



José Manuel Hinojosa Olid

1- IDENTIFICACIÓN																																																																																																															
TÍTULO	PRACTICAMOS CONSTRUYENDO																																																																																																														
ÁREA/ÁMBITO	EDUCACIÓN FÍSICA										CURSO	4º																																																																																																			
TEMPORALIZACIÓN	MES NOVIEMBRE Y DICIEMBRE										JUSTIFICACIÓN - Vinculación con la vida real, con los intereses del alumno...-	El tema de las habilidades es vital dado que nos ayudan a desarrollarnos motrizmente, abriéndonos un amplio abanico de posibilidades corporales. Y no solo eso, sino que a su vez servirán de base para ir especializando dichas habilidades en otras más específicas que incrementarán nuestro desarrollo y capacidad corporal de muchas formas y variantes, mejorando tanto en fuerza, como en velocidad, equilibrio, coordinación, etc. Todo esto surge a partir de las habilidades, incluso mucho antes de ellas mismas, cuando exploramos físicamente siendo muy pequeños, pues van desarrollando a las personas hacia un nivel común que posteriormente dará lugar al inicio de las habilidades básicas.																																																																																																			
	<table><tr><td>L</td><td>M</td><td>X</td><td>J</td><td>V</td><td>S</td><td>D</td></tr><tr><td></td><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr><tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td></tr><tr><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td></tr><tr><td>20</td><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td></tr><tr><td>Derechos del Niño</td><td></td><td></td><td></td><td>No Violencia</td><td></td><td></td></tr><tr><td>27</td><td>28</td><td>28</td><td>30</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					L	M	X	J	V				S	D			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Derechos del Niño				No Violencia			27	28	28	30				<table><tr><td>L</td><td>M</td><td>X</td><td>J</td><td>V</td><td>S</td><td>D</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Discapacidad</td></tr><tr><td>4</td><td>5</td><td>6 Constitución</td><td>7</td><td>8 Inmaculada</td><td>9</td><td>10</td></tr><tr><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16 Lectura en Andalucía</td><td>17</td></tr><tr><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td></tr><tr><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td><td>30</td><td>31</td></tr></table>					L	M	X	J	V	S	D					1	2	3							Discapacidad	4	5	6 Constitución	7	8 Inmaculada	9	10	11	12	13	14	15	16 Lectura en Andalucía	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	L	M	X	J	V	S	D																																																																																																								
		1	2	3	4	5																																																																																																									
6	7	8	9	10	11	12																																																																																																									
13	14	15	16	17	18	19																																																																																																									
20	21	22	23	24	25	26																																																																																																									
Derechos del Niño				No Violencia																																																																																																											
27	28	28	30																																																																																																												
L	M	X	J	V	S	D																																																																																																									
				1	2	3																																																																																																									
						Discapacidad																																																																																																									
4	5	6 Constitución	7	8 Inmaculada	9	10																																																																																																									
11	12	13	14	15	16 Lectura en Andalucía	17																																																																																																									
18	19	20	21	22	23	24																																																																																																									
25	26	27	28	29	30	31																																																																																																									
RELACIÓN CON LOS ODS	3 SALUD Y BIENESTAR 4 EDUCACIÓN DE CALIDAD 5 IGUALDAD DE GÉNERO					RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS	LC	MAT	LE	CM	EA																																																																																																				
CONTEXTO DE APLICACIÓN	A lo largo de Situaciones de Aprendizaje (SdA) nos seguimos con las habilidades motrices básicas y seguir mejorando nuestro esquema corporal al igual que otros aspectos como trabajo en equipo y cooperativo. Partiendo de este deporte se pretende comenzar con el trabajo de los saberes básicos de la SdA, planteando actividades finales en las que plasmar y poner en práctica lo aprendido. Al finalizar la SdA podrán realizar una valoración de su trabajo y de su aprendizaje.																																																																																																														
TAREA FINAL	El alumnado tendrá como reto diseñar un circuito de habilidades motrices básicas a través de juegos que deberán de registrarlo en su diario de aprendizaje o portfolio.																																																																																																														

