

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EDUCACIÓN FÍSICA

EDUCACIÓN PRIMARIA

2021/2022

ASPECTOS GENERALES

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

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

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

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EDUCACIÓN FÍSICA EDUCACIÓN PRIMARIA 2021/2022

ASPECTOS GENERALES

A. Contextualización

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

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

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

B. Organización del equipo de ciclo

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 80.1 del Decreto 328/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo grado, de los colegios de Educación Primaria, de los colegios de educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial «cada equipo de ciclo estará integrado por los maestros y maestras que impartan docencia en él. Los maestros y maestras que impartan docencia en diferentes ciclos serán adscritos a uno de éstos por el director o directora del centro, garantizándose, no obstante, la coordinación de este profesorado con los otros equipos con los que esté relacionado, en razón de las enseñanzas que imparte».

C. Justificación legal

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía
- Decreto 328/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo grado, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial.
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas

infantiles de segundo ciclo, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria y de los centros públicos específicos de educación especial, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

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

- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.

- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

D. Objetivos generales de la etapa

La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades, los hábitos, las actitudes y los valores que le permitan alcanzar, los objetivos enumerados en el artículo 17 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, y además en el artículo 4 del Decreto 97/2015, de 3 de marzo se añaden los objetivos siguientes:

- a) Desarrollar la confianza de las personas en sí mismas, el sentido crítico, la iniciativa personal, el espíritu emprendedor y la capacidad para aprender, planificar, evaluar riesgos, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- b) Participar de forma solidaria, activa y responsable, en el desarrollo y mejora de su entorno social y natural.
- c) Desarrollar actitudes críticas y hábitos relacionados con la salud y el consumo responsable.
- d) Conocer y valorar el patrimonio natural y cultural y contribuir activamente a su conservación y mejora, entender la diversidad lingüística y cultural como un valor de los pueblos y de las personas y desarrollar una actitud de interés y respeto hacia la misma.
- e) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- f) Conocer y respetar la realidad cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de la misma como comunidad de encuentro de culturas.

E. Presentación del área

El área de Educación Física tiene como finalidad principal el desarrollo de la competencia motriz orientada a la puesta en práctica de procesos, conocimientos y actitudes motrices para realizar actividades y ejercicios físicos, representaciones, escenificaciones, juegos y deportes. La enseñanza de la Educación Física ha de promover y facilitar que alumnos y alumnas se sientan bien con su cuerpo, que adquieran una comprensión significativa del mismo y de sus posibilidades, a fin de conocer y dominar actuaciones diversas que les permitan su desenvolvimiento de forma normalizada en el medio, mejorar sus condiciones de vida, disfrutar del ocio y establecer ricas y fluidas interrelaciones con los otros. De igual manera, se debe resaltar la importancia educativa del conocimiento corporal vivenciado y de sus posibilidades lúdicas, expresivas y comunicativas; así como la importancia de la aceptación del propio cuerpo y de utilizarlo eficazmente.

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

Proporcionar un estilo de vida saludable es un elemento esencial del área de Educación Física. Es cierto que son muchos los beneficios que genera la sociedad del conocimiento, pero también ha sido pródiga en costumbres poco saludables desde la infancia, donde el sedentarismo y la obesidad pueden llegar a convertirse en problemas graves para la salud. Desde esta perspectiva, la Educación Física ha de tratar de mantener el equilibrio entre actividad y reposo haciendo que la máxima "mens sana in corpore sano" siga teniendo validez. Por ello, la Educación Física se debe centrar en plantear propuestas para el desarrollo de planos competenciales relacionados con la salud, y que tendrían como finalidad tanto la adquisición de hábitos saludables en virtud a una práctica regular de actividades físicas como una actitud crítica ante aquellas prácticas sociales ya asentadas o emergentes que resulten perjudiciales. Se trata de que cada alumna o alumno adquieran hábitos saludables que posibiliten sentirse satisfechos con su propia identidad corporal, la cual será vehículo de expresión y

comunicación consigo mismo y con los demás.

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

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

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

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

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

En definitiva, es un área en la que se optimizan las capacidades y habilidades motrices sin olvidar el cuidado del cuerpo, salud y la utilización constructiva del ocio. En Educación física se producen relaciones de cooperación y colaboración, en las que el entorno puede ser estable o variable, para conseguir un objetivo o resolver una situación. La atención selectiva, la interpretación de las acciones de otras personas, la previsión y anticipación de las propias acciones teniendo en cuenta las estrategias colectivas, el respeto de las normas, la resolución de problemas, el trabajo en grupo, la necesidad de organizar y adaptar las respuestas a las variaciones del entorno, la posibilidad de conexión con otras áreas, el juego como herramienta primordial, la imaginación y creatividad.

F. Elementos transversales

En definitiva, es un área en la que se optimizan las capacidades y habilidades motrices sin olvidar el cuidado del cuerpo, salud y la utilización constructiva del ocio. En Educación Física se producen relaciones de cooperación y colaboración, en las que el entorno puede ser estable o variable, para conseguir un objetivo o resolver una situación. La atención selectiva, la interpretación de las acciones de otras personas, la previsión y anticipación de las propias acciones teniendo en cuenta las estrategias colectivas, el respeto de las normas, la resolución de problemas, el trabajo en grupo, la necesidad de organizar y adaptar las respuestas a las variaciones del entorno, la posibilidad de conexión con otras áreas, el juego como herramienta primordial, la imaginación y creatividad.

Desde el área se fomenta el conocimiento de los diferentes códigos, lenguajes y manifestaciones artísticas y

culturales, en especial, aquellas que forman parte del patrimonio, identificando sus elementos más característicos, valorando y argumentando la importancia de su diversidad y conservación.

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

G. Contribución a la adquisición de las competencias claves

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).

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

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

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

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

- Conciencia y expresiones culturales (CEC).

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

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

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

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

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

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

- Competencia digital (CD).

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

- Competencia de aprender a aprender (CAA).

El área Educación Física contribuye a esta competencia mediante el conocimiento sobre su propio proceso de aprendizaje, donde el alumnado es capaz de interpretar lo que demanda la tarea con autonomía y precisión, reconociendo y poniendo en juego de forma adecuada lo que sabe hacer por sí mismo y usando los recursos a su alcance. En definitiva, se recurre a la utilización de estrategias de aprendizaje, basadas en el desarrollo de un plan ordenado de acciones para realizar las tareas encomendadas, seleccionando los recursos necesarios, ajustando el proceso en función de las necesidades o cambios imprevistos, identificando los errores propios, corrigiéndolos y extrayendo conclusiones para la mejora.

Debemos partir de los conocimientos ya adquiridos transfiriéndolos para la resolución de las tareas motrices

de mayor complejidad. Esto permite el establecimiento de metas alcanzables cuya consecución genera autoconfianza.

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

- Competencias sociales y cívicas (CSC).

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

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

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

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

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

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).

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

H. Orientaciones metodológicas

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La evaluación debe girar en torno a su planteamiento más formativo basada en los procesos que quedan definidos en los objetivos del área. Trataremos de considerar el esfuerzo y el trabajo realizado además del resultado. Entendiendo que deben existir distintos niveles de exigencia en las destrezas, se atenderá al proceso y todos los elementos que intervienen con una evaluación continua y flexible que favorezca realizar mejoras,

adaptándose a la realidad educativa en la que se inserta el alumnado y haciendo partícipe de esta a sus protagonistas.

La riqueza del tratamiento del área, los aspectos que intervienen en el desarrollo del individuo, el aspecto lúdico como recurso didáctico y la transversalidad con las demás áreas y competencias, hacen posible que el desarrollo de sus objetivos e intereses vayan más allá de un contexto fijo y formal educativo.

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

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

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

J. Medidas de atención a la diversidad

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

K. Actividades complementarias y extraescolares

Para el primer ciclo serán las siguientes:

Conmemorativas: Día de los mares, Día contra la Violencia de Género, Día de la Constitución, Día de la Infancia, Día de la Paz, Día de Andalucía, Día del Libro, Día de la Igualdad.

Extraescolares: actividades sobre la diversidad funcional, granja-escuela, teatro navideño, visita al barrio, programa ALDEA, semana cultural y todas aquellas concedidas por el ayuntamiento.

Actividades de programas educativos del Ayuntamiento de Málaga

Senderismo

Remo en barca de jábega

Actividades complementarias y extraescolares en el tercer ciclo de Primaria:

Actividades conmemorativas 3º ciclo:

¿ Día del Flamenco

¿ Día contra la Violencia de Género

¿ Día de la Constitución

¿ Día de la Infancia, Día de la Paz

¿ Día de Andalucía

¿ Día de la mujer trabajadora

¿ Día del Libro.

¿ Celebraciones: Jornada sobre Diversidad Funcional (enero), Jornadas Culturales (junio)

Actividades extraescolares del 3º ciclo:

¿ Visita al barrio (2º y 3º trimestre)

¿ Belenes de la ciudad (Diciembre)

¿ Programa ALDEA (2º y 3º trimestre)

¿ Actividades solicitadas al ayuntamiento.

¿ Visita al Museo Carmen Thyssen. (Mayo- Junio)

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

M. Implementación de la programación on line

Contenido COVID:

Ante la situación acaecida durante el tercer trimestre del curso anterior y el mantenimiento de dicha situación hasta el momento actual, se ha procedido a la reorganización tanto de la metodología como de la organización de los contenidos a trabajar. Hemos partido de una evaluación inicial principalmente basada en esos conocimientos trabajados durante el período de confinamiento del curso anterior. A partir de los resultados, se ha ido organizando la materia en función a recuperar los aprendizajes no adquiridos así como el relacionarlos con los nuevos a construir. En algunos momentos, se ha considerado necesario la reorganización de las unidades didácticas ya que se valoraba positivamente el unificar los contenidos a trabajar en ambos niveles, curso anterior y actual, para así llenar de significado el proceso de aprendizaje de nuestro alumnado.

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES
EDUCACIÓN FÍSICA - 1º DE EDUC. PRIMA.

A. Elementos curriculares
1. Objetivos del área

La enseñanza de este área en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

Código	Objetivos
1	Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.
2	Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.
3	Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.
4	Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.
5	Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.
6	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.
7	Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices	
Nº Ítem	Ítem
1	Identificación y reconocimiento del esquema corporal global y segmentario en sí mismo y los demás. Movimientos globales y segmentarios. EF.01.07.
2	Toma de conciencia y aceptación del propio cuerpo, aumentando la confianza en sí mismo, así como su autoestima. EF.01.07.
3	Experimentación de situaciones de tensión, relajación y respiración. EF.01.06., EF.01.07.
4	Identificación y reconocimiento del lado dominante (ojo, brazo y pierna) y Afirmación de la lateralidad y discriminación de derecha e izquierda sobre sí y sobre los demás. EF.01.01., EF.01.07
5	Actitud Postural. Corrección y elección de las más adecuadas para el desarrollo de los ejercicios. EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06., EF.01.07.
6	Exploración y diferenciación de las posibilidades sensoriales del cuerpo (visual, auditiva, táctil, olfativa y cenestésica). EF. 01.01., EF.01.02.
7	Dominio progresivo de la percepción espacial, a través las nociones topológicas (arriba-abajo, delante-detrás, dentro-fuera, cerca-lejos, alto-bajo, juntos-separados). EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06.
8	Apreciación y cálculo de distancias en reposo y en movimiento, respecto a uno mismo, a los demás y diversos objetos. EF.01.01.
9	Dominio progresivo de la percepción temporal a través de sencillas nociones relacionadas con el tiempo (ritmos, secuencias, velocidad, duración). EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06.
10	Experimentación de situaciones de equilibrio tanto estático como dinámico en diversas situaciones (base estable o inestable y modificando los puntos de apoyo). EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06., EF.01.07
11	Coordinación dinámica general y segmentaria para el control del cuerpo en movimiento, a través de juegos y actividades con niveles bajos de complejidad. EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06., EF.01.07.
12	Participación en actividades/tareas que impliquen la experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos y suspensiones, giros, lanzamientos y recepciones). EF.01.01., EF.01.06., EF.01.07.
13	Utilización de estrategias para la resolución de problemas y situaciones motrices que impliquen el esquema corporal global y segmentario, tono muscular, la relajación y respiración, la lateralidad, las nociones espaciales y temporales, el equilibrio y coordinación a través de la aplicación de las habilidades motrices básicas. EF.01.01., EF.01.06., EF.01.07.
14	Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad, manifestando interés y esfuerzo en su ejecución. EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06., EF.01.07., EF 01.13.
15	Utilización de las nuevas tecnologías para la interacción con la información relacionados con el cuerpo, las habilidades perceptivas motrices, habilidades básicas¿ EF.01.01., EF.01.12.
16	Identificación de lo que nos solicita la tarea y reproducción de los pasos a seguir en la misma. EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06., EF.01.12
17	Comprensión y utilización de vocabulario y conocimientos sencillos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con el cuerpo, el espacio, el tiempo, etc. EF.01.04., EF.01.12.
Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices	
Nº Ítem	Ítem
1	Toma de conciencia y aceptación del propio cuerpo, afianzando la confianza en sí mismo.
2	Conocimiento de los segmentos corporales y observación de éstos en sí mismo y los demás.
3	Identificación y conocimiento del cuerpo en relación con la tensión, relajación y respiración.
4	Relación de las principales partes del cuerpo con los movimientos realizados.
5	Afirmación de la lateralidad y discriminación de derecha e izquierda sobre sí y sobre los demás.
6	Identificación y reconocimiento del lado dominante (ojo, brazo y pierna).
7	Exploración y diferenciación de las posibilidades sensoriales del cuerpo (visión, audición, táctil, olfativa y cenestésica).

Contenidos	
Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices	
Nº Ítem	Ítem
8	Coordinación corporal (ojo, oído, tacto, cenestesia) con el movimiento.
9	Posturas corporales. Corrección y elección de las más adecuadas para el desarrollo de los ejercicios.
10	Experimentación de situaciones de equilibrio tanto estático como dinámico en diversas situaciones (base estable o inestable y modificando los puntos de apoyo).
11	Dominio progresivo de la percepción espacial, a través de básicas nociones topológicas y de distancia (arriba-abajo, delante-detrás, dentro-fuera, cerca-lejos, alto-bajo, juntos-separados).
12	Apreciación y cálculo de distancias en reposo y en movimiento, respecto a uno mismo, a los demás y diversos objetos.
13	Dominio progresivo de la percepción temporal a través de sencillas nociones relacionadas con el tiempo (ritmos, secuencias, velocidad, duración).
14	Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos y suspensiones, giros, lanzamientos y recepciones, transportes y conducciones).
15	Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad.
Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud	
Nº Ítem	Ítem
1	Adquisición de hábitos básicos de vida saludable relacionados con la higiene corporal (bolsa de aseo y material necesario para la actividad física¿), alimentación (desayuno, consumo de frutas, ¿) y posturales relacionados con la actividad física y la salud. EF.01.05.
2	Identificación de los efectos positivos de la actividad física como medio de bienestar personal. EF.01.05.
3	Concienciación de la importancia del calentamiento como fase fundamental en la prevención de lesiones, así como la necesidad de regulación del esfuerzo, de una hidratación adecuada en la realización de actividad física, etc. EF.01.05., EF.01.06., EF.01.11.
4	Movilidad corporal orientada a la salud en el ámbito escolar y en nuestro tiempo de ocio fomentando el desarrollo de habilidades personales y sociales de cooperación. EF.01.05, EF.01.06.
5	Aceptación de las normas de uso de materiales y espacios como vehículo para la prevención de riesgos en la práctica de actividades motrices. EF.01.10, EF.01.11.
6	Toma de conciencia y aceptación del uso de ropa y calzado adecuados para una correcta práctica deportiva. EF.01.11.
7	Descubrimiento de los recursos de la comunidad como medio para realización de una actividad física saludable, estableciendo pautas de cuidado y conservación de los mismos. EF.01.05, EF.01.10.
8	Utilización de las nuevas tecnologías para la interacción con la información sobre hábitos de vida saludable, medidas de seguridad¿ EF.01.12.
9	Comprensión y utilización de vocabulario y conocimientos sencillos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con higiene, alimentación, nutrición, hidratación, calentamiento, materiales¿ EF.01.04, EF.01.05, EF.01.11, EF.01.12.
Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	
Nº Ítem	Ítem
1	Indagación y exploración de las posibilidades expresivas del cuerpo (tono muscular, respiración, mímica, gestos) y del movimiento (ritmo, espacio, tiempo). EF.01.02.
2	Expresión e interpretación desinhibida de la música en general y el flamenco en particular a través del cuerpo, sincronizando sencillas estructuras rítmicas a partir de un compás y un tempo externo. EF.01.02., EF.01.08.
3	Práctica de sencillos bailes y coreografías, así como danzas populares o autóctonas de la Comunidad Autónoma de Andalucía. EF.01.02., EF.01.08.
4	Imitación y representación desinhibida de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento. EF.01.02., EF.01.08.

Contenidos	
Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	
Nº Ítem	Ítem
5	Realización de dramatizaciones y juegos dramáticos, representación de cuentos motores e imitación de personajes, objetos y situaciones, cercanos al contexto, entorno y vida cotidiana de los niños/niñas. EF.01.02., EF.01.08.
6	Utilización de objetos y materiales en diferentes situaciones de expresión y comunicación. EF.01.02.
7	Mejora de la espontaneidad y de la creatividad dentro del universo simbólico a través del juego corporal individual. EF.01.02.
8	Participación y disfrute en actividades que supongan comunicación a través de las expresiones, el cuerpo y el movimiento. EF.01.02., EF.01.08.
9	Respeto y aceptación hacia los demás por las formas de expresarse a través del cuerpo y el movimiento. EF.01.02., EF.01.09., EF.01.13.
10	Utilización de las nuevas tecnologías para la interacción con la información relacionada con los recursos expresivos del cuerpo, el movimiento, bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,¿ EF.01.02., EF.01.12.
11	Comprensión y utilización de vocabulario y conocimientos sencillos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,¿ EF.01.04., EF.01.12.
Bloque 4. El juego y deporte escolar	
Nº Ítem	Ítem
1	Comprensión, aceptación y cumplimiento de las normas, reglas y roles de los juegos. EF.01.03, EF.01.09, EF.01.10, EF.01.13.
2	Conocimiento y práctica de diferentes tipos de juegos: libres-organizados, sensoriales, simbólicos, cooperativos, lógicos, dramáticos, sensibilizadores, multiculturales, alternativos. EF.01.08, EF.01.10.
3	Descubrimiento y uso de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición. EF.01.03, EF.01.08, EF.01.10.
4	Indagación y práctica de juegos populares y tradicionales propios de la cultura andaluza. EF.01.08, EF.01.10.
5	Respeto y aceptación de las demás personas que participan en el juego y rechazo hacia los comportamientos antisociales. EF.01.03, EF.01.08, EF.01.09, EF.01.10, EF.01.11, EF.01.13.
6	Participación activa en los juegos, buscando siempre el aspecto lúdico y recreativo, aceptando el resultado final como algo inherente a este. EF.01.03, EF.01.08, EF.01.09, EF.01.10, EF.01.13.
7	Espacios para desarrollar el juego: colegio, calles, plazas, campo, etc., con gran arraigo en Andalucía. EF.01.03, EF.01.10.
8	Experimentación de sencillos juegos y actividades propias del medio natural. EF.01.03, EF.01.08, EF.01.10.
9	Valoración del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo de ocio. EF.01.03, EF.01.08, EF.01.10, EF.01.13.
10	Actitud de colaboración, tolerancia, no discriminación y resolución de conflictos de forma pacífica en la realización de juegos. EF.01.03, EF.01.08, EF.01.09, EF.01.10, EF.01.13.
11	Utilización de las nuevas tecnologías para la interacción con la información relacionada sobre juegos populares, multiculturales, alternativos, actividades en el medio natural¿ EF.01.03, EF.01.12.
12	Comprensión y utilización de vocabulario y conocimientos sencillos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionando juegos populares, autóctonos y tradicionales, reglas, entorno, ocio, medio natural, calle¿ EF.01.04, EF.01.12.

