



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

Las actividades lúdicas en la didáctica de la educación física

Alumno: Rafael José Carrillo López

Tutor/a: Dra. Dña. María Luisa Zagalaz Sánchez y
Prof. D. Javier Cachón Zagalaz

Dpto: Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal

Septiembre, 2015

ÍNDICE-----	1
Resumen y Palabras clave-----	2
Abstrac & Keyword	
I. INTRODUCCIÓN	
II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA-----	3
II.1. Justificación	
II.2. Definición de los conceptos	
II.2.1. El juego. Definición, características, funciones, relación con las etapas evolutivas del niño, clasificación y contenidos.	
II.3. El juego en la educación-----	13
II.3.1. Teorías explicativas (Psicopedagogía, Ciencias del deporte) y Didácticas del juego-----	16
II.4. El juego en el currículum de la educación física en primaria-----	19
ii.4.1. Leyes de educación y concreciones curriculares-----	21
III. PROYECTO DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA-----	25
III.1. Las actividades lúdicas en la programación de aula en educación física en primaria	
III.2. Programación anual -----	26
III.2.1. Sesiones-----	35
IV. CONCLUSIONES-----	40
V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS-----	41

Resumen y Palabras clave

En este trabajo fin de grado de educación primaria se va a plantear la importancia que tienen las actividades lúdicas para el desarrollo del área de educación física en primaria, tan necesaria para cimentar el desarrollo motor de las personas. Primeramente haré una fundamentación teórica sobre las actividades lúdicas con respecto a la educación, en segundo lugar se presenta como propuesta de intervención una programación de aula general para todos los ciclos con relación a los criterios de evaluación, contenidos, objetivos, relación con las competencias clave, metodología y evaluación; y, de forma más concreta, en la elaboración de una unidad didáctica integrada y el desarrollo de sesiones para esa programación en el primer curso del primer ciclo de primaria, atendiendo a la nueva ley de educación (LOMCE). Y se terminará con la conclusión del trabajo.

Palabras clave: Juegos, programación, educación física, currículum LOMCE

Abstrac & Keyword

In this final project grade of primary education it is to raise the importance of the recreational area for the development of physical education in elementary school, as necessary to underpin the development of those activities engine. First I will make a theoretical foundation on recreational regarding education activities, second it comes as proposed intervention programming regular classroom for all cycles in relation to the evaluation criteria, content, objectives, relation to basic skills or key, methodology and evaluation; and, more profoundly, in developing an integrated teaching unit and the development of such programming exercises in the first year of the first cycle of primary school., according to the new education act (LOMCE). And finally the conclusion of the work will be implemented.

Keywords: games, programming, physical education, curriculum LOMCE

I. INTRODUCCIÓN

En este documento voy a intentar fundamentar la importancia y necesidad del juego para la enseñanza de la educación física en la edad de seis a doce años que se corresponde con la *educación primaria*.

Cómo primer objetivo sustentaré sobre una base teórica la opinión de muchos autores que nos van a facilitar una serie de contenidos con relación al juego como son (concepto,

características, funciones, clasificación, etapas sensibles, contenidos,...), y así, comprender mucho mejor el juego en el área de educación física.

Como segundo objetivo en este trabajo intentaré profundizar en la vinculación del juego en su dimensión educativa, haciendo un estudio de las referencias de la normativa que en educación tenemos de antecedentes, priorizando sobre aquellas referencia legislativas que han establecido en el juego un carácter primordial en la educación primaria y en, especial, el currículum del área de educación física.

El objetivo, que persigo en la última parte del trabajo, es como toda la información de lo que nos aportan los conocimientos de los autores de relevancia en nuestra área, y teniendo como referencia las normas de educación anteriores y poniéndola al servicio de la normativa vigente (LOMCE), nos sirve para concretar las actividades lúdicas en la programación de aula presentando un nuevo modelo de unidad didáctica integrada, dónde se incluye la sincronización de las competencias clave con los criterios de evaluación, objetivos, contenidos e indicadores de logro.

Como último objetivo intentaré comprobar como los juegos nos sirven para poder presentar nuestras sesiones de educación física dentro del planteamiento de las nuevas unidades didácticas integradas, con la estructura de tareas, actividades y ejercicios.

II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

II.1. Justificación

Mi experiencia como docente de la educación física en primaria me ha permitido comprobar que las actividades lúdicas, que se realizan en los contenidos de dicha área, son una parte esencial y fundamental para conseguir que los alumnos y alumnas alcancen, por su grado de motivación y opción participativa, los objetivos requeridos.

Hay bastantes referencias bibliográficas sobre las actividades lúdicas en diversos aspectos y su utilización en cada uno de los apartados en el área de educación física nos va a permitir no sólo conseguir que se alcancen los objetivos del área sino que, además, podremos hacer que nuestros alumnos y alumnas consigan un alto grado de educación en valores y el desarrollo de la interacción con los demás.

- Teniendo como referencia la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), en la Orden de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía para el desarrollo del Área de Educación Física (BOJA nº 60, p 484) nos dice: *“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”.

II.2. Definición de los conceptos

En este apartado haré un recorrido por el concepto de juego, sus definiciones, características, funciones, relación del juego con las etapas evolutivas del niño, clasificaciones y contenidos.

II.2.1. El juego

El concepto de juego es tan amplio y variado que se escapa a una ubicación conceptual definitiva. Su significación es polisémica, pues implica un amplio abanico de significados. Algunos autores, como por ejemplo, Piaget (1982:40-42), sin embargo, no sitúa la aparición o formación del juego hasta el 2º Estadio del Período sensomotor (respuestas circulares primarias, hacia el segundo o tercer mes). En este periodo podemos observar que el niño reproduce determinadas conductas solamente por el placer que le ocasiona, como son sus sonidos guturales, sus juegos de manos en su campo visual, tomar y soltar objetos, etc. Todas estas actividades son preejercicios. Otro ejemplo es el de Huizinga (1979:18) que nos dice que la cultura humana brota del juego y se desarrolla en el juego.

Observamos que el concepto de juego es ambivalente (cualitativo-cuantitativo, pasado-presente, ganar-perder, cierto-incierto) y se resiste a una definición categórica. Su significación es polisémica, pues implica un amplio abanico de significados y su lectura es múltiple.

Definición

La palabra *juego* se usa en contextos muy diversos y con gran variedad de significados. El análisis etimológico nos muestra que el juego ha estado asociado a todo acto falto de seriedad o realizado con ligereza; a la idea de lucha; también tiene connotaciones de tipo erótico, en países germanos; y en muchas ocasiones también de tipo artístico y estético.

En cuánto realidad compleja, el estudio del juego puede realizarse desde diferentes áreas. Así, los centenares de definiciones del juego, pueden clasificarse atendiendo a las áreas a las que se dedica cada uno de sus estudiosos: pedagógicas, biológicas, antropológicas, psicológicas, filosóficas, sociológicas, etnológicas.

A pesar de las dificultades considero poner las siguientes:

- Puigmire- Stoy (1992:20) define el juego como *“la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional”*.
- Piaget (1986) entiende el juego como un hacer de participación en el medio que permite la asimilación de la realidad para incorporarla al sujeto.

Características

Todo juego posee unas características generalmente aceptadas por todos los autores, y por consiguiente podrían ayudarnos a diferenciar la actividad lúdica, de cualquier otra actividad humana. Estos rasgos diferenciales, son:

- Placentero.
- Espontáneo.
- Voluntario, en su forma original.
- Autotélico, tiene un fin en sí mismo.
- Exige la participación activa del jugador.
- Guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente juego: creatividad, solución de problemas.

En este apartado Cagigal (1957: 10-17) destaca las siguientes características para el juego:

- Acción libre.
- Espontaneidad.
- Desinterés.
- No tiene trascendencia.
- Fuera de la vida habitual.
- Limitación temporal y espacial.

- Reglamentada.
- Tensión.

Para Moyles (1990: 31) los rasgos diferenciales que posee el juego son:

- Es procesual: debe aceptarse como un proceso, no necesariamente con un resultado pero capaz de tener alguno, si lo desea el participante.
- Es necesario, tanto para el niño como para el adulto.
- Está estructurado por el entorno, los materiales o contextos en que se produce.
- No es la antítesis del trabajo: ambos son parte de la totalidad de la vida del hombre.

Para Omeñaca y Ruiz (1999) las características del juego motor serán:

- Fuente de alegría y placer
- Fín en sí mismo
- Espontáneo, voluntario, libre elegido.
- Propicia el aprendizaje
- Forma de expresión
- Implica participación activa
- Conecta con “conductas serias”
- Constituye un “mundo aparte” que puede llegar a influir en todas las estructuras de la personalidad.

Funciones

Son muchas las opiniones de las funciones del juego, por lo que enunciaremos algunas.

Para González (1993:11) estas funciones del juego en la vida del niño potencia igualmente las distintas facetas de su desarrollo:

- En lo biológico: al estimular las fibras nerviosas y lograr con ello la madurez adecuada del sistema nervioso.
- En el ámbito psicomotor: tanto del cuerpo como de los sentidos. El niño va tomando, a través de la actividad lúdica conciencia de su propio cuerpo.
- En lo Intelectual: jugando aprende, ya que estimula sus capacidades de pensamiento; obtiene nuevas experiencias; es una oportunidad de cometer aciertos y errores (solucionar problemas) y de descubrirse a sí mismo.

- En lo Social: por el juego entra en contacto con otros niños, con los padres, maestros, con el mundo, aprendiendo normas de comportamiento, y conociendo el puesto que ocupa en el mundo y la aceptación, afirmación y reconocimiento de los demás.
- En lo Afectivo: es una actividad que le procura placer, alegría, creatividad... y le sirve para descargar tensiones.

Relación con las etapas evolutivas del niño

Según Paredes (2003) y basándose en los trabajos de varios autores se distinguen los siguientes períodos en la evolución del juego con relación a las edades del niño:

- Período de ludo-egocentrismo: oscila entre los 2 y los 6 años. Se suelen presentar juegos sencillos, individuales, totalmente egocéntricos, en los que el niño rechaza las reglas entendidas como una participación conjunta. Estos juegos poseen una estructura interna más simple. Blázquez (1986) los denomina de organización simple.
- Período de coordinación y cooperación ludopráctica: podría corresponder a los niños cuyas edades oscilan entre los 6 y los 12 años. Cada vez cobra más interés la regla; aparece las nociones de competición y comunicación motriz. Los juegos en este nivel son de organización media y permiten participar a niños de distintos entornos en actividades cada vez más colectivas.
- Período de establecimiento y desarrollo del acuerdo ludopráctico: a partir de los 11-12 años los jóvenes empiezan a aceptar el pacto grupal con todas sus consecuencias. Progresivamente se introducen en actividades lúdicas más organizadas, aceptando de muy buen grado los deportes, al ser prácticas sometidas a organización más elevada.

Clasificación

La mayoría de autores, cuando clasifican los juegos de manera básica, hablan de dos tipos de juegos:

- El juego libre que favorece su espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera de presiones, desenvolviéndose en él con plena libertad e independencia.
- El juego dirigido que aumenta las posibilidades de utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar, satisface las necesidades individuales de cada niño.

Otros ejemplos de clasificaciones son las siguientes:

Piaget (1986:18-48) distingue tres tipos de juego:

- Juego sensomotor (aproximadamente desde el nacimiento hasta los 2 años)
- Juego simbólico (aproximadamente 2 años 6 años)
- Juego reglado. (a partir de 6 años)

Una clasificación que será importante para la didáctica de la Educación Física, es la que nos muestra Chinchilla et al. (1994) dónde se clasifican los juegos en función del lugar que deben ocupar en la sesión:

1º Fase de la sesión o de Animación: Juegos de participación masiva, sencillos de atrape, de animación deportiva o social.

2ª Fase de la sesión o de Recreación: Juegos de iniciación a las habilidades (básicas, genéricas o específicas).

3ª Fase de la sesión o de Vuelta a la calma: Juegos de relajación segmentaria, desarrollo de los sentidos, mejora postural y respiratorios o mejora de los procesos cognitivos.

Contenidos:

Ya hemos tenido una referencia, en la clasificación última que hemos hecho de Chinchilla, sobre los contenidos que pueden tener los juegos pero vamos a hacer otra en función de cuales sean sus objetivos metodológicos: sensoriales, motrices, espaciales, gestuales y deportivos

II.3. El juego en la educación

El 20 de noviembre de 1959 la Asamblea General de las Naciones Unidas, aprobaba la DECLARACIÓN UNIVERSAL DE LOS DERECHOS DEL NIÑO, en la que con total claridad se expresa en su Principio VII:

“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”

Teniendo como referencia a Peña Gallego (citado por Lanuza;1980 y Paredes;2003) que sostiene que el juego es fuente de aprendizaje podemos hacer las siguientes valoraciones. El niño desarrolla con él su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación, comparación, su capacidad de comprensión y expresión, contribuyendo así a su formación integral:

- El niño explora. (Se interesa por el mundo que le rodea. Hay que darle oportunidades de aprendizaje que satisfagan su curiosidad).
- Utiliza símbolos. (Tiene un sistema propio de expresión. Hay que dejarle expresarse y desarrollaremos su lenguaje).
- Elabora normas. (Hay que aprovechar esta capacidad para fomentar hábitos de convivencia)

Estos conocimientos que adquiere le dirigen a reestructurar los que ya poseía e integrar en ellos los nuevos conceptos que adquiere. El juego proporciona el contexto apropiado en el que se pueden satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. En consecuencia, el autor considera el juego como instrumento mediador en el currículo como actividad de enseñanza y aprendizaje. Por su valor intrínseco, el juego es aprovechado en la educación como recurso didáctico, con los siguientes caracteres:

- Carácter motivador. El juego puede determinar al niño y facilitar su participación en actividades que, a priori, puedan resultarle poco atractivas. Como aquellas que requieren atención, reflexión y concentración. El juego puede convertirse en la alternativa a actividades poco estimulantes y rutinarias, y sin embargo interesantes en cuanto a los contenidos que presentan. El juego es el principal recurso motivador de la acción. No sólo es la actividad concreta en la que se plasma, sino también el motivo de ella.
- Potencial de transferencia. En la actividad lúdica los niños se sentirán estimulados por la actitud placentera que el adulto y los otros compañeros de juego

presentan. A través del juego el niño descubre el valor del “otro” por oposición a sí mismo y puede interiorizar actitudes, valores y normas que contribuirán a su desarrollo afectivo y social y a la consecución del proceso socializador que ha iniciado.

- Refuerzo. Mediante el juego el niño no tiene conciencia de repetir determinadas habilidades que quizá en otro contexto, le hubieran resultado poco atractivos. Además, la actividad lúdica permite el ensayo y el error, en una situación en la que el fallo no se considera frustrante.

II.3.1. Teorías explicativas y didácticas del juego

A continuación voy a analizar, a modo de resumen, algunas de las teorías explicativas del juego, clasificándolas bajo el prisma de la especialidad o disciplina que lo ha estudiado, y más concretamente desde la psicopedagogía, desde las ciencias de la actividad física y el deporte y de la didáctica.

Desde la psicopedagogía se intenta ver el juego desde el campo de la psicología y su implicación en el campo de la pedagogía.

Piaget (1982) nos dice que el juego es como una manifestación o nivel de conducta de la asimilación de toda realidad, que se aleja de la acomodación, y la hace funcionar por sí misma con prioridad sobre ésta última. El juego consolida esquemas psicofísicos de comportamiento mental y nervioso. Piaget destaca tres estructuras fundamentales del juego ligadas en una serie: el juego-ejercicio, los juegos simbólicos y los juegos con reglas. Son formas conductuales en las que predomina la asimilación. Su diferencia estriba en que la realidad, en cada etapa de desarrollo, es asimilada según distintos esquemas. Dice que el ejercicio, el símbolo y la regla son las tres etapas últimas que caracterizan las clases de juego desde el punto de vista de sus estructuras mentales. Es decir, según sea la estructura del pensamiento del niño, así será el juego. Afirmó, por último, que el juego simbólico cumple una función esencial en la vida del niño, para su equilibrio afectivo e intelectual. El juego pertenece al mundo de los ensueños autistas, al mundo de los deseos insatisfechos en la realidad, al mundo de las posibilidades inagotables.

Vygotski (1996) Resume su tesis en seis principios fundamentales:

- El juego surge cuando aparecen tendencias que no cristalizan en el acto (la

tendencia típica de la primera niñez de ver satisfechos inmediatamente los deseos). El fondo del juego es dar satisfacción a los deseos.

- Lo central y típico de la actividad lúdica es la creación de una situación ficticia.
- Todo juego con la situación ficticia es, a la vez, juego con reglas, y todo juego con reglas es un juego con la situación ficticia. Las reglas del juego son las que el niño se impone a sí mismo.
- En el juego, el niño opera con significados separados de las cosas, pero respaldados con acciones reales.
- En el juego se crean continuamente situaciones.
- El juego es el tipo de actividad principal en la edad preescolar.

Desde las ciencias del deporte

Las teorías del campo del deporte, se han preocupado del juego, entendiéndolo como actividad placentera, muchas veces relacionándolo con una forma de expresión espiritual más y, en la mayoría de veces, asegurando que el juego representa la antesala del deporte.

Para Lukas (1973) junto a las formas dirigidas de una educación inmediata, encaminada a unos fines concretos, existió otro tipo de educación no intencionada ni dirigida, que nació de sí misma como una autoafirmación, y que se centró en el juego y se sirvió de él. El juego y el trabajo constituyen una unidad dialéctica, el primero con ausencia de finalidad práctica inmediata, marcado por el placer y lleno de alegría, que busca la autoafirmación y el equilibrio del ser humano.

Cagigal (1981) resume su teoría del juego en la siguiente frase *“En el fondo, el hombre se toma más a pecho – generalmente está mucho más motivado por ello- el juego que el convencionalismo del trabajo (entendido éste en su encasillamiento laboral)”*.

No es el que el hombre considere más importante aquél que éste, sino que, de una manera intuitiva en el juego se experimenta a sí mismo y a los otros más limpiamente humanos. La vida está llena de opresiones, grandes y pequeñas. Unas antiguas, históricas, macrosociales; tales son las grandes alienaciones. Otras minúsculas, cotidianas, locales, familiares. Ya en la necesaria instancia del padre y de la madre al hijo, por mucha cautela que se tenga, se cometen actos de opresión física o psicológica. No por ello deben desaparecer tales instancias. El niño las necesita; después, en el juego, se equilibra, se autoafirma y se enriquece frente a tan sutiles e inexorables opresiones. A partir,

principalmente, del juego crea su mundo personal y, a los pocos años, el mundo propio de su grupo, de su generación.

Desde las teorías de la didáctica del juego, para Decroly (1983) el juego educativo debe tener las siguientes características:

- Ha de tener en cuenta la capacidad del niño.
- Ha de explorar las tendencias favorables.
- Debe contribuir al desarrollo de la observación.
- Debe crear hábitos.
- Ha de adaptar el trabajo del niño.
- Debe ser variado y mantener el interés.

Atendiendo a lo que nos dice Sánchez Bañuelos (1984:7), la didáctica de la educación física y el deporte tiene que estar adaptada al desarrollo de una actividad de enseñanza en la que el movimiento corporal y el esfuerzo físico constituyen los contenidos. Además nos dice, que las características y requisitos de la enseñanza en el aula y la de nuestro ámbito son tan distintas que ésta plantea la necesidad de una didáctica específica perfectamente diferenciada. *“Así lo señalan en trabajos al respecto mucho autores especializados en la pedagogía del deporte y de la educación física, entre los que podemos citar a Widner (1975), Pieron (1973) y Landau (1975)”*

II.4. El juego en el currículum de la educación física en primaria

Las dos formas, más extendidas, de entender la educación física (EF) en nuestra sociedad son el juego y el deporte. La práctica deportiva se entiende hoy a partir de planteamientos competitivos y restringidos a una sola especialidad, que no siempre son compatibles con las intenciones del currículum. Por ello, el juego debe ser el elemento motivador del área de la educación física; debe establecerse una pedagogía del juego que favorezca la propia práctica motriz así como aspectos tales como la asimilación de reglas, la participación en situaciones que exigen cooperación, etc.

Es en la ley orgánica de ordenación general del sistema educativo (LOGSE, 1990) donde los juegos toman una mayor repercusión con respecto a los antecedentes educativos, de hecho están contemplados como bloque de contenidos dentro del currículum: *“Los contenidos*

del área se consideran desde una triple perspectiva: una que se refiere al juego como objeto de estudio y como estrategia metodológica;”

Además podemos comprobar en el juego como bloque de contenidos que los conceptos se refieren a los diversos tipos de juegos (de cooperación, de destrezas, de iniciación de habilidades deportivas, populares, etc) y a su regulación (reglas de juego y normas).

Los procedimientos inciden en la utilización de las reglas y estrategias de juego, en la aplicación de habilidades en el juego y en la recopilación de información sobre juegos tradicionales.

Las actitudes pretenden lograr la participación en juegos, el respeto de sus normas, la aceptación del papel que le toque desempeñar y del reto que supone oponerse a otros sin que ello derive en actitudes de rivalidad.

El juego es una actividad motivadora lo que facilita la práctica normalizada del ejercicio físico.

En el juego intervienen componentes fundamentales de dominio y organización espacio temporales y su práctica en los primeros tramos de la etapa, contribuye a la adquisición de conceptos y estrategias relacionadas con esas dos nociones básicas.

El juego no debe entenderse solo como un núcleo de contenidos o aspectos de la realidad que el alumno debe aprender, sino también como una estrategia metodológica que afecta al resto de los contenidos y les confiere un tratamiento determinado.

En el juego existe una respuesta a diferentes situaciones vivenciadas del alumno y a través de las mismas, se integran el espacio escolar, la calle, el barrio y diferentes manifestaciones populares.

Su práctica habitual debe desarrollar en el alumno actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de normas de convivencia.

Debemos tener en cuenta la importancia de que los alumnos/as conozcan y practiquen juegos autóctonos y tradicionales, como vínculo y parte del patrimonio cultural de nuestra comunidad.

Los juegos tienen sentido en sí, favorecen la exploración corporal, y el disfrute creativo del ocio, hay que valorar la participación individual y en equipo, no en función del éxito, erradicar situaciones agresivas. Aceptar las limitaciones propias y ajenas.

En la LOMCE (Área de Educación Física, BOJA nº 60, 484p.) con relación al juego se nos plantea que no podemos obviar el papel tan importante y motivador que desempeña en este área, siendo el aspecto lúdico un eje sobre el que gira todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el juego hay una respuesta a diferentes espacios como el escolar, la calle, el barrio y , además, diferentes manifestaciones populares. 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, el desarrollo de los juegos se vinculará a la cultura andaluza que aporta muchas tradiciones de indudable riqueza. Por ello es de vital importancia que loss alumnos/as conozcan y practiquen juegos autóctonos y tradicionales, como acercamiento a nuestra cultura.

II.4.1. Leyes de educación y concreciones curriculares

El enfoque en el currículo de la Ley del 70 y en los Programas Renovados para los ciclos inicial y medio de EGB (Educación General Básica) nos permite ver las notas características del área de Educación Física:

1. Se estructuraba en objetivos específicos de educación física y en actividades tipo secuenciadas por niveles.
2. Se le daba excesiva importancia al deporte, pues la meta de la EF se concretaba en formar el cuerpo, pero sin relacionarlo con el resto de los ámbitos de desarrollo del niño.
3. Se prestaba escasa atención a la expresión corporal.
4. No había profesor con titulación específica en la materia.
5. En los primeros niveles educativos existía poca preocupación por la psicomotricidad.

En la Ley Orgánica 9/1990, de 3 de Octubre, de Ordenación General del Sistema educativo. MEC (1990), *“el currículum se sitúa como puente entre la teoría y la práctica. El diseño curricular se constituye en un instrumento de trabajo que va evolucionando y complementando a través de su aplicación práctica por parte de los distintos colectivos educativos”*. Se establecen tres niveles de concreción curricular:

- El primer nivel de concreción corresponde a las propuestas generales elaboradas a nivel de la administración educativa del estado por lo que será responsabilidad del Ministerio y de las autonomías con competencias.
- El segundo nivel de concreción comprende a la secuenciación de los contenidos del primer nivel y en la ordenación en módulos de los mismos. Corresponde a los profesores de los centros educativos poder contextualizarlo en base a su entorno más próximo. “ *Su elaboración, por lo tanto, es responsabilidad del claustro o equipo de profesores dando lugar al Proyecto Curricular de Centro (P.C.C.). En este segundo nivel de concreción también se desarrolla el Proyecto Educativo de Centro (P:E.C.)*”.
- El tercer nivel de concreción son las programaciones de área que elaboran los profesores.

Basándonos en esta normativa hago una comparación con respecto a nuestra comunidad autónoma. El Real Decreto 1344/1991, que establece el Currículo en Educación Primaria, fija para todo el territorio nacional el desarrollo de las enseñanzas mínimas y cada comunidad autónoma con competencias transferidas en educación regula en un Decreto estas enseñanzas (en el caso de Andalucía es el Decreto 105/1992 de 9 de Junio). En ambos se mantienen los objetivos como únicos pero son los contenidos los que cambian siendo 5 para el territorio nacional y 3 para nuestra comunidad autónoma. Es importante resaltar que el juego se mantiene para ambos.

Descritas estas características del nuevo eje didáctico del área, el juego motor, podemos afirmar, siguiendo las "Cajas Rojas" (Área de Educación Física de Primaria y Secundaria, 1992) de Educación Primaria publicadas por el MEC, que supone las siguientes aportaciones frente a la propuesta tradicional de ejercicios en la EF. Estas son:

- El juego motor es una actividad motriz contextualizada en la práctica habitual del alumno, sin embargo el ejercicio era un hecho motor aislado, pues su funcionalidad se limita a la sesión de EF.
- En el juego motor, el alumno trata de aportar soluciones a las situaciones que se le plantean y en el ejercicio éste se adaptaba a un modelo externo, reproduciéndolo.
- En el juego motor el conocimiento de los resultados se hace de forma global e implica en el juego (saber si se ha ganado o si se ha perdido, pero no si está bien o

mal), en el ejercicio ese conocimiento era externo pues estaba definido a partir de unos patrones teóricos.

En la actual Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa(2013) , en su Disposición adicional cuarta nos habla sobre la *“Promoción de la actividad física y dieta equilibrada”*. En esta disposición las administraciones educativas se encargarán de que la actividad física y la dieta equilibrada se fomente en los niños y jóvenes. Por lo que promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar para favorecer una vida activa, saludable y autónoma. Será el especialista en educación física el encargado del diseño, coordinación y supervisión de las medidas que se adopten en el centro educativo.

