. Escobas y escaleras: Pueden emplearse de formas creativas en el aula de EF.</p>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
<p>EF1.1.2.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	
<p>EF1.1.2.3.Vivenciar y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.</p>	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026

Curso: 1º de Educ. Prima.

Título: SDA 8: JUEGOS PREDEPORTIVOS

Temporalización: MAYO

Justificación: Los juegos predeportivos son clave para desarrollar habilidades motoras básicas, como la coordinación y agilidad, en un ambiente lúdico y accesible. Introducen al alumnado en las reglas y conceptos de diferentes deportes, fomentando su pensamiento estratégico y comprensión del trabajo en equipo. Además, fortalecen valores como el respeto y la cooperación, y ayudan a los estudiantes a aprender a manejar la victoria y la derrota, preparándolos para la práctica deportiva futura.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Educación Física

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>EF1.1.1. 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>EF1.1.2. 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>EF1.1.4. 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>EF1.1.1.2. Explorar las posibilidades de la propia motricidad a través del juego, practicando en distintas situaciones cotidianas, medidas básicas de cuidado de la salud personal a través de la higiene corporal y la educación postural.</p> <p>EF1.1.2.2. Explorar situaciones variadas en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.</p> <p>EF1.1.4.2. Conocer a referentes del deporte de ambos géneros del entorno cercano, reconociendo el esfuerzo y la dedicación requeridos para alcanzar el éxito.</p>
SABERES BÁSICOS
<p>EF1.1.B.1. Elección de la práctica física: vivencia de diversas experiencias corporales en distintos contextos</p> <p>EF1.1.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores sencillos: objetivos o metas. Utilización de recursos digitales.</p> <p>EF1.1.C.1. Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p> <p>EF1.1.C.2. Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal: conciencia corporal. Lateralidad y su proyección en el espacio. Coordinación óculo-pédica y óculo-manual. Equilibrio estático y dinámico.</p> <p>EF1.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.</p> <p>EF1.1.E.4. Deporte y perspectiva de género: referentes en el deporte de distintos géneros.</p>
DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>CC3. Realiza pequeñas reflexiones y diálogos, siguiendo indicaciones sobre la responsabilidad a la hora de enfrentarse a los problemas con capacidad sobre ciertas cuestiones éticas y sociales, poniendo en práctica actitudes y valores que promuevan el respeto a diferentes culturas, así como el rechazo a los estereotipos, prejuicios y roles que supongan discriminación y violencia.</p> <p>CCEC1. Se inicia, con ayuda, en el reconocimiento de elementos característicos de distintas manifestaciones artísticas y culturales que forman parte del patrimonio de su entorno intercultural, tomando conciencia de la necesidad e importancia de respetarlas.</p> <p>CCEC2. Disfruta de la participación en distintas actividades plásticas, musicales y de expresión corporal propias del patrimonio artístico y cultural de su entorno, reconociendo los elementos característicos básicos de diferentes lenguajes artísticos, e identificando algunos soportes empleados.</p> <p>CCEC3. Explora las posibilidades expresivas de su propio cuerpo, comunicando ideas, sensaciones y emociones mediante el uso de diferentes lenguajes en la expresión de manifestaciones culturales y artísticas sencillas, mostrando una actitud de respeto y empatía e</p>

interactuando progresivamente con el entorno.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de elementos básicos de diferentes lenguajes artísticos, a través de técnicas sencillas (plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras y corporales), participando colaborativamente y de manera guiada en el proceso de creación de distintas manifestaciones artísticas y culturales, mostrando respeto y disfrute del proceso creativo.

CD1. Hace uso de ciertas herramientas digitales para búsquedas muy sencillas y guiadas de la información (palabras clave, selección de información básica...) sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal, mostrando una actitud respetuosa con los contenidos obtenidos.

CD2. Se inicia en la creación de pequeñas tareas de contenido digital (texto, imagen, audio, vídeo...) de acuerdo con las necesidades educativas, comprendiendo las preguntas planteadas y utilizando con la ayuda del docente diferentes recursos y herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conceptos, siendo consciente de la autoría de los trabajos.