B. Desarrollos curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. EF.01.01. Responder a situaciones motrices sencillas que impliquen estímulos visuales, auditivos y táctiles utilizando habilidades perceptivo-motrices y básicas identificando lo que le solicita la tarea, siguiendo los pasos de la misma desde la comprensión y el conocimiento de sus propias posibilidades, manifestando interés y esfuerzo en su realización.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.01.01.01. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF2. EF.01.01.02. Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF3. EF.01.01.03. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.

EF4. EF.01.01.04. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF5. EF.01.01.05. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.

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

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.01.02.01. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.

EF2. EF.01.02.02. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.

EF3. EF.01.02.03. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.

EF4. EF.01.02.04. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.

EF5. EF.01.02.05. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

EF6. EF.01.02.06. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

EF7. EF.01.02.07. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

EF8. EF.01.02.08. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.

Criterio de evaluación: 1.3. EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CAA: Aprender a aprender
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.01.04.01. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 1.5. EF.01.06. Aplicar las capacidades coordinativas a diferentes situaciones físico-motrices, adecuando el tono y la respiración a la intensidad del esfuerzo y a las características de la tarea.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

- EF1. EF.01.06.01. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.
- EF2. EF.01.06.02. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.
- EF3. EF.01.06.03. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.
- EF4. EF.01.06.04. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.
- EF5. EF.01.06.05. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.
- EF6. EF.01.06.06. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.

Criterio de evaluación: 1.6. EF.01.07. Realizar acciones motrices globales para experimentar y conocer sus posibilidades asociadas a su esquema corporal global y segmentario, su lateralidad, experimentando situaciones de tensión, relajación y postura, mostrando respeto y aceptación por su propia realidad corporal y la de los demás.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

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

Estándares

- EF1. EF.01.07.01. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.
- EF2. EF.01.07.02. Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc.).
- EF3. EF.01.07.03. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.
- EF4. EF.01.07.04. Toma conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.
- EF5. EF.01.07.05. Adopta una actitud crítica ante las modas y la imagen corporal de los modelos publicitarios.
- EF6. EF.01.07.06. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
- EF7. EF.01.07.07. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.
- EF8. EF.01.07.08. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

Criterio de evaluación: 1.7. EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.

Orientaciones y ejemplificaciones

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

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

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CAA: Aprender a aprender
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.01.04.01. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
- EF2. EF.01.04.02. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- EF3. EF.01.04.03. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.
- EF4. EF.01.04.04. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

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

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

- EF1. EF.01.05.01. Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc.).
- EF2. EF.01.05.02. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.
- EF3. EF.01.05.03. Describe los efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.

Estándares

EF4. EF.01.05.04. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.

EF5. EF.01.05.05. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

EF6. EF.01.05.06. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.

Criterio de evaluación: 2.3. EF.01.06. Aplicar las capacidades coordinativas a diferentes situaciones físico-motrices, adecuando el tono y la respiración a la intensidad del esfuerzo y a las características de la tarea.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.01.06.01. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.

EF2. EF.01.06.02. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.

EF3. EF.01.06.03. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

Criterio de evaluación: 2.4. EF.01.10. Practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, señalando comportamientos beneficiosos y perjudiciales para la conservación y de respeto y cuidado por del entorno donde se realizan, tomando contacto con la variedad que nos aporta nuestra comunidad para este tipo de actividades.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.01.10.01. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.

EF2. EF.01.10.02. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.

EF3. EF.01.10.03. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 2.5. EF.01.11. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.01.11.01. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.

Criterio de evaluación: 2.6. EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EF1. EF.01.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
- EF2. EF.01.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

Criterio de evaluación: 3.1. EF.01.02. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en situaciones motrices lúdicas, rítmicas y expresivas de manera individual o grupal, (bailes, danzas, coreografías sencillas, dramatizaciones¿), comunicando sensaciones y emociones, de forma espontánea o dirigida.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

- EF1. EF.01.02.01. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.
- EF2. EF.01.02.02. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.
- EF3. EF.01.02.03. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.
- EF4. EF.01.02.04. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.
- EF5. EF.01.02.05. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.
- EF6. EF.01.02.06. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

Criterio de evaluación: 3.2. EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CAA: Aprender a aprender
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.01.04.01. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

Criterio de evaluación: 3.3. EF.01.08. Descubrir y distinguir las diversas actividades físicas, lúdicas y artísticas que se pueden desarrollar a partir de Educación física.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.01.08.01. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
- EF2. EF.01.08.02. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- EF3. EF.01.08.03. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.

Estándares

EF4. EF.01.08.04. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

Criterio de evaluación: 3.4. EF.01.09. Reconocer las situaciones conflictivas que surgen en la práctica de la actividad física, utilizando el dialogo como vehículo de resolución pacífica de los conflictos, respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.01.09.01. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.

Criterio de evaluación: 3.5. EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

EF1. EF.01.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
 EF2. EF.01.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

Criterio de evaluación: 3.6. EF.01.13. Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.01.13.01. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
 EF2. EF.01.13.02. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.
 EF3. EF.01.13.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.
 EF4. EF.01.13.04 Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.
 EF5. EF.01.13.05. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

Criterio de evaluación: 4.1. EF.01.03. Utilizar estrategias individuales y grupales sencillas para la resolución de los retos planteados en situaciones de juegos y actividades, comprendiendo y respetando sus normas y reglas, favoreciendo las buenas relaciones entre compañeros/as.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

EF1. EF.01.03.01. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

EF2. EF.01.03.02. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.

EF3. EF.01.03.03. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.

EF4. EF.01.03.04. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.

Criterio de evaluación: 4.2. EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.01.04.01. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

EF2. EF.01.04.02. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

EF3. EF.01.04.03. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.

Criterio de evaluación: 4.3. EF.01.08. Descubrir y distinguir las diversas actividades físicas, lúdicas y artísticas que se pueden desarrollar a partir de Educación física.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.01.08.01. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.

Criterio de evaluación: 4.4. EF.01.09. Reconocer las situaciones conflictivas que surgen en la práctica de la actividad física, utilizando el dialogo como vehículo de resolución pacífica de los conflictos, respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.01.09.01. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.

EF2. EF.01.09.02. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

Criterio de evaluación: 4.5. EF.01.10. Practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, señalando comportamientos beneficiosos y perjudiciales para la conservación y de respeto y cuidado por del entorno donde se realizan, tomando contacto con la variedad que nos aporta nuestra comunidad para este tipo de actividades.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.01.10.01. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.
EF2. EF.01.10.02. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.
EF3. EF.01.10.03. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.
EF4. EF.01.10.04. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 4.6. EF.01.11. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.**Orientaciones y ejemplificaciones****Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.01.11.01. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 4.7. EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.**Orientaciones y ejemplificaciones****Competencias clave**

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

Estándares

EF1. EF.01.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
EF2. EF.01.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

Criterio de evaluación: 4.8. EF.01.13. Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás**Orientaciones y ejemplificaciones****Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.01.13.01. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
EF2. EF.01.13.02. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.
EF3. EF.01.13.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.
EF4. EF.01.13.04. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.
EF5. EF.01.13.05. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

C. Ponderaciones de los indicadores

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EF.1	EF.01.01. Responder a situaciones motrices sencillas que impliquen estímulos visuales, auditivos y táctiles utilizando habilidades perceptivo-motrices y básicas identificando lo que le solicita la tarea, siguiendo los pasos de la misma desde la comprensión y el conocimiento de sus propias posibilidades, manifestando interés y esfuerzo en su realización.	0
EF.2	EF.01.02. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en situaciones motrices lúdicas, rítmicas y expresivas de manera individual o grupal, (bailes, danzas, coreografías sencillas, dramatizaciones), comunicando sensaciones y emociones, de forma espontánea o dirigida.	0
EF.3	EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.	0
EF.5	EF.01.06. Aplicar las capacidades coordinativas a diferentes situaciones físico-motrices, adecuando el tono y la respiración a la intensidad del esfuerzo y a las características de la tarea.	0
EF.7	EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.	0
EF.1	EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.	0
EF.5	EF.01.11. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.	0
EF.2	EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.	0
EF.3	EF.01.08. Descubrir y distinguir las diversas actividades físicas, lúdicas y artísticas que se pueden desarrollar a partir de Educación física.	0
EF.6	EF.01.13. Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.	0
EF.1	EF.01.03. Utilizar estrategias individuales y grupales sencillas para la resolución de los retos planteados en situaciones de juegos y actividades, comprendiendo y respetando sus normas y reglas, favoreciendo las buenas relaciones entre compañeros/as.	0
EF.2	EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.	0
EF.4	EF.01.09. Reconocer las situaciones conflictivas que surgen en la práctica de la actividad física, utilizando el dialogo como vehículo de resolución pacífica de los conflictos, respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.	0
EF.6	EF.01.07. Realizar acciones motrices globales para experimentar y conocer sus posibilidades asociadas a su esquema corporal global y segmentario, su lateralidad, experimentando situaciones de tensión, relajación y postura, mostrando respeto y aceptación por su propia realidad corporal y la de los demás.	0

EF.1	EF.01.02. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en situaciones motrices lúdicas, rítmicas y expresivas de manera individual o grupal, (bailes, danzas, coreografías sencillas, dramatizaciones¿), comunicando sensaciones y emociones, de forma espontánea o dirigida.	0
EF.4	EF.01.09. Reconocer las situaciones conflictivas que surgen en la práctica de la actividad física, utilizando el dialogo como vehículo de resolución pacífica de los conflictos, respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.	0
EF.5	EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.	0
EF.8	EF.01.13. Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.	0
EF.3	EF.01.08. Descubrir y distinguir las diversas actividades físicas, lúdicas y artísticas que se pueden desarrollar a partir de Educación física.	0
EF.2	EF.01.05. Reconocer los buenos hábitos relacionados con el cuidado del cuerpo, la salud y el bienestar (alimentación, higiene, calentamiento¿), aplicándolos en la práctica de la actividad física.	0
EF.4	EF.01.10. Practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, señalando comportamientos beneficiosos y perjudiciales para la conservación y de respeto y cuidado por del entorno donde se realizan, tomando contacto con la variedad que nos aporta nuestra comunidad para este tipo de actividades.	0
EF.3	EF.01.06. Aplicar las capacidades coordinativas a diferentes situaciones físico-motrices, adecuando el tono y la respiración a la intensidad del esfuerzo y a las características de la tarea.	0
EF.6	EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.	0
EF.5	EF.01.10. Practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, señalando comportamientos beneficiosos y perjudiciales para la conservación y de respeto y cuidado por del entorno donde se realizan, tomando contacto con la variedad que nos aporta nuestra comunidad para este tipo de actividades.	0
EF.6	EF.01.11. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.	0
EF.7	EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.	0
EF.8	EF.01.13. Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás	0

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Presentación, evaluación inicial y cohesión del grupo	14-27 SEPTIEMBRE
Número	Título	Temporización

2	Mi cuerpo	28 SEP- 23 OCT
Número	Título	Temporización
3	Viajando por el espacio y el tiempo	26 OCT- 20 NOV
Número	Título	Temporización
4	El circo: somos equilibristas	23NOV ¿ 22 DIC
Número	Título	Temporización
5	Somos malabaristas	7 ¿ 29 ENERO
Número	Título	Temporización
6	Bailes y juegos de Andalucía	1- 19 FEBR
Número	Título	Temporización
7	Mi cuerpo se mueve I: Exploradores y saltamontes	1- 26 MARZO
Número	Título	Temporización
8	Mi cuerpo se mueve II: Olimpiadas	5 ABRIL- 30 ABRIL
Número	Título	Temporización
9	¿Qué parte del cuerpo?	4 MAYO- 28 MAYO
Número	Título	Temporización
10	Final de curso	31 MAYO-23 JUNIO

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

El área de Educación física contribuye **ESENCIALMENTE AL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO**, mediante la percepción e interacción apropiada del propio cuerpo, en movimiento o en reposo, en un espacio determinado mejorando sus posibilidades motrices. Se contribuye también mediante el conocimiento, la práctica y la valoración de la actividad física como elemento indispensable para preservar la salud. Esta área es clave para que niños y niñas adquieran hábitos saludables y de mejora y mantenimiento de la condición física que les acompañen durante la escolaridad y lo que es más importante, a lo largo de la vida.

En la sociedad actual que progresa hacia la optimización del esfuerzo intelectual y físico, se hace imprescindible la práctica de la actividad física, pero sobre todo su aprendizaje y valoración como medio de equilibrio psicofísico, como factor de prevención de riesgos derivados del sedentarismo y, también, como alternativa de ocupación del tiempo de ocio.

Asimismo el área contribuye **DE FORMA ESENCIAL AL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA**. Las características de la Educación física, sobre todo las relativas al entorno en el que se desarrolla y a la dinámica de las clases, la hacen propicia para la educación de habilidades sociales, cuando la intervención educativa incide en este aspecto. Las actividades físicas y en especial las que se realizan colectivamente son un medio eficaz para facilitar la relación, la integración y el respeto, a la vez que contribuyen al desarrollo de la cooperación y la solidaridad.

La educación física ayuda a aprender a convivir, fundamentalmente en lo que se refiere a la elaboración y aceptación de reglas para el funcionamiento colectivo, desde el respeto a la autonomía personal, la participación y la valoración de la diversidad. Las actividades dirigidas a

la adquisición de las habilidades motrices requieren la capacidad de asumir las diferencias así como las posibilidades y limitaciones propias y ajenas. El cumplimiento de las normas que rigen los juegos colabora en la aceptación de códigos de conducta para la convivencia. Las actividades físicas competitivas pueden generar conflictos en los que es necesaria la negociación, basada en el diálogo, como medio para su resolución. Finalmente, cabe destacar que se contribuye a conocer la riqueza cultural, mediante la práctica de diferentes juegos y danzas.

Esta área contribuye en alguna medida a la adquisición de la competencia cultural y artística. A la expresión de ideas o sentimientos de forma creativa contribuye mediante la exploración y utilización de las posibilidades y recursos del cuerpo y del movimiento. A la apreciación y comprensión del hecho cultural, y a la valoración de su diversidad, lo hace mediante el reconocimiento y la apreciación de las manifestaciones culturales específicas de la motricidad humana, tales como los deportes, los juegos tradicionales, las actividades expresivas o la danza y su

consideración como patrimonio de los pueblos.

En otro sentido, el área favorece un acercamiento al fenómeno deportivo como espectáculo mediante el análisis y la reflexión crítica ante la violencia en el deporte u otras situaciones contrarias a la dignidad humana que en él se producen.

La Educación física ayuda a la consecución de la Autonomía e iniciativa personal en la medida en que emplaza al alumnado a tomar decisiones con progresiva autonomía en situaciones en las que debe manifestar autosuperación, perseverancia y actitud positiva, También lo hace, si se le da protagonismo al alumnado en aspectos de organización individual y colectiva de las actividades físicas, deportivas y expresivas.

El área contribuye a la competencia de aprender a aprender mediante el conocimiento de sí mismo y de las propias posibilidades y carencias como punto de partida del aprendizaje motor desarrollando un repertorio variado que facilite su transferencia a tareas motrices más complejas. Ello permite el establecimiento de metas alcanzables cuya consecución genera autoconfianza. Al mismo tiempo, los proyectos comunes en actividades físicas colectivas facilitan la adquisición de recursos de cooperación.

Por otro lado, esta área colabora, desde edades tempranas, a la valoración crítica de los mensajes y estereotipos referidos al cuerpo, procedentes de los medios de información y comunicación, que pueden dañar la propia imagen corporal. Desde esta perspectiva se contribuye en cierta medida a la competencia sobre el tratamiento de la información y la competencia digital.

El área también contribuye, como el resto de los aprendizajes, a la adquisición de la competencia en comunicación lingüística, ofreciendo gran variedad de intercambios comunicativos, del uso de las normas que los rigen y del vocabulario específico que el área aporta.

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 27.2 f) del Decreto 328/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo grado, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial, las programaciones didácticas incluirán las medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de la expresión oral y escrita del alumnado, en todas las áreas.

G. Materiales y recursos didácticos

Aros, conos, picas, balones, pelotas de tenis, petos, cuerdas (Durante el presente curso se adaptarán las actividades para hacer el menor uso de material posible, en los casos que sea necesario éste será desinfectado antes y después de la actividad, al igual que las manos del alumnado.)

H. Precisiones sobre la evaluación

- 50% se evalúa la adquisición de las habilidades consideradas básicas y los contenidos relevantes en esta edad.
- 50% esfuerzo y respeto de las normas del juego y de convivencia.

I. DETECCIÓN DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS EN EL NIVEL ANTERIOR

Hemos realizado unas pruebas físicas de evaluación inicial para ver de qué nivel partimos. Tras su realización vemos que el nivel físico inicial de la mayor parte del alumnado es el adecuado a su edad.

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

A. Elementos curriculares
1. Objetivos del área

La enseñanza de este área en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

Código	Objetivos
1	Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.
2	Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.
3	Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.
4	Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.
5	Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.
6	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.
7	Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices	
Nº Ítem	Ítem
1	Identificación y reconocimiento del esquema corporal global y segmentario en sí mismo y los demás. Movimientos globales y segmentarios. EF.01.07.
2	Toma de conciencia y aceptación del propio cuerpo, aumentando la confianza en sí mismo, así como su autoestima. EF.01.07.
3	Experimentación de situaciones de tensión, relajación y respiración. EF.01.06., EF.01.07.
4	Identificación y reconocimiento del lado dominante (ojo, brazo y pierna) y Afirmación de la lateralidad y discriminación de derecha e izquierda sobre sí y sobre los demás. EF.01.01., EF.01.07
5	Actitud Postural. Corrección y elección de las más adecuadas para el desarrollo de los ejercicios. EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06., EF.01.07.
6	Exploración y diferenciación de las posibilidades sensoriales del cuerpo (visual, auditiva, táctil, olfativa y cenestésica). EF. 01.01., EF.01.02.
7	Dominio progresivo de la percepción espacial, a través las nociones topológicas (arriba-abajo, delante-detrás, dentro-fuera, cerca-lejos, alto-bajo, juntos-separados). EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06.
8	Apreciación y cálculo de distancias en reposo y en movimiento, respecto a uno mismo, a los demás y diversos objetos. EF.01.01.
9	Dominio progresivo de la percepción temporal a través de sencillas nociones relacionadas con el tiempo (ritmos, secuencias, velocidad, duración). EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06.
10	Experimentación de situaciones de equilibrio tanto estático como dinámico en diversas situaciones (base estable o inestable y modificando los puntos de apoyo). EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06., EF.01.07
11	Coordinación dinámica general y segmentaria para el control del cuerpo en movimiento, a través de juegos y actividades con niveles bajos de complejidad. EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06., EF.01.07.
12	Participación en actividades/tareas que impliquen la experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos y suspensiones, giros, lanzamientos y recepciones). EF.01.01., EF.01.06., EF.01.07.
13	Utilización de estrategias para la resolución de problemas y situaciones motrices que impliquen el esquema corporal global y segmentario, tono muscular, la relajación y respiración, la lateralidad, las nociones espaciales y temporales, el equilibrio y coordinación a través de la aplicación de las habilidades motrices básicas. EF.01.01., EF.01.06., EF.01.07.
14	Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad, manifestando interés y esfuerzo en su ejecución. EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06., EF.01.07., EF 01.13.
15	Utilización de las nuevas tecnologías para la interacción con la información relacionados con el cuerpo, las habilidades perceptivas motrices, habilidades básicas¿ EF.01.01., EF.01.12.
16	Identificación de lo que nos solicita la tarea y reproducción de los pasos a seguir en la misma. EF.01.01., EF.01.02., EF.01.06., EF.01.12
17	Comprensión y utilización de vocabulario y conocimientos sencillos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con el cuerpo, el espacio, el tiempo, etc. EF.01.04., EF.01.12.
Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud	
Nº Ítem	Ítem
1	Adquisición de hábitos básicos de vida saludable relacionados con la higiene corporal (bolsa de aseo y material necesario para la actividad física¿), alimentación (desayuno, consumo de frutas, ¿) y posturales relacionados con la actividad física y la salud. EF.01.05.
2	Identificación de los efectos positivos de la actividad física como medio de bienestar personal. EF.01.05.
3	Concienciación de la importancia del calentamiento como fase fundamental en la prevención de lesiones, así como la necesidad de regulación del esfuerzo, de una hidratación adecuada en la realización de actividad física, etc. EF.01.05., EF.01.06., EF.01.11.
4	Movilidad corporal orientada a la salud en el ámbito escolar y en nuestro tiempo de ocio fomentando el desarrollo de habilidades personales y sociales de cooperación. EF.01.05, EF.01.06.