En el 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 (2015), se nos plantea que el diseño curricular para la Educación Primaria en Andalucía está centrado en el desarrollo de capacidades que están expresadas en los objetivos de las áreas curriculares de la etapa. Serán secuenciados mediante criterios de evaluación que se han construido para cada ciclo y conseguirán las capacidades que definen los objetivos. A su vez, contienen todos los elementos definidos en los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables contenidos en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero. *“Los centros docentes, en el ejercicio de su autonomía, establecerán la secuenciación por curso dentro de cada ciclo”* (Decreto 97/2015)

Según el estudio “Análisis de los currículos autonómicos LOMCE de Educación Física en Educación Primaria” realizado por Méndez et al. (2015), publicado en el número 28 de la revista Retos de reconocido prestigio para los especialistas en educación física de nuestro país, el referente del qué enseñar ha sido trasladado a los criterios de evaluación, que están definidos en términos de capacidades o metas a lograr por el alumnado en la LOMCE (2014) y que estaban expresados en términos de aprendizajes en la LOE (2006).

III. PROYECTO DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

III.1. Las actividades lúdicas en la programación de aula en educación física en primaria

La programación de aula constituye el tercer nivel de concreción curricular y es *“el proceso mediante el cual, a partir del currículo oficial y de las decisiones generales del*

proyecto de Centro se planifica el trabajo que se va a desarrollar en el aula, dando lugar a un conjunto de unidades didácticas secuenciadas para un ciclo o curso determinado” (Viciano, 2002).

Los documentos en los que nos vamos a apoyar para nuestra programación son los siguientes: Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la E. P., Decreto 230/2007, de 31 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la E. P. en Andalucía, Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, y, por último, el Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la E. P. en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Tenemos que tener en cuenta que corresponde a nosotros los/as maestros/as concretar y adaptar la legislación y los Proyectos de Centro en función de nuestro contexto escolar y de las características de los alumnos.

Ya desde el Decreto 201/1997 en su artículo 12 se dice: “Cada maestro y maestra elaborará una programación de aula que incluirá al menos los siguientes aspectos:

- a) Los objetivos, contenidos y estrategias de evaluación.*
- b) La secuenciación de contenidos y la temporalización del desarrollo de las U.D.*
- c) La metodología que se va a aplicar.*
- d) Los criterios, estrategias y procedimientos de evaluación del alumnado.*
- e) Actividades de refuerzo educativo y las adaptaciones curriculares del alumnado.*
- f) Los materiales y recursos didácticos que se vayan a utilizar.*
- g) Las actividades complementarias y extraescolares que se propone a realizar.*
- h) El procedimiento para realizar su seguimiento”.*

Más adelante en la Orden de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía siguiendo el Decreto 97/2015, de 3 de marzo (LOMCE en Andalucía), en su artículo 5 sobre la autonomía de los centros para la concreción del currículo, se nos informa que los centros docentes deben disponer la adaptación para las necesidades del alumnado y a las características específicas de su contexto social y cultural. Además también nos indica que los equipos de ciclo desarrollarán las programaciones didácticas de las áreas que correspondan al mismo mediante la concreción de los distintos elementos que configuran el currículo educativo. Se tendrán en cuenta las medidas de atención a la diversidad de acuerdo con las necesidades del alumnado.

“En cualquier caso, se tendrán en cuenta las necesidades y características del alumnado en la elaboración de unidades didácticas integradas que recojan criterios de evaluación, contenidos, objetivos y su contribución a la adquisición de las competencias clave secuenciadas de forma coherente con el nivel de aprendizaje de las alumnas y los alumnos” (Orden de 17 de marzo de 2015).

III.2. Programación anual

El documento que concreta el currículo en las aulas se denomina, generalmente, programación de aula y se componen de distintos elementos.

El área de E.F. mantiene la misma estructura de los documentos de las demás áreas, aunque sea considerada como una asignatura específica: introducción, orientaciones metodológicas, contenidos, criterios de evaluación (CE) y estándares de aprendizaje secuenciados a través de los cursos,

Esta programación es el resultado de la concreción curricular que ha sido elaborada y pensada para ser llevada a la práctica en el día a día en el Primer Ciclo de Educación Primaria del C.E.I.P. Miguel de Cervantes de la localidad de Montemayor de Córdoba.

Después de haber realizado la introducción, a continuación, presenté un esquema de los apartados que tienen que estar presentes en nuestra programación anual del área; unos los pondré como anexos por la limitación que tenemos en el T.F.G. en cuanto a la extensión y algunos no serán desarrollados.

1. Fundamentación pedagógica.
 - 1.1. La legislación prescriptiva
 - 1.2. La adaptación al contexto y al grupo de alumnos
2. Análisis del contexto
 - 2.1. El entorno del centro
 - 2.2. Características del centro educativo
 - 2.3. Características del alumnado
 - 2.3.1. A nivel cognitivo
 - 2.3.2. A nivel físico-motor
 - 2.3.3. Desarrollo socio afectivo
 - 2.4. Aportaciones a las finalidades educativas

2.5. Aportaciones del Reglamento de Organización y Funcionamiento (R.O.F.)

3. Bloques de contenidos (anexo I)
4. Orientaciones metodológicas (anexo II)
5. Competencias clave.

5.1.1. El currículo de la Educación Primaria deberá incluir, de acuerdo con lo recogido en el artículo 2.2 del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, las siguientes competencias clave:

- a) Comunicación lingüística (CCL).
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMT).
- c) Competencia digital (CD).
- d) Aprender a aprender (CAA).
- e) Competencias sociales y cívicas (CSYC).
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).
- g) Conciencia y expresiones culturales (CEC).

5.1.2. Contribución del área a las competencias clave (anexo III)

6. Objetivos del área de educación física (anexo IV)
7. Mapa de desempeño del área de educación física (anexo V)
8. Desarrollo del curricular del área de educación física por ciclos (anexo VI)
9. Contenidos por ciclos (anexo VII)
10. Metodología (anexo VIII)
11. Evaluación (anexo IX)

Para llegar al último escalón de la concreción curricular voy a presentar la programación para el primer curso de primaria, la secuenciación de las unidades didácticas y el desarrollo de las sesiones de la unidad didáctica integrada nº 13 denominada juegos cooperativos.

El esquema a desarrollar en este apartado será el comprendido por:

1. Características psicoevolutivas del primer ciclo.
2. Unidades didácticas.

Una unidad didáctica se puede definir como: *“Unidad de programación y actuación docente configurada por un conjunto de actividades que se desarrollan en un tiempo*

determinado, para la consecución de unos objetivos didácticos”. (MEC, 1992, 87 o 91 --en Cajas Rojas de Infantil o Primaria respectivamente--).”

Teniendo en cuenta que la normativa hacen que sean los propios centros escolares los que deban desarrollar y concretar el currículo oficial, a través de su Proyecto educativo, de las Programaciones y de la propia Práctica docente, todo ello con la finalidad de ofrecer respuestas educativas adaptadas a las características y necesidades de su alumnado, hace que, dentro del modelo curricular vigente, la elaboración de Unidades Didácticas cobre un significado diferente. Con la nueva Ley Orgánica de Educación (LOMCE 2013) el diseño de la unidad didáctica integrada (UDI) toma especial relevancia con el vínculo que tiene en la Programación Anual del área con las competencias clave, que tendrá que realizar un determinado profesor(a) o equipo de profesores.

Así pues, el diseño de una Unidad Didáctica Integrada (UDI), denominada así porque integra todos los elementos curriculares, se encuadra siempre en el proceso de desarrollo curricular, esto significa que la UDI debe contribuir a lograr los aprendizajes previamente seleccionados en los decretos correspondientes a cada una de las etapas educativas. El formato de una Unidad didáctica integrada está compuesto de tres grupos de elementos, cada uno de los cuales puede adoptar formas distintas: la concreción curricular, la transposición didáctica y el reconocimiento de lo aprendido (tabla 1).

Identificación de la Unidad Didáctica Integrada		
Título:		
Nivel:		
Áreas o materias		
Concreción curricular	Transposición curricular	Valoración de lo aprendido
Objetivos didácticos (criterios de evaluación, contenidos,...	Tareas, actividades, ejercicios, contextos escenarios, métodos, recursos,..	Indicadores (rúbricas), instrumentos de información

(Tabla 1: esquema de unidad didáctica integrada)

La Unidad Didáctica Integrada tiene como finalidad la de ganar en oportunidades para el aprendizaje de las competencias básicas aumentando el tiempo efectivo de dedicación a las tareas.

3. Secuenciación y temporalización de las unidades didácticas

A continuación procederé a la temporalización y secuenciación de las unidades didácticas para el siguiente curso escolar. La programación consta de un total de 14 unidades didácticas distintas:

PRIMER TRIMESTRE			
UNIDAD DIDÁCTICA	SESIONES	FECHA	CONTENIDOS
<i>Evaluación inicial</i>	1	Septiembre.	Todos bloques
<i>1 “Conoce tu cuerpo”</i>	6	Septiembre.	Bloque 1-2-4
<i>2. “Ambos lados”</i>	6	Octubre.	Bloque 1-4
<i>3. “Me oriento en el espacio”</i>	5	Oct.-Nov.	Bloque 1-4
<i>4. “Jugamos a todo”</i>	5	Noviembre.	Bloque 1-4
<i>5. “Equilibristas”</i>	5	Diciembre.	Bloque 1-2-4
SEGUNDO TRIMESTRE			
UNIDAD DIDÁCTICA	SESIONES	FECHA	CONTENIDOS
<i>6. “Cómo nos desplazamos”</i>	5	Enero.	Bloque 1-4
<i>7. “Los canguros saltarines”</i>	4	Enero.-Febrero.	Bloque 1-2
<i>8. “Giramos”</i>	4	Febrero.	Bloque 1-4
<i>9. “Juegos populares”</i>	4	Febrero.-Marzo.	Bloque 4
<i>10. “Tira y cojo”</i>	6	Marzo.	Bloque 2-5
TERCER TRIMESTRE			
UNIDAD DIDÁCTICA	SESIONES	FECHA	CONTENIDOS
<i>11. “El paracaídas”</i>	4	Abril.	Bloque 1-3-4
<i>12. “Expresamos”</i>	6	Abril.-Mayo.	Bloque 1-3
<i>13. “Juegos cooperativos”</i>	6	Mayo.	Bloque 4
<i>14. “Olimpiada de juegos”</i>	6	Junio.	Bloque 1-3-4

4. Desarrollo de la unidad didáctica integradada nº 13 (según modelo establecido por el programa informático SENECA de la consejería de educación en el anexo X)

INFORME DE PROGRAMACIÓN (UDI)

Año académico: 2014/2015 **Curso:** 1º de Educ. Prima. **Título:** Juegos cooperativos

Justificación:

En el primer ciclo los niños/as aún son muy egocéntricos e intentan hacer las tareas o actividades por ellos mismos sin ayuda de los demás. No están acostumbrados a trabajar en equipo, compartir experiencias con sus compañeros ni ceder el liderazgo a nadie, por lo que en todo momento les gusta sentirse protagonistas de la mayoría de situaciones. Con esta unidad didáctica de ¿juegos cooperativos? lo que se pretende es fomentar la cooperación entre todos los alumnos, en la que todos tengan la posibilidad de participar y relacionarse con los demás para conseguir un mismo objetivo.

CONCRECIÓN CURRICULAR EDUCACIÓN FÍSICA

Objetivos didácticos

EF1.1 - Responde a situaciones motrices sencillas identificando los movimientos (desplazamientos, lanzamientos, saltos, giros, equilibrios...), mediante la comprensión y conocimiento de sus posibilidades motrices.

EF3.1 - Identifica, comprende y respeta las normas y reglas de los juegos y actividades físicas.

EF3.2 - Participa en los juegos y actividades.

EF5.1 - Muestra interés por mejorar la competencia motriz.

EF5.2 - Muestra interés por participar en actividades diversas.

EF6.1 - Toma conciencia y reconoce el propio cuerpo y el de los demás.

EF6.2 - Muestra respeto y aceptación por el propio cuerpo y el de los demás.

EF8.1 - Toma conciencia, reflexiona y dialoga para resolver de situaciones conflictivas que puedan surgir en actividades físicas de distinta índole.

EF10.1 - Reconoce posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.

EF12.1 - Valora y respeta a las otras personas que participan en las actividades.

EF12.2 - Muestra comprensión y cumplimiento de las normas de los juegos.

EF12.3 - Valora el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

Contenidos

- 1.1 - Toma de conciencia y aceptación del propio cuerpo, afianzando la confianza en sí mismo.
- 1.2 - Conocimiento de los segmentos corporales y observación de éstos en sí mismo y los demás.
- 1.3 - Identificación y conocimiento del cuerpo en relación con la tensión, relajación y respiración.
- 1.4 - Relación de las principales partes del cuerpo con los movimientos realizados.
- 1.5 - Afirmación de la lateralidad y discriminación de derecha e izquierda sobre sí y sobre los demás.
- 1.6 - Identificación y reconocimiento del lado dominante (ojo, brazo y pierna).
- 1.7 - Exploración y diferenciación de las posibilidades sensoriales del cuerpo (visión, audición, táctil, olfativa y cenestésica).
- 1.8 - Coordinación corporal (ojo, oído, tacto, cenestesia) con el movimiento.
- 1.9 - Posturas corporales. Corrección y elección de las más adecuadas para el desarrollo de los ejercicios.
- 1.10 - Experimentación de situaciones de equilibrio tanto estático como dinámico en diversas situaciones (base estable o inestable y modificando los puntos de apoyo).
- 1.11 - 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).
- 1.12 - Apreciación y cálculo de distancias en reposo y en movimiento, respecto a uno mismo, a los demás y diversos objetos.
- 1.13 - Dominio progresivo de la percepción temporal a través de sencillas nociones relacionadas con el tiempo (ritmos, secuencias, velocidad, duración).
- 1.14 - Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos y suspensiones, giros, lanzamientos y recepciones, transportes y conducciones).
- 1.15 - Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad.
- 2.1 - Adquisición de hábitos básicos de higiene corporal, alimentarios y posturales relacionados con la actividad física.
- 2.2 - Relación de la actividad física y de la alimentación con el bienestar y la salud.

2.3 - Movilidad corporal orientada a la salud.

2.4 - Respeto de las normas de uso de materiales y espacios en la práctica de actividades motrices.

2.5 - Toma de conciencia y aceptación del uso de ropa y calzado adecuados para una correcta práctica deportiva.

3.1 - Indagación y exploración de las posibilidades expresivas del cuerpo (tono muscular, mímica, gestos) y del movimiento (ritmo, espacio, tiempo).

3.6 - Participación y disfrute en actividades que supongan comunicación a través de las expresiones, el cuerpo y el movimiento.

3.7 - Respeto y aceptación hacia los demás por las formas de expresarse a través del cuerpo y el movimiento.

4.1 - Reflexión e interiorización sobre la importancia de cumplir las normas y reglas de los juegos.

4.2 - Utilización y respeto de reglas del juego para la organización de situaciones colectivas.

4.3 - Conocimiento y práctica de diferentes tipos de juegos: libres-organizados, sensoriales, simbólicos y cooperativos.

4.4 - Indagación y práctica de juegos populares y tradicionales propios de la cultura andaluza.

4.5 - Práctica y disfrute de juegos en los que se utilicen las habilidades básicas, fundamentalmente los desplazamientos.

4.6 - Aceptación de diferentes roles en el juego.

4.7 - Respeto y aceptación de las demás personas que participan en el juego.

4.8 - Participación activa en los juegos, buscando siempre el aspecto lúdico y recreativo.

4.9 - Espacios para desarrollar el juego: colegio, calles, plazas, campo ,etc, con gran arraigo en Andalucía.

Criterios de evaluación

1. Responder a situaciones motrices sencillas, identificando los movimientos (desplazamientos, lanzamientos, saltos, giros, equilibrios...) mediante la comprensión y conocimiento de sus posibilidades motrices y su intervención corporal ante la variedad de estímulos visuales, auditivos y táctiles.

3. Identificar, comprender y respetar las normas y reglas de los juegos y actividades físicas, mientras se participa, favoreciendo las buenas relaciones entre compañeros/as.

5. Mostrar interés por mejorar la competencia motriz y participar en actividades diversas.

6. Tomar conciencia y reconocer el propio cuerpo y el de los demás, mostrando respeto y aceptación por ambos.
8. Tomar conciencia de situaciones conflictivas que puedan surgir en actividades físicas de distinta índole.
10. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.
12. 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.

Competencias:

Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Competencias matemáticas y competencias básicas en ciencia y tecnología, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA

Tarea: Vamos a jugar juntos

Actividad 1: “Elegir nuestro juego”

Se explica en qué consisten los juegos cooperativos, por parte del maestro, y se orienta para hacer grupos de 5 compañeros/as y siempre que sean paritarios. En la última sesión de la unidad didáctica tendrán que exponer un juego de las sesiones anteriores y desarrollarlo con sus compañeros de clase

Ejercicios: 1.- Escucha de la información del maestro
2.- Entrega y custodia de la ficha del juego

Metodología: instrucción directa

Temporalización: 1/2 sesión

Recursos: Ficha de juegos; Pizarra

Procesos cognitivos: Pensamiento Reflexivo

Escenarios: Aula

Actividad 2: “Juguemos ahora” (sesiones de la unidad didáctica)

Ejercicios: Ejercicio 1: Sesión 1: Juegos con ladrillos
Ejercicio 2: Sesión 2: Juegos de equilibrios
Ejercicio 3: Sesión 3: Juegos con paracaídas

Ejercicio 4: Sesión 4: Juegos cooperativos

Ejercicio 5: Sesión 5: Juegos con paracaídas

Metodología: A través del juego los alumnos/as buscarán en equipo o en grupo las soluciones para el planteamiento presentado en el juego.

Temporalización: 4 y 1/2 sesiones

Recursos: Materiales (aros, cuerdas, pelotas, ladrillos, periódicos, globos, paracaídas, zancos).

Procesos cognitivos: P. Creativo. P. Deliberativo. P. Práctico

Escenarios: Pista polideportiva, gimnasio y aseos

Actividad 3: “Nuestro juego”

Los alumnos/as exponen y desarrollan el contenido del juego que han elegido para hacerlo en la última sesión

Ejercicios: Ejercicio 1: Sesión 6: Recopilación de juegos.

Metodología: Los alumnos/as realizarán exposiciones, leyendo en voz alta el juego y explicándolo para hacer el juego con el resto de los compañeros/as.

Temporalización: 1 sesión

Recursos: Materiales: aros, cuerdas, pelotas, ladrillos, periódicos, globos, paracaídas, zancos.

Procesos cognitivos: P. Creativo. P. Deliberativo. P. Práctico

Escenarios: Pista polideportiva, gimnasio y aseos

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

Tarea: Vamos a jugar juntos

Indicadores: EF1.1 - Responde a situaciones motrices sencillas identificando los movimientos (desplazamientos, lanzamientos, saltos, giros, equilibrios...), mediante la comprensión y conocimiento de sus posibilidades motrices.

Instrumentos de evaluación: Observación directa

Escala de observación

Nivel 1: No identifica sus movimientos como desplazamientos, giros, saltos y equilibrios

Nivel 2: Identifica sus movimientos como desplazamientos, giros, saltos y equilibrios

Nivel 3: Identifica sus movimientos (desplazamientos, giros, saltos y equilibrios) y ajusta a veces al juego

Nivel 4: Identifica sus movimientos (desplazamientos, giros, saltos y equilibrios) y ajusta siempre al juego

Indicadores: EF12.2 - Muestra comprensión y cumplimiento de las normas de los juegos.

Instrumentos de evaluación: Observación directa, Test de control

Escala de observación:

Nivel 1: No comprende ni cumple las normas de los juegos

Nivel 2: Comprende y cumple las normas de los juegos

Nivel 3: Comprende y cumple las normas de los juegos estableciendo a veces relaciones constructivas

Nivel 4: Comprende y cumple las normas de los juegos estableciendo siempre relaciones constructivas

Indicadores: EF12.3 - Valora el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

Instrumentos de evaluación: Observación directa

Escala de observación:

Nivel 1: No participa en el juego y no se relaciona con los demás

Nivel 2 Participa en el juego disfrutando y se relaciona con los demás pero sin colaborar

Nivel 3 Participa en el juego disfrutando y se relaciona con los demás colaborando en algunas ocasiones

Nivel 4: Participa en el juego disfrutando y se relaciona con los demás colaborando siempre en el juego

Indicadores: LCL6.1 - Comprende el sentido global de un texto leído en voz alta.

Instrumentos de evaluación: Observación directa

Escala de observación:

Nivel 1: No comprende el sentido del juego que es leído por los compañeros/as

Nivel 2: Comprende el sentido del juego leído por los compañeros/as

Nivel 3: Comprende el sentido del juego leído en voz alta y hace preguntas sobre el mismo

Nivel 4: Comprende el sentido del juego leído en voz alta y ofrece soluciones sobre el mismo

Indicadores: LCL9.2- Aplica las normas gramaticales y ortográficas sencillas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación y los aspectos formales de los diferentes textos.

Instrumentos de evaluación: Cuaderno de Clase

Escala de observación:

Nivel 1: No aplica normas gramaticales y ortográficas ni cuida la caligrafía

Nivel 2: Aplica normas gramaticales y ortográficas pero cuida la caligrafía

Nivel 3: Aplica normas gramaticales y ortográficas sencillas, cuida la caligrafía y tiene presentación aceptable

Nivel 4: Aplica normas gramaticales y ortográficas sencillas, cuida la caligrafía y buena presentación

Indicadores: VSC5.1 - Colabora activamente en actividades cooperativas, detectando los sentimientos y pensamientos que subyacen en lo que se está diciendo, escuchando activamente y demostrando interés por las otras personas.

Instrumentos de evaluación: Observación directa, Test de control

Escala de observación:

Nivel 1: No respeta, comprende, acepta y aprecia las diferencias de los demás

Nivel 2: Respeta, comprende, acepta, y aprecia positivamente las diferencias de los demás

Nivel 3: Respeta, comprende, acepta, y aprecia diferencias de los demás valorando a veces sus cualidades

Nivel 4: Respeta, comprende, acepta, y aprecia diferencias de los demás valorando siempre sus cualidades

Indicadores: VSC6.1 - Respeta, comprende, acepta, y aprecia positivamente las diferencias individuales, valorando las cualidades de otras personas

Instrumentos de evaluación: Observación directa

Escala de observación

Nivel 1: No colabora en actividades cooperativas

Nivel 2: Colabora activamente en actividades cooperativas

Nivel 3: Colabora activamente en actividades cooperativas, comprendiendo algunas veces lo que hacen los demás

Nivel 4: Colabora activamente en actividades cooperativas, comprendiendo lo que hacen los demás y ayudándolos

Los documentos completos y originales de SENECA de esta UDI se encuentran en el anexo X.

III.2.1. Ejercicios de la unidad didáctica (Sesiones de juegos cooperativos)

A continuación se presentan los ejercicios de la unidad didáctica integrada nº13, de la tarea denominada “Juguemos ahora”, que se corresponden con las sesiones de juegos.

UDI: Juegos cooperativos	CONTENIDO: Bloque 4	CURSO: 1º de primaria
Tarea: Vamos a jugar juntos	Actividad: Juguemos ahora	Ejercicio: Sesión 1
Recursos materiales: bancos suecos, ladrillos, zancos, cuerdas y globos		
Organización alumnos: parejas y grupos		

ANIMACIÓN(10´)

Pegamento: Juego de Persecución colaborativo. Uno se la queda y cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan pillando a otro y los tres van de la mano para pillar a un cuarto niño, y entonces se separan dos por un lado y dos por otro lado. Así, hasta que estén todos pillados.

PARTE PRINCIPAL (25´)

Cruzar el Lago. Se forman 3 grandes grupos de alumnos. Se les cuenta que están delante de un lago lleno de pirañas, cocodrilos y miles de bichos que se los comerán si pisan el suelo. Deben cruzar el lago de una orilla a otra con la única ayuda de los ladrillos (hay de sobra) que pueden pisar y mover pero no desplazarse dentro de ellas. En el momento en que una persona toca con algún pie en el lago todo el grupo debe comenzar de nuevo desde la orilla que empezaron.

Cruzar el río. Se forman grupos de 3 o 4 alumnos. Se les cuenta que están delante de un río lleno de pirañas, cocodrilos y miles de bichos que se los comerán si pisan el suelo. Deben cruzar el río de una orilla a otra con la única ayuda de 5 ladrillos que pueden pisar y mover pero no desplazarse dentro de ellas. En el momento en que una persona toca con los dos pies en el lago todo el grupo debe comenzar en la primera orilla

La Torre. Conforme los grupos de antes crucen el río, con los mismos ladrillos de psicomotricidad, construir entre todos la torre más alta.

VAR: Toda la clase ayuda para construir la Torre más alta posible, sin que se caiga.

El túnel de lavado. En tres grandes grupos tienen que partir desde un sitio y colocando dos ladrillos sobre sus pies y con las piernas abiertas, el siguiente compañero/a tiene que pasar por debajo y colocarse delante de éste en la misma posición para que lo agarre de los hombros. Termina el juego cuando una vez pasado por debajo el primero que empezó pase por debajo de todos los compañeros y cada uno recoja sus ladrillos y los ponga en el lugar donde se terminó

Gemelos. Por parejas y con sólo tres ladrillos tiene que recorrer una distancia determinada sin poner los pies en el suelo. Si alguno pone los pies en el suelo se vuelve a empezar.

VUELTA A LA CALMA (5´)

Levantarse a la Vez. Se disponen por parejas, sentados espalda con espalda y cogidos en jarras (por los codos). A una señal, intentan levantarse a la vez sin apoyar las manos en el suelo.