CD3. Participa, de manera guiada, en la realización de actividades o proyectos escolares cooperativos a través del uso de herramientas o aplicaciones digitales que le permiten el intercambio comunicativo, así como el trabajo de forma cooperativa en un ambiente digital conocido y supervisado, valorando su uso de manera responsable.

CE3. Propone, de manera guiada, posibles respuestas y soluciones a las preguntas planteadas, con algunas ideas novedosas, mediante el trabajo cooperativo, y planifica, con indicaciones, tareas sencillas previamente definidas, aplicando los conocimientos adquiridos a sus experiencias, considerándolas como una oportunidad para aprender.

CPSAA2. Se inicia en el desarrollo de algunos hábitos de vida saludables, valorando la importancia que tiene para su salud física, la higiene, el descanso, la alimentación sana y equilibrada y el ejercicio físico y reconoce la importancia de la convivencia con las demás personas y el rechazo a las actitudes y conductas discriminatorias.

CPSAA4. Muestra una actitud responsable ante las diferentes propuestas de trabajo planteadas, y desarrolla una actitud de esfuerzo, motivación y constancia ante nuevos retos, siendo capaz de adoptar posturas críticas cuando se le ayuda a que reflexione.

CPSAA5. Se inicia en el uso de estrategias sencillas de aprendizaje y muestra iniciativa por participar en actividades que le ayudan a ampliar sus conocimientos y a evaluar el trabajo realizado, de manera guiada, enfrentándose a los retos y desafíos que se plantean, valorando su trabajo y el de los demás.

STEM1. Se inicia, de manera guiada, en la resolución de problemas del entorno inmediato para resolver pequeñas investigaciones matemáticas, utilizando algunos razonamientos y estrategias simples en situaciones conocidas, y reflexionando sobre el proceso seguido y las conclusiones obtenidas.

STEM2. Realiza pequeños planteamientos, de forma dirigida, para entender y formular preguntas sobre problemas y experimentos muy sencillos de cantidades pequeñas y de objetos, hechos y fenómenos cercanos y que ocurren a su alrededor, utilizando herramientas e instrumentos necesarios que le permitan resolver situaciones o problemas que se le presenten.

STEM5. Desarrolla hábitos de respeto y cuidado hacia la salud propia, el entorno, los seres vivos y el medio ambiente, identificando el impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el medio natural, iniciándose en el uso y práctica del consumo responsable.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Mini Torneo de Juegos Predeportivos

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Estaciones de juego (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Estructuración)	
El alumnado participa en una pequeña jornada lúdica donde ponen en práctica las habilidades trabajadas (correr, saltar, lanzar, atrapar y coordinarse en equipo) a través de estaciones de juegos.	
EJERCICIOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Carrera de relevos con conos: correr y pasar un objeto al compañero. - Lanzamiento al blanco: lanzar pelotas de espuma a una diana. - Saltos de comba: superar un número de saltos seguidos. - Mini partidos de balón atrapado: juego en equipo con reglas simples. 	
METODOLOGÍA	
Dinámica, participativa e integradora.	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
Mayo	<ul style="list-style-type: none"> - Pista deportiva o patio - Conos para delimitar espacios y marcar recorridos. - Pelotas de espuma o goma (diferentes tamaños). - Combas individuales y una larga para saltos grupales. - Aros de plástico (para puntería o circuitos de equilibrio). - Picas o cuerdas para hacer obstáculos bajos. - Cinta adhesiva o cuerdas para marcar líneas en el suelo. - Carteles para indicar estaciones.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
<p>EFI.1.1. 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.1.2. 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.1.4. 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	
<p>EFI.1.1.2. Explorar las posibilidades de la propia motricidad a través del juego, practicando en distintas situaciones cotidianas, medidas básicas de cuidado de la salud personal a través de la higiene corporal y la educación postural.</p> <p>EFI.1.2.2. Explorar situaciones variadas en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.</p> <p>EFI.1.4.2. Conocer a referentes del deporte de ambos géneros del entorno cercano, reconociendo el esfuerzo y la dedicación requeridos para alcanzar el éxito.</p>	
TRAZABILIDAD	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INFORME DE PROGRAMACIÓN (SITUACIÓN DE APRENDIZAJE)

Año académico: 2025/2026

Curso: 1º de Educ. Prima.