Contenidos	
Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud	
Nº Ítem	Ítem
5	Aceptación de las normas de uso de materiales y espacios como vehículo para la prevención de riesgos en la práctica de actividades motrices. EF.01.10, EF.01.11.
6	Toma de conciencia y aceptación del uso de ropa y calzado adecuados para una correcta práctica deportiva. EF.01.11.
7	Descubrimiento de los recursos de la comunidad como medio para realización de una actividad física saludable, estableciendo pautas de cuidado y conservación de los mismos. EF.01.05, EF.01.10.
8	Utilización de las nuevas tecnologías para la interacción con la información sobre hábitos de vida saludable, medidas de seguridad¿ EF.01.12.
9	Comprensión y utilización de vocabulario y conocimientos sencillos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con higiene, alimentación, nutrición, hidratación, calentamiento, materiales¿ EF.01.04, EF.01.05, EF.01.11, EF.01.12.
Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	
Nº Ítem	Ítem
1	Indagación y exploración de las posibilidades expresivas del cuerpo (tono muscular, respiración, mímica, gestos) y del movimiento (ritmo, espacio, tiempo). EF.01.02.
2	Expresión e interpretación desinhibida de la música en general y el flamenco en particular a través del cuerpo, sincronizando sencillas estructuras rítmicas a partir de un compás y un tempo externo. EF.01.02., EF.01.08.
3	Práctica de sencillos bailes y coreografías, así como danzas populares o autóctonas de la Comunidad Autónoma de Andalucía. EF.01.02., EF.01.08.
4	Imitación y representación desinhibida de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento. EF.01.02., EF.01.08.
5	Realización de dramatizaciones y juegos dramáticos, representación de cuentos motores e imitación de personajes, objetos y situaciones, cercanos al contexto, entorno y vida cotidiana de los niños/niñas. EF.01.02., EF.01.08.
6	Utilización de objetos y materiales en diferentes situaciones de expresión y comunicación. EF.01.02.
7	Mejora de la espontaneidad y de la creatividad dentro del universo simbólico a través del juego corporal individual. EF.01.02.
8	Participación y disfrute en actividades que supongan comunicación a través de las expresiones, el cuerpo y el movimiento. EF.01.02., EF.01.08.
9	Respeto y aceptación hacia los demás por las formas de expresarse a través del cuerpo y el movimiento. EF.01.02., EF.01.09., EF.01.13.
10	Utilización de las nuevas tecnologías para la interacción con la información relacionada con los recursos expresivos del cuerpo, el movimiento, bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,¿ EF.01.02., EF.01.12.
11	Comprensión y utilización de vocabulario y conocimientos sencillos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,¿ EF.01.04., EF.01.12.
Bloque 4. El juego y deporte escolar	
Nº Ítem	Ítem
1	Comprensión, aceptación y cumplimiento de las normas, reglas y roles de los juegos. EF.01.03, EF.01.09, EF.01.10, EF.01.13.
2	Conocimiento y práctica de diferentes tipos de juegos: libres-organizados, sensoriales, simbólicos, cooperativos, lógicos, dramáticos, sensibilizadores, multiculturales, alternativos. EF.01.08, EF.01.10.
3	Descubrimiento y uso de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición. EF.01.03, EF.01.08, EF.01.10.
4	Indagación y práctica de juegos populares y tradicionales propios de la cultura andaluza. EF.01.08, EF.01.10.

Contenidos	
Bloque 4. El juego y deporte escolar	
Nº Ítem	Ítem
5	Respeto y aceptación de las demás personas que participan en el juego y rechazo hacia los comportamientos antisociales. EF.01.03, EF.01.08, EF.01.09, EF.01.10, EF.01.11, EF.01.13.
6	Participación activa en los juegos, buscando siempre el aspecto lúdico y recreativo, aceptando el resultado final como algo inherente a este. EF.01.03, EF.01.08, EF.01.09, EF.01.10, EF.01.13.
7	Espacios para desarrollar el juego: colegio, calles, plazas, campo, etc., con gran arraigo en Andalucía. EF.01.03, EF.01.10.
8	Experimentación de sencillos juegos y actividades propias del medio natural. EF.01.03, EF.01.08, EF.01.10.
9	Valoración del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo de ocio. EF.01.03, EF.01.08, EF.01.10, EF.01.13.
10	Actitud de colaboración, tolerancia, no discriminación y resolución de conflictos de forma pacífica en la realización de juegos. EF.01.03, EF.01.08, EF.01.09, EF.01.10, EF.01.13.
11	Utilización de las nuevas tecnologías para la interacción con la información relacionada sobre juegos populares, multiculturales, alternativos, actividades en el medio natural; EF.01.03, EF.01.12.
12	Comprensión y utilización de vocabulario y conocimientos sencillos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionando juegos populares, autóctonos y tradicionales, reglas, entorno, ocio, medio natural, calle; EF.01.04, EF.01.12.

B. Desarrollos curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. EF.01.01. Responder a situaciones motrices sencillas que impliquen estímulos visuales, auditivos y táctiles utilizando habilidades perceptivo-motrices y básicas identificando lo que le solicita la tarea, siguiendo los pasos de la misma desde la comprensión y el conocimiento de sus propias posibilidades, manifestando interés y esfuerzo en su realización.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.01.01.01. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF2. EF.01.01.02. Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF3. EF.01.01.03. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.

EF4. EF.01.01.04. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF5. EF.01.01.05. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.

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

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.01.02.01. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.

EF2. EF.01.02.02. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.

EF3. EF.01.02.03. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.

EF4. EF.01.02.04. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.

EF5. EF.01.02.05. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

EF6. EF.01.02.06. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

EF7. EF.01.02.07. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

EF8. EF.01.02.08. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.

Criterio de evaluación: 1.3. EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CAA: Aprender a aprender
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.01.04.01. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 1.5. EF.01.06. Aplicar las capacidades coordinativas a diferentes situaciones físico-motrices, adecuando el tono y la respiración a la intensidad del esfuerzo y a las características de la tarea.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

- EF1. EF.01.06.01. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.
- EF2. EF.01.06.02. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.
- EF3. EF.01.06.03. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.
- EF4. EF.01.06.04. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.
- EF5. EF.01.06.05. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.
- EF6. EF.01.06.06. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.

Criterio de evaluación: 1.6. EF.01.07. Realizar acciones motrices globales para experimentar y conocer sus posibilidades asociadas a su esquema corporal global y segmentario, su lateralidad, experimentando situaciones de tensión, relajación y postura, mostrando respeto y aceptación por su propia realidad corporal y la de los demás.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

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

Estándares

- EF1. EF.01.07.01. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.
- EF2. EF.01.07.02. Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc.).
- EF3. EF.01.07.03. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.
- EF4. EF.01.07.04. Toma conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.
- EF5. EF.01.07.05. Adopta una actitud crítica ante las modas y la imagen corporal de los modelos publicitarios.
- EF6. EF.01.07.06. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
- EF7. EF.01.07.07. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.
- EF8. EF.01.07.08. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

Criterio de evaluación: 1.7. EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.

Orientaciones y ejemplificaciones

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

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

Estándares

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

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

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

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

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

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CAA: Aprender a aprender
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.01.04.01. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
EF2. EF.01.04.02. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
EF3. EF.01.04.03. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.
EF4. EF.01.04.04. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

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

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.01.05.01. Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc.).
EF2. EF.01.05.02. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.
EF3. EF.01.05.03. Describe los efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.

Estándares

EF4. EF.01.05.04. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.

EF5. EF.01.05.05. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

EF6. EF.01.05.06. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.

Criterio de evaluación: 2.3. EF.01.06. Aplicar las capacidades coordinativas a diferentes situaciones físico-motrices, adecuando el tono y la respiración a la intensidad del esfuerzo y a las características de la tarea.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.01.06.01. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.

EF2. EF.01.06.02. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.

EF3. EF.01.06.03. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

Criterio de evaluación: 2.4. EF.01.10. Practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, señalando comportamientos beneficiosos y perjudiciales para la conservación y de respeto y cuidado por del entorno donde se realizan, tomando contacto con la variedad que nos aporta nuestra comunidad para este tipo de actividades.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.01.10.01. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.

EF2. EF.01.10.02. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.

EF3. EF.01.10.03. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 2.5. EF.01.11. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.01.11.01. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.

Criterio de evaluación: 2.6. EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EF1. EF.01.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
- EF2. EF.01.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

Criterio de evaluación: 3.1. EF.01.02. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en situaciones motrices lúdicas, rítmicas y expresivas de manera individual o grupal, (bailes, danzas, coreografías sencillas, dramatizaciones¿), comunicando sensaciones y emociones, de forma espontánea o dirigida.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

- EF1. EF.01.02.01. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.
- EF2. EF.01.02.02. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.
- EF3. EF.01.02.03. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.
- EF4. EF.01.02.04. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.
- EF5. EF.01.02.05. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.
- EF6. EF.01.02.06. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

Criterio de evaluación: 3.2. EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CAA: Aprender a aprender
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.01.04.01. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

Criterio de evaluación: 3.3. EF.01.08. Descubrir y distinguir las diversas actividades físicas, lúdicas y artísticas que se pueden desarrollar a partir de Educación física.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.01.08.01. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
- EF2. EF.01.08.02. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- EF3. EF.01.08.03. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.

Estándares

EF4. EF.01.08.04. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

Criterio de evaluación: 3.4. EF.01.09. Reconocer las situaciones conflictivas que surgen en la práctica de la actividad física, utilizando el dialogo como vehículo de resolución pacífica de los conflictos, respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.01.09.01. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.

Criterio de evaluación: 3.5. EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

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

Estándares

EF1. EF.01.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
EF2. EF.01.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

Criterio de evaluación: 3.6. EF.01.13. Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.01.13.01. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
EF2. EF.01.13.02. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.
EF3. EF.01.13.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.
EF4. EF.01.13.04. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.
EF5. EF.01.13.05. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

Criterio de evaluación: 4.1. EF.01.03. Utilizar estrategias individuales y grupales sencillas para la resolución de los retos planteados en situaciones de juegos y actividades, comprendiendo y respetando sus normas y reglas, favoreciendo las buenas relaciones entre compañeros/as.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

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

Estándares

- EF1. EF.01.03.01. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
- EF2. EF.01.03.02. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.
- EF3. EF.01.03.03. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.
- EF4. EF.01.03.04. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.

Criterio de evaluación: 4.2. EF.01.04. Utilizar vocabulario y conocimientos sencillos del área de Educación Física y de otras áreas en las situaciones lúdico-motrices, artístico-expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CAA: Aprender a aprender
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.01.04.01. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- EF2. EF.01.04.02. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.
- EF3. EF.01.04.03. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.

Criterio de evaluación: 4.3. EF.01.08. Descubrir y distinguir las diversas actividades físicas, lúdicas y artísticas que se pueden desarrollar a partir de Educación física.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.01.08.01. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.

Criterio de evaluación: 4.4. EF.01.09. Reconocer las situaciones conflictivas que surgen en la práctica de la actividad física, utilizando el dialogo como vehículo de resolución pacífica de los conflictos, respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EF1. EF.01.09.01. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
- EF2. EF.01.09.02. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

Criterio de evaluación: 4.5. EF.01.10. Practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, señalando comportamientos beneficiosos y perjudiciales para la conservación y de respeto y cuidado por del entorno donde se realizan, tomando contacto con la variedad que nos aporta nuestra comunidad para este tipo de actividades.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29006143

Fecha Generación: 17/10/2021 16:44:54

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.01.10.01. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.
EF2. EF.01.10.02. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.
EF3. EF.01.10.03. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.
EF4. EF.01.10.04. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 4.6. EF.01.11. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.**Orientaciones y ejemplificaciones****Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.01.11.01. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 4.7. EF.01.12. Iniciarse en la realización de sencillos trabajos de investigación propios del área utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.**Orientaciones y ejemplificaciones****Competencias clave**

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

Estándares

EF1. EF.01.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
EF2. EF.01.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

Criterio de evaluación: 4.8. EF.01.13. Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás**Orientaciones y ejemplificaciones****Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.01.13.01. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
EF2. EF.01.13.02. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.
EF3. EF.01.13.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.
EF4. EF.01.13.04. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.
EF5. EF.01.13.05. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

C. Ponderaciones de los indicadores

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

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

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Presentación, evaluación inicial y cohesión del grupo	16-28 SEPTIEMBRE
Número	Título	Temporización
2	Mi cuerpo	30 SEP-25 OCT

Número	Título	Temporización
3	Viajando por el espacio y el tiempo	28 OCT- 22 NOV
Número	Título	Temporización
4	El circo: somos equilibristas	25NOV ¿ 22 DIC
Número	Título	Temporización
5	Somos malabaristas	8 ¿ 31 ENERO
Número	Título	Temporización
6	Bailes y juegos de Andalucía	3- 21 FEBR
Número	Título	Temporización
7	Mi cuerpo se mueve I: Exploradores y saltamontes	2- 27 MARZO
Número	Título	Temporización
8	Mi cuerpo se mueve II: Olimpiadas	13 ABRIL- 15 MAYO
Número	Título	Temporización
9	¿Qué parte del cuerpo?	18 MAYO-12 JUNIO
Número	Título	Temporización
10	Final de curso	15-19 JUNIO

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

El área de Educación física contribuye **ESENCIALMENTE AL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO**, mediante la percepción e interacción apropiada del propio cuerpo, en movimiento o en reposo, en un espacio determinado mejorando sus posibilidades motrices. Se contribuye también mediante el conocimiento, la práctica y la valoración de la actividad física como elemento indispensable para preservar la salud. Esta área es clave para que niños y niñas adquieran hábitos saludables y de mejora y mantenimiento de la condición física que les acompañen durante la escolaridad y lo que es más importante, a lo largo de la vida.

En la sociedad actual que progresa hacia la optimización del esfuerzo intelectual y físico, se hace imprescindible la práctica de la actividad física, pero sobre todo su aprendizaje y valoración como medio de equilibrio psicofísico, como factor de prevención de riesgos derivados del sedentarismo y, también, como alternativa de ocupación del tiempo de ocio.

Asimismo el área contribuye **DE FORMA ESENCIAL AL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA**. Las características de la Educación física, sobre todo las relativas al entorno en el que se desarrolla y a la dinámica de las clases, la hacen propicia para la educación de habilidades sociales, cuando la intervención educativa incide en este aspecto. Las actividades físicas y en especial las que se realizan colectivamente son un medio eficaz para facilitar la relación, la integración y el respeto, a la vez que contribuyen al desarrollo de la cooperación y la solidaridad.

La educación física ayuda a aprender a convivir, fundamentalmente en lo que se refiere a la elaboración y aceptación de reglas para el funcionamiento colectivo, desde el respeto a la autonomía personal, la participación y la valoración de la diversidad. Las actividades dirigidas a

la adquisición de las habilidades motrices requieren la capacidad de asumir las diferencias así como las posibilidades y limitaciones propias y ajenas. El cumplimiento de las normas que rigen los juegos colabora en la aceptación de códigos de conducta para la convivencia. Las actividades físicas competitivas pueden generar conflictos en los que es necesaria la negociación, basada en el diálogo, como medio para su resolución. Finalmente, cabe destacar que se contribuye a conocer la riqueza cultural, mediante la práctica de diferentes juegos y danzas.

Esta área contribuye en alguna medida a la adquisición de la competencia cultural y artística. A la expresión de ideas o sentimientos de forma creativa contribuye mediante la exploración y utilización de las posibilidades y recursos del cuerpo y del movimiento. A la apreciación y comprensión del hecho cultural, y a la valoración de su diversidad, lo hace mediante el reconocimiento y la apreciación de las manifestaciones culturales específicas de la motricidad humana, tales como los deportes, los juegos tradicionales, las actividades expresivas o la danza y su consideración como patrimonio de los pueblos.

En otro sentido, el área favorece un acercamiento al fenómeno deportivo como espectáculo mediante el análisis y

la reflexión crítica ante la violencia en el deporte u otras situaciones contrarias a la dignidad humana que en él se producen.

La Educación física ayuda a la consecución de la Autonomía e iniciativa personal en la medida en que emplaza al alumnado a tomar decisiones con progresiva autonomía en situaciones en las que debe manifestar autosuperación, perseverancia y actitud positiva, También lo hace, si se le da protagonismo al alumnado en aspectos de organización individual y colectiva de las actividades físicas, deportivas y expresivas.

El área contribuye a la competencia de aprender a aprender mediante el conocimiento de sí mismo y de las propias posibilidades y carencias como punto de partida del aprendizaje motor desarrollando un repertorio variado que facilite su transferencia a tareas motrices más complejas. Ello permite el establecimiento de metas alcanzables cuya consecución genera autoconfianza. Al mismo tiempo, los proyectos comunes en actividades físicas colectivas facilitan la adquisición de recursos de cooperación.

Por otro lado, esta área colabora, desde edades tempranas, a la valoración crítica de los mensajes y estereotipos referidos al cuerpo, procedentes de los medios de información y comunicación, que pueden dañar la propia imagen corporal. Desde esta perspectiva se contribuye en cierta medida a la competencia sobre el tratamiento de la información y la competencia digital.

El área también contribuye, como el resto de los aprendizajes, a la adquisición de la competencia en comunicación lingüística, ofreciendo gran variedad de intercambios comunicativos, del uso de las normas que los rigen y del vocabulario específico que el área aporta.

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 27.2 f) del Decreto 328/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo grado, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial, las programaciones didácticas incluirán las medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de la expresión oral y escrita del alumnado, en todas las áreas.

G. Materiales y recursos didácticos

Aros, conos, picas, balones, pelotas de tenis, petos, cuerdas

H. Precisiones sobre la evaluación

- 50% se evalúa la adquisición de las habilidades consideradas básicas y los contenidos relevantes en esta edad.
- 50% esfuerzo y respeto de las normas del juego y de convivencia.

I. DETECCIÓN DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS EN EL NIVEL ANTERIOR

Hemos realizado unas pruebas físicas de evaluación inicial para ver de qué nivel partimos. Tras su realización vemos que el nivel físico inicial de la mayor parte del alumnado es el adecuado a su edad.

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES
EDUCACIÓN FÍSICA - 3º DE EDUC. PRIMA.