VAR: grupos de 3, 4, 5

UDI: Juegos cooperativos	CONTENIDO: Bloque 4	CURSO: 1º de primaria
Tarea: Vamos a jugar juntos	Actividad: Juguemos ahora	Ejercicio: Sesión 2
Recursos materiales: bancos suecos, zancos, cuerdas y globos Organización alumnos: individual, parejas y grupos		
ANIMACIÓN(8´) Torito en Alto. Uno la queda. El resto, para que no ser cogido, debe subirse en los bancos o espalderas. No podrán permanecer más de 3 segundos sin bajarse e irse a otro lado.		
PARTE PRINCIPAL (27´) Con Zancos y a lo Loco. Se reparten zancos para cada alumno: - Avanzan por la pista y sin tocar el suelo con los pies, tratan de intercambiar los zancos con otro compañero. - En gran grupo, tratan de evitar que uno o varios globos caigan al suelo. - Por parejas unidas por una cuerda, avanzan sobre los zancos. - Por parejas, eligen un ritmo que tratan de reproducir con los zancos. Los Bancos Equilibristas. Se coloca una fila de bancos suecos: - Toda la clase se sube en ellos. Los miembros del grupo coordinan sus acciones para que el mayor número posible de personas se mantenga sobre el menor número de bancos suecos. - Los niños forman sendas filas en los extremos. Un niño de cada fila avanza por los bancos hacia el extremo contrario y coopera con el compañero para que ninguno de los dos caiga al suelo cuando se encuentren. - Los alumnos se suben sobre un banco sueco. Determinan un criterio para establecer un orden (estatura, mes de nacimiento...) Cooperan para que, sin que nadie caiga del banco los componentes del grupo acaben ordenados. Globos sobre Bancos. Se colocan dos bancos suecos en paralelo y cada alumno subido en uno de ellos: - ¿de qué formas podemos pasarnos golpeando el globo para que no caiga al suelo? - ¿de qué forma podemos avanzar de un extremo al otro golpeando el globo sin que caiga al suelo? Gemelos. Por parejas y con sólo tres ladrillos tiene que recorrer una distancia determinada sin poner los pies en el suelo. Si alguno pone los pies en el suelo se vuelve a empezar.		
VUELTA A LA CALMA (5´) El Fantasma. Con música de fondo, los alumnos se mueven y bailan libremente por todo el espacio. Al parar la música, se tumban en el suelo y se echan a dormir cerrando los ojos. En ese momento, el profesor tapaná con una sábana o tela a uno de los niños. Después preguntará: “¿Quién es el Fantasma?” El resto de niños se levantan e intentan adivinar que compañero es “El Fantasma		

UDI: Juegos cooperativos	CONTENIDO: Bloque 4	CURSO: 1º de primaria
Tarea: Vamos a jugar juntos	Actividad: Juguemos ahora	Ejercicio: Sesión 3
Recursos materiales: paracaídas y pelotas Organización alumnos: individual y grupo		
ANIMACIÓN(10´) La cadena. Juego de Persecución colaborativo. Uno se la queda y cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan, así hasta pillar a todos.		
PARTE PRINCIPAL (27´) Adelante-Atrás. Todos los alumnos agarran un extremo del paracaídas Cuando decimos ATRÁS , lo estiramos. Cuando decimos ADELANTE , nos juntamos todos en el centro. Traslado. De pie y estiramos del paracaídas, nos desplazamos de un lado a otro sin formar arrugas. Nos podemos desplazar con diferentes movimientos. El Ratón y el Gato. Todos agarran el paracaídas a ras del suelo. Un alumno hace de ratón y se mete debajo del paracaídas. Otro, hace de gato y se coloca encima del paracaídas. El gato, a gatas y mediante el tacto, tiene que atrapar al ratón. El resto agita el paracaídas para dificultar la acción del gato. El ratón, también a gatas, se mueve por dentro del paracaídas para despistar al gato. Cambio de sitio. Se agita el paracaídas. Al elevarlo, se nombran dos o tres niños, que aprovecharan para cambiar sus posiciones antes de que vuelva a bajar el paracaídas. La pompa. Todos elevan el paracaídas a la vez con fuerza desde el suelo. Cuando está arriba todos vamos hacia el centro sin soltarle. Pelota al Aire. De pie agarrando el paracaídas, ponemos un balón encima y agitamos la tela para que se mueva y se eleve. Podemos hacerlo con diferentes tipos de pelotas, balones o globos. VAR: diferentes pelotas, globos, varios a la vez... Hola Don Pepito. Levantamos el paracaídas a la altura del pecho. Desde esta postura se pueden hacer gestos con la cara, expresiones, muecas, etc. También se puede hacer tumbándose en el suelo estirando las piernas hacia atrás		
VUELTA A LA CALMA (5´) El Limbo. Dos sujetan una cuerda por los extremos. El resto, pasa por debajo al ritmo de la música. Id aumentando la dificultad de forma progresiva.		

UDI: Juegos cooperativos	CONTENIDO: Bloque 4	CURSO: 1º de primaria
Tarea: Vamos a jugar juntos	Actividad: Juguemos ahora	Ejercicio: Sesión 4
Recursos materiales: Cuerdas. Organización alumnos: individual, parejas y grupos		
ANIMACIÓN(10´) Pegamento: Juego de Persecución colaborativo. Uno se la queda y cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan pillando a otro y los tres van de la mano para pillar a un cuarto niño, y entonces se separan dos por un lado y dos por otro lado. Así, hasta que estén todos pillados.		
PARTE PRINCIPAL (25´) Saltarines: Saltamos a la cuerda botando con los dos pies hacia delante. Doma de caballos. Primero por parejas y uno detrás de otro. El de delante es el caballo y tiene que tirar de la cuerda que tiene en su cintura que sujeta el de atrás. Éste tiene que guiarlo por el espacio, haciéndolo girar hacia un lado u otro. Cambio de roles Variante: Por tríos, uno hace de caballo, y los otros dos sujetan la cuerda a modo de rienda. Cambio de roles. La Comba: Se juega con una cuerda. Por tríos, dos niños agarran la cuerda por los extremos, para dar vueltas a la cuerda. El otro niño entra a saltar para ver el número de saltos que es capaz de aguantar. El Trenecito: Todos en fila con su cuerda unidos por la cintura del compañero de delante y sujetando los extremos a modo de rienda. Haciendo el tren, se desplazan por todo el espacio. El Mogollón: Dos miembros del grupo hacen rotar la cuerda (cada uno desde un extremo). Los demás van entrando de uno en uno siguiendo la canción: “al mogollón, mogollón que entre la primera; al mogollón, mogollón, que entre el segundo...”. Cuando todos estén dentro y sin dejar de saltar van saliendo al ritmo de la canción: “al mogollón, mogollón que salga la primera; al mogollón, mogollón, que salga el segundo...” La corosa: Por grupos de cuatro se dibujan con tizas los campos de juego necesarios. Se realiza el recorrido cambiando las reglas:		
- No pisar las líneas - No tocar la línea con la piedra. - No apoyar las manos. - A pie-cojito 		
VUELTA A LA CALMA (5´) El Limbo. Dos sujetan una cuerda por los extremos. El resto, pasa por debajo al ritmo de la música. Id aumentando la dificultad de forma progresiva.		

UDI: Juegos cooperativos	CONTENIDO: Bloque 4	CURSO: 1º de primaria
Tarea: Vamos a jugar juntos	Actividad: Juguemos ahora	Ejercicio: Sesión 5
Recursos materiales: paracaídas Organización alumnos: gran grupo		
ANIMACIÓN(8´) Tuli-pan. Juego de persecución. Uno se la queda y persigue a los demás. Estos, para no ser pillados, dicen “TULI”, quedándose con los brazos en cruz y las piernas abiertas. Podrán ser salvados cuando otro pase por debajo, y diciendo “PAN”.		
PARTE PRINCIPAL (27´) Bajo, medio y alto: Sujetamos el paracaídas por los bordes y estiramos la tela al completo. Hacemos un corro muy grande. Decimos BAJO para agitar el paracaídas a ras de suelo. MEDIO para agitarlo a la altura de la cintura. Y ALTO para agitarlo a la altura de los hombros Adelante-atrás. Todos los alumnos agarran un extremo del paracaídas. Cuando decimos ATRÁS, lo estiramos. Cuando decimos ADELANTE, nos juntamos todos en el centro. El túnel. Como el juego anterior, la mitad de la clase levanta el paracaídas sujetándolo a la altura de los hombros primero, a la altura de la cintura después, a la altura de la rodilla para que el resto pasen por debajo como si de un túnel se tratase. El corro de la patata. Se agarrara al paracaídas y nos movemos en círculo cantando las canciones. La ola gigante: Estiramos el paracaídas en el suelo. Todos los alumnos se meten dentro, a nadar. En un momento dado decimos “todos fuera, que viene la ola gigante, que os pilla y os moja”. En ese momento el alumnado se sale fuera y se vuelve a estirar el paracaídas. El abanico. Algunas personas (una cuarta parte) se tumban debajo del paracaídas y las demás de pie, estirándolo, lo movemos para darles aire. Luego se ponen otras y se turnan. VAR: el que está en el medio, se queda de pie.		
VUELTA A LA CALMA (5´) El whatsapp: Agarrados todos de las manos y en círculo, un compañero/a le manda un whatsapp a otro del círculo, para esto le aprieta la mano a uno de los compañeros/as que tiene al lado y los demás siguen el mismo sentido. Si el que tiene que recibir el whatsapp adivina por dónde va antes de que le llegue hay cambio de rol y si no sigue el de la derecha al que empezó.		

UDI: Juegos cooperativos	CONTENIDO: Bloque 4	CURSO: 1º de primaria
Tarea: Vamos a jugar juntos	Actividad: Juguemos ahora	Ejercicio: Sesión 6
Recursos materiales: bancos suecos, zancos, cuerdas, paracaídas y globos. Organización alumnos: individual, parejas, tríos y grupos		
En esta sesión cada uno de los grupos establecidos en la primera sesión de la UDI tiene que exponer y desarrollar ante sus compañeros uno de los juegos, que ellos han elegido de todas las sesiones anteriores de esta unidad. En total son 5 juegos, ya que hay cinco grupos de cinco componentes cada uno (25 alumnos/as en total) Con esto favorecemos la colaboración y cooperación para poder llevar a cabo la puesta en práctica del juego. ANIMACIÓN (10´) Juego propuesto por el grupo 1 PARTE PRINCIPAL (25´) Juego propuesto por el grupo 2 Juego propuesto por el grupo 3 Juego propuesto por el grupo 4 VUELTA A LA CALMA Juego propuesto por el grupo 5		

Los instrumentos de evaluación para cada una de las sesiones de esta UDI están contemplados en el Anexo XI. Con relación a la evaluación de la propia UDI está al final del Anexo X.

IV. CONCLUSIONES

Para concluir voy a exponer cuales son las principales conclusiones de este trabajo.

En primer lugar considero que el juego es, tanto como contenido como recurso metodológico, fundamental para el desarrollo del área de la educación física. En la parte de fundamentación teórica hemos comprobado cómo la investigación y su estudio nos permite tener la seguridad de su importancia en el desarrollo integral del niño/a.

Siguiendo la estructura del documento, en segundo lugar he comprobado como a través de las distintas normativas en el ámbito educativo, el currículo del área de educación física ha sido tenido más en cuenta con respecto al resto de áreas. Y considerado como una más, a partir de la LOGSE, para ir progresando y ser equiparada a las demás. También es cierto que no llega a ser una asignatura troncal ya que, incluso en la LOMCE está considerada como específica.

Otra conclusión a la que he podido llegar es, que con la nueva forma de plantear las concreciones del aula en las unidades didácticas integradas, se nos facilita poder relacionar las competencias clave con los criterios de evaluación, objetivos, contenidos e indicadores de logro. Esto nos permite hacer una valoración mucho más concreta de como evaluar en la educación física las competencias clave. Sin embargo, creo que queda pendiente como tendremos que elaborar los distintos instrumentos de evaluación para concretarlos en el día a día o en los momentos de la propia sesión.

Por último quiero dejar constancia como la realización de este trabajo fin de grado en educación primaria me ha permitido confirmarme en mi opinión de la necesidad de la utilización del juego en las clases de educación física para hacerlas mucho más atractivas y motivadoras para que se produzca el aprendizaje de nuestros alumnos/as.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Blázquez, D. (1986). Iniciación a los deportes de equipo. Barcelona. Martínez Roca
- Cagigal, J.M. (1957). Hombres y deporte. Madrid. Taurus
- Cagigal, J.M. (1979). Cultura intelectual y cultura física. Buenos Aires Ed. Kapelusz
- Cajas Rojas" (Área de Educación Física de Primaria y Secundaria, 1992) de Educación Primaria publicadas por el MEC
- Chinchilla et al. (1994). Bases para la aplicación del juego en las clases de Educación Física. Toledo.
- Decreto 201/97, de 3 de septiembre, por el que se aprueba el reglamento orgánico de las escuelas de Educación Infantil y de los colegios de Educación Primaria. (BOJA nº 104, 6 de septiembre de 1997.
- Decreto 230/2007, de 31 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía.
- 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. (BOJA nº 50, 13 de marzo de 2015
- Decroly, O. y Monchamp, E. (1983). El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz. Madrid-Editorial Morata, D.L.
- Diem, L. (1980). Deportes y juegos para niños de 5 a 7 años. Barcelona. Paidós
- González, L. (1993). Deporte y educación. Madrid. Palabra
- Huizinga, J. (1972). Homo Ludens. Madrid-Alianza
- Lanuza, E. (1980). El juego popular aplicado a la educación. Madrid. Cincel
- Ley Orgánica 9/1990, de 3 de octubre, de ordenación general del sistema educativo (1990 BOE nº 238, 4 de octubre de 1990).
- Ley Orgánica 10/2002 de 23 de diciembre de Calidad de la Educación. (B.O.E. nº 307 de 24 de diciembre).
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (BOE Nº 106, 4 de mayo de 2006)
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. (B.O.E. nº 295 de 10 de diciembre).
- Lukas, G. (1973). "La educación corporal y los ejercicios corporales en la sociedad prehistórica. En Citius, altius, fortius, XV, 1, 4:273-324. Madrid. INEF
- Martínez, G (1998). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona. Octaedro

- Méndez, D. et al. (2015) “Análisis de los currículos autonómicos LOMCE de Educación Física en Educación Primaria”. Universidad de Oviedo (España). Retos nº 28. 15-20
- Moreno J. y Paredes J. (2005). Hacer, Sentir, Pensar. Alicante. Ñaque editora
- Moyles, J. (1990). El juego en la educación infantil y primaria. MEC. Morata D.L.
- Omeñaca R. y Ruiz, J. (1999). Juegos cooperativos y Educación Física. Barcelona. Paidotribo
- Orden de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía. (BOJA nº 60 de 27 de marzo de 2015)
- Orden ECD/686/2014, de 23 de abril, por la que se establece el currículo de la Educación Primaria para el ámbito de gestión del MEC (BOE nº 106, 1 de mayo de 2014).
- Paredes, J. (2003). Desde la Corporeidad a la cultura. Revista digital efdeportes.es. Buenos Aires. Año 9, nº 62.
- Parlebas, Pierre. (2001). Juegos, deportes y sociedades: Léxico de praxiología motriz. Barcelona. Paidotribo
- Piaget, J (1986). Psicología y pedagogía del juego. Barcelona. Agostini
- Piaget, J. e Inhelder, B. (1984). Psicología del niño. Madrid. Morata.
- Piaget, J. et al. (1982). Juego y desarrollo. Barcelona. Grijalbo
- Pieron, M. (1988). Didáctica de las actividades físicas y deportivas. Madrid-Gymnos
- Puigmire-Stoy M.C. (1996). El juego espontáneo: Vehículo de aprendizaje y comunicación. Madrid. Narcea
- Real Decreto 1006/1991 de 14 de junio por el que se establecen las enseñanzas mínimas en la Etapa Primaria. (B.O.E. nº 152, 26 de junio de 1991).
- Real Decreto 830/2003, de 27 de junio por el que se establecen las enseñanzas comunes de la Etapa Primaria (B.O.E. nº 157 de 2 de julio de 2003).
- Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Etapa Primaria. (B.O.E. nº 293, 8 de diciembre de 2006).
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. (B.O.E. nº 52 de 1 de marzo de 2014)
- Sánchez, F. (1984). Bases para una didáctica de la Educación física y el deporte. Madrid. Editorial Gymnos.
- Viciana, J. (2002). Planificar en Educación Física. Barcelona. INDE
- Vygotski, L.S. (1996). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Grijalbo

www.juntadeandalucia.es/educación

ANEXOS

ANEXOS I

BLOQUES DE CONTENIDOS

(Orden de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía)

“Para alcanzar las competencias en el área de Educación física los contenidos se organizan en torno a 4 bloques.

Bloque 1, “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”: desarrolla los contenidos básicos de la etapa que servirán para posteriores aprendizajes más complejos, donde seguir desarrollando una amplia competencia motriz. Se trabajará la autoestima y el autoconocimiento de forma constructiva y con miras a un desarrollo integral del alumnado.

Bloque 2, “La Educación física como favorecedora de salud”: está centrado en la consolidación de hábitos de vida saludable, de protocolos de seguridad antes, durante y después de la actividad física y en la reflexión cada vez más autónoma frente a hábitos perjudiciales. Este bloque tendrá un claro componente transversal.

Bloque 3, “La Expresión corporal: expresión y creación artística”: se refiere al uso del movimiento para comunicarse y expresarse, con creatividad e imaginación.

Bloque 4, “El juego y el deporte escolar”: desarrolla contenidos sobre la realización de diferentes tipos de juegos y deportes entendidos como manifestaciones culturales y sociales de la motricidad humana. El juego, además de ser un recurso recurrente dentro del área, tiene una dimensión cultural y antropológica”.

ANEXO II

Orientaciones metodológicas

(Orden de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía)

“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”.

ANEXO III

Contribución del área a las competencias clave. (Orden de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía)

- Competencias sociales y cívicas.

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. Las actividades físicas y en especial las que se realizan colectivamente son un medio eficaz para facilitar la relación, la integración, el respeto y la interrelación entre iguales, a la vez que contribuyen al desarrollo de la cooperación solidaria.

La Educación física ayuda a aprender a convivir, desde la aceptación y elaboración 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 las limitaciones propias y ajenas. El cumplimiento de las normas que rigen los juegos favorece 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.

La 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.

- Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología.

Abordar cálculos, análisis de datos, gráficas y tablas sobre tiempos en pruebas, clasificaciones, ritmo cardíaco, puntuaciones, nociones de orden y espacios, cantidades,..

El conocimiento de la naturaleza y la interacción con esta hace que se desarrollen las competencias en ciencia y tecnología. La observación del medio, el planteamiento de hipótesis para adaptar la acción al medio desde el conocimiento del propio cuerpo.

- Competencia en conciencia y expresiones culturales.

Este área contribuye a la adquisición de esta competencia mediante la expresión de ideas o sentimientos de forma creativa, a través de la exploración y utilización de las posibilidades y recursos del cuerpo y del movimiento; a apreciación y comprensión del hecho cultural y a la valoración de su diversidad; el reconocimiento y la apreciación de las manifestaciones culturales específicas, tales como los deportes, los juegos tradicionales, las actividades expresivas o la danza y su consideración como patrimonio de los pueblos.

El área favorece un acercamiento al fenómeno deportivo como espectáculo mediante el análisis y la reflexión crítica.

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

La Educación física ayuda a la consecución esta competencia 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.

- Aprender a aprender.

El área contribuye a esta competencia 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.

- Competencia digital.

En la medida en que los medios informáticos y audiovisuales ofrecen recursos cada vez más actuales para analizar y presentar infinidad de datos que pueden ser extraídos de las actividades físicas, deportivas, competiciones, etc, el uso de herramientas digitales que permiten la grabación y edición de eventos (fotografías, vídeos, etc.) suponen recursos para el estudio de distintas acciones llevadas a cabo.

- Competencia en comunicación lingüística.

El área también contribuye en cierta medida 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.

ANEXO IV

OBJETIVOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

(Orden de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía)

O.EF.1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.

O.EF.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.

O.EF.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.

O.EF.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.

O.EF.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.

O.EF.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.

O.EF.7. Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

ANEXO V

MAPA DE DESEMPEÑO DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA (Orden de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía)

Objetivos del Área	Criterio de evaluación	Criterio de evaluación	Criterio de evaluación	Criterio de evaluación	Estándares de aprendizaje
	Ciclo 1	Ciclo 2	Ciclo 3	Etapas	
O.EF.1. Conocer su propio cuerpo y la relación del mismo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás. O.EF.2. reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la	C.E.1.1. Responder a situaciones motrices sencillas, identificando los movimientos (desplazamientos, lanzamientos, saltos, giros, equilibrios...) mediante la comprensión y conocimiento de sus posibilidades motrices y su intervención corporal ante la variedad de estímulos visuales, auditivos y táctiles.	C.E.2.1. Integrar y resolver satisfactoriamente variadas situaciones motrices, utilizando las habilidades perceptivo-motrices y básicas más apropiadas para una eficaz solución.	C.E.3.1. Aplicar las habilidades motrices básicas para resolver de forma eficaz situaciones de práctica motriz con variedad de estímulos y condicionantes espacio-temporales	C.E.1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.	STD.1.1. 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. STD.1.2. Adapta las habilidades motrices básicas de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artísticas expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio

adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.					postural. STD.1.3. 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. STD.1.4. 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. STD.1.5. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies. STD.1.6. 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.
O.EF.1. Conocer su propio cuerpo y la relación del mismo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás. O.EF.3. Utilizar la imaginación, creatividad y la	C.E.1.2. Conocer recursos expresivos del cuerpo a través de bailes y danzas sencillas, coreografías simples o pequeños musicales y simbolizar, a través del cuerpo, el gesto y el movimiento, ideas sencillas, emociones y sentimientos.	C.E.2.2. Indagar y utiliza el cuerpo como recurso expresivo para comunicarse con otros, representando personajes, ideas y sentimientos, desarrollando ámbitos competenciales creativos y comunicativos.	C.E.3.2. Crear representaciones utilizando el cuerpo y el movimiento como recursos expresivos,	C.E.2. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.	STD.2.1. Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos. STD.2.2. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.

expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.					STD.2.3. Conoce y lleva a cabo bailes y danzas sencillas representativas de distintas culturas y distintas épocas, siguiendo una coreografía establecida. STD.2.4. Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales demostrando la capacidad para comunicar mensajes, ideas, sensaciones y pequeñas coreografías con especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.
O.EF.5. Desarrollar, a través del juego, actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en	C.E.1.3. Identificar, comprender y respetar las normas y reglas de los juegos y actividades físicas, mientras se participa,	C.E.2.3. Identificar y utilizar estrategias básicas de juegos y actividades físicas para interaccionar de forma individual,	C.E.3.3. Elegir y utilizar adecuadamente las estrategias de juegos y de actividades físicas relacionadas	C.E.3. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando	STD.3.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones

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 razón de género, culturales y sociales. O.EF.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	favoreciendo las buenas relaciones entre compañeros/as.	coordinada y cooperativa, resolviendo los retos presentados por la acción jugada.	con la cooperación, la oposición y la combinación de ambas, para resolver los retos tácticos implícitos en esos juegos y actividades.	principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.	motrices. STD.3.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
--	--	--	--	---	--

entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.					
O.EF.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. O.EF.3. Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de		C.E.2.4. Poner en uso, durante el desarrollo de actividades físicas y artístico-expresivas, la conexión de conceptos propios de educación física con los aprendidos en otras áreas y las distintas competencias.	C.E.3.4. Relacionar los conceptos específicos de educación física con los de otras áreas al practicar actividades motrices y artístico-expresivas.	C.E.4. Relacionar los conceptos específicos de educación física y los introducidos en otras áreas con la práctica de actividades físico deportivas y artístico expresivas.	STD.4.1. Identifica la capacidad física básica implicada de forma más significativa en los ejercicios. STD.4.2. Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices. STD.4.3. Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición. STD.4.4. Comprende la explicación y describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de

ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.					ciencias de la naturaleza
O.EF.4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.	C.E.1.4. Mostrar interés por adquirir buenos hábitos relacionados con la salud y el bienestar, tomando conciencia de la importancia de una buena alimentación e higiene corporal.	C.E.2.5. Tomar conciencia de los efectos saludables derivados de la actividad física relacionados con hábitos posturales y alimentarios, además de consolidar hábitos de higiene corporal teniendo en cuenta las características de nuestra comunidad en estos aspectos, por ejemplo la dieta mediterránea y el clima caluroso.	C.E.3.5 Reconocer e interiorizar los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud y valorar la importancia de una alimentación sana, hábitos posturales correctos y una higiene corporal responsable.	C.E.5. Reconocer los efectos del ejercicio físico, la higiene, la alimentación y los hábitos posturales sobre la salud y el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo.	STD.5.1. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas. STD.5.2. Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc...). STD.5.3. Identifica los efectos beneficiosos del ejercicio físico para la salud. STD.5.4. Describe los efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.

					STD.5.5. Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.
O.EF.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. O.EF.4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, adoptar actitud	C.E.1.5. Mostrar interés por mejorar la competencia motriz y participar en actividades diversas.	C.E.2.6. Investigar, elaborar y aplicar propuestas para aumentar la condición física partiendo de sus posibilidades.	C.E.3.6. Mejorar el nivel de sus capacidades físicas, regulando y dosificando la intensidad y duración del esfuerzo, teniendo en cuenta sus posibilidades y su relación con la salud.	C.E.6. Mejorar el nivel de sus capacidades físicas, regulando y dosificando la intensidad y duración del esfuerzo, teniendo en cuenta sus posibilidades y su relación con la salud.	STD.6.1. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud. STD.6.2. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria, en distintas intensidades de esfuerzo. STD.6.3. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad. STD.6.4. Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.

crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.					
O.EF.1. Conocer su propio cuerpo y la relación del mismo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.	C.E.1.6. Tomar conciencia y reconocer el propio cuerpo y el de los demás, mostrando respeto y aceptación por ambos.	C.E.2.7. Valorar y aceptar la propia realidad corporal y la de otros, desde una perspectiva respetuosa que favorezca relaciones constructivas.	C.E.3.7. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.	C.E.7. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.	STD.7.1. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase. STD.7.2. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.
O.EF.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	C.E.1.7. Descubrir y distinguir las diversas actividades que se pueden desarrollar a partir de la Educación física.	C.E.2.8. Valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas, creando gustos y aficiones personales hacia ellas, practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela y el entorno más cercano.	C.E.3.8. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas que se pueden realizar en la Comunidad Autónoma de Andalucía.	C.E.8. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.	STD.8.1. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza. STD.8.2. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los

el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.					juegos y el deporte.
O.EF.5. Desarrollar, a través del juego, 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 razón de género, culturales y sociales.	C.E.1.8. Tomar conciencia de situaciones conflictivas que puedan surgir en actividades físicas de distinta índole.	C.E.2.9. Reflexionar sobre las situaciones conflictivas que surgen en la práctica, opinando coherente y críticamente, y respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.	C.E.3.9. Mostrar una actitud de rechazo hacia los comportamientos antisociales derivadas de situaciones conflictivas.	C.E.9. Opinar coherentemente con actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.	STD.9.1. Adopta una actitud crítica ante las modas y la imagen corporal de los modelos publicitarios. STD.9.2. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo. STD.9.3. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable. STD.9.4. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

O.EF.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.	C.E.1.9. Demostrar actitudes de cuidado hacia el entorno y el lugar en el que realizamos los juegos actividades, siendo conscientes y preocupándose por el medio donde se desarrollan y valorando la variedad de posibilidades que le brinda el clima y el entorno de Andalucía.	C.E.2.10. Mostrar actitudes consolidadas de respeto, cada vez más autónomas y constructivas, hacia el medio ambiente en las actividades realizadas al aire libre.	C.E.3.10. Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación.	C.E.10. Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación.	STD.10.1 Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural. STD.10.2. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.
O.EF.4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para	C.E.1.10. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.	C.E.2.11. Desarrollar una actitud que permita evitar riesgos en la práctica de juegos y actividades motrices, realizando un correcto calentamiento previo y medidas de seguridad para la actividad física, y estableciendo	C.E.3.11. Mostrar la responsabilidad y la precaución necesarias en la realización de actividades físicas, evitando riesgos a través de la prevención y las medidas de seguridad.	C.E.11. Identificar e interiorizar la importancia de la prevención, la recuperación y las medidas de seguridad en la realización de la práctica de la actividad física.	STD.11.1 Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios.

la salud.		descansos adecuados para una correcta recuperación ante los efectos de un esfuerzo.			
O.EF.7. Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.	C.E.1:11. Iniciarse en trabajos de investigación utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.	C.E.2.12. Inferir pautas y realizar pequeños trabajos de investigación dentro de la Educación Física sobre aspectos trabajados en ella, utilizando diversas fuentes y destacando las tecnologías de la información y comunicación, sacando conclusiones personales sobre la información elaborada.	C.E.3.12. Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés en la etapa y compartirla utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área y elemento de desarrollo competencial.	C.E.12. Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés en la etapa, y compartirla, utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.	STD.12.1 Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita. STD.12.2. Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación. STD.12.3. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.
O.EF.5. Desarrollar, a través del juego, actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en	C.E.1.12. Valorar y respetar a las otras personas que participan en las actividades, mostrando	C.E.2.13. Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas en	C.E.3.13. Poner por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego	C.E.13. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros	STD.13.1. Tiene interés por mejorar la competencia motriz. STD.13.2. Demuestra autonomía y confianza 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 razón de género, culturales y sociales.	comprensión y respetando las normas. Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás	virtud a muestras de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas..	limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos actividades físicas.	en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad STD.13.3. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo. STD.13.4. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases. STD.13.5. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.
---	---	--	---	---	--

ANEXO VI

DESARROLLO CURRICULAR DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.