Título: SDA 9: Expresión corporal. Baile

Temporalización: Junio

Justificación: La expresión corporal es una parte fundamental de la Educación Física y tiene una gran importancia por diversas razones: desarrollo de habilidades motoras, comunicación no verbal, autoconciencia y autoexpresión, fomento de la creatividad, mejora de la comunicación interpersonal, apoyo al bienestar emocional...es por ello que en esta situación de aprendizaje trabajaremos juegos, bailes y actividades encaminadas a desinhibirse afianzando la cohesión de grupo.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Educación Física

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>EFI.1.3.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.1.4.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.1.3.3.Iniciarse en prácticas motrices cotidianas cooperativas, mostrando actitudes de respeto y responsabilidad.</p> <p>EFI.1.4.3.Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.</p>
SABERES BÁSICOS
<p>EFI.1.D.2.Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.</p> <p>EFI.1.D.3.Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</p> <p>EFI.1.D.4.Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.</p> <p>EFI.1.E.2.Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros.</p> <p>EFI.1.E.3.Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter artístico-expresivo.</p>
DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>CC2. Participa en actividades propuestas en el aula, asumiendo pequeñas responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma dialogada y democrática en el marco de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, que les ayuden a tomar decisiones y resolver conflictos que promuevan una buena convivencia, fomenten la igualdad de género, la diversidad cultural y el desarrollo sostenible.</p> <p>CC3. Realiza pequeñas reflexiones y diálogos, siguiendo indicaciones sobre la responsabilidad a la hora de enfrentarse a los problemas con capacidad sobre ciertas cuestiones éticas y sociales, poniendo en práctica actitudes y valores que promuevan el respeto a diferentes culturas, así como el rechazo a los estereotipos, prejuicios y roles que supongan discriminación y violencia.</p> <p>CCEC1. Se inicia, con ayuda, en el reconocimiento de elementos característicos de distintas manifestaciones artísticas y culturales que forman parte del patrimonio de su entorno intercultural, tomando conciencia de la necesidad e importancia de respetarlas.</p> <p>CCEC2. Disfruta de la participación en distintas actividades plásticas, musicales y de expresión corporal propias del patrimonio artístico y cultural de su entorno, reconociendo los elementos característicos básicos de diferentes lenguajes artísticos, e identificando algunos soportes empleados.</p> <p>CCEC3. Explora las posibilidades expresivas de su propio cuerpo, comunicando ideas, sensaciones y emociones mediante el uso de diferentes lenguajes en la expresión de manifestaciones culturales y artísticas sencillas, mostrando una actitud de respeto y empatía e interactuando progresivamente con el entorno.</p> <p>CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de elementos básicos de diferentes lenguajes artísticos, a través de técnicas sencillas (plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras y corporales), participando colaborativamente y de manera guiada en el proceso de creación de distintas manifestaciones artísticas y culturales, mostrando respeto y disfrute del proceso creativo.</p> <p>CCL1. Expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera ordenada y organizada, siguiendo indicaciones, ideas, vivencias, emociones o sentimientos en diversas situaciones socio-comunicativas y participa regularmente en interacciones sencillas, cotidianas y habituales de comunicación con actitud de respeto tanto para intercambiar información como para iniciarse en la construcción de vínculos personales.</p>

CCL5. Participa regularmente en prácticas comunicativas diversas sobre temas de actualidad o cercanos a sus intereses, destinados a favorecer la convivencia, haciendo un uso adecuado y no discriminatorio del lenguaje, iniciándose en la gestión dialogada de conflictos, respetando y aceptando las diferencias individuales y valorando las cualidades y opiniones de los demás.

CD1. Hace uso de ciertas herramientas digitales para búsquedas muy sencillas y guiadas de la información (palabras clave, selección de información básica...) sobre asuntos cotidianos y de relevancia personal, mostrando una actitud respetuosa con los contenidos obtenidos.

CD2. Se inicia en la creación de pequeñas tareas de contenido digital (texto, imagen, audio, vídeo...) de acuerdo con las necesidades educativas, comprendiendo las preguntas planteadas y utilizando con la ayuda del docente diferentes recursos y herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conceptos, siendo consciente de la autoría de los trabajos.