A. Elementos curriculares
1. Objetivos del área

Código	Objetivos
1	Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.
2	Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.
3	Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.
4	Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.
5	Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.
6	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.
7	Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices	
Nº Ítem	Ítem
1	Desarrollo global y analítico del esquema corporal, con representación del propio cuerpo y el de los demás. EF.02.07.
2	Descubrimiento progresivo a través de la exploración y experimentación de las capacidades perceptivas y su relación con el movimiento. EF.02.07.
3	Descubrimiento de los elementos orgánico-funcionales relacionados con el movimiento. EF.02.06., EF.02.07.
4	Desarrollo de la relajación global y de grandes segmentos corporales para aumento del control del cuerpo en relación con la tensión, la relajación y actitud postural. EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
5	Conocimiento e indagación de las fases, los tipos y los ritmos respiratorios, para su progresivo control en diferentes actividades. EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
6	Adecuación autónoma de la postura a las necesidades expresivas y motrices para la mejora de las posibilidades de movimiento de los segmentos corporales. Conciencia postural respecto a ejes, planos y disposición de segmentos. EF.02.01., EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
7	Consolidación y abstracción básica de la lateralidad y su proyección en el espacio. Aprecio eficaz de la derecha y la izquierda en los demás. EF.02.01., EF.02.07.
8	Control del cuerpo en situaciones de equilibrio estático y dinámico y desequilibrio modificando la base de sustentación, los puntos de apoyo y la posición del centro de gravedad, en diferentes planos. EF.02.01., EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
9	Mejora de la coordinación dinámica general y segmentaria a través del desarrollo de las habilidades motrices en situaciones de juegos, EF.02.01., EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
10	Estructuración y percepción espacio-temporal en acciones y situaciones de complejidad creciente. Apreciación de distancias, trayectorias y velocidad. Memorización de recorridos. Reconocimiento de la posición relativa de dos objetos. EF.02.01., EF.02.02.
11	Desarrollo de la autoestima y la confianza en uno mismo a través de la actividad física. Valoración y aceptación de la realidad corporal propia y de los demás. EF.02.01., EF.02.07.
12	Combinación y aplicación de las habilidades motrices básicas y genéricas en juegos y actividades físicas realizadas en entornos habituales y en el medio natural. EF.02.01., EF.02.06., EF.02.10.
13	Desarrollo del control motor y el dominio corporal en la ejecución de las habilidades motrices a través de la resolución de problemas motores. EF.02.01., EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
14	Experimentación y adaptación de las habilidades básicas y genéricas situaciones no habituales y entornos desconocidos, con incertidumbre, reforzando los mecanismos de percepción y decisión en las tareas motoras. EF.02.01., EF.02.06.
15	Participación en diversas tareas motrices, con aceptación de los diferentes niveles individuales de habilidad motriz, identificación de lo que demanda la tarea y ejecución de los pasos a seguir en la misma. EF.02.01., EF.02.06., EF.02.12., EF.02.13.
16	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre aspectos relacionados con el cuerpo, las habilidades perceptivas motrices, habilidades básicas, genéricas. EF.02.01., EF.02.12.
17	Manifestación de interés autonomía, esfuerzo y constancia en la realización de tareas. EF.02.01., EF.02.06., EF.02.12.
18	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionadas con el cuerpo, elementos orgánicos funcionales, relajación, lateralidad, espacio, tiempo, habilidades, etc. EF.02.04., EF.02.12.
Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud	
Nº Ítem	Ítem

Contenidos	
Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud	
Nº Ítem	Ítem
1	Consolidación y autonomía en hábitos de vida saludable relacionados con la higiene corporal (bolsa de aseo y material necesario para la actividad física, higiene de manos¿) y posturales (actitud postural correcta en reposo y movimientos¿) y alimentarios (desayuno, tentempié del recreo, hidratación y dieta equilibrada relacionados con la actividad física saludable. EF.02.05.
2	Actitud favorable hacia los beneficios de la actividad física en la salud en el ámbito escolar y en nuestro tiempo de ocio fomentando el desarrollo de habilidades personales y sociales de cooperación. EF.02.05.
3	Actitud crítica hacia el sedentarismo en la sociedad actual. Uso racional de las TIC en el tiempo libre. EF.02.05., EF.02.11.
4	Reconocimiento del calentamiento, alternancia entre esfuerzo y recuperación (dosificación), y relajación como aspectos fundamentales en la prevención de lesiones. EF.02.05., EF.02.06., EF.02.11.
5	Indagación de los efectos inmediatos del ejercicio sobre la frecuencia cardíaca. Mecanismos de toma de pulsaciones. EF.02.05., EF.02.06.
6	Medidas básicas de seguridad en la práctica de la actividad física. Uso responsable y cuidado de materiales y espacios. EF.02.10., EF.02.11.
7	Protagonismo y participación activa en la preparación y uso de ropa y calzado adecuados para una correcta práctica. EF.02.11.
8	Reconocimiento de la importancia que tiene para nuestra salud desplazarse por el entorno de manera sostenible: andando, patinete, monopatin, bicicleta. EF.02.05., EF.02.10.
9	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación de trabajos sobre hábitos de vida saludable, medidas de seguridad¿ EF.02.12.
10	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con higiene, alimentación, nutrición, hidratación, frecuencia cardíaca, calentamiento, materiales, medidas de seguridad, etc. EF.02.04., EF.02.05., EF.02.11., EF.02.12.
Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	
Nº Ítem	Ítem
1	Indagación y experimentación de las posibilidades expresivas del cuerpo (la actitud, el tono muscular, la mímica, los gestos) y del movimiento (el espacio, el tiempo o la intensidad). EF.02.02.
2	Expresión y representación desinhibida de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento. EF.02.02., EF.02.08.
3	Representación e imitación de personajes reales y ficticios. Escenificación de situaciones sencillas a partir del lenguaje corporal. Aplicación del gesto y del movimiento corporal en dramatizaciones. EF.02.02., EF.02.08.
4	Participación en situaciones de intercambio comunicativo, utilizando recursos motores y corporales, siendo consciente del espacio propio y del de las otras personas. EF.02.02.
5	Investigación y uso de objetos y materiales y sus posibilidades en la expresión. EF.02.02.
6	Expresión e interpretación de la música flamenca a través del cuerpo, adecuándolo a un compás y a un tempo externo. EF.02.02., EF.02.08
7	Identificación a través de movimientos y los recursos expresivos del cuerpo de aquellos palos flamencos más representativos de Andalucía: fandango de Huelva, sevillanas, soleá, tientos, alegrías, tangos y bulerías. EF.02.02.
8	Ejecución de bailes y coreografías simples coordinando el movimiento propio con el de otras personas. Práctica de bailes y danzas populares y autóctonos de la Comunidad Andaluza. EF.02.02., EF.02.08.
9	Representaciones de improvisaciones artísticas que mejoren la espontaneidad y la creatividad. EF.02.02., EF.02.08.
10	Valoración y respeto de las diferencias en el modo de expresarse a través del cuerpo y del movimiento de cada uno, alejándose de estereotipos sexistas educando en la igualdad de género. Participación, disfrute y colaboración activa en cada una de ellas. EF.02.02., EF.02.09., EF.02.13.
11	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación relacionada con los recursos expresivos del cuerpo, el movimiento, bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones¿ EF.02.02., EF.02.12.

Contenidos	
Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	
Nº Ítem	Ítem
12	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones, manifestaciones culturales, técnicas y lenguajes artísticos¿ EF.02.04., EF.02.12.
Bloque 4. El juego y deporte escolar	
Nº Ítem	Ítem
1	Experimentación, indagación y aplicación de las habilidades básicas y genéricas de manejo de balones y móviles, con o sin implemento en situaciones de juego. EF.02.10.
2	Investigación, identificación y práctica de juegos cooperativos, lógicos, dramáticos, multiculturales, sensibilizadores, alternativos, populares y tradicionales, pertenecientes a la Comunidad de Andalucía. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.
3	Iniciación a la práctica de juegos pre deportivos y del deporte adaptado. EF.02.08.; EF. 02.10.
4	Aprendizaje y utilización de estrategias básicas en situaciones de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición, en la práctica de juegos y deportes. EF.02.03., EF.02.08., EF. 02.10.
5	Práctica de juegos y actividades físicas en un entorno tanto habitual como no habitual y en el medio natural. (Colegios, calles, plazas, campo.). EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.
6	Sensibilización y respeto por el medio ambiente a partir de los juegos y deportes, garantizando la conservación y mejora de su estado. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.
7	Propuestas lúdicas de recorridos de orientación, pistas y rastreo. EF.02.03., EF.02.08., EF. 02.10.
8	Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.09., EF.02.10., EF.02.11., EF.02.13.
9	Interés y apoyo del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10., EF.02.13.
10	Valoración del esfuerzo personal en la práctica de los juegos y actividades. Interés por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10., EF.02.13.
11	Disposición favorable a participar en actividades motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y respetando los roles y estrategias establecidas por el grupo. EF.02.03., EF.02.09., EF.02.13.
12	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre juegos populares, multiculturales, alternativos. EF.02.03., EF.02.12.
13	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con juegos populares, autóctonos y tradicionales, alternativos, multiculturales, reglas, normas, entorno (calle¿), ocio, medio natural, calle, orientación, planos, mapas¿ EF.02.04., EF.02.12.

B. Desarrollos curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. EF.02.01. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos, aplicando las nociones espacio- temporales y utilizando las habilidades motrices más apropiadas (perceptivas, básicas y genéricas) para responder a la demanda de la tarea de forma satisfactoria, siguiendo los pasos de la misma, manifestado constancia y esfuerzo en su realización.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.01.01. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF2. EF.02.01.02. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente gestos y utilizando segmentos dominantes y no dominantes.

Criterio de evaluación: 1.2. EF.02.02. Aplicar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de manera individual o grupal, para comunicar, sensaciones, emociones e ideas de forma espontánea, creativa y estética, así como para reproducir y crear estructuras rítmicas asociadas a bailes, danzas coreografías sencillas, poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.02.01. Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF2. EF.02.02.02. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.

EF3. EF.02.02.03. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía.

EF4. EF.02.02.04. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros/as utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

Criterio de evaluación: 1.3. EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.04.01. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.

EF2. EF.02.04.02. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

EF3. EF.02.04.03. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 1.4. EF.02.06. Aplicar sus capacidades físicas y coordinativas en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, tomando conciencia y ajustando los elementos orgánico funcionales (tono, respiración, ritmo, etc.) requeridos por la tarea, reconociendo la autorregulación del esfuerzo como elemento de mejora

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.02.06.01. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.

EF2. EF.02.06.02. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.

EF3. EF.02.06.03. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.

EF4. EF.02.06.04. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.

EF5. EF.02.06.05. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.

EF6. EF.02.06.06. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.

EF7. EF.02.06.07. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

EF8. EF.02.06.08. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.

Criterio de evaluación: 1.5. EF.02.07. Integrar elementos internos del esquema corporal, consolidar su lateralidad, reconcomiendo en su cuerpo situaciones de tensión, relajación asociadas a la postura, así como las fases y tipos de respiración, valorando y aceptando su propia realidad corporal y la de los demás.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.07.01. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF2. EF.02.07.02. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.

EF3. EF.02.07.03. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.

Criterio de evaluación: 1.6. EF.02.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, describiendo acciones de cuidado y respeto por el medio donde se desarrollan y la riqueza de estos juegos como parte del patrimonio de nuestra comunidad.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.10.01. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno.

Criterio de evaluación: 1.7. EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

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

Estándares

EF1. EF.02.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
EF2. EF.02.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

Criterio de evaluación: 1.8. EF.02.13. Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.02.13.01. Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.
EF2. EF.02.13.02. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 2.1. EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CAA: Aprender a aprender
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.04.01. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.
EF2. EF.02.04.02. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 2.2. EF.02.05. Reconocer efectos beneficiosos derivados de una correcta actividad física relacionados con la salud y el bienestar mostrando interés por incorporar hábitos preventivos como el calentamiento, la hidratación, la recuperación de la fatiga, la alimentación y la higiene postural y corporal.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.02.05.01. Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc.).
EF2. EF.02.05.02. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.
EF3. EF.02.05.03. Describe los efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.

Criterio de evaluación: 2.3. EF.02.06. Aplicar sus capacidades físicas y coordinativas en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, tomando conciencia y ajustando los elementos orgánicos funcionales (tono, respiración, ritmo, etc.) requeridos por la tarea, reconociendo la autorregulación del esfuerzo como elemento de mejora.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.02.06.01. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.
EF2. EF.02.06.02. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.
EF3. EF.02.06.03. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.
EF4. EF.02.06.04. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.
EF5. EF.02.06.05. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

Criterio de evaluación: 2.4. EF.02.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, describiendo acciones de cuidado y respeto por el medio donde se desarrollan y la riqueza de estos juegos como parte del patrimonio de nuestra comunidad.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.10.01. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.
EF2. EF.02.10.02. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 2.5. EF.02.11. Identificar posibles riesgos asociados a la práctica de la actividad física (material, espacios, esfuerzo, incertidumbre de la actividad, etc.) reconociendo y poniendo en práctica, hábitos de prevención y medidas de seguridad (calentamiento, descansos, uso adecuado del material).

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.11.01. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 2.6. EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

Estándares

- EF1. EF.02.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
- EF2. EF.02.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.
- EF3. EF.02.12.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 3.1. EF.02.02. Aplicar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de manera individual o grupal, para comunicar, sensaciones, emociones e ideas de forma espontánea, creativa y estética, así como para reproducir y crear estructuras rítmicas asociadas a bailes, danzas coreografías sencillas¿. poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

- EF1. EF.02.02.01. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.
- EF2. EF.02.02.02. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.
- EF3. EF.02.02.03. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.
- EF4. EF.02.02.04. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

Criterio de evaluación: 3.2. EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CAA: Aprender a aprender
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.02.04.01. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.
- EF2. EF.02.04.02. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.
- EF3. EF.02.04.03. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

Criterio de evaluación: 3.3. EF.02.08. Conocer y experimentar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y artísticas, creando gustos y aficiones personales hacia ellas, practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.02.08.01. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.
- EF2. EF.02.08.02. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

Criterio de evaluación: 3.4. EF.02.09. Reflexionar sobre las situaciones conflictivas que surjan en la práctica, dialogando y debatiendo para resolver de forma pacífica los conflictos, mostrando una opinión coherente y crítica, y respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.09.01. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
EF2. EF.02.09.02. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

Criterio de evaluación: 3.5. EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos,

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

EF1. EF.02.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
EF2. EF.02.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.
EF3. EF.02.12.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 3.6. EF.02.13. Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.02.13.01. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.
EF2. EF.02.13.02. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

Criterio de evaluación: 4.1. EF.02.03. Identificar y utilizar estrategias básicas de cooperación, oposición o cooperación-oposición para la resolución de los retos planteados en situaciones de juegos y actividades físicas, interaccionando de forma individual, coordinada y cooperativa, respetando los acuerdos, normas y reglas por las que se rigen.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

Estándares

EF1. EF.02.03.01. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

EF2. EF.02.03.02. Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.

Criterio de evaluación: 4.2. EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.04.01. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

EF2. EF.02.04.02. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

EF3. EF.02.04.03. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.

EF4. EF.02.04.04. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.

Criterio de evaluación: 4.3. EF.02.08. Conocer y experimentar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y artísticas, creando gustos y aficiones personales hacia ellas, practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.08.01. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.

EF2. EF.02.08.02. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

Criterio de evaluación: 4.4. EF.02.09. Reflexionar sobre las situaciones conflictivas que surjan en la práctica, dialogando y debatiendo para resolver de forma pacífica los conflictos, mostrando una opinión coherente y crítica, y respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.09.01. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

Criterio de evaluación: 4.5. EF.02.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, describiendo acciones de cuidado y respeto por el medio donde se desarrollan y la riqueza de estos juegos como parte del patrimonio de nuestra comunidad.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Competencias clave

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.10.01. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.

EF2. EF.02.10.02. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

EF3. EF.02.10.03. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.

EF4. EF.02.10.04. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 4.6. EF.02.11. Identificar posibles riesgos asociados a la práctica de la actividad física (material, espacios, esfuerzo, incertidumbre de la actividad, etc.) reconociendo y poniendo en práctica, hábitos de prevención y medidas de seguridad (calentamiento, descansos, uso adecuado del material).

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

Criterio de evaluación: 4.7. EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.

EF2. EF.02.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

EF3. EF.02.12.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 4.8. EF.02.13. Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.02.13.01. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.

EF2. EF.02.13.02. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

C. Ponderaciones de los indicadores

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

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

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

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Somos una clase	13 sept - 24 sept
Número	Título	Temporización
2	¡Salta salta sin parar!	27 sept - 15 oct
Número	Título	Temporización
3	Cazatesoros	18 oct - 5 nov
Número	Título	Temporización
4	Los diamantes	8 nov - 3 dic
Número	Título	Temporización
5	La Estampida	7 dic - 23 dic
Número	Título	Temporización
6	Pies quietos	10 ene - 4 feb
Número	Título	Temporización
7	El director de orquesta	7 feb - 25 feb
Número	Título	Temporización
8	Barriendo el suelo	7 mar - 1 abr
Número	Título	Temporización
9	Juegos Olímpicos	4 abr - 6 may
Número	Título	Temporización
10	Vuelta y vuelta	9 may - 27 may
Número	Título	Temporización
11	Multideporte	30 may - 3 jun
Número	Título	Temporización
12	Mi cuerpo se expresa	6 jun - 24 jun

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

De conformidad con lo establecido en la Orden de 4 noviembre de 2015 el equipo docente establece los niveles alcanzados por su alumnado para cada una de las competencias clave en los términos siguientes:

Inicio (I), Medio (M) o Avanzado (A). En esta escala se describen de manera cualitativa qué implica exactamente para cada una de las competencias clave que un alumno o alumna se encuentra en alguno de los tres niveles

establecido. Por ello esta escala es el referente para describir el nivel competencial que se espera que el alumno haya alcanzado ofreciendo una imagen global.

Por otra parte, para definir la progresión del alumnado se tiene en cuenta el nivel de partida del alumnado. Por ello se debe partir del nivel inicial de dicho alumnado. Así el nivel inicial para el segundo y el tercer ciclo se sitúa en el nivel medio del ciclo anterior, reforzando la continuidad y la cohesión existente entre los tres ciclos. De esta manera, un mismo grado de desarrollo puede ser valorado con diferentes términos según el momento de la etapa. De manera que un nivel avanzado para el primer ciclo en este segundo ciclo es el inicial o un nivel avanzado en nuestro segundo ciclo es un inicial para el tercer ciclo.

Por ejemplo A través de la práctica de actividades físicas se ponen en juego diversas estrategias de colaboración, cooperación respeto, juego limpio, solidaridad que desarrollan principalmente la Competencias Social y Cívica. Para el segundo ciclo sera:

INICIADO: Si reconoce la consecuencia de sus acciones y asume su responsabilidad. Tiene una actitud abierta hacia los demás, compartiendo puntos de vista y sentimientos en el aula. Muestra actitud positiva para resolver problemas. Trabaja en equipo aportando su esfuerzo personal. Colabora en actividades cooperativas, detectando los sentimientos y pensamientos de los demás, escuchando activamente y demostrando interés por las otras personas. Expresa sus propias ideas y opiniones, realizando una defensa respetuosa de las suyas personales y utilizando un lenguaje positivo. Respeta, comprende, acepta y aprecia las diferencias individuales, valorando las cualidades de otras personas. Establece relaciones emocionales amistosas, basadas en el intercambio de afecto y en la confianza. Identifica las normas escolares como un referente de valores a cumplir para el bien común. Conoce y reflexiona sobre los principios de la Cultura de Paz y No violencia.

MEDIO: Reflexiona acerca de las consecuencias de sus acciones, identificando las ventajas e inconvenientes de las alternativas de acción y haciéndose responsable de las mismas. Se comunica empleando expresiones para mejorar la comunicación y la cercanía al interlocutor, mostrando interés por los sentimientos durante el diálogo e infiriendo y dando sentido adecuado a la expresión de los demás. Participa en la resolución de los problemas escolares con seguridad, motivación y autonomía. Trabaja en equipo analizando sus posibilidades de aportación al grupo y sus limitaciones y valorando el esfuerzo individual y colectivo para la consecución de los objetivos. Comprende las diferencias individuales como valor positivo y enriquecimiento de los demás. Realiza pequeñas reflexiones sobre situaciones escolares y justifica sus actuaciones en base a valores personales como la dignidad, la libertad, la autoestima, la seguridad en uno mismo y la capacidad de enfrentarse a los problemas. Identifica, define y formula con claridad problemas sociales y cívicos. Identifica los derechos del niño en su conjunto y los derechos universales, asimilando la no discriminación de otros por razones variadas. Conoce, reflexiona e intenta poner en práctica los principios de la Cultura de Paz y No violencia.

AVANZADO: Actúa de forma respetable y digna y razona el sentido del compromiso respecto a uno mismo y a los demás. Desarrolla actitudes de respeto y solidaridad hacia los demás en situaciones formales e informales de interacción. Trabaja en equipo valorando el esfuerzo individual y colectivo para la consecución de los objetivos y comprendiendo y asumiendo sus responsabilidades dentro del equipo y actuando con autonomía y responsabilidad. Dialoga y escucha, entendiendo la comunicación desde el punto de vista del que habla e infiriendo, interpretando y dando sentido a la expresión de los demás. Relaciona diferentes ideas y opiniones para encontrar sus aspectos comunes. Interacciona con empatía, utilizando diferentes habilidades sociales y contribuyendo a la cohesión de los grupos sociales a los que pertenece. Respeta, comprende, aprecia positivamente y acepta las diferencias culturales, analizando los problemas que ocasionan los prejuicios sociales. Participa activamente en la resolución de conflictos basándose en la mediación y en un sistema de valores basado en principios de justicia social. Interpreta los derechos y deberes en situaciones cotidianas. Establece los principios básicos que regirán las bases para la igualdad entre hombres y mujeres.

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 27.2 f) del Decreto 328/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo grado, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial, las programaciones didácticas incluirán las medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de la expresión oral y escrita del alumnado, en todas las áreas.