Primer Ciclo

Criterio de evaluación:

C.E.1.1. Responder a situaciones motrices sencillas, identificando los movimientos (desplazamientos, lanzamientos, saltos, giros, equilibrios...) mediante la comprensión y conocimiento de sus posibilidades motrices y su intervención corporal ante la variedad de estímulos visuales, auditivos y táctiles.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Las respuestas a situaciones motrices implican la experiencia y la interiorización de las mismas, a andar se aprende andando. Se pretende desarrollar la comprensión y conocimiento del propio cuerpo y sus posibilidades para intervenir en el entorno más cercano, con respuestas motrices que favorezcan la mejora del cuerpo y el desarrollo de la competencia motriz, identificando distintos estímulos y ajustando la respuesta a través de movimientos simples (desplazamientos, saltos y suspensiones, giros, lanzamientos y recepciones, transportes y conducciones).

Estos aspectos se pueden trabajar mediante tareas globales de construcción de circuitos que pongan en juego acciones diversas, personales y de coordinación con el grupo, respondiendo a distintos estímulos, explorando sus posibilidades y adaptando a diferentes condiciones de juegos y situaciones motrices tales como gimkanas cooperativas en las que se tengan que resolver diversas situaciones motrices que requieran trabajo individual y grupal.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.

O.EF.2. Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, las 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.

Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.1. Toma de conciencia y aceptación del propio cuerpo, afianzando la confianza en sí mismo.

1.2. Conocimiento de los segmentos corporales y observación de éstos en sí mismo y los demás.

1.3. Identificación y conocimiento del cuerpo en relación con la tensión, relajación y respiración.

1.4. Relación de las principales partes del cuerpo con los movimientos realizados.

1.5. Afirmación de la lateralidad y discriminación de derecha e izquierda sobre sí y sobre los demás.

1.6. Identificación y reconocimiento del lado dominante (ojo, brazo y pierna).

1.7. Exploración y diferenciación de las posibilidades sensoriales del cuerpo (visión, audición, táctil, olfativa y cenestésica).

1.8. Coordinación corporal (ojo, oído, tacto, cenestesia) con el movimiento.

1.9. Posturas corporales. Corrección y elección de las más adecuadas para el desarrollo de los ejercicios.

1.10. Experimentación de situaciones de equilibrio tanto estático como dinámico en diversas situaciones (base estable o inestable y modificando los puntos de apoyo).

1.11. 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).

1.12. Apreciación y cálculo de distancias en reposo y en movimiento, respecto a uno mismo, a los demás y diversos objetos.

1.13. Dominio progresivo de la percepción temporal a través de sencillas nociones relacionadas con el tiempo (ritmos, secuencias, velocidad, duración).

1.14. Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos y suspensiones, giros, lanzamientos y recepciones, transportes y conducciones).

1.15. Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad.

Competencias: CAA

Indicadores:

EF.1.1.1. Responde a situaciones motrices sencillas identificando los movimientos (desplazamientos, lanzamientos, saltos, giros, equilibrios...), mediante la comprensión y conocimiento de sus posibilidades motrices. (CAA).

EF.1.1.2. Responde a situaciones motrices sencillas identificando los movimientos (desplazamientos, lanzamientos, saltos, giros, equilibrios...), mediante su intervención corporal ante la variedad de estímulos visuales, auditivos y táctiles. (CAA).

Criterio de evaluación:

C.E.1.2. Conocer recursos expresivos del cuerpo a través de bailes y danzas sencillas, coreografías simples o pequeños musicales y simbolizar, a través del cuerpo, el gesto y el movimiento ideas sencillas, emociones y sentimientos.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Este criterio observará la reproducción de estructuras rítmicas sencillas bien sean con el cuerpo y su movimiento (desplazamientos, saltos, palmas, golpes, balanceos, giros) o con la ayuda de instrumentos de percusión. En la experimentación de dichas acciones coreografías, danzas populares, representaciones, dramatizaciones.) se incentivarán los

aportes espontáneos y esfuerzos para innovar formas expresivas y creativas. Es importante que al interpretar un personaje llegue a ponerse en su piel, valorando el papel sin prejuicios. Se pueden llevar a cabo representaciones de familiares, personajes o profesiones del entorno inmediato, personajes de interés, películas... a través de mímica, siempre desde un prisma positivo y de respeto.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.

O.EF.3. Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.

Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.1. Toma de conciencia y aceptación del propio cuerpo, afianzando la confianza en sí mismo.

1.2. Conocimiento de los segmentos corporales y observación de éstos en sí mismo y los demás.

1.3. Identificación y conocimiento del cuerpo en relación con la tensión, relajación y respiración.

1.4. Relación de las principales partes del cuerpo con los movimientos realizados.

1.5. Afirmación de la lateralidad y discriminación de derecha e izquierda sobre sí y sobre los demás.

1.7. Exploración y diferenciación de las posibilidades sensoriales del cuerpo (visión, audición, táctil, olfativa y cenestésica).

1.8. Coordinación corporal (ojo, oído, tacto, cenestesia) con el movimiento.

1.9. Posturas corporales. Corrección y elección de las más adecuadas para el desarrollo de los ejercicios.

1.11. 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).

1.13. Dominio progresivo de la percepción temporal a través de sencillas nociones relacionadas con el tiempo (ritmos, secuencias, velocidad, duración).

Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.1. Indagación y exploración de las posibilidades expresivas del cuerpo (tono muscular, mímica, gestos) y del movimiento (ritmo, espacio, tiempo).

3.2. Expresión e interpretación 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.

3.3. Práctica de sencillos bailes y danzas populares o autóctonas de la Comunidad Andaluza.

3.4. Imitación y representación desinhibida de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento.

3.5. Imitación de personajes, objetos y situaciones; cercanos al contexto, entorno y vida cotidiana.

3.6. Participación y disfrute en actividades que supongan comunicación a través de las expresiones, el cuerpo y el movimiento.

Respeto y aceptación hacia los demás por las formas de expresarse a través del cuerpo y el movimiento.

Competencias: CEC, CSYC

Indicadores:

EF.1.2.1. Conoce recursos expresivos del cuerpo a través de bailes y danzas sencillas como coreografías simples o pequeños musicales. (CEC).

EF.1.2.2. Simboliza a través del cuerpo, el gesto y el movimiento ideas sencillas, emociones y sentimientos. (CSYC).

Criterio de evaluación:

C.E.1.3. Identificar, comprender y respetar las normas y reglas de los juegos y actividades físicas, mientras se participa, favoreciendo las buenas relaciones entre compañeros/as.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Es importante trabajar la actitud y los hábitos que toda actividad física debe tener presente en su práctica, la necesidad de las normas, su importancia y el respeto a las mismas. Se favorecerá la participación activa en juegos y actividades de distinta índole (organizadas, sensoriales, simbólicas y cooperativas), sobre todo aquellos que generen relaciones constructivas, el respeto a las normas y la ausencia de discriminaciones entre los participantes, buscando siempre el aspecto lúdico y recreativo. Como tareas tipo se pueden presentar aquellas donde se debatan y consensuen propuestas y medidas que se reflejen en un decálogo sobre el desarrollo de las actividades, en un mural expuesto en su aula o en el diseño de una rúbrica gigante con actitudes deseables, en la que cada día se irán marcando su grado de consecución, tras la reflexión conjunta.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.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.

O.EF.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 y además teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.

Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.1. Toma de conciencia y aceptación del propio cuerpo, afianzando la confianza en sí mismo.

1.4. Relación de las principales partes del cuerpo con los movimientos realizados.

1.8. Coordinación corporal (ojo, oído, tacto, cenestesia) con el movimiento.

1.11. 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).

1.12. Apreciación y cálculo de distancias en reposo y en movimiento, respecto uno mismo, a los demás y diversos objetos.

1.13. Dominio progresivo de la percepción temporal a través de sencillas nociones relacionadas con el tiempo (ritmos, secuencias, velocidad, duración).

1.14. Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos y suspensiones, giros, lanzamientos y recepciones, transportes y conducciones).

1.15. 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”

2.4. Respeto de las normas de uso de materiales y espacios en la práctica de actividades motrices.

2.5. Toma de conciencia y aceptación del uso de ropa y calzado adecuados para una correcta práctica.

Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.6. Participación y disfrute en actividades que supongan comunicación a través de las expresiones, el cuerpo y el movimiento.

3.7. Respeto y aceptación hacia los demás por las formas de expresarse a través del cuerpo y el movimiento.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.1. Reflexión e interiorización sobre la importancia de cumplir las normas y reglas de los juegos.

4.2. Utilización y respeto de reglas del juego para la organización de situaciones colectivas.

4.3. Conocimiento y práctica de diferentes tipos de juegos: libres-organizados, sensoriales, simbólicos y cooperativos.

4.4. Indagación y práctica de juegos populares y tradicionales propios de la cultura andaluza.

4.5. Práctica y disfrute de juegos en los que se utilicen las habilidades básicas, fundamentalmente los desplazamientos.

4.6. Aceptación de diferentes roles en el juego.

4.7. Respeto y aceptación de las demás personas que participan en el juego.

4.8. Participación activa en los juegos, buscando siempre el aspecto lúdico y recreativo.

4.9. Espacios para desarrollar el juego: colegio, calles, plazas, campo..., con gran arraigo en Andalucía.

Competencias: CSYC

Indicadores:

EF.1.3.1. Identifica, comprende y respeta las normas y reglas de los juegos y actividades físicas. (CSYC).

EF.1.3.2. Participa en los juegos y actividades. (CSYC).

EF.1.3.3. Favorece las buenas relaciones entre compañeros/as. (CSYC).

Criterio de evaluación:

C.E.1.4. Mostrar interés por adquirir buenos hábitos relacionados con la salud y el bienestar, tomando conciencia de la importancia de una buena alimentación e higiene corporal.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Se valora con este criterio la necesidad de alimentarse adecuadamente antes de la actividad física, desarrollar hábitos de higiene, ser conscientes de la necesidad de un uso adecuado de ropa y calzado, así como identificar los riesgos potenciales propios de la actividad física.

Partiremos de sus experiencias y de historias que inciten a recapacitar sobre la mejora de la salud y hábitos saludables y su continuidad fuera de la escuela. Promover de forma motivadora y significativa el intercambio figurado de actividades y costumbres para favorecer la salud, a la vez que se realizan unas labores investigadoras paralelas con diversas fórmulas para concretar todo el trabajo realizado, como murales o videos explicativos.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.

Contenidos:**Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”**

1.1. Toma de conciencia y aceptación del propio cuerpo, afianzando la confianza en sí mismo.

1.2. Conocimiento de los segmentos corporales y observación de éstos en sí mismo y los demás.

1.9. Posturas corporales. Corrección y elección de las más adecuadas para el desarrollo de los ejercicios.

1.15. 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”

2.1. Adquisición de hábitos básicos de higiene corporal, alimentarios y posturales relacionados con la actividad física.

2.2. Relación de la actividad física y de la alimentación con el bienestar y la salud.

2.3. Movilidad corporal orientada a la salud.

2.4. Respeto de las normas de uso de materiales y espacios en la práctica de actividades motrices.

2.5. Toma de conciencia y aceptación del uso de ropa y calzado adecuados para una correcta práctica deportiva.

Competencias: CSYC, CAA

Indicadores:

EF.1.4.1. Muestra interés por adquirir hábitos relacionados con la salud y el bienestar. (CSYC).

EF.1.4.2. Toma conciencia de la importancia de una buena alimentación e higiene corporal. (CAA).

Criterio de evaluación:

C.E.1.5. Mostrar interés por mejorar la competencia motriz y participar en actividades diversas.

Orientaciones y ejemplificaciones:

La mejora motriz supone tener una actitud positiva ante el esfuerzo y la dificultad. Se trata de valorar si existe interés por el desarrollo motriz de las posibilidades motrices. Se plantearán juegos y actividades que inciten al movimiento y juegos. Por ello se han de presentar gran diversidad de propuestas lúdicas con distintos niveles de exigencia motriz. Para desarrollar estos elementos curriculares se pueden generar situaciones hipotéticas que les motive como la pertenencia a un espectáculo circense o de cualquier otro tipo similar, donde se desarrollarán juegos que propiciarán planteamientos globales y que les requiera una línea de mejora en su competencia motriz.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.2. Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, las 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.

O.EF.4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.

Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.2. Conocimiento de los segmentos corporales y observación de éstos en sí mismo y los demás.

1.3. Identificación y conocimiento del cuerpo en relación con la tensión, relajación y respiración.

1.4. Relación de las principales partes del cuerpo con los movimientos realizados.

1.10. Experimentación de situaciones de equilibrio tanto estático como dinámico en diversas situaciones (base estable o inestable y modificando los puntos de apoyo).

1.11. 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).

1.12. Apreciación y cálculo de distancias en reposo y movimiento, respecto a uno mismo, a los demás y diversos objetos..

1.13. Dominio progresivo de la percepción temporal, a través de sencillas nociones relacionadas con el tiempo (ritmos, secuencias, velocidad, duración).

1.14. Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos y suspensiones, giros, lanzamientos y recepciones, transportes y conducciones).

1.15. 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”

2.3. Movilidad corporal orientada a la salud.

2.4. Respeto de las normas de uso de materiales y espacios en la práctica de actividades motrices.

2.5. Toma de conciencia y aceptación del uso de ropa y calzado adecuados para una correcta práctica deportiva.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.1. Reflexión e interiorización sobre la importancia de cumplir las normas y reglas de los juegos.

4.2. Utilización y respeto de reglas del juego para la organización de situaciones colectivas.

4.3. Conocimiento y práctica de diferentes tipos de juegos: libres-organizados, sensoriales, simbólicos y cooperativos.

4.4. Indagación y práctica de juegos populares y tradicionales propios de la cultura andaluza.

4.5. Práctica y disfrute de juegos en los que se utilicen las habilidades básicas, fundamentalmente los desplazamientos.

4.6. Aceptación de diferentes roles en el juego.

4.8. Participación activa en los juegos, buscando siempre el aspecto lúdico y recreativo.

Competencias: CSYC, SIEP

Indicadores:

EF.1.5.1 Muestra interés por mejorar la competencia motriz. (CSYC).

EF.1.5.2 Muestra interés por participar en actividades diversas. (CSYC, SIEP).

Criterio de evaluación:

CE.1.6. Tomar conciencia y reconocer el propio cuerpo y el de los demás, mostrando respeto y aceptación por ambos.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Tomar conciencia de nuestro cuerpo supone la valoración y el autoconocimiento como algo fundamental para un adecuado desarrollo. Se establecerán tareas para identificar el tono muscular a partir

de la tensión, relajación o la respiración; el conocimiento de los segmentos corporales y de los lados dominantes como ojo, brazo y pierna a partir de la exploración sensorial de la visual, auditiva, táctil, olfativa y cenestésica, todo en un clima de respeto ante las

diferencias y semejanzas con el de los otros. Se realizarán tareas donde se pueda observar e incluso experimentar desde la perspectiva de los demás. Este conjunto de elementos curriculares se pueden trabajar partiendo de la realización de diferentes siluetas recortadas en papel que servirán para conocer posturas, diferencias corporales, similitudes y, en definitiva, una exploración funcional y constructiva de nuestro cuerpo y el de los demás.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.

Contenidos:

Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

- 1.1. Toma de conciencia y aceptación del propio cuerpo, afianzando la confianza en sí mismo.
- 1.2. Conocimiento de los segmentos corporales y observación de éstos en sí mismo y los demás.
- 1.3. Identificación y conocimiento del cuerpo en relación con la tensión, relajación y respiración.
- 1.4. Relación de las principales partes del cuerpo con los movimientos realizados.
- 1.5. Afirmación de la lateralidad y discriminación de derecha e izquierda sobre sí y sobre los demás.
- 1.6. Identificación y reconocimiento del lado dominante (ojo, brazo y pierna).
- 1.7. Exploración y diferenciación de las posibilidades sensoriales del cuerpo (visión, audición, táctil, olfativa y cenestésica).
- 1.8. Coordinación corporal (ojo, oído, tacto, cenestesia) con el movimiento.

1.9. Posturas corporales. Corrección y elección de las más adecuadas para el desarrollo de los ejercicios.

1.10. Experimentación de situaciones de equilibrio tanto estático como dinámico en diversas situaciones (base estable o inestable y modificando los puntos de apoyo).

1.11. 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).

1.14. Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos y suspensiones, giros, lanzamientos y recepciones, transportes y conducciones).

1.15. Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad.

Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.1. Indagación y exploración de las posibilidades expresivas del cuerpo (tono muscular, mímica, gestos) y del movimiento (ritmo, espacio, tiempo).

3.7. Respeto y aceptación hacia los demás por las formas de expresarse a través del cuerpo y el movimiento.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.7. Respeto y aceptación de las demás personas que participan en el juego.

Competencias: CAA, CSYC

Indicadores:

EF.1.6.1 Toma conciencia y reconoce el propio cuerpo y el de los demás. (CAA).

EF.1.6.2 Muestra respeto y aceptación por el propio cuerpo y el de los demás. (CSYC).

Criterio de evaluación:

CE.1.7. Descubrir y distinguir las diversas actividades que se pueden desarrollar a partir de la Educación física.

Orientaciones y ejemplificaciones:

El juego como recurso y gran aliado para el desarrollo de la Educación física. Hay que conseguir que se juegue de la misma forma en la escuela que fuera de ella. Para ello deben conocer gran cantidad de juegos y poder practicarlos desde su autonomía. Se observará la participación en diversas actividades donde se desarrollen desplazamientos, cambios de dirección, la orientación en el espacio y la discriminación de estímulos. Los juegos deben potenciar valores y posibilidades formativas. A partir de los diferentes juegos que se van desarrollando en las sesiones de Educación física y, con la colaboración de otras áreas y las familias, se podrá plantear “El libro de los juegos”, donde cada día se pueden escribir los juegos que más hayan gustado de los que se han realizado en clase y proponerse algún juego de los practicados en la calle, en el bloque de pisos, o en cualquier otro lugar.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.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.

Contenidos: Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.1. Indagación y exploración de las posibilidades expresivas del cuerpo (tono muscular, mímica, gestos) y del movimiento (ritmo, espacio, tiempo).

3.2. Expresión e interpretación 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.

3.3. Práctica de sencillos bailes y danzas populares o autóctonas de la Comunidad Andaluza.

3.4. Imitación y representación desinhibida de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento.

3.5. Imitación de personajes, objetos y situaciones; cercanos al contexto, entorno y vida cotidiana.

3.6. Participación y disfrute en actividades que supongan comunicación a través de las expresiones, el cuerpo y el movimiento.

3.7. Respeto y aceptación hacia los demás por las formas de expresarse a través del cuerpo y el movimiento.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.1. Reflexión e interiorización sobre la importancia de cumplir las normas y reglas de los juegos.

4.2. Utilización y respeto de reglas del juego para la organización de situaciones colectivas.

4.3. Conocimiento y práctica de diferentes tipos de juegos: libres-organizados, sensoriales, simbólicos y cooperativos.

4.4. Indagación y práctica de juegos populares y tradicionales propios de la cultura andaluza.

4.5. Práctica y disfrute de juegos en los que se utilicen las habilidades básicas, fundamentalmente los desplazamientos.

4.6. Aceptación de diferentes roles en el juego.

4.7. Respeto y aceptación de las demás personas que participan en el juego.

4.8. Participación activa en los juegos, buscando siempre el aspecto lúdico y recreativo.

4.9. Espacios para desarrollar el juego: colegio, calles, plazas, campo..., con gran arraigo en Andalucía.

Competencias: CSYC, CEC

Indicadores:

EF.1.7.1 Muestra interés por las diversas actividades que se pueden desarrollar a partir de la Educación física. (CSYC, CEC).

Criterio de evaluación:

C.E.1.8. Tomar conciencia de situaciones conflictivas que puedan surgir en actividades físicas de distinta índole.

Orientaciones y ejemplificaciones:

La valoración del juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia favorecen las relaciones constructivas y equilibradas y potencian la resolución pacífica de conflictos mediante el diálogo y la reflexión. Las tareas deben desarrollarse con una actitud respetuosa y positiva asegurando su componente constructivo. Se abordarán reflexiones guiadas en los periodos de vuelta a la calma o al finalizar un juego propuesto. Estas situaciones, con claro componente transversal, pueden servir para crear normas y actitudes consensuadas que sean referente en el desarrollo de cualquier actividad y que todos se comprometan a respetar y llevar a la práctica.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.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.

Contenidos:

Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.15. 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”

2.2. Relación de la actividad física y de la alimentación con el bienestar y la salud.

2.4. Respeto de las normas de uso de materiales y espacios en la práctica de actividades motrices.

Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.6. Participación y disfrute en actividades que supongan comunicación a través de las expresiones, el cuerpo y el movimiento.

3.7. Respeto y aceptación hacia los demás por las formas de expresarse a través del cuerpo y el movimiento.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.1. Reflexión e interiorización sobre la importancia de cumplir las normas y reglas de los juegos.

4.2. Utilización y respeto de reglas del juego para la organización de situaciones colectivas de juego.

4.7. Respeto y aceptación de las demás personas que participan.

4.8. Participación activa en los juegos, buscando siempre el aspecto lúdico y recreativo.

Competencias: CSYC

Indicadores:

EF.1.8.1 Toma conciencia, reflexiona y dialoga para resolver de situaciones conflictivas que puedan surgir en actividades físicas de distinta índole. (CSYC).

Criterio de evaluación:

C.E.1.9. Demostrar actitudes de cuidado hacia el entorno y el lugar en el que realizamos los juegos y actividades, siendo conscientes y preocupándose por el medio donde se desarrollan y valorando la variedad de posibilidades que le brinda el clima y el entorno de Andalucía.

Orientaciones y ejemplificaciones:

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 aseguran un vínculo cultural y físico entre las actividades propuestas y la riqueza de la Comunidad de Andalucía, sus costumbres y su entorno. Mostrar actitudes de respeto y cuidado hacia el lugar donde realizamos los juegos y actividades, sintiéndose afortunado de las posibilidades y riqueza que nos brinda Andalucía. Se planteará tareas en las que haya que ubicar y ejercitar juegos autóctonos y tradicionales de Andalucía y del entorno más inmediato. Con lo que se llegaría a poder conformar un catálogo de juegos andaluces o mapas de los variados juegos de nuestra geografía y el entorno.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.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.

Contenidos:**Bloque 2: “La Educación Física como favorecedora de salud”**

2.4. Respeto de las normas de uso de materiales y espacios en la práctica de actividades motrices.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.4. Indagación y práctica de juegos populares y tradicionales propios de la cultura andaluza.

4.8. Participación activa en los juegos, buscando siempre el aspecto lúdico y recreativo.

4.9. Espacios para desarrollar el juego: colegio, calles, plazas, campo..., con gran arraigo en Andalucía

Competencias: CMT, CSYC, CEC

Indicadores:

EF.1.9.1 Demuestra actitudes de cuidado hacia el entorno y el lugar en el que realizamos los juegos y actividades. (CSYC, CEC).

EF.1.9.2 Es consciente y se preocupa por el medio donde se desarrollan las actividades. (CMT, CEC).

EF.1.9.3 Se siente afortunado por la variedad de posibilidades que le brinda el clima y el entorno de Andalucía para realizar actividades. (CMT, CEC).

Criterio de evaluación:

CE.1.10. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.

Orientaciones y ejemplificaciones:

El alumnado debe concienciarse de la necesidad de adquirir hábitos relacionados con la seguridad en las prácticas deportivas, identificando aquellos riesgos individuales y colectivos que se asocian a determinadas actividades físicas. Constantes interacciones y movimientos pueden acarrear situaciones de cierto riesgo, se ha de procurar que estas se minimicen o se reduzcan en el máximo porcentaje posible, dejando en un plano residual los accidentes. Se trabajará con tareas en las que se mentalicen para prevenir. Lo mejor es que se atienda bien antes de cada actividad y posteriormente se pueden plantear un pequeño debate donde se establezcan medidas para que situaciones peligrosas o conflictivas desaparezcan, por ello se podría generar pequeñas colecciones de fichas que ayuden en las reflexiones y tengan de referente den la posibilidad de ir reduciendo riesgos.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.

Contenidos:**Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”**

1.1. Toma de conciencia y aceptación del propio cuerpo, afianzando la confianza en sí mismo.

1.9. Posturas corporales. Corrección y elección de las más adecuadas para el desarrollo de los ejercicios.

Bloque 2: “La Educación Física como favorecedora de salud”

2.1. Adquisición de hábitos básicos de higiene corporal, alimentarios y posturales relacionados con la actividad física.

2.4. Respeto de las normas de uso de materiales y espacios en la práctica de actividades motrices.

2.5. Toma de conciencia y aceptación del uso de ropa y calzado adecuados para una correcta práctica deportiva.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.1. Reflexión e interiorización sobre la importancia de cumplir las normas y reglas de los juegos.

4.2. Utilización y respeto de reglas del juego para la organización de situaciones colectivas.

4.8. Participación activa en los juegos, buscando siempre el aspecto lúdico y recreativo.

Competencias: CMT, CSYC

Indicadores:

EF.1.10.1. Reconoce posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios. (CMT, CSYC).