2. CONCRECIÓN CURRICULAR			
DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
STEM2 STEM5 CPSAA2 CPSAA5 CE3 CD1 CD2 CD3	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.	1.2.b. Aplicar medidas de educación postural, alimentación saludable, higiene corporal, normas de seguridad y preparación de la práctica motriz, asumiendo responsabilidades y generando hábitos y rutinas en situaciones cotidianas.	EFI.2.B.3. Pautas de higiene personal relacionadas con la actividad física.
		1.3.b. Tomar medidas de precaución y prevención de lesiones en relación con la conservación y el mantenimiento del material en el marco de distintas prácticas físico-deportivas y lúdicas, conociendo protocolos básicos de actuación ante accidentes que se puedan producir en este contexto.	EFI.2.B.2. Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar
			EFI.2.B.5. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención y control corporal para la prevención de lesiones.
STEM1 CPSAA4 CD1 CD2 CD3	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.	2.2.b. Adoptar decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación.	EFI.2.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado. Utilización de recursos digitales.
		2.3.b. Emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa	EFI.2.C.3. Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas.

		en distintos contextos y situaciones motrices, lúdicas y deportivas, adquiriendo un progresivo control y dominio corporal sobre ellos.	EFI.2.C.4. Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas
--	--	---	---

3. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA					
FASES	ACTIVIDADES / EJERCICIOS	EXPLICACIÓN	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMP. ESP.
MOTIVACIÓN	Torito en alto	Uno tiene que contar y los otros tienen que escapar y cuando el que está contando termina, tiene que ir para pillarles a los niños y los niños se tienen que montar en algo para que se salve	EFI.2.B.3. Pautas de higiene personal relacionadas con la actividad física. EFI.2.B.2. Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar	1.2.b. Aplicar medidas de educación postural, alimentación saludable, higiene corporal, normas de seguridad y preparación de la práctica motriz, asumiendo responsabilidades y generando hábitos y rutinas en situaciones cotidianas. 1.3.b. Tomar medidas de precaución y prevención de lesiones en relación con la conservación y el mantenimiento del material en el marco de distintas prácticas físico-deportivas y lúdicas, conociendo protocolos básicos de actuación ante accidentes que se puedan producir en este contexto.	1
	La cola del zorro	Cada alumno/a se coloca una cuerda colgando por detrás del pantalón. Todos tienen que andar o correr en cuadrupedia ventral, intentando quitar las cuerdas y que no se los quiten. La actividad concluirá cuando ninguno tenga pañuelo colgado por detrás del pantalón (es decir, cuando ninguno conserve el pañuelo que tenía al comenzar la actividad).			
	Pillado botando	Se toca al compañero con la mano libre. Juego del pillar con balones			
	Pies quietos	En media pista, formamos un círculo, uno se queda en el centro con la pelota, la lanza al aire y grita el nombre de un compañero. Este debe recoger la pelota mientras el resto huye, cuando la coge dice “pies quietos” y todos se paran “en seco”. El que tiene la pelota puede dar tres saltos para aproximarse a otro compañero al que le lanzará la pelota, si no le da se la queda él para decir el nombre del siguiente y, si le da, se la queda al que le ha dado			
ACTIVACIÓN	Visualización vídeo: Trabajo cooperativo	https://www.youtube.com/watch?v=CgBAo_JnUkk&ab_channel=%C3%81lvaroPascual	EFI.2.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado. Utilización de recursos digitales.	2.2.b. Adoptar decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos	2
	Presentación del portfolio	Se presenta el portfolio al alumnado de la tarea que tienen que realizar			