G. Materiales y recursos didácticos

Los recursos espaciales y materiales del área de E. Física dependen de las actividades para las que se utilicen. Por un lado en los recursos espaciales tenemos las pistas multifuncionales y un gimnasio cubierto.

Por otro lado los recursos materiales que utilizamos son fijos como:

- Espalderas
- Canastas
- Porterías

Y móviles como:

- Colchonetas
- Conos
- Cinta métrica
- Combas
- Tizas
- Cajas de cartón
- Bancos suecos
- Aros
- Silbato
- Aros
- Colchonetas
- Cronómetro
- Cuerda
- Picas
- Balones
- etc.

H. Precisiones sobre la evaluación

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Evaluación inicial:

La evaluación inicial realizará utilizando como instrumento la observación directa.

Hay que prestar especial atención, conociendo la inactividad que provocó el confinamiento, a las habilidades motrices del alumnado para estructurar la programación de este curso.

Evaluación continua:

- a) Observación directa del alumno.
- b) Pruebas objetivas: fichas, trabajos, exposiciones, diálogos, controles orales y escritos,....

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los criterios de calificación son los acordados en el ciclo:

- 30% nivel de competencia obtenido en pruebas objetivas.
- 70% nivel de esfuerzo, trabajo y actitud personal recogido en libretas, trabajos y observación directa del profesorado. Este porcentaje será mayor en el alumnado de NEAE con adaptaciones metodológicas.

I. Aprendizajes adquiridos y no adquiridos

Para la detección de posibles dificultades a nivel motor y social se ha establecido una evaluación inicial que implique acciones de saltos, giros, equilibrio, lanzamientos y distinción de lateralidades, así como, dinámicas cooperativas con las medidas de seguridad pertinentes.

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

A. Elementos curriculares
1. Objetivos del área

Código	Objetivos
1	Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.
2	Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.
3	Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.
4	Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.
5	Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.
6	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.
7	Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices	
Nº Ítem	Ítem
1	Desarrollo global y analítico del esquema corporal, con representación del propio cuerpo y el de los demás. EF.02.07.
2	Descubrimiento progresivo a través de la exploración y experimentación de las capacidades perceptivas y su relación con el movimiento. EF.02.07.
3	Descubrimiento de los elementos orgánico-funcionales relacionados con el movimiento. EF.02.06., EF.02.07.
4	Desarrollo de la relajación global y de grandes segmentos corporales para aumento del control del cuerpo en relación con la tensión, la relajación y actitud postural. EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
5	Conocimiento e indagación de las fases, los tipos y los ritmos respiratorios, para su progresivo control en diferentes actividades. EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
6	Adecuación autónoma de la postura a las necesidades expresivas y motrices para la mejora de las posibilidades de movimiento de los segmentos corporales. Conciencia postural respecto a ejes, planos y disposición de segmentos. EF.02.01., EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
7	Consolidación y abstracción básica de la lateralidad y su proyección en el espacio. Aprecio eficaz de la derecha y la izquierda en los demás. EF.02.01., EF.02.07.
8	Control del cuerpo en situaciones de equilibrio estático y dinámico y desequilibrio modificando la base de sustentación, los puntos de apoyo y la posición del centro de gravedad, en diferentes planos. EF.02.01., EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
9	Mejora de la coordinación dinámica general y segmentaria a través del desarrollo de las habilidades motrices en situaciones de juegos, EF.02.01., EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
10	Estructuración y percepción espacio-temporal en acciones y situaciones de complejidad creciente. Apreciación de distancias, trayectorias y velocidad. Memorización de recorridos. Reconocimiento de la posición relativa de dos objetos. EF.02.01., EF.02.02.
11	Desarrollo de la autoestima y la confianza en uno mismo a través de la actividad física. Valoración y aceptación de la realidad corporal propia y de los demás. EF.02.01., EF.02.07.
12	Combinación y aplicación de las habilidades motrices básicas y genéricas en juegos y actividades físicas realizadas en entornos habituales y en el medio natural. EF.02.01., EF.02.06., EF.02.10.
13	Desarrollo del control motor y el dominio corporal en la ejecución de las habilidades motrices a través de la resolución de problemas motores. EF.02.01., EF.02.02., EF.02.06., EF.02.07.
14	Experimentación y adaptación de las habilidades básicas y genéricas situaciones no habituales y entornos desconocidos, con incertidumbre, reforzando los mecanismos de percepción y decisión en las tareas motoras. EF.02.01., EF.02.06.
15	Participación en diversas tareas motrices, con aceptación de los diferentes niveles individuales de habilidad motriz, identificación de lo que demanda la tarea y ejecución de los pasos a seguir en la misma. EF.02.01., EF.02.06., EF.02.12., EF.02.13.
16	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre aspectos relacionados con el cuerpo, las habilidades perceptivas motrices, habilidades básicas, genéricas. EF.02.01., EF.02.12.
17	Manifestación de interés autonomía, esfuerzo y constancia en la realización de tareas. EF.02.01., EF.02.06., EF.02.12.
18	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionadas con el cuerpo, elementos orgánicos funcionales, relajación, lateralidad, espacio, tiempo, habilidades, etc. EF.02.04., EF.02.12.
Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud	
Nº Ítem	Ítem

Contenidos	
Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud	
Nº Ítem	Ítem
1	Consolidación y autonomía en hábitos de vida saludable relacionados con la higiene corporal (bolsa de aseo y material necesario para la actividad física, higiene de manos¿) y posturales (actitud postural correcta en reposo y movimientos¿) y alimentarios (desayuno, tentempié del recreo, hidratación y dieta equilibrada relacionados con la actividad física saludable. EF.02.05.
2	Actitud favorable hacia los beneficios de la actividad física en la salud en el ámbito escolar y en nuestro tiempo de ocio fomentando el desarrollo de habilidades personales y sociales de cooperación. EF.02.05.
3	Actitud crítica hacia el sedentarismo en la sociedad actual. Uso racional de las TIC en el tiempo libre. EF.02.05., EF.02.11.
4	Reconocimiento del calentamiento, alternancia entre esfuerzo y recuperación (dosificación), y relajación como aspectos fundamentales en la prevención de lesiones. EF.02.05., EF.02.06., EF.02.11.
5	Indagación de los efectos inmediatos del ejercicio sobre la frecuencia cardíaca. Mecanismos de toma de pulsaciones. EF.02.05., EF.02.06.
6	Medidas básicas de seguridad en la práctica de la actividad física. Uso responsable y cuidado de materiales y espacios. EF.02.10., EF.02.11.
7	Protagonismo y participación activa en la preparación y uso de ropa y calzado adecuados para una correcta práctica. EF.02.11.
8	Reconocimiento de la importancia que tiene para nuestra salud desplazarse por el entorno de manera sostenible: andando, patinete, monopatin, bicicleta. EF.02.05., EF.02.10.
9	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación de trabajos sobre hábitos de vida saludable, medidas de seguridad¿ EF.02.12.
10	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con higiene, alimentación, nutrición, hidratación, frecuencia cardíaca, calentamiento, materiales, medidas de seguridad, etc. EF.02.04., EF.02.05., EF.02.11., EF.02.12.
Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	
Nº Ítem	Ítem
1	Indagación y experimentación de las posibilidades expresivas del cuerpo (la actitud, el tono muscular, la mímica, los gestos) y del movimiento (el espacio, el tiempo o la intensidad). EF.02.02.
2	Expresión y representación desinhibida de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento. EF.02.02., EF.02.08.
3	Representación e imitación de personajes reales y ficticios. Escenificación de situaciones sencillas a partir del lenguaje corporal. Aplicación del gesto y del movimiento corporal en dramatizaciones. EF.02.02., EF.02.08.
4	Participación en situaciones de intercambio comunicativo, utilizando recursos motores y corporales, siendo consciente del espacio propio y del de las otras personas. EF.02.02.
5	Investigación y uso de objetos y materiales y sus posibilidades en la expresión. EF.02.02.
6	Expresión e interpretación de la música flamenca a través del cuerpo, adecuándolo a un compás y a un tempo externo. EF.02.02., EF.02.08
7	Identificación a través de movimientos y los recursos expresivos del cuerpo de aquellos palos flamencos más representativos de Andalucía: fandango de Huelva, sevillanas, soleá, tientos, alegrías, tangos y bulerías. EF.02.02.
8	Ejecución de bailes y coreografías simples coordinando el movimiento propio con el de otras personas. Práctica de bailes y danzas populares y autóctonos de la Comunidad Andaluza. EF.02.02., EF.02.08.
9	Representaciones de improvisaciones artísticas que mejoren la espontaneidad y la creatividad. EF.02.02., EF.02.08.
10	Valoración y respeto de las diferencias en el modo de expresarse a través del cuerpo y del movimiento de cada uno, alejándose de estereotipos sexistas educando en la igualdad de género. Participación, disfrute y colaboración activa en cada una de ellas. EF.02.02., EF.02.09., EF.02.13.
11	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación relacionada con los recursos expresivos del cuerpo, el movimiento, bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones¿ EF.02.02., EF.02.12.

Contenidos	
Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	
Nº Ítem	Ítem
12	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones, manifestaciones culturales, técnicas y lenguajes artísticos¿ EF.02.04., EF.02.12.
Bloque 4. El juego y deporte escolar	
Nº Ítem	Ítem
1	Experimentación, indagación y aplicación de las habilidades básicas y genéricas de manejo de balones y móviles, con o sin implemento en situaciones de juego. EF.02.10.
2	Investigación, identificación y práctica de juegos cooperativos, lógicos, dramáticos, multiculturales, sensibilizadores, alternativos, populares y tradicionales, pertenecientes a la Comunidad de Andalucía. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.
3	Iniciación a la práctica de juegos pre deportivos y del deporte adaptado. EF.02.08.; EF. 02.10.
4	Aprendizaje y utilización de estrategias básicas en situaciones de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición, en la práctica de juegos y deportes. EF.02.03., EF.02.08., EF. 02.10.
5	Práctica de juegos y actividades físicas en un entorno tanto habitual como no habitual y en el medio natural. (Colegios, calles, plazas, campo.). EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.
6	Sensibilización y respeto por el medio ambiente a partir de los juegos y deportes, garantizando la conservación y mejora de su estado. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10.
7	Propuestas lúdicas de recorridos de orientación, pistas y rastreo. EF.02.03., EF.02.08., EF. 02.10.
8	Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.09., EF.02.10., EF.02.11., EF.02.13.
9	Interés y apoyo del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10., EF.02.13.
10	Valoración del esfuerzo personal en la práctica de los juegos y actividades. Interés por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz. EF.02.03., EF.02.08., EF.02.10., EF.02.13.
11	Disposición favorable a participar en actividades motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y respetando los roles y estrategias establecidas por el grupo. EF.02.03., EF.02.09., EF.02.13.
12	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre juegos populares, multiculturales, alternativos. EF.02.03., EF.02.12.
13	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con juegos populares, autóctonos y tradicionales, alternativos, multiculturales, reglas, normas, entorno (calle¿), ocio, medio natural, calle, orientación, planos, mapas¿ EF.02.04., EF.02.12.

B. Desarrollos curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. EF.02.01. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos, aplicando las nociones espacio- temporales y utilizando las habilidades motrices más apropiadas (perceptivas, básicas y genéricas) para responder a la demanda de la tarea de forma satisfactoria, siguiendo los pasos de la misma, manifestado constancia y esfuerzo en su realización.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.01.01. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF2. EF.02.01.02. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente gestos y utilizando segmentos dominantes y no dominantes.

Criterio de evaluación: 1.2. EF.02.02. Aplicar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de manera individual o grupal, para comunicar, sensaciones, emociones e ideas de forma espontánea, creativa y estética, así como para reproducir y crear estructuras rítmicas asociadas a bailes, danzas coreografías sencillas, poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.02.01. Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF2. EF.02.02.02. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.

EF3. EF.02.02.03. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía.

EF4. EF.02.02.04. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros/as utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

Criterio de evaluación: 1.3. EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.04.01. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.

EF2. EF.02.04.02. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

EF3. EF.02.04.03. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 1.4. EF.02.06. Aplicar sus capacidades físicas y coordinativas en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, tomando conciencia y ajustando los elementos orgánico funcionales (tono, respiración, ritmo, etc.) requeridos por la tarea, reconociendo la autorregulación del esfuerzo como elemento de mejora

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.02.06.01. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.

EF2. EF.02.06.02. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.

EF3. EF.02.06.03. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.

EF4. EF.02.06.04. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.

EF5. EF.02.06.05. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.

EF6. EF.02.06.06. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.

EF7. EF.02.06.07. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

EF8. EF.02.06.08. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.

Criterio de evaluación: 1.5. EF.02.07. Integrar elementos internos del esquema corporal, consolidar su lateralidad, reconcomiendo en su cuerpo situaciones de tensión, relajación asociadas a la postura, así como las fases y tipos de respiración, valorando y aceptando su propia realidad corporal y la de los demás.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.07.01. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF2. EF.02.07.02. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.

EF3. EF.02.07.03. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.

Criterio de evaluación: 1.6. EF.02.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, describiendo acciones de cuidado y respeto por el medio donde se desarrollan y la riqueza de estos juegos como parte del patrimonio de nuestra comunidad.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.10.01. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno.

Criterio de evaluación: 1.7. EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

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

Estándares

EF1. EF.02.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
EF2. EF.02.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

Criterio de evaluación: 1.8. EF.02.13. Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.02.13.01. Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.
EF2. EF.02.13.02. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 2.1. EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CAA: Aprender a aprender
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.04.01. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.
EF2. EF.02.04.02. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 2.2. EF.02.05. Reconocer efectos beneficiosos derivados de una correcta actividad física relacionados con la salud y el bienestar mostrando interés por incorporar hábitos preventivos como el calentamiento, la hidratación, la recuperación de la fatiga, la alimentación y la higiene postural y corporal.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.02.05.01. Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc.).
EF2. EF.02.05.02. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.
EF3. EF.02.05.03. Describe los efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.

Criterio de evaluación: 2.3. EF.02.06. Aplicar sus capacidades físicas y coordinativas en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, tomando conciencia y ajustando los elementos orgánicos funcionales (tono, respiración, ritmo, etc.) requeridos por la tarea, reconociendo la autorregulación del esfuerzo como elemento de mejora.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.02.06.01. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.
 EF2. EF.02.06.02. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.
 EF3. EF.02.06.03. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.
 EF4. EF.02.06.04. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.
 EF5. EF.02.06.05. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

Criterio de evaluación: 2.4. EF.02.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, describiendo acciones de cuidado y respeto por el medio donde se desarrollan y la riqueza de estos juegos como parte del patrimonio de nuestra comunidad.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas
 CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.10.01. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.
 EF2. EF.02.10.02. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 2.5. EF.02.11. Identificar posibles riesgos asociados a la práctica de la actividad física (material, espacios, esfuerzo, incertidumbre de la actividad, etc.) reconociendo y poniendo en práctica, hábitos de prevención y medidas de seguridad (calentamiento, descansos, uso adecuado del material).

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.11.01. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 2.6. EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

Estándares

- EF1. EF.02.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
- EF2. EF.02.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.
- EF3. EF.02.12.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 3.1. EF.02.02. Aplicar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de manera individual o grupal, para comunicar, sensaciones, emociones e ideas de forma espontánea, creativa y estética, así como para reproducir y crear estructuras rítmicas asociadas a bailes, danzas coreografías sencillas, poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

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

Estándares

- EF1. EF.02.02.01. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.
- EF2. EF.02.02.02. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.
- EF3. EF.02.02.03. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.
- EF4. EF.02.02.04. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

Criterio de evaluación: 3.2. EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CAA: Aprender a aprender
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.02.04.01. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.
- EF2. EF.02.04.02. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.
- EF3. EF.02.04.03. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

Criterio de evaluación: 3.3. EF.02.08. Conocer y experimentar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y artísticas, creando gustos y aficiones personales hacia ellas, practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

- EF1. EF.02.08.01. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.
- EF2. EF.02.08.02. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

Criterio de evaluación: 3.4. EF.02.09. Reflexionar sobre las situaciones conflictivas que surjan en la práctica, dialogando y debatiendo para resolver de forma pacífica los conflictos, mostrando una opinión coherente y crítica, y respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.09.01. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
EF2. EF.02.09.02. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

Criterio de evaluación: 3.5. EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos,

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

EF1. EF.02.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
EF2. EF.02.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.
EF3. EF.02.12.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 3.6. EF.02.13. Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.02.13.01. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.
EF2. EF.02.13.02. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

Criterio de evaluación: 4.1. EF.02.03. Identificar y utilizar estrategias básicas de cooperación, oposición o cooperación-oposición para la resolución de los retos planteados en situaciones de juegos y actividades físicas, interaccionando de forma individual, coordinada y cooperativa, respetando los acuerdos, normas y reglas por las que se rigen.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

Estándares

EF1. EF.02.03.01. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

EF2. EF.02.03.02. Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.

Criterio de evaluación: 4.2. EF.02.04. Utilizar terminología y conocimientos propios de Educación física y de otras áreas en situaciones lúdico-motrices, artístico expresivas y físico-motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.04.01. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

EF2. EF.02.04.02. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

EF3. EF.02.04.03. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.

EF4. EF.02.04.04. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.

Criterio de evaluación: 4.3. EF.02.08. Conocer y experimentar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y artísticas, creando gustos y aficiones personales hacia ellas, practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.08.01. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.

EF2. EF.02.08.02. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

Criterio de evaluación: 4.4. EF.02.09. Reflexionar sobre las situaciones conflictivas que surjan en la práctica, dialogando y debatiendo para resolver de forma pacífica los conflictos, mostrando una opinión coherente y crítica, y respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.09.01. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

Criterio de evaluación: 4.5. EF.02.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, describiendo acciones de cuidado y respeto por el medio donde se desarrollan y la riqueza de estos juegos como parte del patrimonio de nuestra comunidad.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Competencias clave

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.02.10.01. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.

EF2. EF.02.10.02. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

EF3. EF.02.10.03. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.

EF4. EF.02.10.04. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 4.6. EF.02.11. Identificar posibles riesgos asociados a la práctica de la actividad física (material, espacios, esfuerzo, incertidumbre de la actividad, etc.) reconociendo y poniendo en práctica, hábitos de prevención y medidas de seguridad (calentamiento, descansos, uso adecuado del material).

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

Criterio de evaluación: 4.7. EF.02.12. Realizar pequeños trabajos de investigación de forma individual o cooperativa sobre aspectos relacionados con la temática del área, utilizando las TIC, para la búsqueda y obtención de la información, así como para la presentación o exposición de conclusiones, productos.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.02.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.

EF2. EF.02.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

EF3. EF.02.12.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 4.8. EF.02.13. Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.02.13.01. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.

EF2. EF.02.13.02. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

C. Ponderaciones de los indicadores

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

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

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

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Somos una clase	13 sept - 24 sept
Número	Título	Temporización
2	¡Salta salta sin parar!	27 sept - 15 oct
Número	Título	Temporización
3	Cazatesoros	18 oct - 5 nov
Número	Título	Temporización
4	Los diamantes	8 nov - 3 dic
Número	Título	Temporización
5	La estampida	4 dic - 23 dic
Número	Título	Temporización
6	Pies quietos	10 ene - 4 feb
Número	Título	Temporización
7	El director de orquesta	7 feb - 25 feb
Número	Título	Temporización
8	Barriendo el suelo	7 mar - 1 abr
Número	Título	Temporización
9	Juegos olímpicos	4 abr - 6 may
Número	Título	Temporización
10	Vuelta y vuelta	9 may - 27 may
Número	Título	Temporización
11	Multideportes	30 may - 3 jun
Número	Título	Temporización
12	¡Me expreso bailando!	6 jun - 24 jun

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

De conformidad con lo establecido en la Orden de 4 noviembre de 2015 el equipo docente establece los niveles alcanzados por su alumnado para cada una de las competencias clave en los términos siguientes:

Inicio (I), Medio (M) o Avanzado (A). En esta escala se describen de manera cualitativa qué implica exactamente para cada una de las competencias clave que un alumno o alumna se encuentra en alguno de los tres niveles

establecido. Por ello esta escala es el referente para describir el nivel competencial que se espera que el alumno haya alcanzado ofreciendo una imagen global.