Criterio de evaluación:

C.E.1.11. Iniciarse en trabajos de investigación utilizando recursos de las tecnologías de la información y la comunicación.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Es habitual que los centros docentes andaluces tengan página web. Esta página puede ser el marco para trabajar y reflexionar sobre la importancia de la actividad física, elaborar artículos referidos a la salud, el deporte, la higiene, etc, publicitar a través de los recursos TIC, olimpiadas y actividades físico-deportivas que el centro realice y compartir información con otros centros sobre distintos deportes o actividades.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.7. Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

Contenidos:

Bloque 2: “La Educación Física como favorecedora de salud”

2.1. Adquisición de hábitos básicos de higiene corporal, alimentarios y posturales relacionados con la actividad física.

2.2. Relación de la actividad física y de la alimentación con el bienestar y la salud.

Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.6. Participación y disfrute en actividades que supongan comunicación a través de las expresiones, el cuerpo y el movimiento.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.1. Reflexión e interiorización sobre la importancia de cumplir las normas y reglas de los juegos.

4.2. Utilización y respeto de reglas del juego para la organización de situaciones colectivas.

4.3. Conocimiento y práctica de diferentes tipos de juegos: libres-organizados, sensoriales, simbólicos y cooperativos.

4.4. Indagación y práctica de juegos populares y tradicionales propios de la cultura andaluza.

Competencias: CMT, CSYC, CCL, CD

Indicadores:

E.F.1.11.1. Realiza trabajos de investigación utilizando recursos de las tecnologías de la información. (CMT, CSYC, CCL, CD).

Criterio de evaluación:

C.E.1.12. 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:

Se hará especial hincapié en la integración social basada en el respeto mutuo y el reconocimiento de las virtudes propias y ajenas. El enfoque de un desarrollo integral de la persona nos ayuda a conocernos a través de la actividad física y el juego, descubrir buenas relaciones con nuestros compañeros y compañeras y la importancia de respeto a las normas. El conjunto de estos elementos curriculares podrían quedar reflejados en aquellas tareas en las que se ejercitan diversos juegos cambiando los roles de participante y observador de forma dinámica. En su transcurso se “congelará” la acción

procurando elegir momentos de carga colaborativa en el desarrollo del juego para debatir sobre ella, consiguiendo una mentalización hacia esas situaciones cooperativas.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.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.

Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.15. 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”

2.4. Respeto de las normas de uso de materiales y espacios en la práctica de actividades motrices.

Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.6. Participación y disfrute en actividades que supongan comunicación a través de las expresiones, el cuerpo y el movimiento.

3.7. Respeto y aceptación hacia los demás por las formas de expresarse a través del cuerpo y el movimiento.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.1. Reflexión e interiorización sobre la importancia de cumplir las normas y reglas de los juegos.

4.2. Utilización y respeto de reglas del juego para la organización de situaciones colectivas.

4.7. Respeto y aceptación de las demás personas que participan en el juego.

4.8. Participación activa en los juegos, buscando siempre el aspecto lúdico y recreativo.

Competencias: CSYC

Indicadores:

EF.1.12.1. Valora y respeta a las otras personas que participan en las actividades. (CSYC).

EF.1.12.2. Muestra comprensión y cumplimiento de las normas de los juegos. (CSYC).

EF.1.12.3. Valora el juego como medio de disfrute y de relación con los demás. (CSYC).

Segundo Ciclo

Criterio de evaluación:

C.E.2.1. Integrar y resolver satisfactoriamente variadas situaciones motrices, utilizando las habilidades perceptivo-motrices y básicas más apropiadas para una eficaz solución.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Con estos elementos curriculares se comprobará la integración y asimilación de habilidades adquiridas, así como su necesaria puesta en práctica en diversas situaciones. Se evalúa la mejora cualitativa de la capacidad de desplazarse, saltar, girar, lanzar, recepcionar, transportar o conducir un objeto para resolver satisfactoriamente problemas motores o nuevas situaciones. Las propuestas pueden ir en la línea de tareas rotatorias, presentando diferentes retos colectivos donde se apliquen habilidades de distinta índole.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.

O.EF.2. Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, las 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.

Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.1. Desarrollo global y analítico del esquema corporal con representación del propio cuerpo y el de los demás.

1.2. Descubrimiento progresivo a través de la exploración y experimentación de las capacidades perceptivas y su relación con el movimiento.

1.3. 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.

1.4. Conocimiento e indagación de las fases, los tipos y los ritmos respiratorios, para su progresivo control en diferentes actividades.

1.5. Adecuación autónoma de la postura a las necesidades expresivas y motrices para mejorar las posibilidades de movimiento de los segmentos corporales.

1.6. Consolidación y abstracción básica de la lateralidad y su proyección en el espacio. Aprecio eficaz de la derecha y la izquierda en los demás.

1.7. Control del cuerpo en situaciones de equilibrio y desequilibrio modificando la base de sustentación, los puntos de apoyo y la posición del centro de gravedad, en diferentes planos.

1.8. Estructuración y percepción espacio-temporal en acciones y situaciones de complejidad creciente. Apreciación de distancias y trayectorias y velocidad. Memorización de recorridos. Reconocimiento de la posición relativa de dos objetos.

1.9. 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.

1.10. Experimentación con distintas posibilidades del movimiento.

1.11. Ajuste y utilización eficaz de los elementos fundamentales en las habilidades motrices básicas en medios y situaciones estables y conocidas.

1.12. Desarrollo del control motor y el dominio corporal en la ejecución de las habilidades motrices.

1.13. Experimentación y adaptación de las habilidades básicas a situaciones no habituales y entornos desconocidos, con incertidumbre,

reforzando los mecanismos de percepción y decisión en las tareas motoras.

Competencias: CAA, SIEP

Indicadores:

EF.2.1.1. Integra y resuelve satisfactoriamente variadas situaciones motrices. (CAA).

EF.2.1.2 Elige las habilidades perceptivo-motrices y básicas más apropiadas para resolver de forma eficaz situaciones motrices. (SIEP).

Criterio de evaluación:

C.E.2.2. Indagar y utilizar el cuerpo como recurso expresivo para comunicarse con otros, representando personajes, ideas y sentimientos y desarrollando ámbitos competenciales creativos y comunicativos.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Se observarán las posibilidades desarrolladas para la comunicación y cómo va progresando cada vez de forma más autónoma y creativa, utilizando como medio principal su propio cuerpo. En la puesta en escena se observará la producción de gestos significativos, la capacidad para prestar atención a la expresión de los demás, recibir el mensaje y seguir la acción respetando el hilo argumental. Se puede aprovechar la coincidencia con otros contenidos como la historia y plantear una línea del tiempo dinámica en la que se representará en formato de cine mudo distintas etapas de la historia a partir de las actividades físicas, pudiendo representarse en otros grupos de

clase que estén desarrollando estos contenidos, tomando en todo momento la expresividad y el cuerpo como ejes de la comunicación.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.

O.EF.3. Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.

Contenidos:

Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.1. Desarrollo global y analítico del esquema corporal con representación del propio cuerpo y el de los demás.

1.2. Descubrimiento progresivo a través de la exploración y experimentación de las capacidades perceptivas y su relación con el movimiento.

1.3. 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.

1.4. Conocimiento e indagación de las fases, los tipos y los ritmos respiratorios, para su progresivo control en diferentes actividades.

1.5. Adecuación autónoma de la postura a las necesidades expresivas y motrices para mejora de las posibilidades de movimiento de los segmentos corporales.

1.6. Consolidación y abstracción básica de la lateralidad y su proyección en el espacio. Aprecio eficaz de la derecha y la izquierda en los demás.

1.7. Control del cuerpo en situaciones de equilibrio y desequilibrio modificando la base de sustentación, los puntos de apoyo y la posición del centro de gravedad, en diferentes planos.

1.9. 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.

1.10. Experimentación con distintas posibilidades del movimiento.

1.11. Ajuste y utilización eficaz de los elementos fundamentales en las habilidades motrices básicos en medios y situaciones estables y conocidas.

1.12. Desarrollo del control motor y el dominio corporal en la ejecución de las habilidades motrices.

1.13. Experimentación y adaptación de las habilidades básicas a situaciones no habituales y entornos desconocidos, con incertidumbre, reforzando los mecanismos de percepción y decisión en las tareas motoras.

Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.1. 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).

3.2. Expresión y representación desinhibida de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento.

3.3. Representación e imitación de personajes reales y ficticios. Escenificación de situaciones sencillas a partir del lenguaje corporal.

3.4. Investigación y uso de objetos y materiales y sus posibilidades en la expresión.

3.8. Valoración y respeto de las diferencias en el modo de expresarse a través del cuerpo y del movimiento de cada uno. Participación disfrute y colaboración activa en cada una de ellas.

Competencias: CSYC, CEC

Indicadores:

EF.2.2.1. Indaga y utiliza el cuerpo como recurso expresivo para comunicarse con otros, desarrollando ámbitos competenciales creativos y comunicativos. (CSYC).

EF.2.2.2. Utiliza el cuerpo para representar personajes, ideas y sentimientos.(CEC).

Criterio de evaluación:

C.E.2.3. Identificar y utilizar estrategias básicas de juegos y actividades físicas para interaccionar de forma individual, coordinada y cooperativa, resolviendo los retos presentados por la acción jugada.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.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.

O.EF.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, entendiendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.

Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.2. Descubrimiento progresivo a través de la exploración y experimentación de las capacidades perceptivas y su relación con el movimiento.

1.4. Conocimiento e indagación de las fases, los tipos y los ritmos respiratorios, para su progresivo control en diferentes actividades.

1.5. Adecuación autónoma de la postura a las necesidades expresivas y motrices para mejora de las posibilidades de movimiento de los segmentos corporales.

1.6. Consolidación y abstracción básica de la lateralidad y su proyección en el espacio. Aprecio eficaz de la derecha y la izquierda en los demás.

1.7. Control del cuerpo en situaciones de equilibrio y desequilibrio modificando la base de sustentación, los puntos de apoyo y la posición del centro de gravedad, en diferentes planos.

1.8. 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.

1.10. Experimentación con distintas posibilidades del movimiento.

1.11. Ajuste y utilización eficaz de los elementos fundamentales en las habilidades motrices básicas en medios y situaciones estables y conocidas.

1.12. Desarrollo del control motor y el dominio corporal en la ejecución de las habilidades motrices.

1.13. Experimentación y adaptación de las habilidades básicas a situaciones no habituales y entornos desconocidos, con incertidumbre, reforzando los mecanismos de percepción y decisión en las tareas motoras.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.1. Aplicación de las habilidades básicas en situaciones de juego. Iniciación a la práctica de actividades deportivas a través del juego predeportivo y del deporte adaptado.

4.2. Práctica de juegos cooperativos, populares y tradicionales, pertenecientes a la Comunidad de Andalucía.

4.3. Experimentación, indagación y aplicación de las habilidades básicas de manejo de balones y móviles, con o sin implemento, en situaciones de juego.

4.4. Aprendizaje y utilización de estrategias básicas en situaciones de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición, en la práctica de juegos y deportes.

4.5. Práctica de juegos y actividades físicas en un entorno tanto habitual como no habitual y en el medio natural. (Colegios, calles, plazas, campo,).

4.7. Propuestas lúdicas de recorridos de orientación, pistas y rastreo.

4.8. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Compresión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.

4.9. Interés y apoyo del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre.

4.10. Valoración del esfuerzo personal en la práctica de los juegos y actividades. Interés por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz.

4.11. 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.

Competencias: CAA, CSYC

Indicadores:

EF.2.3.1. Identifica y utiliza estrategias básicas de juegos y actividades físicas para interaccionar de forma individual, coordinada y cooperativa. (CSYC).

EF.2.3.2. Identifica y utiliza estrategias básicas de juegos y actividades físicas resolviendo los retos presentados por la acción jugada. (CAA).

Orientaciones y ejemplificaciones:

Se pretende evaluar la capacidad de interaccionar adecuadamente en situaciones de juego, realizando acciones de ayuda entre los miembros de un mismo equipo. Además, se debe observar si, en situaciones de oposición, se ocupan posiciones en el terreno que faciliten el juego como por ejemplo ocupar espacios libres u orientarse en la dirección de juego. Para ello se plantearán situaciones de juego real en la que se deban generar respuestas adecuadas a los acontecimientos y se pueda inquirir

reflexiones sobre ellas. Se pueden proponer tareas de tipo lúdico como pequeñas competiciones regladas y adaptadas a su edad y características, desarrollándose en los recreos y sesiones de Educación física. Dichas competiciones se enfocan tanto a la participación de todos como a promover la igualdad de género.

Criterio de evaluación:

CE.2.4. Poner en uso, durante el desarrollo de actividades físicas y artístico-expresivas, la conexión de conceptos propios de educación física con los aprendidos en otras áreas y las distintas competencias.

Orientaciones y ejemplificaciones:

En este criterio se quiere comprobar qué grado de transferencia se puede plantear entre los contenidos que se dan en Educación física y los de las demás áreas, consiguiendo así que se reafirme el carácter globalizado e integrador de la etapa. Se promoverá de esta forma que en el normal desarrollo de la actividad física se dé un importante cupo de implicación cognitiva, que repercutirá en una enseñanza verdaderamente integral. Esta relación de elementos curriculares podría estar concretada en la generación por turnos de un diario de clase que refleje juegos y otras actividades realizadas describiéndolas y proponiendo variantes debatidas por el grupo.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.2. Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, las 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.

O.EF.3. Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.

Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.1. Desarrollo global y analítico del esquema corporal, con representación del propio cuerpo y el de los demás.

1.2. Descubrimiento progresivo a través de la exploración y experimentación de las capacidades perceptivas y su relación con el movimiento.

1.3. 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.

1.9. 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.

1.10. Experimentación con distintas posibilidades del movimiento.

1.11. Ajuste y utilización eficaz de los elementos fundamentales en las habilidades motrices básicas en medios y situaciones estables y conocidas.

1.12. Desarrollo del control motor y el dominio corporal en la ejecución de las habilidades motrices.

Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.3. Representación e imitación de personajes reales y ficticios. Escenificación de situaciones sencillas a partir del lenguaje corporal.

3.5. Expresión e interpretación de la música flamenca a través del cuerpo, adecuándolo a un compás y a un tempo externo.

3.7. Ejecución de bailes y coreografías simples combinándolos con habilidades motrices básicas. Práctica de bailes y danzas populares y autóctonos de la Comunidad Andaluza.

3.8. Valoración y respeto de las diferencias en el modo de expresarse a través del cuerpo y del movimiento de cada uno. Participación disfrute y colaboración activa en cada una de ellas.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.2. Práctica de juegos cooperativos, populares y tradicionales, pertenecientes a la Comunidad de Andalucía.

4.6. Sensibilización y respeto por el medio ambiente a partir de los juegos y deportes por su cuidado y mantenimiento sostenible.

4.8. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Compresión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.

4.9. Interés y apoyo del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre.

4.10. Valoración del esfuerzo personal en la práctica de los juegos y actividades. Interés por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz.

4.11. 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.

Competencias: CCL, CMT, CAA, CSYC, CEC

Indicadores:

EF.2.4.1. Pone en uso, durante el desarrollo de actividades físicas y artístico-expresivas, la conexión de conceptos propios de educación física con los aprendidos en otras áreas y las distintas competencias. (CCL, CMT, CAA, CSYC, CEC).

Criterio de evaluación:

C.E.2.5. Tomar conciencia de los efectos saludables derivados de la actividad física relacionados con hábitos posturales y alimentarios, además de consolidar hábitos de higiene corporal teniendo en cuenta las características de nuestra comunidad en estos aspectos, por ejemplo la dieta mediterránea y el clima caluroso.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Con este criterio se pretende evaluar si se va tomando conciencia de los efectos saludables de la actividad física, el cuidado del cuerpo y las actitudes que permitan evitar los riesgos innecesarios en la práctica de juegos y actividades motrices. También

se hará hincapié en aspectos característicos del entorno, como la dieta mediterránea y un clima que en verano especialmente requiere un tratamiento específico que evite percances graves como los “golpes de calor”. Estas nociones se pueden trabajar a través de tareas relacionadas con la dieta, como la elaboración de un recetario, una investigación sobre la relación de alimentos más idóneos para antes y después de un esfuerzo, cómo preparar la mochila para excursiones dependiendo la actividad o la importancia del aseo personal.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.

Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.3. 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.

1.5. Adecuación autónoma de la postura a las necesidades expresivas y motrices para mejora de las posibilidades de movimiento de los segmentos corporales.

Bloque 2: “La Educación Física como favorecedora de salud”

2.1. Valoración de los hábitos posturales más correctos. Asimilación progresiva de una actitud postural correcta y equilibrada en reposo y en movimiento.

2.2. Adquisición y puesta en práctica de hábitos alimentarios saludables relacionados con la actividad física. Consolidación de hábitos de higiene corporal.

2.3. Mejora global de las cualidades físicas básicas de forma genérica. Mantenimiento de la flexibilidad y ejercitación globalizada de la fuerza, la velocidad y la resistencia aeróbica a través de las habilidades motrices básicas.

2.4. Aceptación y actitud favorable hacia los beneficios de la actividad física en la salud.

2.5. Desarrollo de medidas de seguridad en la práctica de la actividad física. Calentamiento, dosificación del esfuerzo y relajación. Indagación de los efectos inmediatos del ejercicio sobre la frecuencia cardiaca.

2.6. El sedentarismo en la sociedad actual. Uso racional de las TIC en el tiempo libre.

2.7. Medidas básicas de seguridad en la práctica de la actividad física. Uso sostenible y responsable de materiales y espacios.

2.8. Protagonismo y participación activa en la preparación y uso de ropa y calzado adecuados para una correcta práctica.

Competencias: CAA, CSYC

Indicadores:

EF.2.5.1. Toma conciencia de los efectos saludables derivados de la actividad física relacionados con hábitos posturales y alimentarios. (CAA).

EF.2.5.2. Consolida hábitos de higiene corporal teniendo en cuenta las características de nuestra comunidad (por ejemplo: Dieta y clima). (CSYC).

Criterio de evaluación:

C.E.2.6. Investigar, elaborar y aplicar propuestas para aumentar la condición física, partiendo de sus posibilidades.

Orientaciones y ejemplificaciones:

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

se irán anotando periódicamente registros que verifiquen el natural desarrollo de la condición física ante una adecuada actividad física.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.2. Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, las 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.

O.EF.4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.

Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.2. Descubrimiento progresivo a través de la exploración y experimentación de las capacidades perceptivas y su relación con el movimiento.

1.4. Conocimiento e indagación de las fases, los tipos y los ritmos respiratorios, para su progresivo control en diferentes actividades.

1.5. Adecuación autónoma de la postura a las necesidades expresivas y motrices para mejora de las posibilidades de movimiento de los segmentos corporales.

1.8. 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.

1.10. Experimentación con distintas posibilidades del movimiento.

1.11. Ajuste y utilización eficaz de los elementos fundamentales en las habilidades motrices básicas en medios y situaciones estables y conocidas.

1.12. Desarrollo del control motor y el dominio corporal en la ejecución de las habilidades motrices.

1.13. Experimentación y adaptación de las habilidades básicas a situaciones no habituales y entornos desconocidos, con incertidumbre, reforzando los mecanismos de percepción y decisión en las tareas motoras.

Bloque 2: “La Educación Física como favorecedora de salud”

2.3. Mejora global de las cualidades físicas básicas de forma genérica. Mantenimiento de la flexibilidad y ejercitación globalizada de la fuerza, la velocidad y la resistencia aeróbica a través de las habilidades motrices básicas.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.1. Aplicación de las habilidades básicas en situaciones de juego. Iniciación a la práctica de actividades deportivas a través del juego predeportivo y del deporte adaptado.

4.2. Práctica de juegos cooperativos, populares y tradicionales, pertenecientes a la Comunidad de Andalucía.

4.3. Experimentación, indagación y aplicación de las habilidades básicas de manejo de balones y móviles, con o sin implemento, en situaciones de juego.

4.4. Aprendizaje y utilización de estrategias básicas en situaciones de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición, en la práctica de juegos y deportes.

Competencias: CAA, CSYC

Indicadores:

EF.2.6.1. Aumenta la condición física gracias a la investigación, elaboración y aplicación de las propuestas, según sus posibilidades. (CAA, CSYC).

Criterio de evaluación:

C.E.2.7. Valorar y aceptar la propia realidad corporal y la de otros, desde una perspectiva respetuosa que favorezca relaciones constructivas.

Orientaciones y ejemplificaciones:

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

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.

Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.1. Desarrollo global y analítico del esquema corporal, con representación del propio cuerpo y el de los demás.

1.2. Descubrimiento progresivo a través de la exploración y experimentación de las capacidades perceptivas y su relación con el movimiento.

1.3. 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.

1.4. Conocimiento e indagación de las fases, los tipos y los ritmos respiratorios, para su progresivo control en diferentes actividades.

1.5. Adecuación autónoma de la postura a las necesidades expresivas y motrices para mejora de las posibilidades de movimiento de los segmentos corporales.

1.6. Consolidación y abstracción básica de la lateralidad y su proyección en el espacio. Aprecio eficaz de la derecha y la izquierda en los demás.

1.7. Control del cuerpo en situaciones de equilibrio y desequilibrio modificando la base de sustentación, los puntos de apoyo y la posición del centro de gravedad, en diferentes planos.

1.8. 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.

1.9. 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.

1.10. Experimentación con distintas posibilidades del movimiento.

1.11. Ajuste y utilización eficaz de los elementos fundamentales en las habilidades motrices básicas en medios y situaciones estables y conocidas.

1.12. Desarrollo del control motor y el dominio corporal en la ejecución de las habilidades motrices.

1.13. Experimentación y adaptación de las habilidades básicas a situaciones no habituales y entornos desconocidos, con incertidumbre, reforzando los mecanismos de percepción y decisión en las tareas motoras.

Competencias: CSYC

Indicadores:

EF.2.7.1. Valora y acepta la propia realidad corporal y la de las otras personas desde una perspectiva respetuosa que favorezca relaciones constructivas. (CSYC).

Criterio de evaluación:

C.E.2.8. Valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas, creando gustos y aficiones personales hacia ellas, practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela y en el entorno más cercano.

Orientaciones y ejemplificaciones:

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

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.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.

Contenidos: Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.1. 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).

3.2. Expresión y representación desinhibida de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento.

3.3. Representación e imitación de personajes reales y ficticios. Escenificación de situaciones sencillas a partir del lenguaje corporal.

3.7. Ejecución de bailes y coreografías simples combinándolos con habilidades motrices básicas. Práctica de bailes y danzas populares y autóctonos de la Comunidad Andaluza.

3.8. Valoración y respeto de las diferencias en el modo de expresarse a través del cuerpo y del movimiento de cada uno. Participación disfrute y colaboración activa en cada una de ellas.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.1. Aplicación de las habilidades básicas en situaciones de juego. Iniciación a la práctica de actividades deportivas a través del juego predeportivo y del deporte adaptado.

4.2. Práctica de juegos cooperativos, populares y tradicionales, pertenecientes a la Comunidad de Andalucía.

4.3. Experimentación, indagación y aplicación de las habilidades básicas de manejo de balones y móviles, con o sin implemento, en situaciones de juego.

4.4. Aprendizaje y utilización de estrategias básicas en situaciones de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición, en la práctica de juegos y deportes.

4.5. Práctica de juegos y actividades físicas en un entorno tanto habitual como no habitual y en el medio natural. (colegios, calles, plazas, campo,...)

4.7. Propuestas lúdicas de recorridos de orientación, pistas y rastreo.

4.8. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Compresión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.

4.9. Interés y apoyo del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre.

4.10. Valoración del esfuerzo personal en la práctica de los juegos y actividades. Interés por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz.

4.11. 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.

Competencias: CSYC, SIEP, CEC, CAA

Indicadores:

EF.2.8.1. Valora la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela y el entorno más cercano. (CSYC, CEC).

EF.2.8.2. Crea gustos y aficiones personales hacia actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas. (SIEP, CAA).

Criterio de evaluación:

C.E.2.9. Reflexionar sobre las situaciones conflictivas que surjan en la práctica, opinando coherente y críticamente, y respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Se pretende con estos elementos curriculares fomentar el respeto hacia las personas que participan en el juego, así como cumplir un código de juego limpio en el que la comprensión, aceptación, cumplimiento de las normas y reglas, la capacidad comunicativa y todos aquellos recursos orientados al diálogo sirvan como vía pacífica de resolución de conflictos. Estos aspectos se podrán abordar de forma motivadora y positiva a través, por ejemplo, de leyendas inventadas que inviten a asumir roles para favorecer un ambiente pacífico, tanto en las clases de Educación física como en el centro en general.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.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.

Contenidos:

Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.8. Valoración y respeto de las diferencias en el modo de expresarse a través del cuerpo y del movimiento de cada uno. Participación disfrute y colaboración activa en cada una de ellas.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.8. 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.

4.9. Interés y apoyo del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre.

4.10. Valoración del esfuerzo personal en la práctica de los juegos y actividades. Interés por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz.

4.11. 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.

Competencias: CCL, CSYC

Indicadores:

EF.2.9.1. Reflexiona sobre las situaciones conflictivas que surgen en la práctica, opinando coherente y críticamente sobre ellas. (CCL).

EF.2.9.2. Respeta el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución. (CSYC).

Criterio de evaluación:

C.E.2.10. Mostrar actitudes consolidadas de respeto, cada vez más autónomas y constructivas, hacia el medio ambiente en las actividades realizadas al aire libre.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Se evalúa el interés y actitud de respeto y cuidado que se hace del medio natural, la conservación y la mejora del mismo. Se pretende que los juegos, deportes o cualquier actividad al aire libre sean herramientas para fomentar el respeto del entorno y el medio en el que se realizan y comprobar al mismo tiempo que las acciones van orientadas a su conservación. Por ejemplo, se pueden realizar pequeños circuitos de juegos en el entorno cercano donde se mezclen distintos juegos populares y tradicionales cuyo escenario es el medio que nos rodea.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.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.

Contenidos: Bloque 2: “La Educación Física como favorecedora de salud”

2.6. El sedentarismo en la sociedad actual. Uso racional de las TIC en el tiempo libre.

2.7. Medidas básicas de seguridad en la práctica de la actividad física. Uso sostenible y responsable de materiales y espacios.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.5. Práctica de juegos y actividades físicas en un entorno tanto habitual como no habitual y en el medio natural. (colegios, calles, plazas, campo,...)

4.6. Sensibilización y respeto por el medio ambiente a partir de los juegos y deportes por su cuidado y mantenimiento sostenible.

Competencias: CMT, CSYC, CAA

Indicadores:

EF.2.10.1. Muestra actitudes consolidadas de respeto, cada vez más autónomas y constructivas, hacia el medio ambiente en las actividades realizadas al aire libre. (CMT, CSYC, CAA).

Criterio de evaluación:

C.E.2.11. Desarrollar una actitud que permita evitar riesgos en la práctica de juegos y actividades motrices, realizando un correcto calentamiento previo y comprendiendo medidas de seguridad para la actividad física y estableciendo los descansos adecuados para una correcta recuperación ante los efectos de un esfuerzo.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Se pretende corroborar que se toman las medidas adecuadas para una correcta ejercitación física con ciertas garantías de seguridad y disfrute en su práctica, tanto antes, como durante y posterior a la misma.