	Creación de grupos	Se crean los grupos de 4 para trabajar de forma cooperativa		motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación																													
EXPLORACIÓN	Experimentación libre	El alumnado experimentará con juegos libres con material para ver qué juego crearán a través de dicha experimentación	EFI.2.B.3. Pautas de higiene personal relacionadas con la actividad física. EFI.2.B.2. Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar EFI.2.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos	1.2.b. Aplicar medidas de educación postural, alimentación saludable, higiene corporal, normas de seguridad y prepa- ración de la práctica motriz, asumiendo responsabilidades y generando hábitos y rutinas en situaciones cotidianas. 1.3.b. Tomar medidas de precaución y prevención de lesiones en relación con la conservación y el mantenimiento del material en el marco de distintas prácticas físico-deportivas y lúdicas, conociendo protocolos básicos de actuación ante accidentes que se puedan producir en este contexto.	1																												
	Ficha del boceto del juego BOCETO DEL JUEGO ¿Qué habilidades motoras vas a trabajar en el juego? Recuerda que puedes elegir una o varias. <table><tr><td>DESPLAZAMIENTOS</td><td>LANZAMIENTOS</td><td>SALTOS</td></tr><tr><td>☐ Andar</td><td>☐ Precisión</td><td>☐ Giro</td></tr><tr><td>☐ Correr</td><td>☐ Distancia</td><td>☐ Complejo</td></tr><tr><td>☐ Trepar</td><td>☐ Recepciones</td><td>☐ con objeto</td></tr><tr><td>☐ Equilibrarse (Estable)</td><td></td><td></td></tr><tr><td>☐ Reptar</td><td></td><td></td></tr><tr><td>☐ Rodar</td><td></td><td></td></tr></table>	DESPLAZAMIENTOS				LANZAMIENTOS	SALTOS	☐ Andar	☐ Precisión	☐ Giro	☐ Correr	☐ Distancia	☐ Complejo	☐ Trepar	☐ Recepciones	☐ con objeto	☐ Equilibrarse (Estable)			☐ Reptar			☐ Rodar			<table><tr><td>TIPO DE JUEGO</td><td>MATERIALES</td></tr><tr><td> • Párpaga • Pequeño Grupo • Gran Grupo </td><td></td></tr><tr><td>ESPACIO</td><td></td></tr></table>	TIPO DE JUEGO	MATERIALES	• Párpaga • Pequeño Grupo • Gran Grupo		ESPACIO		El alumnado se situarán en la primera página de su diario de aprendizaje o porfolio. En ella, el alumnado deberán ir anotando diversos apartados a la vez que van realizando experimentaciones con el material. Ellos marcan el ritmo, experimentan y anotan, libremente. En este apartado establecerán: nombre del Juego, habilidad o habilidades motrices trabajadas en el mismo, tipo de Juego u organización, espacio a utilizar, materiales necesarios. El papel del docente será, en todo momento, de guía.
	DESPLAZAMIENTOS	LANZAMIENTOS				SALTOS																											
☐ Andar	☐ Precisión	☐ Giro																															
☐ Correr	☐ Distancia	☐ Complejo																															
☐ Trepar	☐ Recepciones	☐ con objeto																															
☐ Equilibrarse (Estable)																																	
☐ Reptar																																	
☐ Rodar																																	
TIPO DE JUEGO	MATERIALES																																
• Párpaga • Pequeño Grupo • Gran Grupo																																	
ESPACIO																																	
Reglamento REGLAMENTO	Una vez esbozado el juego, el alumnado deberá debatir en grupo e implantar normas y reglas básicas de su juego. Deben incidir en: organización de materiales y espacio, roles y mecánica del juego																																

			motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado. Utilización de recursos digitales.	2.2.b. Adoptar decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación	
	Decálogo de buenas prácticas DECÁLOGO DE BUENAS PRÁCTICAS	En asamblea se presentarán los juegos a los compañeros/as y, de forma ordenada y respetando los valores básicos de cualquier interacción, se propondrán mejoras. Tras ello, en asamblea grupal, se establecerá un Decálogo de Buenas Prácticas a seguir en cualquier juego. MEJORO MI JUEGO			
ESTRUCTURACIÓN	Zig- zag	En grupos de 5, realizar el recorrido haciendo zig- zag entre los pivotes, girando en el cono y lanzando la pelota al ras del suelo entre las dos cuerdas donde la recogerá el siguiente.	.EFI.2.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado. Utilización de recursos digitales.	2.2.b. Adoptar decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación	2
	Bolos	En grupos de 5, situados en fila tras la línea (cuerda) lanzamos la pelota, uno por uno, intentando derribar los pivotes. Si se derriba el grupo suma un punto.			
	Lanzamientos a canasta	Dos filas de uno, vamos lanzando la pelota a canasta, alternando las filas, intentando sumar entre toda la clase 4 canastas.			
	Las vidas	En grupos de 5, tres entre las cuerdas y los otros dos fuera, los que están fuera intentan darle a los que están dentro con la pelota de foam, si lo consiguen se cambian sus roles.			

	La muralla	En media pista, tres se la quedan en la línea del centro mientras el resto deben cruzar de un extremo a otro. Todos deben ir botando menos los que se la quedan. Cuando pillan a alguien cogen su pelota y el otro es el que se la queda mientras él debe cruzar.	EFI.2.C.3. Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas. EFI.2.C.4. Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas	2.3.b. Emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa en distintos contextos y situaciones motrices, lúdicas y deportivas, adquiriendo un progresivo control y dominio corporal sobre ellos	
	Pelota al blanco	Dos equipos de tres a seis jugadores, con un balón de foam. Todos los jugadores del grupo se disponen en una hilera menos dos (los lanzadores), que se colocan a los lados y a una distancia de unos 5-10 metros de ellos (aproximadamente). Los lanzadores disparan al resto de sus compañeros, que deben mantener siempre pegados al suelo los pies. Solo podrán evitar ser tocados fintando y esquivando el balón con el cuerpo. Los que sean tocados tres veces cambian su papel con el lanzador			
	Balón- rugby	Grupos de 5, con el balón colocados en el extremo de la pista y separados dos metros del compañero. A la señal, saldrá un equipo e imitando el paso del rugby (lateral y atrasado) intentará llegar al otro extremo de la pista pasándose el balón entre ellos sin que se caiga. Si se cae deben empezar desde el principio.			
APLICACIÓN	Diseño de circuito de habilidades motrices a través de juegos	En grupos el alumnado debe diseñar un circuito de habilidades motrices en función los juegos creados. Deben explicar su propio circuito para que sus compañeros/as lo ejecuten El alumnado tomará el papel de docentes. Explicarán el juego a sus compañeros/as , las normas básicas y organización para que puedan desarrollarlo adecuadamente	.EFI.2.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado. Utilización de recursos digitales.	2.2.b. Adoptar decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en	2

			EFI.2.C.3. Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas. EFI.2.C.4. Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas	contextos simulados de actuación 2.3.b. Emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa en distintos contextos y situaciones motrices, lúdicas y deportivas, adquiriendo un progresivo control y dominio corporal sobre ellos.	
CONCLUSIÓN	Auto- evaluación:	Diana de Evaluación donde marcarán: Cumplimiento de objetivos. Trabajo de HMB que marcan. Reglamento y Buenas Prácticas. Participación Activa. MP = MUY POCO // P = POCO // R = REGULAR // B = BIEN // MB = MUY BIEN	EFI.2.C.3. Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas. EFI.2.C.4. Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas	2.3.b. Emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa en distintos contextos y situaciones motrices, lúdicas y deportivas, adquiriendo un progresivo control y dominio corporal sobre ellos	2
	Coevaluación:	Diana de Evaluación Cumplimiento de objetivos. Trabajo de HMB que marcan. Reglamento y Buenas Prácticas. Participación Activa. MP = MUY POCO // P = POCO // R = REGULAR // B = BIEN // MB = MUY BIEN			