Por otra parte, para definir la progresión del alumnado se tiene en cuenta el nivel de partida del alumnado. Por ello se debe partir del nivel inicial de dicho alumnado. Así el nivel inicial para el segundo y el tercer ciclo se sitúa en el nivel medio del ciclo anterior, reforzando la continuidad y la cohesión existente entre los tres ciclos. De esta manera, un mismo grado de desarrollo puede ser valorado con diferentes términos según el momento de la etapa. De manera que un nivel avanzado para el primer ciclo en este segundo ciclo es el inicial o un nivel avanzado en nuestro segundo ciclo es un inicial para el tercer ciclo.

Por ejemplo A través de la práctica de actividades físicas se ponen en juego diversas estrategias de colaboración, cooperación respeto, juego limpio, solidaridad que desarrollan principalmente la Competencias Social y Cívica. Para el segundo ciclo sera:

INICIADO: Si reconoce la consecuencia de sus acciones y asume su responsabilidad. Tiene una actitud abierta hacia los demás, compartiendo puntos de vista y sentimientos en el aula. Muestra actitud positiva para resolver problemas. Trabaja en equipo aportando su esfuerzo personal. Colabora en actividades cooperativas, detectando los sentimientos y pensamientos de los demás, escuchando activamente y demostrando interés por las otras personas. Expresa sus propias ideas y opiniones, realizando una defensa respetuosa de las suyas personales y utilizando un lenguaje positivo. Respeta, comprende, acepta y aprecia las diferencias individuales, valorando las cualidades de otras personas. Establece relaciones emocionales amistosas, basadas en el intercambio de afecto y en la confianza. Identifica las normas escolares como un referente de valores a cumplir para el bien común. Conoce y reflexiona sobre los principios de la Cultura de Paz y No violencia.

MEDIO: Reflexiona acerca de las consecuencias de sus acciones, identificando las ventajas e inconvenientes de las alternativas de acción y haciéndose responsable de las mismas. Se comunica empleando expresiones para mejorar la comunicación y la cercanía al interlocutor, mostrando interés por los sentimientos durante el diálogo e infiriendo y dando sentido adecuado a la expresión de los demás. Participa en la resolución de los problemas escolares con seguridad, motivación y autonomía. Trabaja en equipo analizando sus posibilidades de aportación al grupo y sus limitaciones y valorando el esfuerzo individual y colectivo para la consecución de los objetivos. Comprende las diferencias individuales como valor positivo y enriquecimiento de los demás. Realiza pequeñas reflexiones sobre situaciones escolares y justifica sus actuaciones en base a valores personales como la dignidad, la libertad, la autoestima, la seguridad en uno mismo y la capacidad de enfrentarse a los problemas. Identifica, define y formula con claridad problemas sociales y cívicos. Identifica los derechos del niño en su conjunto y los derechos universales, asimilando la no discriminación de otros por razones variadas. Conoce, reflexiona e intenta poner en práctica los principios de la Cultura de Paz y No violencia.

AVANZADO: Actúa de forma respetable y digna y razona el sentido del compromiso respecto a uno mismo y a los demás. Desarrolla actitudes de respeto y solidaridad hacia los demás en situaciones formales e informales de interacción. Trabaja en equipo valorando el esfuerzo individual y colectivo para la consecución de los objetivos y comprendiendo y asumiendo sus responsabilidades dentro del equipo y actuando con autonomía y responsabilidad. Dialoga y escucha, entendiendo la comunicación desde el punto de vista del que habla e infiriendo, interpretando y dando sentido a la expresión de los demás. Relaciona diferentes ideas y opiniones para encontrar sus aspectos comunes. Interacciona con empatía, utilizando diferentes habilidades sociales y contribuyendo a la cohesión de los grupos sociales a los que pertenece. Respeta, comprende, aprecia positivamente y acepta las diferencias culturales, analizando los problemas que ocasionan los prejuicios sociales. Participa activamente en la resolución de conflictos basándose en la mediación y en un sistema de valores basado en principios de justicia social. Interpreta los derechos y deberes en situaciones cotidianas. Establece los principios básicos que regirán las bases para la igualdad entre hombres y mujeres.

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 27.2 f) del Decreto 328/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo grado, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial, las programaciones didácticas incluirán las medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de la expresión oral y escrita del alumnado, en todas las áreas.

G. Materiales y recursos didácticos

Los recursos espaciales y materiales del área de E. Física dependen de las actividades para las que se utilicen. Por un lado en los recursos espaciales tenemos las pistas multifuncionales y un gimnasio cubierto.

Por otro lado los recursos materiales que utilizamos son fijos como:

- Espalderas
- Canastas
- Porterías

Y móviles como:

- Colchonetas
- Conos
- Cinta métrica
- Combas
- Tizas
- Cajas de cartón
- Bancos suecos
- Aros
- Silbato
- Aros
- Colchonetas
- Cronómetro
- Cuerda
- Picas
- Balones
- etc.

H. Precisiones sobre la evaluación

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Evaluación inicial:

La evaluación inicial realizará utilizando como instrumento la observación directa.

Hay que prestar especial atención, conociendo la inactividad que provocó el confinamiento, a las habilidades motrices del alumnado para estructurar la programación de este curso.

Evaluación continua:

- a) Observación directa del alumno.
- b) Pruebas objetivas: fichas, trabajos, exposiciones, diálogos, controles orales y escritos,....

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los criterios de calificación son los acordados en el ciclo:

- 30% nivel de competencia obtenido en pruebas objetivas.
- 70% nivel de esfuerzo, trabajo y actitud personal recogido en libretas, trabajos y observación directa del profesorado. Este porcentaje será mayor en el alumnado de NEAE con adaptaciones metodológicas.

I. Aprendizajes adquiridos y no adquiridos

Para la detección de posibles dificultades a nivel motor y social se ha establecido una evaluación inicial que implique acciones de saltos, giros, equilibrio, lanzamientos y distinción de lateralidades, así como, dinámicas cooperativas con las medidas de seguridad pertinentes.

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES
EDUCACIÓN FÍSICA - 5º DE EDUC. PRIMA.

A. Elementos curriculares
1. Objetivos del área

La enseñanza de este área en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

Código	Objetivos
1	Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.
2	Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.
3	Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.
4	Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.
5	Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.
6	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.
7	Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices	
Nº Ítem	Ítem
1	Exploración de los elementos orgánico-funcionales implicados en el movimiento: sistemas circulatorio y respiratorio, elementos básicos del aparato locomotor (huesos, músculos, ligamentos y tendones). EF.03.06., EF. 03.07.
2	Conocimiento y puesta en marcha de técnicas de relajación global y segmentaria para toma de conciencia y control del cuerpo en reposo y en movimiento. EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.
3	Adaptación del control tónico tensión y laxitud muscular y de la respiración (inspiración-espирación) al control motor para adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices de forma equilibrada. EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.
4	Ubicación y orientación en el espacio tomando puntos de referencia. Lectura e interpretación de planos sencillos. EF 03.01., EF 03.10.
5	Estructuración espacio-temporal en acciones y situaciones motrices complejas que impliquen variaciones de velocidad, trayectoria, evoluciones grupales. EF.03.01., EF.03.02.
6	Utilización adecuada de la discriminación selectiva de estímulos y de la anticipación perceptiva que determinan la ejecución de la acción motora. EF.03.01., EF.03.02.
7	Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.
8	Coordinación dinámica general y segmentaria. EF.03.01, EF.03.02, EF.03.06, EF.03.07.
9	Equilibrio estático y dinámico con y sin objetos en situaciones con cierta complejidad. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.
10	Valoración y aceptación de la propia realidad corporal y la de los demás mostrando autonomía personal y autoestima y confianza en sí mismo y en los demás. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.07., EF.03.13.
11	Adaptación y resolución de la ejecución de las habilidades motrices básicas y genéricas eficazmente en la resolución de problemas motores de cierta complejidad. EF.03.01., EF.03.06.
12	Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor en la actividad física. EF.03.01., EF.03.02
13	Conocimiento de los sistemas y aparatos del cuerpo humano que intervienen en la práctica de la actividad física. EF.03.06., EF. 03.07.
14	Indagación y experimentación del acondicionamiento físico orientado a la mejora de la ejecución de las habilidades motrices. Mantenimiento de la flexibilidad, desarrollo de la resistencia y ejercitación globalizada de la fuerza y la velocidad. EF.03.06.
15	Auto exigencia en la mejora de su competencia motriz: aptitud global y habilidad. Valorando la importancia de las capacidades físicas para conseguirlo. EF.03.01., EF.03.06., EF.03.07.
16	Toma de contacto con las habilidades motrices específicas vinculadas a la práctica de la iniciación deportiva. EF.03.01., EF.03.06., EF.03.10.
17	Participación en actividades diversas en condiciones de igualdad, aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06.
18	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre aspectos relacionados con el cuerpo, las habilidades perceptivas motrices, habilidades básicas, genéricas; EF.03.01., EF.03.12.
19	Manifestación de interés autonomía, esfuerzo y constancia en la realización de tareas. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.12.
20	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con el cuerpo, elementos orgánico funcionales, espacio, tiempo, habilidades; EF.03.04., EF.03.12.
Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud	
Nº Ítem	Ítem

Contenidos	
Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud	
Nº Ítem	Ítem
1	Valoración y aplicación de forma autónoma de los hábitos de vida saludables relacionados con la actividad física a nivel postural (actitud postural correcta en reposo y movimientos,) y alimentarios saludables (desayuno, dieta equilibrada, hidratación y autonomía en la higiene corporal (bolsa de aseo y material necesario para la actividad física, higiene de manos¿). EF.03.05.
2	Reflexión y valoración de los efectos de la actividad física en la salud y el bienestar. Identificación de las prácticas poco saludables. EF.03.05., EF.03.11.
3	Sensibilización con la prevención de lesiones en la actividad física: Conocimiento y aplicación del calentamiento, diferentes tipos, funciones y características del mismo, dosificación del esfuerzo y recuperación, comprensión de las funciones e importancia de la vuelta a la calma. EF.03.05., EF.03.06., EF.03.11.
4	Identificación y aplicación de medidas básicas de prevención y relativas al uso correcto de materiales y espacios. Iniciación a los primeros auxilios. EF.03.10., EF.03.11.
5	Fundamentos de una dieta sana y equilibrada, con especial incidencia en la dieta mediterránea, su repercusión sobre la salud y el ejercicio físico. Prevención de enfermedades relacionadas con la alimentación. EF.03.05., EF.03.11.
6	Comprensión de la importancia de la frecuencia cardíaca y respiratoria a la hora de dosificar ritmos e intensidades del esfuerzo. EF.03.05., EF.03.06.
7	Desarrollo adecuado de las capacidades físicas orientadas a la salud. EF.03.05., EF.03.06.
8	Valoración y aprecio de la actividad física para el mantenimiento y la mejora de la salud. EF.03.05.
9	Preparación autónoma de ropa y calzado adecuados para su uso en una práctica concreta. EF.03.11.
10	Aplicación de formas de desplazamiento seguras y sostenibles por el entorno: a pie, monopatín, bicicleta, etc. EF.03.05., EF.03.10.
11	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación de trabajos sobre hábitos de vida saludable, medidas de seguridad¿ EF.03.05., EF.03.12.
12	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con higiene, alimentación, nutrición, hidratación, frecuencia cardíaca, calentamiento, lesiones, enfermedades, materiales, medidas de seguridad¿ EF.03.04., EF.03.05., EF.03.12.
Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	
Nº Ítem	Ítem
1	Exploración, desarrollo y participación activa en comunicación corporal valiéndonos de las posibilidades y recursos del lenguaje corporal. EF.03.02.
2	Indagación en técnicas expresivas básicas como mímica, sombras, máscaras¿ EF.03.02.
3	Composición de movimientos a partir de estímulos rítmicos y musicales. Coordinaciones de movimiento en pareja o grupales, en bailes y danzas sencillos. Elaboración y ejecución de coreografías a partir de propuestas rítmicas y musicales. EF.03.02.
4	Identificación y disfrute de la práctica de bailes populares tanto autóctonos, con especial atención al flamenco, como a los procedentes de otras culturas. EF.03.02., EF 03.08.
5	Experimentación, a través de movimientos y los recursos expresivos del cuerpo, de aquellos palos flamencos más representativos de Andalucía. EF.03.02., EF.03.08.
6	Comprensión, expresión y comunicación de mensajes, sentimientos y emociones a través del cuerpo, el gesto y el movimiento, con espontaneidad y creatividad, de manera individual o colectiva. EF.03.02.
7	Disfrute y experimentación del lenguaje corporal a través de improvisaciones artísticas y con la ayuda de objetos y materiales. EF.03.02.
8	Escenificación (dramatización) de situaciones reales o imaginarias que comporten la utilización de técnicas expresivas. EF.03.02., EF 03.08.
9	Valoración crítica, aprecio y respeto ante los diferentes modos de expresarse, independientemente del nivel de habilidad mostrado. EF.03.02., EF.03.08., EF.03.09., EF.03.13.
10	Control emocional de las representaciones ante los demás. EF.03.02.

Contenidos	
Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	
Nº Ítem	Ítem
11	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación relacionada con los recursos expresivos del cuerpo, el movimiento, bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones¿ EF.03.02., EF.03.12.
12	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones, manifestaciones culturales, técnicas y lenguajes artísticos¿ EF.03.04., EF.03.12.
Bloque 4. El juego y deporte escolar	
Nº Ítem	Ítem
1	Investigación, reconocimiento e identificación de diferentes juegos y deportes. EF.03.08., EF.03.10.
2	Aprecio del juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales, fuente de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10., EF.03.13.
3	Práctica de juegos y actividades pre deportivas con o sin implemento. EF.03.08., EF.03.10.
4	Experimentación de juegos populares, tradicionales de distintas culturas y autóctonos con incidencia en la riqueza lúdico-cultural de Andalucía. EF.03.08., EF.03.10.
5	Adaptación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, en función de las acciones de los compañeros, de los compañeros-adversarios y, en su caso, del móvil. EF.03.10.
6	Conocimiento y uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10.
7	Puesta en práctica de juegos y actividades deportivas en entornos no habituales o en el entorno natural. Exploración del deporte de orientación. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10.
8	Iniciación en el conocimiento y aplicación de habilidades específicas de diferentes deportes en situaciones jugadas. EF.03.08., EF.03.10.
9	Respeto del medio ambiente y sensibilización por su cuidado y conservación. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10.
10	Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio previamente elaborado, en el que prime la educación en igualdad. EF.03.03., EF.03.09., EF.03.10., EF.03.11., EF.03.13.
11	Aprecio del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor y valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios. EF.03.10., EF.03.13.
12	Aceptación de formar parte del grupo que le corresponda, del papel a desempeñar en el grupo y del resultado de las competiciones con deportividad. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.09., EF.03.13.
13	Valoración del juego y las actividades deportivas. Participación activa en tareas motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad. EF.03.03., EF.03.10.
14	Investigación y aprecio por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10.
15	Actitud de colaboración, tolerancia, no discriminación y resolución de conflictos a través del diálogo, el debate y aceptando la disparidad de criterios de forma pacífica en la realización de juegos y actividades deportivas en las que participe bien como deportista o como público. EF.03.03., EF.03.09.
16	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre juegos populares, multiculturales, alternativos. EF.03.03., EF.03.10., EF.03.12.
17	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionadas con juegos populares, autóctonos y tradicionales, alternativos, multiculturales, pre deportivos, reglas, normas, entorno (calle¿), ocio, medio natural, calle, orientación, planos, mapas¿ EF.03.04., EF.03.12.

B. Desarrollos curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. EF.03.01. Resolver situaciones motrices de forma eficaz seleccionando, combinando y aplicando las habilidades motrices (perceptivas, básicas, genéricas, ¿) requeridas en función de los estímulos y condicionantes espacio-temporales planteados por la tarea, valorando el esfuerzo y la perseverancia como elementos necesarios en la consecución de metas.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.01.01. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF2. EF.03.01.02. Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF3. EF.03.01.03. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.

Criterio de evaluación: 1.2. EF.03.02. Utilizar de forma creativa y estética los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de forma individual y colectiva para comunicar sensaciones, emociones e ideas para ejecutar y crear manifestaciones culturales rítmicas y expresivas (bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,¿) poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.02.01. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF2. EF.03.02.02. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.

EF3. EF.03.02.03. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.

EF4. EF.03.02.04. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.

EF5. EF.03.02.05. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

EF6. EF.03.02.06. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

Criterio de evaluación: 1.3. EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.04.01. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.

Estándares

EF2. EF.03.04.02. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.

EF3. EF.03.04.03. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

EF4. EF.03.04.04. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.

EF5. EF.03.04.05. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 1.4. EF.03.06. Regular y dosificar eficazmente la intensidad (frecuencia cardíaca, respiratoria) y la duración del esfuerzo, en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, relacionado estas variables con el tipo de capacidad requerida, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones, para mejorar sus capacidades físicas básicas y coordinativas

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.06.01. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.

EF2. EF.03.06.02. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.

EF3. EF.03.06.03. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.

EF4. EF.03.06.04. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.

EF5. EF.03.06.05. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.

EF6. EF.03.06.06. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

EF7. EF.03.06.07. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.

Criterio de evaluación: 1.5. EF.03.07. Integrar elementos internos del esquema corporal, consolidar su lateralidad, reconociendo en su cuerpo situaciones de tensión, relajación asociadas a la postura, así como las fases y tipos de respiración, valorando y aceptando su propia realidad corporal y la de los demás.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.07.01. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.

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

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

Estándares

EF1. EF.03.10.01. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.

EF2. EF.03.10.02. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.

EF3. EF.03.10.03. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 1.7. EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.

EF2. EF.03.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

EF3. EF.03.12.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 1.8. EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.03.13.01. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

Criterio de evaluación: 2.1. EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.04.01. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.

EF2. EF.03.04.02. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.

EF3. EF.03.04.03. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

Criterio de evaluación: 2.2. EF.03.05. Reconocer y explicar los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud y el bienestar, valorando la importancia de una alimentación sana, hábitos posturales correctos y una higiene corporal responsable, integración de hábitos preventivos en la actividad física, manifestando una actitud contraria y crítica hacia los malos hábitos y los mensajes que se aparten de una imagen corporal sana.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

- EF1. EF.03.05.01. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.
- EF2. EF.03.05.02. Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc.).
- EF3. EF.03.05.03. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.

Criterio de evaluación: 2.3. EF.03.06. Regular y dosificar eficazmente la intensidad (frecuencia cardíaca, respiratoria, etc.) y la duración del esfuerzo, en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, relacionado estas variables con el tipo de capacidad requerida, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones, para mejorar sus capacidades físicas básicas y coordinativas.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EF1. EF.03.11.01. Describe los efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del

Estándares

consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.

EF2. EF.03.11.02. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 2.6. EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.

EF2. EF.03.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

EF3. EF.03.12.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 3.1. EF.03.02. Utilizar de forma creativa y estética los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de forma individual y colectiva para comunicar sensaciones, emociones e ideas para ejecutar y crear manifestaciones culturales rítmicas y expresivas (bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,¿) poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.02.01. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.

EF2. EF.03.02.02. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.

EF3. EF.03.02.03. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.

EF4. EF.03.02.04. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

Criterio de evaluación: 3.2. EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.04.01. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.

EF2. EF.03.04.02. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.

EF3. EF.03.04.03. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y

Estándares

conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

Criterio de evaluación: 3.3. EF.03.08. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas que se pueden realizar en la Comunidad Autónoma de Andalucía practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.08.01. Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.
EF2. EF.03.08.02. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.
EF3. EF.03.08.03. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

Criterio de evaluación: 3.4. EF.03.09. Participar en debates relacionados con posibles situaciones conflictivas que puedan surgir en la práctica de actividades lúdicas y deportivas, opinando coherentemente con actitud crítica y asertiva, aceptando las opiniones de los demás.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.09.01. Adopta una actitud crítica ante las modas y la imagen corporal de los modelos publicitarios.
EF2. EF.03.09.02. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.
EF3. EF.03.09.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 3.5. EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

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

Estándares

EF1. EF.03.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
EF2. EF.03.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

Criterio de evaluación: 3.6. EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.03.13.01. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

Criterio de evaluación: 4.1. EF.03.03. Elegir y utilizar adecuadamente las estrategias de juegos y de actividades físicas relacionadas con la cooperación, la oposición y la combinación de ambas, para resolver los retos tácticos implícitos en esos juegos y actividades, respetando los acuerdos, normas y reglas por las que se rigen.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.03.01. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

EF2. EF.03.03.02. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

EF3. EF.03.03.03. Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.