Esta propuesta tiene una importante carga de futuro pues de su adecuada integración se podría traducir en la reducción significativa de lesiones en la edad adulta. Se concretarán tareas a partir de las premisas que se han trabajado en clase, como establecer protocolos de seguridad para carreras de distintas distancias, integrando calentamiento, dosificación del esfuerzo, estiramientos, etc.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.

Contenidos:

Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.4. Conocimiento e indagación de las fases, los tipos y los ritmos respiratorios, para su progresivo control en diferentes actividades.

1.5. Adecuación autónoma de la postura a las necesidades expresivas y motrices para mejora de las posibilidades de movimiento de los segmentos corporales.

1.7. Control del cuerpo en situaciones de equilibrio y desequilibrio modificando la base de sustentación, los puntos de apoyo y la posición del centro de gravedad, en diferentes planos.

Bloque 2: “La Educación Física como favorecedora de salud”

2.1. Valoración de los hábitos posturales más correctos. Asimilación progresiva de una actitud postural correcta y equilibrada en reposo y en movimiento.

2.5. Desarrollo de medidas de seguridad en la práctica de la actividad física. Calentamiento, dosificación del esfuerzo y relajación.

2.6. Indagación de los efectos inmediatos del ejercicio sobre la frecuencia cardiaca.

2.7. Medidas básicas de seguridad en la práctica de la actividad física. Uso sostenible y responsable de materiales y espacios.

2.8. Protagonismo y participación activa en la preparación y uso de ropa y calzado adecuados para una correcta práctica.

Competencias: CAA, SIEP

Indicadores:

EF.2.11.1. Desarrolla una actitud que permite evitar riesgos en la práctica de juegos y actividades motrices, comprendiendo medidas de seguridad. (SIEP).

EF.2.11.2. Realiza un correcto calentamiento previo a los juegos y actividades motrices. (CAA).

EF.2.11.3. Se preocupa por establecer los descansos adecuados para una correcta recuperación ante los efectos de un esfuerzo. (SIEP).

Criterio de evaluación:

C.E.2.12. Inferir pautas y realizar pequeños trabajos de investigación dentro de la Educación física sobre aspectos trabajados en ella, utilizando diversas fuentes y destacando las tecnologías de la información y comunicación, sacando conclusiones personales sobre la información elaborada.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Se pretende valorar si a través de pequeños trabajos de investigación, individuales o grupales, se facilita la adopción de pautas en la actividad física. Se podrán utilizar las TIC para realizar tareas tales como un noticiario de Educación física en el que aparecerán artículos, noticias, experiencias, pasatiempos, todo ello con fotos, dibujos, etc., con la temática del área como protagonista.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.7. Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.3. 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.

1.4. Conocimiento e indagación de las fases, los tipos y los ritmos respiratorios, para su progresivo control en diferentes actividades.

1.6. Consolidación y abstracción básica de la lateralidad y su proyección en el espacio. Aprecio eficaz de la derecha y la izquierda en los demás.

Bloque 2: “La Educación Física como favorecedora de salud”

2.2. Adquisición y puesta en práctica de hábitos alimentarios saludables relacionados con la actividad física. Consolidación de hábitos de higiene corporal.

2.5. Desarrollo de medidas de seguridad en la propia práctica de la actividad física. Calentamiento, dosificación del esfuerzo y relajación.

Indagación de los efectos inmediatos del ejercicio sobre la frecuencia cardíaca.

2.6. El sedentarismo en la sociedad actual. Uso racional de las TIC en el tiempo libre.

2.7. Medidas básicas de seguridad en la práctica de la actividad física. Uso sostenible y responsable de materiales y espacios.

Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.1. 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).

3.4. Investigación y uso de objetos y materiales y sus posibilidades en la expresión.

3.7. Ejecución de bailes y coreografías simples combinándolos con habilidades motrices básicas. Práctica de bailes y danzas populares y autóctonos de la Comunidad Andaluza.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.4. Aprendizaje y utilización de estrategias básicas en situaciones de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición, en la práctica de juegos y deportes.

4.7. Propuestas lúdicas de recorridos de orientación, pistas y rastreo.

4.8. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Compresión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.

Competencias: CCL, CD, SIEP, CAA

Indicadores:

EF.2.12.1 Infiere pautas en pequeños trabajos de investigación dentro de la Educación física sobre aspectos trabajados en ella. (CCL, CD).

EF.2.12.2. Utiliza diversas fuentes y las tecnologías de la información y comunicación para pequeños trabajos de investigación. (CCL, CD, CAA).

EF.2.12.3. Saca conclusiones personales sobre la información elaborada. (SIEP, CAA).

Criterio de evaluación:

C.E.2.13. 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:

La participación ha de estar complementada por actitudes de juego limpio, compañerismo y respeto. Se proponen experiencias tanto individuales como colectivas en las que se podrán ir reconociendo aquellos valores destacados que aparezcan en el desarrollo de las acciones deportivas, sirva como ejemplo el diploma o carné del buen deportista.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.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.

Contenidos:

Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.8. Valoración y respeto de las diferencias en el modo de expresarse a través del cuerpo y del movimiento de cada uno. Participación disfrute y colaboración activa en cada una de ellas.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.2. Práctica de juegos cooperativos, populares y tradicionales, pertenecientes a la Comunidad de Andalucía.

4.5. Práctica de juegos y actividades físicas en un entorno tanto habitual como no habitual y en el medio natural. (Colegios, calles, plazas, campo.)

4.8. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Compresión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.

4.9. Interés y apoyo del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre.

4.10. Valoración del esfuerzo personal en la práctica de los juegos y actividades. Interés por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz.

4.11. 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.

Competencias: CSYC, CEC

Indicadores:

EF.2.13.1. Participa en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. (CSYC).

EF.2.13.2. Participa en juegos, deportes y actividades físicas con una cultura de juego limpio y aceptación de las normas como fundamento para un desarrollo óptimo de dichas experiencias. (CSYC, CEC).

Tercer Ciclo

Criterio de evaluación:

C.E.3.1. Aplicar las habilidades motrices básicas para resolver de forma eficaz situaciones de práctica motriz con variedad de estímulos y condicionantes espacio-temporales.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Se pretende evaluar la capacidad de resolver problemas motores y de aplicar las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos, recepciones, transporte y conducciones) a condiciones cada vez más complejas. Estas habilidades se pueden llevar a cabo mediante audio-circuitos, narraciones de historias a través de las cuales se interioriza una serie de instrucciones para ponerlas en práctica en diversos circuitos. También se pueden trabajar mediante “olimpiadas” que pongan en juego distintas habilidades motrices (lanzamientos, desplazamientos, saltos, etc.)

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.

O.EF.2. Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, las 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.

Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.1. Exploración de los elementos orgánico-funcionales implicados en las situaciones motrices habituales.

1.3. Adaptación del control tónico y de la respiración al control motor para adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices de forma equilibrada.

1.4. Ubicación y orientación en el espacio tomando puntos de referencia. Lectura e interpretación de planos sencillos.

1.5. Discriminación selectiva de estímulos y de la anticipación perceptiva que determinan la ejecución de la acción motora.

1.6. Ejecución de movimientos sin demasiada dificultad con los segmentos corporales no dominantes.

1.7. Equilibrio estático y dinámico en situaciones con cierta complejidad.

1.8. Estructuración espacio-temporal en acciones y situaciones motrices complejas que impliquen variaciones de velocidad, trayectoria, evoluciones grupales.

1.10. Adaptación y resolución de la ejecución de las habilidades motrices a resolución de problemas motores de cierta complejidad, utilizando las habilidades motrices básicas eficazmente.

1.11. Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor en la actividad física.

Competencias: CAA, SIEP

Indicadores:

EF.3.1.1. Aplica las habilidades motrices básicas para resolver, de forma eficaz, situaciones de práctica motriz con variedad de estímulos y condicionantes espacio-temporales. (CAA, SIEP).

Criterio de evaluación:

C.E.3.2. Crear representaciones utilizando el cuerpo y el movimiento como recursos expresivos, demostrando la capacidad para comunicar mensajes, ideas, sensaciones y pequeñas coreografías con especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz.

Orientaciones y ejemplificaciones:

La intención es valorar la capacidad para comunicar de forma comprensible, tanto individual como colectivamente, sensaciones, mensajes, ideas...; ayudándose para ello del gesto, mímica y el movimiento. Se pueden realizar tareas que parten de un lugar

imaginario (castillo, selva, zoológico...), en las que se interactúa de forma figurativa como los personajes que actúan y viven en ese lugar. También podemos utilizar el cine mudo como herramienta para alcanzar estas capacidades comunicativas y expresivas, ¿seríamos capaces de representar una obra de teatro imitando este género del cine?

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices con el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.

O.EF.3. Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.

Contenidos:

Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.2. Conocimiento y puesta en marcha de técnicas de relajación para toma de conciencia y control del cuerpo en reposo y en movimiento.

1.3. Adaptación del control tónico y de la respiración al control motor para adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices de forma equilibrada.

1.9. 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.

Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.1. Exploración, desarrollo y participación activa en comunicación corporal valiéndonos de las posibilidades y recursos del lenguaje corporal.

3.2. Indagación en técnicas expresivas básicas como mímica, sombras o máscaras.

3.3. Composición de movimientos a partir de estímulos rítmicos y musicales. Coordinaciones de movimiento en pareja o grupales, en bailes y danzas sencillos.

3.4. Identificación y disfrute de la práctica de bailes populares autóctonos de gran riqueza en Andalucía, con especial atención al flamenco y los procedentes de otras culturas.

3.5. Experimentación y marcado, a través de movimientos y los recursos expresivos del cuerpo, de aquellos palos flamencos más representativos de Andalucía.

3.6. 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.

3.7. Disfrute y experimentación con improvisaciones artísticas con el lenguaje corporal a través de improvisaciones artísticas y con la ayuda de objetos y materiales.

3.8. Escenificación de situaciones reales o imaginarias que comporten la utilización de técnicas expresivas.

3.9. Valoración, aprecio y respeto ante los diferentes modos de expresarse, independientemente del nivel de habilidad mostrado.

3.10. Control emocional de las representaciones ante los demás.

Competencias: CEC, CAA

Indicadores:

EF.3.2.1. Crea representaciones utilizando el cuerpo y el movimiento como recursos expresivos. (CAA, CEC).

EF.3.2.2. Comunica mensajes, ideas, sensaciones y participa en pequeñas coreografías, utilizando el cuerpo y el movimiento como recursos expresivos y con especial énfasis en el rico contexto cultural andaluz. (CEC).

Criterio de evaluación:

C.E.3.3. 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.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Se pretende evaluar las interacciones en situaciones de juego. Se trata de observar las acciones de ayuda y colaboración entre los miembros de un equipo. Se observarán además acciones de oposición como la interceptación del móvil o dificultar el avance del oponente. También se tendrá en cuenta cómo se colocan los jugadores o jugadoras en el terreno de juego, si facilitan o no las acciones de cooperación y oposición.

Para observar tales fines puede venir muy bien la organización de campeonatos de diferentes deportes (fútbol, baloncesto, balonmano...) que sirva para la reflexión, la mejora grupal y la participación activa.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.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 razón de género, culturales y sociales.

O.EF.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.

Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.5. Discriminación selectiva de estímulos y de la anticipación perceptiva que determinan la ejecución de la acción motora.

1.6. Ejecución de movimientos sin demasiada dificultad con los segmentos corporales no dominantes.

- 1.7. Equilibrio estático y dinámico en situaciones con cierta complejidad.
- 1.8. Estructuración espacio-temporal en acciones y situaciones motrices complejas que impliquen variaciones de velocidad, trayectoria, evoluciones grupales.
- 1.10. Adaptación y resolución de la ejecución de las habilidades motrices a resolución de problemas motores de cierta complejidad, utilizando las habilidades motrices básicas eficazmente.
- 1.11. Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor en la actividad física.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

- 4.1. Investigación, reconocimiento e identificación de diferentes juegos y deportes.
- 4.2. Aprecio del juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales, fuente de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio.
- 4.3. Práctica de juegos y actividades pre-deportivas con o sin implemento.
- 4.4. Adaptación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, en función de las acciones de los compañeros, de los adversarios y, en su caso, del móvil.
- 4.5. Conocimiento y uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.
- 4.8. Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.
- 4.9. Aprecio del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor y del esfuerzo personal en la actividad física.
- 4.10. Aceptación de formar parte del grupo que le corresponda, del papel a desempeñar en el grupo y del resultado de las competiciones con deportividad.

4.11. Contribución con el esfuerzo personal al plano colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas, al margen de preferencias y prejuicios.

4.12. Valoración del juego y las actividades deportivas. Participación activa en tareas motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad.

4.13. Experimentación de juegos populares, tradicionales de distintas culturas y autóctonos con incidencia en la riqueza lúdico-cultural de Andalucía.

4.14. Investigación y aprecio por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz.

Competencias: SIEP, CAA

Indicadores:

EF.3.3.1. Elige y utiliza 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. (CAA, SIEP).

Criterio de evaluación:

C.E.3.4. Relacionar los conceptos específicos de Educación física con los de otras áreas al practicar actividades motrices y artístico-expresivas.

Orientaciones y ejemplificaciones:

En el área de Educación física se trabajan multitud de conceptos mediante juegos y actividades motrices. A través de estos elementos curriculares se pretende evaluar si se es capaz de relacionar los conceptos aprendidos en otras áreas con la práctica que se realiza. Lenguaje, Matemáticas, Naturales, Sociales, Artística y Ciudadanía son áreas cuyos contenidos se pueden relacionar perfectamente con Educación física a través de juegos, actividades motrices, trabajos, exposiciones, representaciones, etc..

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.2. Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, las 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.

O.EF.3. Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.

Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.1. Exploración de los elementos orgánico-funcionales implicados en las situaciones motrices habituales.

1.3. Adaptación del control tónico y de la respiración al control motor para adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices de forma equilibrada.

1.5. Discriminación selectiva de estímulos y de la anticipación perceptiva que determinan la ejecución de la acción motora.

1.10. Adaptación y resolución de la ejecución de las habilidades motrices a resolución de problemas motores de cierta complejidad, utilizando las habilidades motrices básicas eficazmente.

1.11. Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor en la actividad física.

Bloque 2: “La Educación Física como favorecedora de salud”

2.6. Conocimiento de los sistemas y aparatos del cuerpo humano que intervienen en la práctica de la actividad física.

2.8. Aprecio de dietas sanas y equilibradas, con especial incidencia en la dieta mediterránea. Prevención de enfermedades relacionadas con la alimentación (obesidad, “vigorexia”, anorexia y bulimia).

Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.1. Exploración, desarrollo y participación activa en comunicación corporal valiéndonos de las posibilidades y recursos del lenguaje corporal.

3.9. Valoración, aprecio y respeto ante los diferentes modos de expresarse, independientemente del nivel de habilidad mostrado.

3.10. Control emocional de las representaciones ante los demás.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.2. Aprecio del juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales, fuente de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

4.3. Práctica de juegos y actividades pre-deportivas con o sin implemento.

4.5. Conocimiento y uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.

4.6. Puesta en práctica de juegos y actividades deportivas en entornos no habituales o en el entorno natural. Iniciación y exploración del deporte de orientación.

4.7. Respeto del medio ambiente y sensibilización por su cuidado y mantenimiento sostenible.

4.8. Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.

4.10. Aceptación de formar parte del grupo que le corresponda, del papel a desempeñar en el grupo y del resultado de las competiciones con deportividad.

Competencias: CCL, CMT, CAA, CSYC, CEC

Indicadores:

EF.3.4.1. Relaciona los conceptos específicos de educación física con los de otras áreas al practicar actividades motrices y artístico-expresivas. (CCL, CMT, CAA, CSYC, CEC).

Criterio de evaluación:

C.E.3.5 Reconocer e interiorizar los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud y valorar la importancia de una alimentación sana, hábitos posturales correctos y una higiene corporal responsable.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Es importante saber si se establecen relaciones entre lo aprendido y la puesta en práctica de hábitos saludables y para ello se pueden utilizar estos elementos curriculares. Se tendrá en cuenta la predisposición a realizar ejercicio físico evitando el sedentarismo, a mantener posturas correctas, a alimentarse de manera equilibrada y a asearse correctamente. A través de un mural, expuesto en el aula, se pueden puntuar los hábitos saludables que se practican a lo largo de la semana (me siento correctamente en la silla, ayer comí fruta, traigo la bolsa de aseo, por la tarde jugué en la calle, después de jugar me lavo la cara y manos, etc.).

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.

Contenidos:**Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”**

1.2. Conocimiento y puesta en marcha de técnicas de relajación para toma de conciencia y control del cuerpo en reposo y en movimiento.

1.3. Adaptación del control tónico y de la respiración al control motor para adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices de forma equilibrada.

Bloque 2: “La Educación Física como favorecedora de salud”

2.1. Consolidación de hábitos posturales y alimentarios saludables y autonomía en la higiene corporal.

2.2. Valoración de los efectos de la actividad física en la salud y el bienestar. Reconocimiento de los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud y el bienestar e identificación de las prácticas poco saludables.

2.3. 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.

2.4. Sensibilización con la prevención de lesiones en la actividad física. Conocimiento y puesta en práctica de distintos tipos de calentamiento, funciones y características.

2.5. Valoración del calentamiento, dosificación del esfuerzo y recuperación necesarios para prevenir lesiones. Aprecio de la “Vuelta a la calma”, funciones y sus características.

2.6. Conocimiento de los sistemas y aparatos del cuerpo humano que intervienen en la práctica de la actividad física.

2.7. Identificación y aplicación de medidas básicas de prevención y medidas de seguridad en la práctica de la actividad física. Uso correcto de materiales y espacios.

2.8. Aprecio de dietas sanas y equilibradas, con especial incidencia en la dieta mediterránea. Prevención de enfermedades relacionadas con la alimentación (obesidad, “vigorexia”, anorexia y bulimia.)

2.9. Valoración y aprecio de la actividad física para el mantenimiento y la mejora de la salud.

2.10. Desarrollo adecuado de las capacidades físicas orientadas a la salud.

2.11. Preparación autónoma de ropa y calzado adecuados para su uso en una práctica concreta.

Competencias: CAA, CSYC

Indicadores:

EF.3.5.1. Reconoce e interioriza los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud. (CAA).

EF.3.5.2. Valora la importancia de una alimentación sana, hábitos posturales correctos y una higiene corporal responsable. (CSYC).

Criterio de evaluación:

C.E.3.6. Mejorar el nivel de sus capacidades físicas, regulando y dosificando la intensidad y duración del esfuerzo, teniendo en cuenta sus posibilidades y su relación con la salud.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Se observará el interés por mantener conductas activas que conduzcan hacia una mejora de las capacidades físicas sabiendo dosificar la intensidad y la duración de un esfuerzo realizado adaptando el ejercicio a las propias posibilidades y limitaciones. Se puede prestar atención a esta capacidad a través de un diario en el que se anota los registros, las dificultades, el cómo responder a una situación, cómo se va apreciando el bienestar, qué limitaciones se ha encontrado, etc.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.2. Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, las 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.

O.EF.4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del

ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.

Contenidos:

Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.1. Exploración de los elementos orgánico-funcionales implicados en las situaciones motrices habituales.

1.3. Adaptación del control tónico y de la respiración al control motor para adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices de forma equilibrada.

1.9. Valoración y aceptación de la propia realidad corporal y la de los demás mostrando una autonomía personal y autoestima y confianza en sí mismo y en los demás.

1.11. Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor en la actividad física.

Bloque 2: “La Educación Física como favorecedora de salud”

2.2. Valoración de los efectos de la actividad física en la salud y el bienestar. Reconocimiento de los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud y el bienestar e identificación de las prácticas poco saludables.

2.9. Valoración y aprecio de la actividad física para el mantenimiento y la mejora de la salud.

2.10. Desarrollo adecuado de las capacidades físicas orientadas a la salud.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.2. Aprecio del juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales, fuente de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

4.9. Aprecio del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor y del esfuerzo personal en la actividad física.

4.11. Contribución con el esfuerzo personal al plano colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas, al margen de preferencias y prejuicios.

4.12. Valoración del juego y las actividades deportivas. Participación activa en tareas motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad.

4.14. Investigación y aprecio por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz.

Competencias: CAA

Indicadores:

EF.3.6.1. Mejora el nivel de sus capacidades físicas, regulando y dosificando la intensidad y duración del esfuerzo (CAA).

EF.3.6.2. Tiene en cuenta sus posibilidades y su relación con la salud para mejorar el nivel de sus capacidades físicas. (CAA).

Criterio de evaluación:

C.E.3.7. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Con estos elementos curriculares se pretende tener en cuenta la reflexión que se realiza de la propia realidad corporal y la de otras personas. A través de la observación se evaluará si se acepta y valora el propio cuerpo así como el de otros. Se atenderá a las habilidades sociales como tener en cuenta a las demás personas, evitar discriminaciones, respetar diferentes opiniones y posibilidades motrices de otros o evitar estereotipos y prejuicios. Esta perspectiva se puede reflejar a través de un pasaporte en el que, a lo largo del curso, se anota con qué compañeros o compañeras se ha formado parejas y grupos para realizar una actividad.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.1. Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.

Contenidos:**Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”**

1.1. Exploración de los elementos orgánico-funcionales implicados en las situaciones motrices habituales.

1.2. Conocimiento y puesta en marcha de técnicas de relajación para toma de conciencia y control del cuerpo en reposo y en movimiento.

1.3. Adaptación del control tónico y de la respiración al control motor para adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices de forma equilibrada.

1.4. Ubicación y orientación en el espacio tomando puntos de referencia. Lectura e interpretación de planos sencillos.

1.5. Discriminación selectiva de estímulos y de la anticipación perceptiva que determinan la ejecución de la acción motora.

1.6. Ejecución de movimientos sin demasiada dificultad con los segmentos corporales no dominantes.

1.7. Equilibrio estático y dinámico en situaciones con cierta complejidad.

1.8. Estructuración espacio-temporal en acciones y situaciones motrices complejas que impliquen variaciones de velocidad, trayectoria, evoluciones grupales.

1.9. 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.

1.11. Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor en la actividad física.

Competencias: CSYC**Indicadores:**

EF.3.7.1. Valora, acepta y respeta la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica. (CSYC).

Criterio de evaluación:

C.E.3.8. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas que se pueden realizar en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Teniendo como referente el entorno andaluz se pretende que se adquiriera un amplio conocimiento de juegos y actividades artísticas y deportivas y que, mediante la práctica de las mismas, se valore el trabajo en equipo, la satisfacción y bienestar de su desarrollo, las relaciones personales y el carácter integrador entre los participantes. Este conocimiento de juegos puede quedar reflejado a través de la elaboración de una guía, en la que se recopilen todas las actividades realizadas durante el curso, incluso si se practican fuera de la escuela.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.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.

Contenidos: Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.1. Exploración, desarrollo y participación activa en comunicación corporal valiéndonos de las posibilidades y recursos del lenguaje corporal.

3.2. Indagación en técnicas expresivas básicas como mímica, sombras o máscaras.

3.3. Composición de movimientos a partir de estímulos rítmicos y musicales. Coordinaciones de movimiento en pareja o grupales, en bailes y danzas sencillos.

3.4. Identificación y disfrute de la práctica de bailes populares autóctonos de gran riqueza en Andalucía, con especial atención al flamenco y los procedentes de otras culturas.

3.5. Experimentación y marcado, a través de movimientos y los recursos expresivos del cuerpo, de aquellos palos flamencos más representativos de Andalucía.

3.8. Escenificación de situaciones reales o imaginarias que comporten la utilización de técnicas expresivas.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.1. Investigación, reconocimiento e identificación de diferentes juegos y deportes.

4.2. Aprecio del juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales, fuente de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

4.3. Práctica de juegos y actividades pre-deportivas con o sin implemento.

4.6. Puesta en práctica de juegos y actividades deportivas en entornos no habituales o en el entorno natural. Iniciación y exploración del deporte de orientación.

4.7. Respeto del medio ambiente y sensibilización por su cuidado y mantenimiento sostenible.

4.8. Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.

4.10. Aceptación de formar parte del grupo que le corresponda, del papel a desempeñar en el grupo y del resultado de las competiciones con deportividad.

4.11. Contribución con el esfuerzo personal al plano colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas, al margen de preferencias y prejuicios.

4.12. Valoración del juego y las actividades deportivas. Participación activa en tareas motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad.

4.13. Experimentación de juegos populares, tradicionales de distintas culturas y autóctonos con incidencia en la riqueza lúdico-cultural de Andalucía.

Competencias: CSYC, CEC

Indicadores:

EF.3.8.1. Conoce y valora la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas que se pueden realizar en la Comunidad Autónoma andaluza. (CSYC, CEC).

Criterio de evaluación:

C.E.3.9 Mostrar una actitud de rechazo hacia los comportamientos antisociales derivadas de situaciones conflictivas.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Al realizarse actividades físicas y motrices pueden dar lugar a situaciones conflictivas: no saber perder, no respetar al que gana, burlarse del que pierde, discriminar e insultar al que no tiene gran dominio motriz, no respetar normas y reglas del juego. Todas estas situaciones deben ser evitadas. Se comprobará si se muestra la actitud contraria y de rechazo a estos comportamientos antisociales. Además se tendrá en cuenta la participación, interés y actitud por dialogar y debatir para mantener y procurar un ambiente positivo y sano con los demás. La fase” vuelta a la calma” es un buen momento para dialogar y mantener pequeños debates de las circunstancias y momentos difíciles que se han producido durante la clase.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.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 razón de género, culturales y sociales.

Contenidos: Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.9. Valoración, aprecio y respeto ante los diferentes modos de expresarse, independientemente del nivel de habilidad mostrado.

3.10. Control emocional de las representaciones ante los demás.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.2. Aprecio del juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales, fuente de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

4.8. Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.

Competencias: CCL, CSYC

Indicadores:

EF.3.9.1. Participa en debates respetando las opiniones de otros (CCL).

EF.3.9.2. Expresa una actitud de rechazo hacia los comportamientos antisociales derivadas de situaciones conflictivas. (CSYC).

Criterio de evaluación:

C.E.3.10. Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Realizar juegos y actividades al aire libre respetando el entorno y el medio en el que se realizan. Se tendrán en cuenta las acciones como recoger y no arrojar basura, respetar y cuidar las especies vegetales, posibles efectos contaminantes... Las actividades extraescolares, en las que se mantiene una convivencia con la comunidad educativa del

centro, son buen momento para comprobar todos y cada uno sabemos respetar el entorno y la naturaleza circundante.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.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.

Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.4. Ubicación y orientación en el espacio tomando puntos de referencia. Lectura e interpretación de planos sencillos.