CD3. Participa, de manera guiada, en la realización de actividades o proyectos escolares cooperativos a través del uso de herramientas o aplicaciones digitales que le permiten el intercambio comunicativo, así como el trabajo de forma cooperativa en un ambiente digital conocido y supervisado, valorando su uso de manera responsable.

CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y distingue acciones que favorezcan el bienestar emocional y social, y se inicia en el uso de algunas estrategias sencillas como el diálogo para negociar y llegar a acuerdos como forma de resolver las situaciones de tensión o conflicto, para alcanzar sus propios objetivos.

CPSAA3. Reconoce las emociones de las demás personas, y muestra iniciativa por participar en el trabajo en equipo, asumiendo su propia responsabilidad, motivación y confianza personal, y emplea estrategias simples que ayuden a mejorar la interacción social y a la consecución de los objetivos planteados.

CPSAA5. Se inicia en el uso de estrategias sencillas de aprendizaje y muestra iniciativa por participar en actividades que le ayudan a ampliar sus conocimientos y a evaluar el trabajo realizado, de manera guiada, enfrentándose a los retos y desafíos que se plantean, valorando su trabajo y el de los demás.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL: Baile

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Coreografía (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Activación)	
Se propondrá una coreografía a la clase para exponerla.	
EJERCICIOS	
Se trabajará una coreografía con acompañamiento musical. De forma progresiva, para poder exponerla a sus compañeros.	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
7 sesiones	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EFI.1.4.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.1.4.3.Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.	
TRAZABILIDAD	
Coreografía	
ARCHIVO ADJUNTO	

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Exposición (TIPO DE LA ACTIVIDAD: Conclusión)	
Toda la clase se prepara para exponer la coreografía	
EJERCICIOS	
Exposición final de la coreografía	
METODOLOGÍA	
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS
1 sesión	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
EFI.1.3.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.1.4.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.1.3.3.Iniciarse en prácticas motrices cotidianas cooperativas, mostrando actitudes de respeto y responsabilidad.	
EFI.1.4.3.Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.	
TRAZABILIDAD	
Coreografía	
ARCHIVO ADJUNTO	

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

ANEXO 1: Organización, planificación y temporalización del Plan Lector

PLAN LECTOR POR ÁREAS EN 1º 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 (9:15 a 9:30)	LENGUA 15 minutos (9:15 a 9:30)	Inglés 15 minutos (9:15 a 9:30)	Conocimiento del Medio 15 minutos (9:15 a 9:30)	
9.30 a 10.00					
10.00 a 10.30		Matemáticas 15 minutos (10:15 a 10:30)			
10.30 a 11.00			Religión/Atención Educativa 15 minutos (10:45 a 11:00)	Matemáticas 15 minutos (10:45 a 11:00)	Educación Física 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	Música 15 minutos (12:15 a 12:30)				Matemáticas 15 minutos (12:15 a 12:30)
12.30 a 13.00					
13.00 a 13.30					
13.30 a 14.00					

Se trabajará en las diferentes áreas lo siguiente:

Lengua: Lecturas de palabras y frases sencillas y breves de los distintos fonemas que vamos trabajando. Cuentacuentos con puestas en común, lectura de diferentes tipos de textos (canciones, poemas, recetas, descripciones...).

Cuando la lectura esté más adquirida, empezaremos con las colecciones de libros del itinerario lector de la biblioteca un día a la semana. Formaremos pequeños clubes de lectura para comentar los personajes, lo que más les gustó o menos... además de lectura de libros de la biblioteca de aula.

Matemáticas: Lectura y trabajo de resolución de problemas, enunciados e instrucciones...

Conocimiento: Textos breves explicativos, pequeños resúmenes con información esencial...

Inglés: Palabras, pequeñas estructuras, textos sencillos (cómic con inicio, desarrollo y final claro).

Música: Lectura de letras de canciones, trabalenguas, poemas, textos de juegos de percusión corporal y recitado y dramatización de cuentos.

Atención Educativa. Instrucciones, textos explicativos breves y sencillos.

Educación Física: pequeñas tarjetas con instrucciones sencillas, fragmentos de cuentos populares, cuentos motores y normas de clase.