Criterio de evaluación: 4.2. EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.04.01. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.

EF2. EF.03.04.02. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.

EF3. EF.03.04.03. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

EF4. EF.03.04.04. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

Criterio de evaluación: 4.3. EF.03.08. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas que se pueden realizar en la Comunidad Autónoma de Andalucía practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.08.01. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

Criterio de evaluación: 4.4. EF.03.09. Participar en debates relacionados con posibles situaciones conflictiva que puedan surgir en la práctica de actividades lúdicas y deportivas, opinando coherentemente con actitud crítica y asertiva, aceptando las opiniones de los demás.

Orientaciones y ejemplificaciones

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EF1. EF.03.09.01. Adopta una actitud crítica ante las modas y la imagen corporal de los modelos publicitarios.
- EF2. EF.03.09.02. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.
- EF3. EF.03.09.03. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

Criterio de evaluación: 4.5. EF.03.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, manifestando respeto hacia el entorno y el medio natural donde se desarrollan, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación, investigando con el uso de las TIC sobre la variedad de juegos autóctonos y actividades en el medio propia de nuestra comunidad, creando productos realizados con ella (creación de catálogos de juegos, presentaciones, etc.).

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

- EF1. EF.03.10.01. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.
- EF2. EF.03.10.02. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.
- EF3. EF.03.10.03. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 4.6. EF.03.11. Identificar y explicar la importancia de la aplicación de hábitos de prevención y medidas de seguridad necesarias ante los posibles riesgos propios de la actividad física, mostrando una actitud activa y responsable para su uso.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EF1. EF.03.11.01. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 4.7. EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

Estándares

EF1. EF.03.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.

EF2. EF.03.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

Criterio de evaluación: 4.8. EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.03.13.01. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.

EF2. EF.03.13.02. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

EF3. EF.03.13.03. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

C. Ponderaciones de los indicadores

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EF.1	EF.03.01. Resolver situaciones motrices de forma eficaz seleccionando, combinando y aplicando las habilidades motrices (perceptivas, básicas, genéricas, ¿) requeridas en función de los estímulos y condicionantes espacio-temporales planteados por la tarea, valorando el esfuerzo y la perseverancia como elementos necesarios en la consecución de metas.	0
EF.2	EF.03.02. Utilizar de forma creativa y estética los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de forma individual y colectiva para comunicar sensaciones, emociones e ideas para ejecutar y crear manifestaciones culturales rítmicas y expresivas (bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,¿) poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.	0
EF.3	EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.	0
EF.4	EF.03.06. Regular y dosificar eficazmente la intensidad (frecuencia cardíaca, respiratoria¿) y la duración del esfuerzo, en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, relacionado estas variables con el tipo de capacidad requerida, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones, para mejorar sus capacidades físicas básicas y coordinativas	0
EF.5	EF.03.07. Integrar elementos internos del esquema corporal, consolidar su lateralidad, reconomiedo en su cuerpo situaciones de tensión, relajación asociadas a la postura, así como las fases y tipos de respiración, valorando y aceptando su propia realidad corporal y la de los demás.	0
EF.6	EF.03.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, manifestando respeto hacia el entorno y el medio natural donde se desarrollan, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación, investigando con el uso de las TIC sobre la variedad de juegos autóctonos y actividades en el medio propia de nuestra comunidad, creando productos realizados con ella (creación de catálogos de juegos, presentaciones,¿).	0
EF.7	EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.	0
EF.8	EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas.	0
EF.1	EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.	0
EF.2	EF.03.05. Reconocer y explicar los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud y el bienestar, valorando la importancia de una alimentación sana, hábitos posturales correctos y una higiene corporal responsable, integración de hábitos preventivos en la actividad física, manifestando una actitud contraria y crítica hacia los malos hábitos y los mensajes que se aparten de una imagen corporal sana.	0

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

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

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Volley / Salud de aparatos y sistemas del cuerpo	16 sept - 30 oct
Número	Título	Temporización
2	Hit & Catch / Los alimentos y sus macronutrientes	02 nov - 18 dic
Número	Título	Temporización
3	Hand on / La dieta saludable	07 ene - 12 feb
Número	Título	Temporización
4	Throw & Run / Los alimentos saludables	15 feb - 26 mar
Número	Título	Temporización
5	I can't stop my feet / El consumo responsable	5 abr - 14 may
Número	Título	Temporización
6	Rhythm & Flow / Mi cesta de la compra	17 may - 24 jun

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Sin especificar

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 27.2 f) del Decreto 328/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo grado, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial, las programaciones didácticas incluirán las medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de la expresión oral y escrita del alumnado, en todas las áreas.

Las orientaciones metodológicas que guiarán los procesos de enseñanza aprendizaje de esta área, formarán parte de propuestas pedagógicas que consideren la atención a la diversidad y el acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, empleará 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. Hay que partir de algunos elementos didácticos comunes a otras áreas en el desarrollo metodológico: 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. Esto se trabajarán en todas las áreas y, por tanto, orientarán la práctica en esta área. Se planificarán actividades para fomentar el desarrollo de los valores sobre la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y la no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. Se facilitará a su vez la adquisición de valores en el alumnado que contribuyan al desarrollo social y equitativo a situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las Tecnologías de la información y la comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes. Se complementarán acciones para un desarrollo adecuado de una vida activa, saludable y autónoma, dándole importancia a la convivencia pacífica, la tolerancia, la prudencia, la autorregulación, el diálogo y la empatía.

La orientación de la práctica educativa en este área abordará la formulación de problemas de progresiva complejidad, desde planteamientos descriptivos hacia problemas que demanden análisis y valoraciones de carácter global, partiendo de la propia experiencia de los distintos alumnos y alumnas, y mediante la realización de debates y visitas a lugares de especial interés, entre otras.

La metodología didáctica en esta etapa educativa será fundamentalmente activa, participativa e investigadora, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula. Deberá integrar referencias a la vida cotidiana y potenciar el desarrollo de las competencias básicas desde una perspectiva transversal.

En cada bloque de contenidos de los que se compone el área de Ciencias sociales se debe tener en cuenta algunos principios metodológicos globales: utilización de diferentes tipos de textos, cuadros y gráficos, que sean útiles para identificar y localizar objetos y hechos geográficos y explicar su distribución a distintas escalas, en especial en el territorio andaluz y español.

Tendrá especial interés que el alumnado aprenda a utilizar mapas y alguna representación gráfica adecuada para la identificación y análisis de procesos históricos. Es importante que el alumnado desarrolle la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado y que valore la importancia que tienen los restos para el conocimiento y estudio de la historia como patrimonio cultural que hay que cuidar y legar. En este bloque se desarrolla, la capacidad para valorar y respetar el patrimonio natural, histórico, cultural y artístico, y asumir las responsabilidades que supone su conservación y mejora.

Bilingüismo

Nuestra enseñanza bilingüe está basada en una inmersión lingüística parcial (parte del currículo) y temprana (comienza en Educación Infantil). Se fomenta la diversidad lingüística priorizando el código oral.

Líneas metodológicas a seguir.

¿ La competencia en comunicación lingüística ocupará un lugar destacado en nuestra enseñanza. La L2 pasa a ser una lengua vehicular y de aprendizaje igual que la L1 y debe usarse diariamente en clase. Se potenciará la fluidez frente a la corrección.

¿ Enfoque AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos en Lengua Extranjera) al elaborar las secuencias didácticas, seleccionando previamente aquellos contenidos de las ANL más adecuados de ser impartidos en L2.

¿ Las TICs como recurso esencial para el aprendizaje (libro digital, blogs, webs, ¿).

¿ Se potenciará el trabajo cooperativo en pequeño grupo, así como la puesta en común en el grupo clase de los trabajos y actividades que se realicen. El trabajo individual será desarrollado para la asimilación personal de los contenidos del currículo.

Técnicas de estudio. Agrupamientos. Organización de tiempos y espacios.

Al introducir la enseñanza bilingüe, necesitamos adaptar las técnicas de estudio debido a la dificultad añadida que supone trabajar con los contenidos en L2. Por todo ello se hace imprescindible el desarrollo de las técnicas audiovisuales y el uso diario de recursos digitales como el libro digital y el blog de clase.

Las actividades serán de comprensión y expresión en la realización de lecturas, resúmenes y trabajos sobre temas diversos, actividades para desarrollar la expresión oral (debates, exposiciones, cine forum, libro forum, lecturas en voz alta); y otras estarán dirigidas al estudio de los contenidos del área. Entre ellas, se priorizará la elaboración de guiones, esquemas y mapas conceptuales para la organización de contenidos. También se

trabajará el resumen a través del trabajo en parejas y en pequeño grupo. El trabajo cooperativo será esencial en la preparación de proyectos.

Se organizarán pequeños grupos de trabajo cuando la auxiliar de conversación está presente. En estos tiempos se realizará rotación de tareas.

Tipología de actividades.

De introducción y motivación.

- Al comienzo de cada tema se harán una serie de actividades que sirvan para captar la atención del alumnado e introducirlo en la temática de la unidad. Estas actividades pueden servirnos también para conocer sus conocimientos previos.

- Se presentarán los contenidos del tema mediante los criterios de evaluación, los guiones del tema y el blog de clase.

De desarrollo del proceso.

- Selección de actividades del libro de texto, en la PDI o en el blog.

- Realización de fichas complementarias.

- Realización de actividades interactivas a través del libro digital, del blog de clase, ...

- Utilización del libro de texto como libro de lectura y para búsqueda de información.

- Visitas a la biblioteca del centro para completar o realizar trabajos sobre algún tema, usando también las secciones documentales de aula.

De evaluación.

- Pruebas objetivas.

- Revisión de la libreta de clase.

- Realización de trabajos/proyectos individuales o en grupo al final de la unidad.

- Exposiciones orales de los trabajos/proyectos realizados.

Atención a la diversidad.

Para atender a la diversidad se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

¿ Flexibilidad en la realización de las actividades individuales.

¿ Permitir a cada alumno y alumna utilizar los procedimientos más adecuados para su aprendizaje.

¿ Actividades de refuerzo y ampliación para atender a las diferentes necesidades del alumnado. Para ello contaremos con la colaboración del auxiliar de conversación.

A.C.N.S. Estas adaptaciones se centrarán en:

¿ Tiempo y ritmo de aprendizaje.

¿ Troceado de tareas.

¿ Adaptar y/o modificar actividades de evaluación.

¿ Reforzar las técnicas de aprendizaje.

¿ Ampliar materiales y contenidos.

¿ Mejorar los procedimientos, hábitos y actitudes.

¿ Aumentar la atención orientadora.

A.C.S.

¿ Se priorizará el desarrollo de las competencias, buscando la integración social, tanto con el alumnado con problemas de aprendizaje como con el de altas capacidades.

¿ Ampliar materiales y contenidos.

Este alumnado seguirá teniendo como referencia los objetivos generales de la etapa, pero accederá a ellos a través de otro tipo de contenidos y actividades.

G. Materiales y recursos didácticos

- Colchonetas

- Balones de baloncesto

- Cinta métrica

- Combas

- Tizas

- Cajas de cartón

- Bancos suecos

- Espaldera

- Aros

- Balones de rítmica

- Silbato

- Aros

- Colchonetas

- Cronómetro
- Cuerda
- Picas
- Balón de baloncesto.
- Balón de fútbol
- Balón de voleibol

H. Precisiones sobre la evaluación

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Evaluación inicial:

La evaluación inicial realizará utilizando como instrumento la observación directa.

Hay que prestar especial atención, conociendo la inactividad que provocó el confinamiento, a las habilidades motrices del alumnado para estructurar la programación de este curso.

Evaluación continua:

a) Observación directa del alumno.

b) Pruebas objetivas: fichas, trabajos, exposiciones, diálogos, controles orales y escritos,....

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los criterios de calificación son los acordados en el ciclo:

- 30% nivel de competencia obtenido en pruebas objetivas.

- 70% nivel de esfuerzo, trabajo y actitud personal recogido en libretas, trabajos y observación directa del profesorado. Este porcentaje será mayor en el alumnado de NEAE con adaptaciones metodológicas.

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

A. Elementos curriculares
1. Objetivos del área

Código	Objetivos
1	Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.
2	Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.
3	Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.
4	Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.
5	Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.
6	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.
7	Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices	
Nº Ítem	Ítem
1	Exploración de los elementos orgánico-funcionales implicados en el movimiento: sistemas circulatorio y respiratorio, elementos básicos del aparato locomotor (huesos, músculos, ligamentos y tendones). EF.03.06., EF. 03.07.
2	Conocimiento y puesta en marcha de técnicas de relajación global y segmentaria para toma de conciencia y control del cuerpo en reposo y en movimiento. EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.
3	Adaptación del control tónico tensión y laxitud muscular y de la respiración (inspiración-espирación) al control motor para adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices de forma equilibrada. EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.
4	Ubicación y orientación en el espacio tomando puntos de referencia. Lectura e interpretación de planos sencillos. EF 03.01., EF 03.10.
5	Estructuración espacio-temporal en acciones y situaciones motrices complejas que impliquen variaciones de velocidad, trayectoria, evoluciones grupales. EF.03.01., EF.03.02.
6	Utilización adecuada de la discriminación selectiva de estímulos y de la anticipación perceptiva que determinan la ejecución de la acción motora. EF.03.01., EF.03.02.
7	Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.
8	Coordinación dinámica general y segmentaria. EF.03.01, EF.03.02, EF.03.06, EF.03.07.
9	Equilibrio estático y dinámico con y sin objetos en situaciones con cierta complejidad. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.07.
10	Valoración y aceptación de la propia realidad corporal y la de los demás mostrando autonomía personal y autoestima y confianza en sí mismo y en los demás. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.07., EF.03.13.
11	Adaptación y resolución de la ejecución de las habilidades motrices básicas y genéricas eficazmente en la resolución de problemas motores de cierta complejidad. EF.03.01., EF.03.06.
12	Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor en la actividad física. EF.03.01., EF.03.02
13	Conocimiento de los sistemas y aparatos del cuerpo humano que intervienen en la práctica de la actividad física. EF.03.06., EF. 03.07.
14	Indagación y experimentación del acondicionamiento físico orientado a la mejora de la ejecución de las habilidades motrices. Mantenimiento de la flexibilidad, desarrollo de la resistencia y ejercitación globalizada de la fuerza y la velocidad. EF.03.06.
15	Auto exigencia en la mejora de su competencia motriz: aptitud global y habilidad. Valorando la importancia de las capacidades físicas para conseguirlo. EF.03.01., EF.03.06., EF.03.07.
16	Toma de contacto con las habilidades motrices específicas vinculadas a la práctica de la iniciación deportiva. EF.03.01., EF.03.06., EF.03.10.
17	Participación en actividades diversas en condiciones de igualdad, aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06.
18	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre aspectos relacionados con el cuerpo, las habilidades perceptivas motrices, habilidades básicas, genéricas; EF.03.01., EF.03.12.
19	Manifestación de interés autonomía, esfuerzo y constancia en la realización de tareas. EF.03.01., EF.03.02., EF.03.06., EF.03.12.
20	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con el cuerpo, elementos orgánico funcionales, espacio, tiempo, habilidades; EF.03.04., EF.03.12.
Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices	
Nº Ítem	Ítem
1	Elementos psicomotores básicos

Contenidos	
Bloque 1. El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices.	
Nº Ítem	Ítem
1	1.1. Exploración de los elementos orgánicofuncionales implicados en el movimiento: sistemas circulatorio y respiratorio, elementos básicos del aparato locomotor (huesos, músculos, ligamentos y tendones).
Bloque 2. La Educación Física como favorecedora de salud	
Nº Ítem	Ítem
1	Valoración y aplicación de forma autónoma de los hábitos de vida saludables relacionados con la actividad física a nivel postural (actitud postural correcta en reposo y movimientos,) y alimentarios saludables (desayuno, dieta equilibrada, hidratación y autonomía en la higiene corporal (bolsa de aseo y material necesario para la actividad física, higiene de manos¿). EF.03.05.
2	Reflexión y valoración de los efectos de la actividad física en la salud y el bienestar. Identificación de las prácticas poco saludables. EF.03.05., EF.03.11.
3	Sensibilización con la prevención de lesiones en la actividad física: Conocimiento y aplicación del calentamiento, diferentes tipos, funciones y características del mismo, dosificación del esfuerzo y recuperación, comprensión de las funciones e importancia de la vuelta a la calma. EF.03.05., EF.03.06., EF.03.11.
4	Identificación y aplicación de medidas básicas de prevención y relativas al uso correcto de materiales y espacios. Iniciación a los primeros auxilios. EF.03.10., EF.03.11.
5	Fundamentos de una dieta sana y equilibrada, con especial incidencia en la dieta mediterránea, su repercusión sobre la salud y el ejercicio físico. Prevención de enfermedades relacionadas con la alimentación. EF.03.05., EF.03.11.
6	Comprensión de la importancia de la frecuencia cardíaca y respiratoria a la hora de dosificar ritmos e intensidades del esfuerzo. EF.03.05., EF.03.06.
7	Desarrollo adecuado de las capacidades físicas orientadas a la salud. EF.03.05., EF.03.06.
8	Valoración y aprecio de la actividad física para el mantenimiento y la mejora de la salud. EF.03.05.
9	Preparación autónoma de ropa y calzado adecuados para su uso en una práctica concreta. EF.03.11.
10	Aplicación de formas de desplazamiento seguras y sostenibles por el entorno: a pie, monopatín, bicicleta, etc. EF.03.05., EF.03.10.
11	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación de trabajos sobre hábitos de vida saludable, medidas de seguridad¿ EF.03.05., EF.03.12.
12	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con higiene, alimentación, nutrición, hidratación, frecuencia cardíaca, calentamiento, lesiones, enfermedades, materiales, medidas de seguridad¿ EF.03.04., EF.03.05., EF.03.12.
Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	
Nº Ítem	Ítem
1	Exploración, desarrollo y participación activa en comunicación corporal valiéndonos de las posibilidades y recursos del lenguaje corporal. EF.03.02.
2	Indagación en técnicas expresivas básicas como mímica, sombras, máscaras¿ EF.03.02.
3	Composición de movimientos a partir de estímulos rítmicos y musicales. Coordinaciones de movimiento en pareja o grupales, en bailes y danzas sencillos. Elaboración y ejecución de coreografías a partir de propuestas rítmicas y musicales. EF.03.02.
4	Identificación y disfrute de la práctica de bailes populares tanto autóctonos, con especial atención al flamenco, como a los procedentes de otras culturas. EF.03.02., EF 03.08.
5	Experimentación, a través de movimientos y los recursos expresivos del cuerpo, de aquellos palos flamencos más representativos de Andalucía. EF.03.02., EF.03.08.
6	Comprensión, expresión y comunicación de mensajes, sentimientos y emociones a través del cuerpo, el gesto y el movimiento, con espontaneidad y creatividad, de manera individual o colectiva. EF.03.02.
7	Disfrute y experimentación del lenguaje corporal a través de improvisaciones artísticas y con la ayuda de objetos y materiales. EF.03.02.