Bloque 2: “La Educación Física como favorecedora de salud”

2.11. Preparación autónoma de ropa y calzado adecuados para su uso en una práctica concreta.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.2. Aprecio del juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales, fuente de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

4.6. Puesta en práctica de juegos y actividades deportivas en entornos no habituales o en el entorno natural. Iniciación y exploración del deporte de orientación.

4.7. Respeto del medio ambiente y sensibilización por su cuidado y mantenimiento sostenible.

Competencias: CMT, CSYC

Indicadores:

EF.3.10.1. Manifiesta respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre. (CMT, CSYC).

EF.3.10.2. Identifica y realiza acciones concretas dirigidas a la preservación del entorno y el medio natural. (CMT, CSYC).

Criterio de evaluación:

C.E.3.11. Mostrar la responsabilidad y la precaución necesarias en la realización de actividades físicas, evitando riesgos a través de la prevención y las medidas de seguridad.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Estos elementos curriculares están orientados a evaluar la responsabilidad y capacidad para prevenir posibles accidentes y riesgos mientras se realizan actividades físicas. Un correcto calentamiento acorde con la actividad a realizar, los materiales y ropa a utilizar y un comportamiento responsable y seguro mientras se desarrolla la práctica son algunos aspectos a observar. Todas estas observaciones se pueden recoger en un decálogo que diferentes acuerdos y aclaraciones para evitar todos los riesgos posibles durante la ejecución y práctica de actividades físicas.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.

Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.2. Conocimiento y puesta en marcha de técnicas de relajación para toma de conciencia y control del cuerpo en reposo y en movimiento.

1.3. Adaptación del control tónico y de la respiración al control motor para adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices de forma equilibrada.

Bloque 2: “La Educación Física como favorecedora de salud”

2.1. Consolidación de hábitos posturales y alimentarios saludables y autonomía en la higiene corporal.

2.4. Sensibilización con la prevención de lesiones en la actividad física. Conocimiento y puesta en práctica de distintos tipos de calentamiento, funciones y características.

2.5. Valoración del calentamiento, dosificación del esfuerzo y recuperación necesarios para prevenir lesiones. Aprecio de la “Vuelta a la calma”, funciones y sus características.

2.6. Conocimiento de los sistemas y aparatos del cuerpo humano que intervienen en la práctica de la actividad física.

2.7. Identificación y aplicación de medidas básicas de prevención y medidas de seguridad en la práctica de la actividad física. Uso correcto de materiales y espacios.

Competencias: CSYC, SIEP

Indicadores:

EF.3.11.1. Muestra la responsabilidad y la precaución necesarias en la realización de actividades físicas. (SIEP).

EF.3.11.2. Evita riesgos a través de la prevención y las medidas de seguridad. (CSYC, SIEP).

Criterio de evaluación:

C.E.3.12. Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés en la etapa y compartirla utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área y elemento de desarrollo competencial.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Con este conjunto de elementos curriculares se pretende valorar cómo se extrae información utilizando las TIC para realizar actividades y compartirlas. Así pues, todos los trabajos de investigación, presentaciones digitales y actividades con enfoque TIC son buenas herramientas para desarrollar estos elementos curriculares, destacando el papel de la lectura comprensiva como recurso para acceder a la información.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.7. Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte

Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.1. Exploración de los elementos orgánico-funcionales implicados en las situaciones motrices habituales.

1.4. Ubicación y orientación en el espacio tomando puntos de referencia. Lectura e interpretación de planos sencillos.

Bloque 2: “La Educación Física como favorecedora de salud”

2.2. Valoración de los efectos de la actividad física en la salud y el bienestar. Reconocimiento de los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud y el bienestar e identificación de las prácticas poco saludables.

2.3. 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.

2.4. Sensibilización con la prevención de lesiones en la actividad física. Conocimiento y puesta en práctica de distintos tipos de calentamiento, funciones y características.

2.6. Conocimiento de los sistemas y aparatos del cuerpo humano que intervienen en la práctica de la actividad física.

2.8. Aprecio de dietas sanas y equilibradas, con especial incidencia en la dieta mediterránea. Prevención de enfermedades relacionadas con la alimentación (obesidad, “vigorexia”, anorexia y bulimia).

Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.2. Indagación en técnicas expresivas básicas como mímica, sombras o máscaras.

3.4. Identificación y disfrute de la práctica de bailes populares autóctonos de gran riqueza en Andalucía, con especial atención al flamenco y los procedentes de otras culturas.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.1. Investigación, reconocimiento e identificación de diferentes juegos y deportes.

4.5. Conocimiento y uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.

4.6. Puesta en práctica de juegos y actividades deportivas en entornos no habituales o en el entorno natural. Iniciación y exploración del deporte de orientación.

4.13. Experimentación de juegos populares, tradicionales de distintas culturas y autóctonos con incidencia en la riqueza lúdico-cultural de Andalucía.

4.14. Investigación y aprecio por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz.

Competencias: CCL, CD, CAA

Indicadores:

EF.3.12.1. Extrae, elabora y comparte información relacionada con temas de interés en la etapa. (CCL, CD).

EF.3.12.2. Utiliza fuentes de información determinadas y hace uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área y elemento de desarrollo competencial. (CCL, CD, CAA).

Criterio de evaluación:

C.E.3.13. 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:

Se observará la participación activa en el juego y actividades físicas demostrando interés por el juego limpio y el respeto a normas y reglas, priorizando el cumplimiento de las mismas antes que las trampas y el deseo de ganar. Se atenderá al interés por favorecer las buenas relaciones entre los participantes, desarrollar una práctica no discriminatoria y el trabajo en equipo. Estas ideas se pueden reflejar en carteles de clase (tipo rúbricas) en los que se constatarán buenas prácticas, de forma que una vez alcanzado el número acordado se realice una sesión con los juegos y actividades que más han gustado de la unidad.

Objetivos del área para la etapa:

O.EF.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 razón de género, culturales y sociales.

Contenidos: Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.2. Aprecio del juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales, fuente de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

4.8. Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.

4.9. Aprecio del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor y del esfuerzo personal en la actividad física.

4.10. Aceptación de formar parte del grupo que le corresponda, del papel a desempeñar en el grupo y del resultado de las competiciones con deportividad.

4.11. Contribución con el esfuerzo personal al plano colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas, al margen de preferencias y prejuicios.

Competencias clave: CSYC

Indicadores:

EF.3.13.1. Pone 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. (CSYC).

Anexo VII

CONTENIDOS

Primer Ciclo

Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

- 1.1. Toma de conciencia y aceptación del propio cuerpo, afianzando la confianza en sí mismo.
- 1.2. Conocimiento de los segmentos corporales y observación de éstos en sí mismo y los demás.
- 1.3. Identificación y conocimiento del cuerpo en relación con la tensión, relajación y respiración.
- 1.4. Relación de las principales partes del cuerpo con los movimientos realizados.
- 1.5. Afirmación de la lateralidad y discriminación de derecha e izquierda sobre sí y sobre los demás.
- 1.6. Identificación y reconocimiento del lado dominante (ojo, brazo y pierna).
- 1.7. Exploración y diferenciación de las posibilidades sensoriales del cuerpo (visión, audición, táctil, olfativa y cenestésica).
- 1.8. Coordinación corporal (ojo, oído, tacto, cenestesia) con el movimiento.
- 1.9. Posturas corporales. Corrección y elección de las más adecuadas para el desarrollo de los ejercicios.
- 1.10. Experimentación de situaciones de equilibrio tanto estático como dinámico en diversas situaciones (base estable o inestable y modificando los puntos de apoyo).
- 1.11. 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).

1.12. Apreciación y cálculo de distancias en reposo y en movimiento, respecto a uno mismo, a los demás y diversos objetos.

1.13. Dominio progresivo de la percepción temporal a través de sencillas nociones relacionadas con el tiempo (ritmos, secuencias, velocidad, duración).

1.14. Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos y suspensiones, giros, lanzamientos y recepciones, transportes y conducciones).

1.15. 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”

2.1. Adquisición de hábitos básicos de higiene corporal, alimentarios y posturales relacionados con la actividad física.

2.2. Relación de la actividad física y de la alimentación con el bienestar y la salud.

2.3. Movilidad corporal orientada a la salud.

2.4. Respeto de las normas de uso de materiales y espacios en la práctica de actividades motrices.

2.5. Toma de conciencia y aceptación del uso de ropa y calzado adecuados para una correcta práctica deportiva.

Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.1. Indagación y exploración de las posibilidades expresivas del cuerpo (tono muscular, mímica, gestos) y del movimiento (ritmo, espacio, tiempo).

3.2. Expresión e interpretación 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.

3.3. Práctica de sencillos bailes y danzas populares o autóctonas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

3.4. Imitación y representación desinhibida de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento.

3.5. Imitación de personajes, objetos y situaciones; cercanos al contexto, entorno y vida cotidiana de los niños/as.

3.6. Participación y disfrute en actividades que supongan comunicación a través de las expresiones, el cuerpo y el movimiento.

3.7. Respeto y aceptación hacia los demás por las formas de expresarse a través del cuerpo y el movimiento.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.1. Reflexión e interiorización sobre la importancia de cumplir las normas y reglas de los juegos.

4.2. Utilización y respeto de reglas del juego para la organización de situaciones colectivas.

4.3. Conocimiento y práctica de diferentes tipos de juegos: libres-organizados, sensoriales, simbólicos y cooperativos.

4.4. Indagación y práctica de juegos populares y tradicionales propios de la cultura andaluza.

4.5. Práctica y disfrute de juegos en los que se utilicen las habilidades básicas, fundamentalmente los desplazamientos.

4.6. Aceptación de diferentes roles en el juego.

4.7. Respeto y aceptación de las demás personas que participan en el juego.

4.8. Participación activa en los juegos, buscando siempre el aspecto lúdico y recreativo.

4.9. Espacios para desarrollar el juego: colegio, calles, plazas, campo ,etc, con gran arraigo en Andalucía.

Segundo Ciclo

Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

1.1. Desarrollo global y analítico del esquema corporal, con representación del propio cuerpo y el de los demás.

1.2. Descubrimiento progresivo a través de la exploración y experimentación de las capacidades perceptivas y su relación con el movimiento.

1.3. 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.

1.4. Conocimiento e indagación de las fases, los tipos y los ritmos respiratorios, para su progresivo control en diferentes actividades.

1.5. Adecuación autónoma de la postura a las necesidades expresivas y motrices para mejora de las posibilidades de movimiento de los segmentos corporales.

1.6. Consolidación y abstracción básica de la lateralidad y su proyección en el espacio. Aprecio eficaz de la derecha y la izquierda en los demás.

1.7. Control del cuerpo en situaciones de equilibrio y desequilibrio modificando la base de sustentación, los puntos de apoyo y la posición del centro de gravedad, en diferentes planos.

1.8. 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.

1.9. 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.

1.10. Experimentación con distintas posibilidades del movimiento.

1.11. Ajuste y utilización eficaz de los elementos fundamentales en las habilidades motrices básicas en medios y situaciones estables y conocidas.

1.12. Desarrollo del control motor y el dominio corporal en la ejecución de las habilidades motrices.

1.13. Experimentación y adaptación de las habilidades básicas a situaciones no habituales y entornos desconocidos, con incertidumbre, reforzando los mecanismos de percepción y decisión en las tareas motoras.

Bloque 2: “La Educación Física como favorecedora de salud”

2.1. Valoración de los hábitos posturales más correctos. Asimilación progresiva de una actitud postural correcta y equilibrada en reposo y en movimiento.

2.2. Adquisición y puesta en práctica de hábitos alimentarios saludables relacionados con la actividad física. Consolidación de hábitos de higiene corporal.

2.3. Mejora global de las cualidades físicas básicas de forma genérica. Mantenimiento de la flexibilidad y ejercitación globalizada de la fuerza, la velocidad y la resistencia aeróbica a través de las habilidades motrices básicas.

2.4. Aceptación y actitud favorable hacia los beneficios de la actividad física en la salud.

2.5. Desarrollo de medidas de seguridad en la práctica de la actividad física. Calentamiento, dosificación del esfuerzo y relajación. Indagación de los efectos inmediatos del ejercicio sobre la frecuencia cardiaca.

2.6. El sedentarismo en la sociedad actual. Uso racional de las TIC en el tiempo libre.

2.7. Medidas básicas de seguridad en la práctica de la actividad física. Uso sostenible y responsable de materiales y espacios.

2.8. Protagonismo y participación activa en la preparación y uso de ropa y calzado adecuados para una correcta práctica.

Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.1. 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).

3.2. Expresión y representación desinhibida de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento.

3.3. Representación e imitación de personajes reales y ficticios. Escenificación de situaciones sencillas a partir del lenguaje corporal.

3.4. Investigación y uso de objetos y materiales y sus posibilidades en la expresión.

3.5. Expresión e interpretación de la música flamenca a través del cuerpo, adecuándolo a un compás y a un tempo externo.

3.6. 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.

3.7. Ejecución de bailes y coreografías simples combinándolos con habilidades motrices básicas. Práctica de bailes y danzas populares y autóctonos de la Comunidad Andaluza.

3.8. Valoración y respeto de las diferencias en el modo de expresarse a través del cuerpo y del movimiento de cada uno. Participación disfrute y colaboración activa en cada una de ellas.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.1. Aplicación de las habilidades básicas en situaciones de juego. Iniciación a la práctica de actividades deportivas a través del juego predeportivo y del deporte adaptado.

4.2. Práctica de juegos cooperativos, populares y tradicionales, pertenecientes a la Comunidad de Andalucía.

- 4.3. Experimentación, indagación y aplicación de las habilidades básicas de manejo de balones y móviles, con o sin implemento, en situaciones de juego.
- 4.4. Aprendizaje y utilización de estrategias básicas en situaciones de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición, en la práctica de juegos y deportes.
- 4.5. Práctica de juegos y actividades físicas en un entorno tanto habitual como no habitual y en el medio natural. (Colegios, calles, plazas, campo.)
- 4.6. Sensibilización y respeto por el medio ambiente a partir de los juegos y deportes por su cuidado y mantenimiento sostenible.
- 4.7. Propuestas lúdicas de recorridos de orientación, pistas y rastreo.
- 4.8. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Compresión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.
- 4.9. Interés y apoyo del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre.
- 4.10. Valoración del esfuerzo personal en la práctica de los juegos y actividades. Interés por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz.
- 4.11. 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.

Tercer Ciclo

Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”

- 1.1. Exploración de los elementos orgánico-funcionales implicados en las situaciones motrices habituales.
- 1.2. Conocimiento y puesta en marcha de técnicas de relajación para toma de conciencia y control del cuerpo en reposo y en movimiento.

1.3. Adaptación del control tónico y de la respiración al control motor para adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices de forma equilibrada.

1.4. Ubicación y orientación en el espacio tomando puntos de referencia. Lectura e interpretación de planos sencillos.

1.5. Discriminación selectiva de estímulos y de la anticipación perceptiva que determinan la ejecución de la acción motora.

1.6. Ejecución de movimientos sin demasiada dificultad con los segmentos corporales no dominantes.

1.7. Equilibrio estático y dinámico en situaciones con cierta complejidad.

1.8. Estructuración espacio-temporal en acciones y situaciones motrices complejas que impliquen variaciones de velocidad, trayectoria, evoluciones grupales.

1.9. 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.

1.10. Adaptación y resolución de la ejecución de las habilidades motrices a resolución de problemas motores de cierta complejidad, utilizando las habilidades motrices básicas eficazmente.

1.11. Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor en la actividad física.

Bloque 2: “La Educación Física como favorecedora de salud”

2.1. Consolidación de hábitos posturales y alimentarios saludables y autonomía en la higiene corporal.

2.2. Valoración de los efectos de la actividad física en la salud y el bienestar. Reconocimiento de los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud y el bienestar e identificación de las prácticas poco saludables.

2.3. 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.

2.4. Sensibilización con la prevención de lesiones en la actividad física. Conocimiento y puesta en práctica de distintos tipos de calentamiento, funciones y características.

2.5. Valoración del calentamiento, dosificación del esfuerzo y recuperación necesarios para prevenir lesiones. Aprecio de la “Vuelta a la calma”, funciones y sus características.

2.6. Conocimiento de los sistemas y aparatos del cuerpo humano que intervienen en la práctica de la actividad física.

2.7. Identificación y aplicación de medidas básicas de prevención y medidas de seguridad en la práctica de la actividad física. Uso correcto de materiales y espacios.

2.8. Aprecio de dietas sanas y equilibradas, con especial incidencia en la dieta mediterránea. Prevención de enfermedades relacionadas con la alimentación (obesidad, “vigorexia”, anorexia y bulimia).

2.9. Valoración y aprecio de la actividad física para el mantenimiento y la mejora de la salud.

2.10. Desarrollo adecuado de las capacidades físicas orientadas a la salud.

2.11. Preparación autónoma de ropa y calzado adecuados para su uso en una práctica concreta.

Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”

3.1. Exploración, desarrollo y participación activa en comunicación corporal valiéndonos de las posibilidades y recursos del lenguaje corporal.

3.2. Indagación en técnicas expresivas básicas como mímica, sombras o máscaras.

3.3. Composición de movimientos a partir de estímulos rítmicos y musicales. Coordinaciones de movimiento en pareja o grupales, en bailes y danzas sencillos.

3.4. Identificación y disfrute de la práctica de bailes populares autóctonos de gran riqueza en Andalucía, con especial atención al flamenco y los procedentes de otras culturas.

3.5. Experimentación y marcado, a través de movimientos y los recursos expresivos del cuerpo, de aquellos palos flamencos más representativos de Andalucía.

3.6. 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.

3.7. Disfrute y experimentación del lenguaje corporal a través de improvisaciones artísticas y con la ayuda de objetos y materiales.

3.8. Escenificación de situaciones reales o imaginarias que comporten la utilización de técnicas expresivas.

3.9. Valoración, aprecio y respeto ante los diferentes modos de expresarse, independientemente del nivel de habilidad mostrado.

3.10. Control emocional de las representaciones ante los demás.

Bloque 4: “El juego y deporte escolar”

4.1. Investigación, reconocimiento e identificación de diferentes juegos y deportes.

4.2. Aprecio del juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales, fuente de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

4.3. Práctica de juegos y actividades pre-deportivas con o sin implemento.

4.4. Adaptación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, en función de las acciones de los compañeros, de los adversarios y, en su caso, del móvil.

- 4.5. Conocimiento y uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.
- 4.6. Puesta en práctica de juegos y actividades deportivas en entornos no habituales o en el entorno natural. Iniciación y exploración del deporte de orientación.
- 4.7. Respeto del medio ambiente y sensibilización por su cuidado y mantenimiento sostenible.
- 4.8. Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.
- 4.9. Aprecio del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor y del esfuerzo personal en la actividad física.
- 4.10. Aceptación de formar parte del grupo que le corresponda, del papel a desempeñar en el grupo y del resultado de las competiciones con deportividad.
- 4.11. Contribución con el esfuerzo personal al plano colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas, al margen de preferencias y prejuicios.
- 4.12. Valoración del juego y las actividades deportivas. Participación activa en tareas motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad.
- 4.13. Experimentación de juegos populares, tradicionales de distintas culturas y autóctonos con incidencia en la riqueza lúdico-cultural de Andalucía.
- 4.14. Investigación y aprecio por la superación constructiva de retos con implicación cognitiva y motriz.

Anexo VIII

METODOLOGÍA

Es la metodología, por encima de otros aspectos, la que debe verse afectada por una forma de entender la práctica educativa basada en la adquisición de Competencias clave. No existe una metodología única relacionada con la educación por competencias. En general, lo único que podemos decir es que existen principios y tendencias que parecen más adecuados para este tipo de educación. Las opciones metodológicas que hay que aparcar son las basadas en la transmisión de conocimientos no aplicados, y centrarse más en un aprendizaje funcional situado en contextos concretos, que fomente la motivación del alumnado y asentado en un trabajo multidisciplinar. En esta forma de trabajo, la implicación del alumnado en su propio aprendizaje nos llevará a una metodología activa y participativa más que meramente receptiva. Supone abandonar una enseñanza basada en el saber a otra centrada en el saber hacer y saber actuar. Desde esta perspectiva buscamos una metodología que no sólo se centre en rutinas para desarrollar lo programado, sino que plantee decisiones sobre qué enseñar y cómo enseñar

La intervención didáctica del profesorado ha de orientarse a seleccionar para cada situación didáctica el método y procedimientos que son más adecuados para lograr la motivación y la actividad del alumnado. El desafío para los profesores consiste, en diseñar experiencias de aprendizaje en las que los discentes puedan, desde sus formas de ver y comprender la realidad, construir nuevos aprendizajes significativos y formular y aplicar soluciones a las situaciones problemáticas debidamente contextualizadas.

Los modelos de enseñanza son, por una parte, marcos de racionalidad sobre los que los educadores fundamentan sus acciones y, por otra, fuente permanente de recursos para la acción. De este modo, los modelos proporcionan los cuadros cognitivos que permitan asignar significado y valor a una determinada realidad, ya sea una situación educativa o una forma de actuar. Es decir, los modelos de enseñanza contribuyen a la configuración de la práctica educativa y, por tanto, a la construcción de las condiciones para el aprendizaje y de los modos concretos de enseñar, proporcionando a los educadores marcos de referencia dentro de los cuales sus decisiones adquieren significación, sentido y, sobre todo, valor.

MODELOS CONDUCTUALES	
MODELO	DISEÑADO PARA...
1. Modelo de control de contingencias. (Skinner, 1953)	Desarrollar algunas habilidades básicas de comportamiento.
2. Modelo de autocontrol. (Skinner, 1953)	Desarrollar algunas habilidades básicas de comportamiento personal y de relación social.
3. Modelo de instrucción programada. (Block y Bloom , 1971)	Facilitar el dominio de los contenidos a través de su organización en pequeñas unidades.
4. Modelo de relajación. (Rim y Masters, 1974 y Wolpe, 1969)	Controlar y reducir el estrés y la ansiedad.
5. Modelo de reducción de estrés. (Rim y Master, 1974 y Wolpe, 1969)	Ayudar a sustituir el estrés por la relajación en los problemas sociales.
6. Modelo de entrenamiento afirmativo. (Wolpe y Lazarus, 1966 y Salter, 1964)	Facilitar la expresión directa y espontánea de los sentimientos en un medio social.
7. Modelo de Descondicionamiento. (Wolpe, 1969)	Facilitar el cambio de conductas adquiridas.
8. Modelo de entrenamiento directo. (Gagné, 1962 y Smith y Smith, 1966)	Desarrollar comportamientos y habilidades personales.
9. Modelo de aprendizaje para el dominio. (Block y Bloom, 1971)	Finalidad académica de dominio de los contenidos.
10. Modelo de instrucción directa. (Good, Brophy, 1986)	Diseñado para facilitar la relación clara y directa entre objetivos y actividades, así como la supervisión continua de los alumnos.
11. Modelo de aprendizaje social. (Bandura, 1969; Thoreson, 1972; Becker, 1975)	Facilitar el aprendizaje de conductas y/o habilidades de relación.

MODELOS COGNITIVOS Y CONSTRUCTIVOS	
MODELO	DISEÑADO PARA...
1. Pensamiento inductivo. (Hilda Taba, 1966)	Primariamente para desarrollar los procesos mentales inductivos, el razonamiento académico y la construcción de teorías.
2. Modelo de indagación. (Richard Suchman, 1962)	Facilitar el aprendizaje de contenidos por descubrimiento.
3. Modelo de investigación científica. (J. Schwab , 1965)	Enseñar el sistema de investigación propio de una disciplina.
4. Modelo de formación de conceptos. (J. Bruner, 1967)	Desarrollar el razonamiento inductivo y también el análisis conceptual.
5. Modelo de desarrollo cognitivo. (Piaget, 1952)	Potenciar el desarrollo intelectual general, especialmente el desarrollo lógico.
6. Modelo de organización intelectual. (Ausubel, 1963)	Potenciar la eficacia del procesamiento de información, para absorber y relacionar cuerpos de conocimiento.
7. Modelo de memorización. (Lorayne y Lucas, 1974)	Incrementar la capacidad memorística.
8. Modelo de Mnemotecnia. (Lewis, 1982; Anderson, 1976)	Facilitar la memorización de los contenidos, a través de un conjunto de técnicas.
9. Modelo de Sinéctica. (Gordon, 1952)	Incrementar la capacidad creativa.

MODELOS DE INTERACCIÓN SOCIAL O DE DESARROLLO SOCIAL

MODELO	DISEÑADO PARA...
1. Modelo de investigación de grupo. (Dewey, 1916 y Thelen, 1960)	Desarrollar la participación en procesos sociales, combinando habilidades interpersonales e investigación académica.
2. Modelo de investigación social. (Massialas y Cox, 1966)	Desarrollar la capacidad de resolución de problemas sociales, mediante la investigación académica y el razonamiento lógico.
3. Modelo de investigación científica. (J. Schwab, 1965)	Facilitar el aprendizaje, a través de los métodos de la investigación científica.
4. Métodos de laboratorio. (NHL)(Bradford, Giba y Benne, 1964)	Desarrollar habilidades personales y de grupo.
5. Modelo jurisprudencial. (Oliver y Shaftel, 1967)	Desarrollar la capacidad de resolver problemas sociales, mediante el estudio de casos.
6. Modelo de juego de roles. (Shaftel y Shaftel, 1967)	Desarrollar los valores personales y sociales.
7. Modelo de simulación social. (Boocock, 1968 y Gwetzkow, 1963).	Desarrollar la comprensión de los procesos de decisión y la forma personal de decidir.
8. Modelo de cooperación entre pares. (Jhohnson y Johnson, 1975 y 1999)	Facilitar el aprendizaje

¿Cómo podemos plasmar las estrategias metodológicas en nuestra práctica de aula para facilitar el desarrollo de las competencias?

La respuesta sería, utilizando metodologías de trabajo diferentes; concretando en el aula proyectos de trabajo, realización de tareas, proyectos interdisciplinares, resolución de problemas, talleres..., planteando actividades que contemplen contextos y entornos diferentes y que conlleven distintas organizaciones espacio-temporales, que tengan en cuenta diversos agrupamientos y que respondan a la diversidad del alumnado e integren el uso eficaz de las tecnologías de la información y la comunicación.

Desde esta perspectiva, para orientar nuestra práctica docente, se establece a continuación algunas orientaciones metodológicas que se consideran relevantes para la adquisición de las competencias como un elemento fundamental que debe orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas decisiones metodológicas deben ser:

- a) Priorizar la reflexión y el pensamiento crítico del alumnado.
- b) Propuesta de diferentes situaciones de aprendizaje que pongan en marcha en el alumnado procesos cognitivos variados.
- c) Contextualización de los aprendizajes.
- d) Utilización de diferentes estrategias metodológicas.
- e) Alternancia de diferentes tipos de actuaciones, actividades y situaciones de aprendizaje.
- f) Potenciación de una metodología investigativa.
- g) Potenciación de la lectura y el tratamiento de la información.
- h) Fomento del conocimiento que tiene el alumnado sobre su propio aprendizaje.
- i) Fomento de un clima escolar de aceptación mutua y cooperación.
- j) Enriquecimiento de los agrupamientos en el aula y potenciación del trabajo colaborativo.
- k) Búsqueda, selección y elaboración de materiales curriculares diversos.
- l) Coordinación metodológica y didáctica de los equipos docentes.
- m) Diversificación de las situaciones e instrumentos de evaluación.