4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y DIFERENCIAS INDIVIDUALES (DUA)

PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE COMPROMISO - Este principio supone proporcionar opciones para: captar el interés, mantener el esfuerzo, la persistencia y la autorregulación.-	PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN - Este principio supone proporcionar opciones para: la percepción de la información, el lenguaje, los símbolos y la comprensión.-	PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN - Este principio supone proporcionar opciones para: la acción física, la expresión y la comunicación.-
• Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. • Ofrecer diferentes niveles de desafío que conecten con los intereses de los alumnos. • Proporcionar premios o recompensas, sociales, emocionales o académicas. • Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. . • Crear rutinas de clase • Propiciar un clima favorable y de apoyo en el aula • Feedback informativo más que comparativo o competitivo • Uso de reforzadores positivos. • Crear actividades que propicien un clima de pertenencia en el aula a través de juegos y dinámicas grupales.	• El tamaño del texto/ letra y/o fuente. • Contraste fondo – texto –imagen. • El color como medio de información/énfasis. • Volumen/ Velocidad sonido. • Sincronización vídeo, animaciones. • Diseño o disposición de los elementos visuales • Mayor tiempo de ejecución de actividades • Anticipar vocabulario o símbolos de difícil comprensión • Apoyos visuales al vocabulario • Organizadores gráficos • Presentar información de manera progresiva, secuenciada	• Proporcionar alternativas en ritmo, plazos y motricidad en la interacción con los materiales didácticos • Aumentar tiempos de ejecución de tareas • Materiales virtuales o manipulativos • Organizadores gráficos y autoinstrucciones

5. METODOLOGÍA

- Cómo vamos a trabajar, preferiblemente metodologías activas: proyectos, Flipped

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Cooperativo • Rutinas y Destrezas de pensamiento. • Modelo discursivo/expositivo. • Modelo experiencial. • Modelo pedagógico • Técnica de indagación o búsqueda | <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo por tareas. • Trabajo individual. • Trabajo cooperativo |
|--|---|

6. RECURSOS

- **Recursos digitales:** ordenadores, pantalla interactiva, móviles
- **Recursos materiales:** colchonetas, espalderas, vallas, plinto, sillas, mesas, planchas, aros, bancos suecos, trípode
- **Instalaciones:** gimnasio, pista polideportivas, exteriores del centro,

RÚBRICA DE LA TAREA FINAL : Diseñar un circuito de habilidades motrices básicas a través de juegos**7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO**

7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	1.3.b. Tomar medidas de precaución y prevención de lesiones en relación con la conservación y el mantenimiento del material en el marco de distintas prácticas físico-deportivas y lúdicas, conociendo protocolos básicos de actuación ante accidentes que se puedan producir en este contexto.					
ACCIONES EVALUABLES	EVIDENCIA	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Toma medidas de precaución y prevención de lesiones en relación con la conservación y mantenimiento del material en el marco de distintas prácticas físico-deportivas y lúdicas	Producto final	Nunca o rara vez toma medidas de precaución y prevención de lesiones en relación con la conservación y mantenimiento del material en el marco de distintas prácticas físico-deportivas y lúdicas	A veces y con ayuda toma medidas de precaución y prevención de lesiones en relación con la conservación y mantenimiento del material en el marco de distintas prácticas físico-deportivas y lúdicas	A veces y por sí mismo toma medidas de precaución y prevención de lesiones en relación con la conservación y mantenimiento del material en el marco de distintas prácticas físico-deportivas y lúdicas	Usualmente toma medidas de precaución y prevención de lesiones en relación con la conservación y mantenimiento del material en el marco de distintas prácticas físico-deportivas y lúdicas	Siempre toma medidas de precaución y prevención de lesiones en relación con la conservación y mantenimiento del material en el marco de distintas prácticas físico-deportivas y lúdicas
Conoce protocolos básicos de actuación ante accidentes	Producto final	Nunca o rara vez conoce protocolos básicos de actuación ante accidentes	A veces y con ayuda conoce protocolos básicos de actuación ante accidentes	A veces y por sí mismo conoce protocolos básicos de actuación ante accidentes	Usualmente conoce protocolos básicos de actuación ante accidentes	Siempre conoce protocolos básicos de actuación ante accidentes
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	2.2.b. Adoptar decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación.					
ACCIONES EVALUABLES	EVIDENCIA	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Adopta decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas	Producto final	Nunca o rara vez adopta decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas	A veces y con ayuda adopta decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas	A veces y por sí mismo adopta decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas	Usualmente adopta decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas	Siempre adopta decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas

Se ajusta a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación	Producto final	Nunca o rara vez se ajusta a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación	A veces y con ayuda se ajusta a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación	A veces y por sí mismo se ajusta a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación	Usualmente se ajusta a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación	Siempre se ajusta a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación
---	----------------	--	---	--	--	---

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.					
1.2.b. Aplicar medidas de educación postural, alimentación saludable, higiene corporal, normas de seguridad y preparación de la práctica motriz, asumiendo responsabilidades y generando hábitos y rutinas en situaciones cotidianas					
2.3.b. Emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa en distintos contextos y situaciones motrices, lúdicas y deportivas, adquiriendo un progresivo control y dominio corporal sobre ellos					
ACCIONES EVALUABLES	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Cumple las normas y atiende a las explicaciones.					
Participa activamente en las actividades y juegos.					
Se esfuerza y manifiesta interés por mejorar					
Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.					
Ejecuta con eficacia los desplazamientos según el medio.					
Realiza una variada gama de desplazamientos: corre, salta, trepa, rueda...					
Utiliza distintas formas de girar para resolver problemas motores.					
Soluciona diferentes problemas motrices donde aparecen distintas variables					

AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

DIMENSIÓN 1: Programación de la Enseñanza.				
	A	B	C	D
1. Planificación del trabajo docente				
2. La Programación larga o de ciclo				
3. La Programación corta o de aula				
4. La contextualización				
DIMENSIÓN 2: Metodología y aprovechamiento de recursos.				
	A	B	C	D
1. Coherencia entre la metodología desarrollada en el aula y la expuesta en la programación				
2. Motivación para el aprendizaje				
3. Organización del proceso de enseñanza y aprendizaje				
4. Actividades desarrolladas y orientación del trabajo del alumno				
5. Utilización de los recursos del medio				
DIMENSIÓN 3: Evaluación de los aprendizajes.				
	A	B	C	D
1. Evaluación inicial: instrumentos				
2. Evaluación continua: instrumentos				
3. Evaluación final: instrumentos				
4. Coevaluación y autoevaluación				
5. La calificación				
6. La Promoción				
7. Información a familias y alumnos				
DIMENSIÓN 4: Formación y evaluación de la enseñanza.				
	A	B	C	D
1. Formación e innovación educativa				
2. Evaluación de la práctica docente				
DIMENSIÓN 5: Tutoría.				
	A	B	C	D
1. Actuaciones con alumnos				
2. Contenido de la tutoría				

3. Relaciones con padres-madres del alumnado				
4. Coordinación con el equipo docente				
DIMENSIÓN 6: Atención a la diversidad.				
	A	B	C	D
1. La recuperación				
2. Profundización y enriquecimiento				
3. Atención al alumnado con n.e.e.				
DIMENSIÓN 7: Clima de aula.				
	A	B	C	D
1. Distribución del mobiliario y del material en el aula				
2. Interacción profesor-alumnos/as				
3. Trabajo en equipo del profesorado				
4. La resolución de conflictos en el aula				