Contenidos	
Bloque 3. La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz	
Nº Ítem	Ítem
8	Escenificación (dramatización) de situaciones reales o imaginarias que comporten la utilización de técnicas expresivas. EF.03.02., EF.03.08.
9	Valoración crítica, aprecio y respeto ante los diferentes modos de expresarse, independientemente del nivel de habilidad mostrado. EF.03.02., EF.03.08., EF.03.09., EF.03.13.
10	Control emocional de las representaciones ante los demás. EF.03.02.
11	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información y presentación relacionada con los recursos expresivos del cuerpo, el movimiento, bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones; EF.03.02., EF.03.12.
12	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionados con bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones, manifestaciones culturales, técnicas y lenguajes artísticos; EF.03.04., EF.03.12.
Bloque 4. El juego y deporte escolar	
Nº Ítem	Ítem
1	Investigación, reconocimiento e identificación de diferentes juegos y deportes. EF.03.08., EF.03.10.
2	Aprecio del juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales, fuente de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10., EF.03.13.
3	Práctica de juegos y actividades pre deportivas con o sin implemento. EF.03.08., EF.03.10.
4	Experimentación de juegos populares, tradicionales de distintas culturas y autóctonos con incidencia en la riqueza lúdico-cultural de Andalucía. EF.03.08., EF.03.10.
5	Adaptación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, en función de las acciones de los compañeros, de los compañeros-adversarios y, en su caso, del móvil. EF.03.10.
6	Conocimiento y uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10.
7	Puesta en práctica de juegos y actividades deportivas en entornos no habituales o en el entorno natural. Exploración del deporte de orientación. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10.
8	Iniciación en el conocimiento y aplicación de habilidades específicas de diferentes deportes en situaciones jugadas. EF.03.08., EF.03.10.
9	Respeto del medio ambiente y sensibilización por su cuidado y conservación. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10.
10	Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio previamente elaborado, en el que prime la educación en igualdad. EF.03.03., EF.03.09., EF.03.10., EF.03.11., EF.03.13.
11	Aprecio del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor y valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios. EF.03.10., EF.03.13.
12	Aceptación de formar parte del grupo que le corresponda, del papel a desempeñar en el grupo y del resultado de las competiciones con deportividad. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.09., EF.03.13.
13	Valoración del juego y las actividades deportivas. Participación activa en tareas motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad. EF.03.03., EF.03.10.
14	Investigación y aprecio por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz. EF.03.03., EF.03.08., EF.03.10.
15	Actitud de colaboración, tolerancia, no discriminación y resolución de conflictos a través del diálogo, el debate y aceptando la disparidad de criterios de forma pacífica en la realización de juegos y actividades deportivas en las que participe bien como deportista o como público. EF.03.03., EF.03.09.
16	Utilización de las nuevas tecnologías para la búsqueda, obtención y presentación de información sobre juegos populares, multiculturales, alternativos. EF.03.03., EF.03.10., EF.03.12.
17	Comprensión y utilización de la terminología y conocimientos propios del área, así como los adquiridos en otras áreas relacionadas con juegos populares, autóctonos y tradicionales, alternativos, multiculturales, pre deportivos, reglas, normas, entorno (calle;), ocio, medio natural, calle, orientación, planos, mapas; EF.03.04., EF.03.12.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29006143

Fecha Generación: 17/10/2021 16:44:54

B. Desarrollos curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. EF.03.01. Resolver situaciones motrices de forma eficaz seleccionando, combinando y aplicando las habilidades motrices (perceptivas, básicas, genéricas, ¿) requeridas en función de los estímulos y condicionantes espacio-temporales planteados por la tarea, valorando el esfuerzo y la perseverancia como elementos necesarios en la consecución de metas.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.01.01. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF2. EF.03.01.02. Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF3. EF.03.01.03. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.

Criterio de evaluación: 1.2. EF.03.02. Utilizar de forma creativa y estética los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de forma individual y colectiva para comunicar sensaciones, emociones e ideas para ejecutar y crear manifestaciones culturales rítmicas y expresivas (bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,¿) poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.02.01. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.

EF2. EF.03.02.02. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.

EF3. EF.03.02.03. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.

EF4. EF.03.02.04. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.

EF5. EF.03.02.05. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

EF6. EF.03.02.06. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

Criterio de evaluación: 1.3. EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.04.01. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.

Estándares

EF2. EF.03.04.02. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.

EF3. EF.03.04.03. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

EF4. EF.03.04.04. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.

EF5. EF.03.04.05. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 1.4. EF.03.06. Regular y dosificar eficazmente la intensidad (frecuencia cardíaca, respiratoria) y la duración del esfuerzo, en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, relacionado estas variables con el tipo de capacidad requerida, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones, para mejorar sus capacidades físicas básicas y coordinativas

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.06.01. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.

EF2. EF.03.06.02. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.

EF3. EF.03.06.03. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.

EF4. EF.03.06.04. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo.

EF5. EF.03.06.05. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.

EF6. EF.03.06.06. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

EF7. EF.03.06.07. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.

Criterio de evaluación: 1.5. EF.03.07. Integrar elementos internos del esquema corporal, consolidar su lateralidad, reconociendo en su cuerpo situaciones de tensión, relajación asociadas a la postura, así como las fases y tipos de respiración, valorando y aceptando su propia realidad corporal y la de los demás.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.07.01. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.

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

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

Estándares

EF1. EF.03.10.01. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.

EF2. EF.03.10.02. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.

EF3. EF.03.10.03. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 1.7. EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.

EF2. EF.03.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

EF3. EF.03.12.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 1.8. EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.03.13.01. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

Criterio de evaluación: 2.1. EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.04.01. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.

EF2. EF.03.04.02. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.

EF3. EF.03.04.03. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

Criterio de evaluación: 2.2. EF.03.05. Reconocer y explicar los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud y el bienestar, valorando la importancia de una alimentación sana, hábitos posturales correctos y una higiene corporal responsable, integración de hábitos preventivos en la actividad física, manifestando una actitud contraria y crítica hacia los malos hábitos y los mensajes que se aparten de una imagen corporal sana.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

- EF1. EF.03.05.01. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.
- EF2. EF.03.05.02. Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc.).
- EF3. EF.03.05.03. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud.

Criterio de evaluación: 2.3. EF.03.06. Regular y dosificar eficazmente la intensidad (frecuencia cardíaca, respiratoria, etc.) y la duración del esfuerzo, en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, relacionado estas variables con el tipo de capacidad requerida, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones, para mejorar sus capacidades físicas básicas y coordinativas.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

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

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

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EF1. EF.03.11.01. Describe los efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del

Estándares

consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.

EF2. EF.03.11.02. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 2.6. EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.

EF2. EF.03.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

EF3. EF.03.12.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 3.1. EF.03.02. Utilizar de forma creativa y estética los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de forma individual y colectiva para comunicar sensaciones, emociones e ideas para ejecutar y crear manifestaciones culturales rítmicas y expresivas (bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,¿) poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.02.01. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.

EF2. EF.03.02.02. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.

EF3. EF.03.02.03. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida.

EF4. EF.03.02.04. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.

Criterio de evaluación: 3.2. EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.04.01. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.

EF2. EF.03.04.02. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.

EF3. EF.03.04.03. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y

Estándares

conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

Criterio de evaluación: 3.3. EF.03.08. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas que se pueden realizar en la Comunidad Autónoma de Andalucía practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.08.01. Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.
EF2. EF.03.08.02. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.
EF3. EF.03.08.03. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

Criterio de evaluación: 3.4. EF.03.09. Participar en debates relacionados con posibles situaciones conflictivas que puedan surgir en la práctica de actividades lúdicas y deportivas, opinando coherentemente con actitud crítica y asertiva, aceptando las opiniones de los demás.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.09.01. Adopta una actitud crítica ante las modas y la imagen corporal de los modelos publicitarios.
EF2. EF.03.09.02. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.
EF3. EF.03.09.03. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.

Criterio de evaluación: 3.5. EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

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

Estándares

EF1. EF.03.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
EF2. EF.03.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

Criterio de evaluación: 3.6. EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.03.13.01. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

Criterio de evaluación: 4.1. EF.03.03. Elegir y utilizar adecuadamente las estrategias de juegos y de actividades físicas relacionadas con la cooperación, la oposición y la combinación de ambas, para resolver los retos tácticos implícitos en esos juegos y actividades, respetando los acuerdos, normas y reglas por las que se rigen.**Orientaciones y ejemplificaciones****Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EF1. EF.03.03.01. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

EF2. EF.03.03.02. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

EF3. EF.03.03.03. Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.

Criterio de evaluación: 4.2. EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.**Orientaciones y ejemplificaciones****Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.04.01. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios.

EF2. EF.03.04.02. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.

EF3. EF.03.04.03. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.

EF4. EF.03.04.04. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

Criterio de evaluación: 4.3. EF.03.08. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas que se pueden realizar en la Comunidad Autónoma de Andalucía practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela**Orientaciones y ejemplificaciones****Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EF1. EF.03.08.01. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

Criterio de evaluación: 4.4. EF.03.09. Participar en debates relacionados con posibles situaciones conflictiva que puedan surgir en la práctica de actividades lúdicas y deportivas, opinando coherentemente con actitud crítica y asertiva, aceptando las opiniones de los demás.**Orientaciones y ejemplificaciones**

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EF1. EF.03.09.01. Adopta una actitud crítica ante las modas y la imagen corporal de los modelos publicitarios.
- EF2. EF.03.09.02. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.
- EF3. EF.03.09.03. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

Criterio de evaluación: 4.5. EF.03.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, manifestando respeto hacia el entorno y el medio natural donde se desarrollan, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación, investigando con el uso de las TIC sobre la variedad de juegos autóctonos y actividades en el medio propia de nuestra comunidad, creando productos realizados con ella (creación de catálogos de juegos, presentaciones, etc.).

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

- EF1. EF.03.10.01. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.
- EF2. EF.03.10.02. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.
- EF3. EF.03.10.03. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.

Criterio de evaluación: 4.6. EF.03.11. Identificar y explicar la importancia de la aplicación de hábitos de prevención y medidas de seguridad necesarias ante los posibles riesgos propios de la actividad física, mostrando una actitud activa y responsable para su uso.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- EF1. EF.03.11.01. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

Criterio de evaluación: 4.7. EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

Orientaciones y ejemplificaciones

Competencias clave

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

Estándares

Estándares

EF1. EF.03.12.01. Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.

EF2. EF.03.12.02. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación.

Criterio de evaluación: 4.8. EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas.

Orientaciones y ejemplificaciones**Competencias clave**

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EF1. EF.03.13.01. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.

EF2. EF.03.13.02. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

EF3. EF.03.13.03. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

C. Ponderaciones de los indicadores

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EF.1	EF.03.01. Resolver situaciones motrices de forma eficaz seleccionando, combinando y aplicando las habilidades motrices (perceptivas, básicas, genéricas, ¿) requeridas en función de los estímulos y condicionantes espacio-temporales planteados por la tarea, valorando el esfuerzo y la perseverancia como elementos necesarios en la consecución de metas.	0
EF.2	EF.03.02. Utilizar de forma creativa y estética los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento de forma individual y colectiva para comunicar sensaciones, emociones e ideas para ejecutar y crear manifestaciones culturales rítmicas y expresivas (bailes, danzas, coreografías, dramatizaciones,¿) poniendo especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.	0
EF.3	EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.	0
EF.4	EF.03.06. Regular y dosificar eficazmente la intensidad (frecuencia cardíaca, respiratoria¿) y la duración del esfuerzo, en situaciones físico-motrices de diversa complejidad, relacionado estas variables con el tipo de capacidad requerida, teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones, para mejorar sus capacidades físicas básicas y coordinativas	0
EF.5	EF.03.07. Integrar elementos internos del esquema corporal, consolidar su lateralidad, reconomiedo en su cuerpo situaciones de tensión, relajación asociadas a la postura, así como las fases y tipos de respiración, valorando y aceptando su propia realidad corporal y la de los demás.	0
EF.6	EF.03.10. Reconocer y practicar juegos populares, alternativos y actividades en el medio natural, manifestando respeto hacia el entorno y el medio natural donde se desarrollan, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación, investigando con el uso de las TIC sobre la variedad de juegos autóctonos y actividades en el medio propia de nuestra comunidad, creando productos realizados con ella (creación de catálogos de juegos, presentaciones,¿).	0
EF.7	EF.03.12. Extraer información y elaborar productos relacionados con temas de interés del área y compartirla haciendo uso para ellos de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.	0
EF.8	EF.03.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas.	0
EF.1	EF.03.04. Relacionar y utilizar terminología y conocimientos propios de Educación Física y los introducidos por otras áreas en las situaciones físico-motrices, artístico expresivas y lúdico motrices.	0
EF.2	EF.03.05. Reconocer y explicar los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud y el bienestar, valorando la importancia de una alimentación sana, hábitos posturales correctos y una higiene corporal responsable, integración de hábitos preventivos en la actividad física, manifestando una actitud contraria y crítica hacia los malos hábitos y los mensajes que se aparten de una imagen corporal sana.	0

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

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

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Volley / Salud de aparatos y sistemas del cuerpo	16 sept - 30 oct
Número	Título	Temporización
2	Hit & Catch / Los alimentos y sus macronutrientes	02 nov - 18 dic
Número	Título	Temporización
3	Hand on / La dieta saludable	7 ene - 12 feb
Número	Título	Temporización
4	Throw & Run / Los alimentos saludables	15 feb - 26 mar
Número	Título	Temporización
5	I can't stop my feet / El consumo responsable	5 abr - 14 may
Número	Título	Temporización
6	Rhythm & Flow / Mi cesta de la compra	17 may - 24 jun

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Sin especificar

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 27.2 f) del Decreto 328/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo grado, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial, las programaciones didácticas incluirán las medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de la expresión oral y escrita del alumnado, en todas las áreas.

Las orientaciones metodológicas que guiarán los procesos de enseñanza aprendizaje de esta área, formarán parte de propuestas pedagógicas que consideren la atención a la diversidad y el acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, empleará 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. Hay que partir de algunos elementos didácticos comunes a otras áreas en el desarrollo metodológico: 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. Esto se trabajarán en todas las áreas y, por tanto, orientarán la práctica en esta área. Se planificarán actividades para fomentar el desarrollo de los valores sobre la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y la no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. Se facilitará a su vez la adquisición de valores en el alumnado que contribuyan al desarrollo social y equitativo a situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las Tecnologías de la información y la comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes. Se complementarán acciones para un desarrollo adecuado de una vida activa, saludable y autónoma, dándole importancia a la convivencia pacífica, la tolerancia, la prudencia, la autorregulación, el diálogo y la empatía.

La orientación de la práctica educativa en este área abordará la formulación de problemas de progresiva complejidad, desde planteamientos descriptivos hacia problemas que demanden análisis y valoraciones de carácter global, partiendo de la propia experiencia de los distintos alumnos y alumnas, y mediante la realización de debates y visitas a lugares de especial interés, entre otras.

La metodología didáctica en esta etapa educativa será fundamentalmente activa, participativa e investigadora, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula. Deberá integrar referencias a la vida cotidiana y potenciar el desarrollo de las competencias básicas desde una perspectiva transversal.

En cada bloque de contenidos de los que se compone el área de Ciencias sociales se debe tener en cuenta algunos principios metodológicos globales: utilización de diferentes tipos de textos, cuadros y gráficos, que sean útiles para identificar y localizar objetos y hechos geográficos y explicar su distribución a distintas escalas, en especial en el territorio andaluz y español.

Tendrá especial interés que el alumnado aprenda a utilizar mapas y alguna representación gráfica adecuada para la identificación y análisis de procesos históricos. Es importante que el alumnado desarrolle la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado y que valore la importancia que tienen los restos para el conocimiento y estudio de la historia como patrimonio cultural que hay que cuidar y legar. En este bloque se desarrolla, la capacidad para valorar y respetar el patrimonio natural, histórico, cultural y artístico, y asumir las responsabilidades que supone su conservación y mejora.

Bilingüismo

Nuestra enseñanza bilingüe está basada en una inmersión lingüística parcial (parte del currículo) y temprana (comienza en Educación Infantil). Se fomenta la diversidad lingüística priorizando el código oral.

Líneas metodológicas a seguir.

¿ La competencia en comunicación lingüística ocupará un lugar destacado en nuestra enseñanza. La L2 pasa a ser una lengua vehicular y de aprendizaje igual que la L1 y debe usarse diariamente en clase. Se potenciará la fluidez frente a la corrección.

¿ Enfoque AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos en Lengua Extranjera) al elaborar las secuencias didácticas, seleccionando previamente aquellos contenidos de las ANL más adecuados de ser impartidos en L2.

¿ Las TICs como recurso esencial para el aprendizaje (libro digital, blogs, webs, ¿).

¿ Se potenciará el trabajo cooperativo en pequeño grupo, así como la puesta en común en el grupo clase de los trabajos y actividades que se realicen. El trabajo individual será desarrollado para la asimilación personal de los contenidos del currículo.

Técnicas de estudio. Agrupamientos. Organización de tiempos y espacios.

Al introducir la enseñanza bilingüe, necesitamos adaptar las técnicas de estudio debido a la dificultad añadida que supone trabajar con los contenidos en L2. Por todo ello se hace imprescindible el desarrollo de las técnicas audiovisuales y el uso diario de recursos digitales como el libro digital y el blog de clase.

Las actividades serán de comprensión y expresión en la realización de lecturas, resúmenes y trabajos sobre temas diversos, actividades para desarrollar la expresión oral (debates, exposiciones, cine forum, libro forum, lecturas en voz alta); y otras estarán dirigidas al estudio de los contenidos del área. Entre ellas, se priorizará la elaboración de guiones, esquemas y mapas conceptuales para la organización de contenidos. También se

trabjará el resumen a través del trabajo en parejas y en pequeño grupo. El trabajo cooperativo será esencial en la preparación de proyectos.

Se organizarán pequeños grupos de trabajo cuando la auxiliar de conversación está presente. En estos tiempos se realizará rotación de tareas.

Tipología de actividades.

De introducción y motivación.

- Al comienzo de cada tema se harán una serie de actividades que sirvan para captar la atención del alumnado e introducirlo en la temática de la unidad. Estas actividades pueden servirnos también para conocer sus conocimientos previos.

- Se presentarán los contenidos del tema mediante los criterios de evaluación, los guiones del tema y el blog de clase.

De desarrollo del proceso.

- Selección de actividades del libro de texto, en la PDI o en el blog.

- Realización de fichas complementarias.

- Realización de actividades interactivas a través del libro digital, del blog de clase, ...

- Utilización del libro de texto como libro de lectura y para búsqueda de información.

- Visitas a la biblioteca del centro para completar o realizar trabajos sobre algún tema, usando también las secciones documentales de aula.

De evaluación.

- Pruebas objetivas.

- Revisión de la libreta de clase.

- Realización de trabajos/proyectos individuales o en grupo al final de la unidad.

- Exposiciones orales de los trabajos/proyectos realizados.

Atención a la diversidad.

Para atender a la diversidad se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

¿ Flexibilidad en la realización de las actividades individuales.

¿ Permitir a cada alumno y alumna utilizar los procedimientos más adecuados para su aprendizaje.

¿ Actividades de refuerzo y ampliación para atender a las diferentes necesidades del alumnado. Para ello contaremos con la colaboración del auxiliar de conversación.

A.C.N.S. Estas adaptaciones se centrarán en:

¿ Tiempo y ritmo de aprendizaje.

¿ Troceado de tareas.

¿ Adaptar y/o modificar actividades de evaluación.

¿ Reforzar las técnicas de aprendizaje.

¿ Ampliar materiales y contenidos.

¿ Mejorar los procedimientos, hábitos y actitudes.

¿ Aumentar la atención orientadora.

A.C.S.

¿ Se priorizará el desarrollo de las competencias, buscando la integración social, tanto con el alumnado con problemas de aprendizaje como con el de altas capacidades.

¿ Ampliar materiales y contenidos.

Este alumnado seguirá teniendo como referencia los objetivos generales de la etapa, pero accederá a ellos a través de otro tipo de contenidos y actividades.

G. Materiales y recursos didácticos

- Colchonetas
- Balones de baloncesto
- Cinta métrica
- Combas
- Tizas
- Cajas de cartón
- Bancos suecos
- Espaldera
- Aros
- Balones de rítmica
- Silbato
- Aros

- Colchonetas
- Cronómetro
- Cuerda
- Picas
- Balón de baloncesto.
- Balón de fútbol
- Balón de voleibol

H. Precisiones sobre la evaluación

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Evaluación inicial:

La evaluación inicial realizará utilizando como instrumento la observación directa.

Hay que prestar especial atención, conociendo la inactividad que provocó el confinamiento, a las habilidades motrices del alumnado para estructurar la programación de este curso.

Evaluación continua:

a) Observación directa del alumno.

b) Pruebas objetivas: fichas, trabajos, exposiciones, diálogos, controles orales y escritos,....

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los criterios de calificación son los acordados en el ciclo:

- 30% nivel de competencia obtenido en pruebas objetivas.

- 70% nivel de esfuerzo, trabajo y actitud personal recogido en libretas, trabajos y observación directa del profesorado. Este porcentaje será mayor en el alumnado de NEAE con adaptaciones metodológicas.