Tabla de relaciones entre las competencias clave y los métodos de enseñanza (**apuntes del curso de integración de las competencias clave en el ámbito educativo. Consejería de Educación JJAA**)

COMPETENCIAS	FAMILIA O MODELOS											
	SOCIALES			PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN						PERSONALES	CONDUCTUALES	
	Investigación grupal	Juego de roles	Jurisprudencial	Inductivo básico	Formación de conceptos	Indagación científica	Memorístico	Sinéctico	Organizadores previos	no directiva Enseñanza	directa Enseñanza	Simulación
Comunicación Lingüística	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	Si	No	No	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	No
Competencia digital	Si	No	No	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	No
Aprender a aprender	Si	Si	Bastante	Si	Si	Si	Algo	Si	Si	Si	Poco	No
Competencias sociales y cívicas	Si	Si	Si	Poco	Bastante	Bastante	Algo	Si	Si	Si	No	Si
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.	Si	Bastante	Bastante	Poco	No	Si	No	Bastante	Si	Si	No	Bastante
Conciencia y expresiones culturales.	Si	No	No	No	No	No	Bastante	Si	No	No	No	No

Otra de las cuestiones que tenemos que tener en cuenta es que la estructura de tareas que, a nuestro juicio, podría constituir el soporte esencial para el desarrollo de las competencias básicas estaría asociada a las operaciones intelectuales representadas por cada una de las siguientes formas de pensamiento:

El pensamiento reflexivo.	El pensamiento analítico.	El pensamiento lógico.
El pensamiento crítico.	El pensamiento analógico.	El pensamiento sistémico.
El pensamiento deliberativo.	El pensamiento práctico.	El pensamiento creativo.

Por último, vemos en el siguiente cuadro las relaciones metodológicas:

ELEMENTOS METODOLÓGICOS A TENER EN CUENTA PARA LA TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (apuntes del curso de integración de las competencias clave en el ámbito educativo. Consejería de Educación JJAA)			
ACCIONES	MODELOS DE ENSEÑANZA	PROCESOS COGNITIVOS TIPOS DE PENSAMIENTOS	CONTEXTOS Y ESCENARIOS
TAREAS ACTIVIDADES EJERCICIOS Tipos de tareas (adaptado de Doyle, 1977) a) Tareas de memoria (recordar nombres de ciudades) b) Tareas de aplicación (realizar correctamente la división) c) Tareas de comprensión (resolver problemas cotidianos) d) Tareas de comunicación (exponer las conclusiones) e) Tareas de investigación (observar un fenómeno) f) Tareas de organización (ordenar la mesa antes de trabajar)	<u>4 FAMILIAS DE MODELOS DE ENSEÑANZA</u> - <i>Conductuales</i> : Instrucción Directa. Simulación (Aprendizaje Social). - <i>Constructivos (Procesamiento de la información)</i> : Pensamiento Inductivo. Indagación. Invest. Científica. Formación de Conceptos. Desarrollo Cognitivo. Organización Intelectual. Memorización. Mnemotecnia. Sinéctica. - <i>Sociales</i> : Investigación en grupo. Jurisprudencial. Juego de roles. - <i>Personales</i> : Enseñanza no directiva	<u>TAXONOMÍA DE BLOOM</u> Memoria, Comprensión, Análisis, Aplicación, Síntesis, Evaluación <u>PISA</u> Matemáticas: Reproducción, Conexión, Reflexión Comprensión lectora: Extracción de información. Comprensión general. Interpretación Reflexión y valoración. Científica: Describir, explicar y predecir. Entender la investigación. Interpretar pruebas y conclusiones. <u>TIPOS DE PENSAMIENTO</u> Reflexivo, Analítico, Lógico, Crítico, Analógico, Sistémico, Deliberativo, Práctico, Creativo	· <u>Contexto Primario</u> Individual Familiar · <u>Contexto Secundario</u> Comunitario Escolar · <u>Contexto Terciario</u> Social <u>ESCENARIOS</u> Hogar, casa, habitación de hotel, jardín propio, ...Calle, plaza, parque, transporte público, tiendas, mercados, hospitales, espacios deportivos, teatros, lugares de ocio, restaurantes, hoteles,... Oficinas, fábricas, talleres, estaciones, aeropuertos, granjas, almacenes, tiendas,... Todos los espacios utilizables del colegio.
OTROS ASPECTOS A TENER EN CUENTA			
AGRUPAMIENTOS	Organización del aula (rincones; biblioteca de aula;) y agrupamientos (individual; parejas; grupos pequeños o grandes)		
TEMPORALIZACIÓN	Las tareas, actividades y ejercicios se desarrollarán temporalmente, incluyéndolas dentro de las UDI		
RECURSOS	Utilizar distintos tipos de recursos, prestando especial importancia a los digitales		
NO OLVIDAR QUE DEBEMOS INTEGRAR TODOS LOS APRENDIZAJES: FORMALES, NO FORMALES E INFORMALES			

Anexo IX

EVALUACIÓN (Elaborado a partir de los apuntes del curso de integración de las competencias clave en el ámbito educativo. Consejería de Educación JJAA)

Debido al cambio en la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo de Educación (LOE) y a la modificación de determinados aspectos de la evaluación en la actual normativa vigente implantada por la Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), que modifica a la anterior, se considera que es motivo suficiente para dedicarle nuestra atención a esta temática tan amplia, compleja y controvertida como es la evaluación..

Es necesario, no sólo, una evaluación procesual, inicial y continua, formativa y formadora, además de la evaluación final, sino el significado de una evaluación criterial que evite la posible discreción y la arbitrariedad como referente de la evaluación. Junto con estos temas se tratan los criterios de evaluación propios y comunes, así como los indicadores de aprendizaje evaluables, los criterios de calificación, las calificaciones y su necesario desglose, el registro de las calificaciones por el profesorado, los boletines de calificaciones “para el aprendizaje” y la conveniente implicación del alumnado en los procesos de evaluación y en su propio aprendizaje. Se trata de descifrar las claves de la evaluación criterial, lo que supone manejar especialmente los criterios de evaluación, sus indicadores y las competencias clave asociadas.

El profesorado evaluará los aprendizajes del alumnado, además de con las áreas y materias, en relación al logro de las competencias clave. Son, por tanto, los criterios de evaluación de las áreas los que van a servir de referente fundamental para valorar tanto el grado de adquisición de las competencias clave como la consecución de los objetivos de etapa. Se hablará, por tanto de evaluación criterial que en unos casos va a facilitar la valoración y calificación de las áreas y en otros los niveles competenciales.

Los criterios de evaluación, además de permitir la valoración del tipo y grado de aprendizaje adquirido, se convierten en referente fundamental para valorar la adquisición de las competencias. Los criterios de evaluación establecen no solo el grado sino también el tipo de aprendizaje que se espera que el alumnado haya alcanzado.

La finalidad de los criterios de evaluación es reconocer el nivel alcanzado en el desarrollo de una competencia o capacidad para lo que es necesario concretar unos indicadores válidos. Los criterios de evaluación establecen el tipo y grado de aprendizaje que se espera haya alcanzado el alumnado en un momento determinado respecto a las capacidades enunciadas en los objetivos generales.

Los indicadores son elementos contruidos a partir del análisis y descomposición de los criterios de evaluación de cada área; ayudan a evaluar si se está cumpliendo y en qué medida los criterios de evaluación prescritos. Los indicadores, a partir de los criterios de evaluación, describen directa o indirectamente las habilidades, conocimientos, actitudes, destrezas o hábitos establecidos en los objetivos de área/materia.

Aunque el diseño de la evaluación es siempre un proceso complejo, pretendemos que sea práctico y manejable. Nuestro empeño es, sin perder rigor técnico, conseguir un instrumento que facilite el registro y seguimiento individualizado del progreso del alumnado en la adquisición de los conocimientos del área-materia, y en el desarrollo efectivo de las competencias básicas. A todo ello hemos llamado evaluación criterial, huyendo de evaluación de contenidos o de competencias, que deberían estar integrados en el criterio de evaluación.

El primer paso sería adjudicar a cada indicador el instrumento o instrumentos de evaluación con el que se van a recopilar las evidencias de su desempeño en la tarea diseñada. No olvidemos realizar previamente al paso uno, el debate de ponderación del valor de cada criterio, que es potestad del propio claustro, en el desarrollo de su autonomía.

El segundo paso consistiría en rubricar el indicador, realizando una descripción cualitativa de cada nivel de consecución o desempeño. Nos ayudaremos de la concreción curricular del área y especialmente del apartado donde se especifican los contenidos relacionados con aquel, seleccionando los procesos cognitivos sin olvidar los aspectos actitudinales. En el caso de realizar las rúbricas, ligadas a una UDI o tarea social concreta, es muy importante además de desarrollar de menor a mayor complejidad el tipo de conocimiento, la **contextualización** adecuada que debería aparecer en los futuros Decretos de Currículo, para el ciclo o nivel

¿PARA QUE EVALUAR?

Todos los motivos que se pueden aportar para justificar la práctica de la evaluación educativa podrían ser clasificados en dos grandes categorías. Se evalúa para acreditar o clasificar o se evalúa para mejorar o motivar al aprendizaje. Ya hemos avanzado que no es razonable seguir identificando la evaluación solamente con exámenes y calificaciones, como buena parte de los actores del sistema educativo sigue haciendo. Esta evaluación es la evaluación “de” los aprendizajes (**EdA**) que pretende auditar los aprendizajes realmente conseguidos tras un proceso de enseñanza-aprendizaje (E-A). De manera complementaria cabe considerar la evaluación “para” el aprendizaje (**EpA**), que no pretende desembocar en una calificación establecida por mandato administrativo que sanciona y da fe de lo conseguido y que sirve para certificar, acreditar y/o clasificar al alumnado. No, la EpA pretende indagar en las dificultades que van surgiendo en el proceso E-A, pero no para calificar, sino para averiguar sus causas y para orientar al alumno sobre cómo puede superarlas. De manera que si una produce calificación, la otra produce guía y orientación. Una práctica solvente y completa de la evaluación conlleva un uso equilibrado de ambas, especialmente a partir de los trabajos de Black y Wiliam de 1998 en que aportaron las primeras evidencias contrastadas del enorme potencial para la mejora de los aprendizajes que encierra la evaluación “para” el aprendizaje bien aplicada, también llamada evaluación continua y formativa. Una evaluación carente de EpA, puede desmotivar al alumnado si lo único que este recibe del sistema una y otra vez son calificaciones negativas que empiezan por hacer dudar a los alumnos de su propia valía y terminan por desmotivarlos, haciéndoles creer que no están capacitados para alcanzar los objetivos que les proponemos.

¿Cuándo EVALUAR?

Ya hemos indicado en un apartado anterior, que la evaluación se ha de llevar a cabo al comienzo, durante y al final del proceso E-A. La evaluación inicial sirve para el ajuste de la planificación inicial del profesorado a fin de adaptarse adecuadamente al grupo real de alumnado que se atiende. La evaluación continua es la EpA que permanentemente nos permite ir ajustando el proceso para ir consiguiendo lo que

pretendemos y para ir corrigiendo la trayectoria en caso de necesidad. La evaluación final averigua en qué grado se han conseguido los objetivos previstos.

¿QUÉ EVALUAR?

Es preciso tener claro qué es lo que queremos evaluar. El referente para la evaluación no puede ser discrecional ni arbitrario. El objeto de la evaluación, serán los objetivos de aprendizaje pretendidos, concretados y aclarados mediante los criterios de evaluación y los indicadores de aprendizaje evaluables. **Los criterios de evaluación** son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimiento como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura. **Los indicadores de aprendizaje evaluables** son especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el alumno debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles, y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables. (Definiciones en el art. 2 del RD126/2014 de Currículo Básico de Educación Primaria).

Cabe considerar, que en función de que un indicador sea un conocimiento, una comprensión o una habilidad o competencia, tanto el procedimiento como el instrumento adecuado deberán cumplir una serie de requisitos, ya que no cualquier instrumento sirve para evaluar todos los tipos de aprendizaje. En estos casos no siempre es intercambiable el procedimiento a seguir en la evaluación. Como caso concreto no es lo mismo evaluar un conocimiento, que se puede hacer mediante una prueba objetiva, que evaluar una competencia que posiblemente requiere de la observación un desempeño, de una ejecución o de la elaboración de un producto cuya calidad esperada esté previamente especificada.

¿CÓMO EVALUAR?

Tal como se ha comentado en punto anterior no todos los métodos de evaluación valen para todos los tipos de objetivos de aprendizaje a evaluar. De ahí que las recomendaciones que permanente se hacen para diversificar los instrumentos de evaluación no respondan a un capricho, sino a una orientación para que estos

instrumentos sean adecuados al tipo de objetivos de aprendizaje que se pretenda evaluar.

Objetivos de aprendizaje a evaluar	Métodos de Evaluación			
	Respuesta seleccionada y/o respuesta corta	Respuesta extensa	Evaluación del desempeño mediante la observación	Comunicación personal
Dominio del Conocimiento	Buena adecuación para la evaluación de conocimientos	Buena adecuación para la explotación de la comprensión de las relaciones entre elementos de conocimiento	No hay buena adecuación. Se consume demasiado tiempo para cubrir todo.	Se pueden hacer preguntas, evaluar respuestas e inferir dominio del tema, pero supone consumir mucho tiempo
Suficiencia en la comprensión y el razonamiento	Solo una buena adecuación para la evaluación de la comprensión de algunos patrones de razonamiento	Las descripciones escritas de la solución a problemas complejos genera una ventana a la suficiencia en el razonamiento	Se puede observar a los alumnos resolviendo problemas y a partir de ahí inferir suficiencia en razonamiento	Se puede pedir a un alumno “pensar en voz alta” o se pueden hacer preguntas de seguimiento para comprobar razonamiento
Competencias (motoras y cognitivas)	No hay buena adecuación. Se puede hacer una evaluación del dominio de los conocimientos previos necesarios de la competencia, pero no se puede evaluar con estos métodos la propia competencia que ha de verse en un desempeño o ejecución		Buena adecuación. Se puede observar y evaluar la competencia al tiempo que se produce el desempeño	Fuerte adecuación cuando la competencia es la comunicación oral. No adecuado en el resto de los casos

Habilidad para la creación de productos	No muy adecuado. Se puede evaluar el dominio de conocimientos previos, pero no permite evaluar la calidad del producto en sí mismo	Fuerte adecuación cuando el producto es un escrito. No adecuado cuando el producto no es un escrito	Buena adecuación. Permite la evaluación de los atributos del mismo producto, mediante la observación y análisis de los detalles	Inadecuado
--	--	---	---	------------

Tabla 1: Adecuación de los métodos de evaluación en función de los objetivos a evaluar

En la tabla 1, adaptada de Richard Stiggins, 2005, podemos ver la adecuación entre los distintos tipos de objetivos y los métodos de evaluación correspondientes.

Este apartado de cómo evaluar no solo trata de los métodos e instrumentos de evaluación, sino también de su diseño, aplicación, análisis de la calidad y de su permanente mejora. Además trata de la problemática del sesgo que de manera inconsciente podríamos estar utilizando en nuestros instrumentos que podrían ir en perjuicio de determinados colectivos minoritarios. Así mismo en este apartado aparecen todas las precauciones a adoptar para que las correcciones y calificaciones de las pruebas se atengan a las instrucciones previamente acordadas y conocidas por todos. Especial importancia tienen las puntuaciones intermedias otorgadas a ítems o apartados en que se consiguen puntuaciones intermedias. Todas las situaciones posibles deben estar reguladas.

Por otra parte conviene insistir en que no existen instrumentos de evaluación formativa por una parte e instrumentos de evaluación sumativa por otra. Cualquier instrumento puede ser de evaluación formativa o sumativa, según el uso que hagamos de él (calificación u orientación). Luego las técnicas e instrumentos de evaluación son comunes para ambos tipos de evaluaciones.

¿Cómo registrar, organizar, resumir y comunicar la información?

Este apartado trata de todos los temas relativos a los libros de registro de calificaciones del profesorado y de los boletines de calificaciones que no solo deben informar de las calificaciones globales, sino de algo más que sirva al alumnado y a las familias de guía y orientación. Para empezar se debe registrar si se alcanzan o no los objetivos y de desarrollan las competencias del currículo y qué grado. Esto no se puede llevar a cabo recogiendo las calificaciones en los distintos instrumentos utilizados sin ninguna referencia a los criterios de evaluación. Habrá que hacer registros criterios y no por instrumentos. Ni que decir tiene que no tiene sentido, dar puntos de más o quitar puntos, por cuestiones de comportamiento o de hábitos de trabajo y otras cuestiones más allá de lo que estrictamente recojan los criterios de evaluación y los indicadores correspondientes.

¿Cómo implicar al alumnado?

El valor de la autoevaluación del alumnado en los procesos de enseñanza aprendizaje es innegable. Su uso por el docente debe ser proporcional al desarrollo de estrategias participativas, metodologías activas y contextualizadas, desarrollo de experiencias y resolución de problemas cotidianos. En este sentido, instrumentos destacados en este documento como las rúbricas cobran su significado valorativo y más cuando aquellas hayan sido elaboradas por el propio alumnado.

Modelo de confección de rúbricas

Se hace imprescindible establecer estrategias de asesoramiento que faciliten líneas de formación y mejora en los centros, dirigidas hacia una evaluación sistemática del nivel de desempeño competencial. Ya existen recursos a modo de instrumentos que validan los procedimientos que aquí se avanzan y que se han desarrollado a la luz de programas como el COMBAS y el PICBA en Andalucía.

Así, en el programa Séneca hay instalada un módulo que posibilita la concreción y el desarrollo de UDIs y que incorporan los procesos de valoración cualitativa a través de rúbricas mediante las que valorar el nivel de desempeño de los indicadores. A continuación se plantea una propuesta de desarrollo técnico a debate.

Establecimiento de los niveles de desempeño en relación con cada INDICADOR de evaluación. Para llegar a establecer criterios de calificación en relación a los aprendizajes, resulta aconsejable definir, poco a poco, un trabajo pormenorizado de los niveles de desempeño de cada uno de los indicadores de evaluación. Para ello, **se** propone el trabajo a partir de rubricas.

Las rubricas, a partir de los indicadores de evaluación, permiten determinar la adquisición de los aprendizajes mediante niveles de desempeño que tienen en cuenta el grado de dominio del conocimiento teórico-declarativo, estratégico-procedimental y actitudinal, de menor a mayor complejidad. Estos aprendizajes se distribuyen según cuatro, cinco, o seis niveles. En esta propuesta se utilizarán 4 niveles, para seguir las propuestas mayoritarias ya realizadas por las Consejerías de Educación, lo que nos permitiría acercarnos a los seis habituales de PISA, si avanzamos por arriba y por abajo en dos nuevos rangos que proponemos complementarios. En principio cabe tener en cuenta que cuando hablamos de rubricar los niveles de desempeño de los criterios-indicadores de evaluación, no se trata de una propuesta técnica aislada de la práctica, sino que se desarrollaría a partir del diseño de la UDI, o sea de los indicadores integrados en esta situación de aprendizaje. Es conveniente recordar por tanto que se trataría de facilitar su desarrollo o transposición didáctica, y se organizarían los aprendizajes ligados a la metodología y a los procesos de aprendizaje. Cabe también comentar que o bien sólo se realiza un trabajo de rubricas en un contexto definido de tareas, o sea en una situación de aprendizaje UDI, o a la vez y a priori se facilita una propuesta previa de rangos rubricados, en esta ocasión sin contextualizar, de forma que se disponga de un banco de datos que luego es más fácil desarrollar y contextualizar cuando se ubica en una UDI.

De cara a la calificación, el nivel de desempeño de los rangos del indicador puede dar lugar a una valoración diferente según la ponderación que se le haya concedido al criterio. Ese valor y ponderación serán decisión, hasta el momento, de la autonomía de los centros, y requieren de debates en el seno de los ciclos-áreas y departamentos, en conexión con Comisiones Pedagógicas y centros, de forma que se llegue a un acuerdo para una propuesta final de centro.

RESUMEN DE LA PROPUESTA

4 niveles de mayor a menor (A B C D) más dos niveles (previo y extra).

- Atención especial al segundo nivel, definido como nivel de MINIMOS (SUFICIENTE).
- Atención a la coordinación, al menos de este segundo nivel, entre etapas y centros.
- Atención a los niveles de apoyo – previos- y de excelencia - extras.
- La calificación es responsabilidad de la autonomía del centro, por ciclos y departamentos.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN-CALIFICACIÓN (niveles de desempeño del indicador)					
5° EXTRA opcional	4° A Estratégico Proyectual	3° B autónomo	2° C resolutivo	1° D Receptivo Preformal	Previo opcional
Hay altos niveles de impacto sobre la realidad, prevención de problemas, se tiene en cuenta la proyección y la historia, situaciones de caos y complejidad, innovación y compromiso ético.	Se plantean estrategias de cambio, hay creatividad, análisis comparativo, consecuencias y opciones variadas, alto compromiso y reto ante problemas.	Hay autonomía en el desempeño, no presencia y guía permanente. Argumentos sólidos, gestión de recursos, se resuelven tareas y se tiene criterio de análisis básico.	Se resuelven acciones sencillas, conceptos y procedimientos básicos. Hay motivación ante las tareas.	Se tiene recepción y comprensión de la información, desempeño operativo, y ciertas nociones, valores de la realidad...	Se poseen escasas nociones, destrezas y valores de la tarea.
ALTAS CAPACIDADES	NOTABLE ALTO Y SOBRESALIENTE	BIEN Y NOTABLE BAJO	SUFICIENTE	INSUFICIENTE	ADAPTACIONES ESPECIALES

Orientaciones para la elaboración de rúbricas

Proponemos, por tanto, tener en cuenta el desglose de los indicadores, atendiendo como hemos dicho a los procesos, los contenidos, y los valores-actitudes, además de la contextualización cuando los rubriquemos ya integrados en una UDI. Estas indicaciones pueden ayudar al desarrollo de los rangos acordados.

- **Nivel 5 o EXTRA:** no haría falta describirlo a priori, sino de forma individualizada en función de la contextualización de la tarea que describe la UDI, y se referiría con detalle a desempeños realizados con un alto grado de iniciativa en la reelaboración de la misma, autonomía y/o originalidad y que podría proporcionar al profesorado información sobre el alumnado de gran talento en el desempeño de algunos aspectos concretos. Si este alto grado de desempeño se da de forma generalizada denotaría un grado de excelencia que evidenciaría sobredotación. Ambas categorías, talento y sobredotación, constituirían las denominadas ALTAS CAPACIDADES.
- **Nivel 4 o A:** describe el rango de buen desempeño, evidenciado en sus niveles más altos total corrección y pertinencia y o que se correspondería con calificaciones de **NOTABLE ALTO Y SOBRESALIENTE**, según las normativas vigentes.
- **Nivel 3 o B:** podría representar la descripción del nivel llamado adecuado que describe un desempeño óptimo y se corresponde con una calificación de **BIEN o NOTABLE BAJO**, según la etapa educativa y las normativas vigentes.
- **Nivel 2 o C:** debe ser desarrollado con precisión especial, pues representaría, en el caso de ser conseguido, el nivel de **MÍNIMOS O SUFICIENTE**, que las normativas proponen definir. Cobraría una importancia capital a la hora de establecer la promoción a otros niveles o ciclos y etapas. Se deberá tener en cuenta de forma especial la concreción de este nivel y buscar, en su caso, una coordinación especial no sólo dentro de una misma etapa, sino en las transiciones entre etapas educativas para llegar a concretar acuerdos consensuados que consten en los Planes de Transición que ya se están desarrollando los centros. Sería una opción muy válida iniciar la rúbrica señalando primero el nivel C o de suficiente, para partir del mismo hacia arriba y hacia abajo.

- **Nivel 1 o D:** debe aparecer descrito con claridad en las rubricas ya que significa que se ha intentado la realización pero que el resultado ha sido insatisfactorio de momento. Este nivel además nos indica que el alumnado puede requerir una adaptación del currículo en algunos casos hasta significativa y con un referente del ciclo inmediatamente anterior del de referencia del nivel que se rubrica. Habitualmente los comportamientos requeridos o habilidades, destrezas, conocimientos estarían situados dentro de la concreción curricular del ciclo o nivel de escolarización en sus niveles más bajos. Este nivel significaría una detección precisa del alumnado con dificultades de aprendizaje en los conocimientos que se rubriquen y por lo tanto el punto de partida para su planes individualizados de refuerzo. Es lo que denominamos nivel **INSUFICIENTE**.

- **Nivel previo:** no aparece descrito ya que depende del tipo de alumnado que en un aula real lleguen a ser valorados. EL nivel previo significa prácticamente la ausencia de cualquier evidencia de consecución de los comportamientos propios a ese nivel o ciclo, y que se especifican dentro de la concreción curricular del ciclo o nivel. Este rango se describirá a posteriori y de forma completamente individualizada. La ausencia de evidencias de hecho puede referirse a situaciones reales muy diversas, aunque habitualmente se tratará de alumnado con necesidades educativas especiales permanentes que requieren una Adaptación Curricular Significativa con una diferencia notable (+ de cuatro cursos) con el referente de programación del grupo. Su nivel de Competencia Curricular será por tanto individualizado y se hará constar y se desarrollará en cada caso de esa forma.

Instrumentos de evaluación

“La evaluación incluye una variedad de técnicas de evaluación, entendiéndolas como cualquier instrumento, situación, recurso o procedimiento que se utilice para obtener información sobre la marcha del proceso” (Zabalza, 1991, p.246).

Dichas técnicas se pueden adaptar a diferentes situaciones. Existen dos clases de alternativas, sobre las que es preciso profundizar:

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO	TÉCNICAS DE OBSERVACIÓN
• Solución de problemas. • Método de casos. • Proyectos. • Diario. • Debate. • Ensayos. • Técnica de la Pregunta. • Portafolios. • Rúbricas	• Entrevista. • Lista de cotejo. • Escalas. • Rúbricas. *Constituyen un complemento para las técnicas de evaluación del desempeño.

Para Stephen N. Elliot (2000), es más fácil evaluar habilidades del alumno midiendo el desempeño, que aplicando un examen escrito, si se le pide que ejecute tareas que requieren ciertas habilidades específicas, que son justamente las que se necesitan evaluar. La evaluación del desempeño está íntimamente relacionada con la educación basada en competencias; como estas no pueden ser observadas de manera directa, se obtiene información de ellas utilizando técnicas de evaluación y observación de desempeños

Por tanto y a modo de conclusión, evaluar las competencias clave mediante este tipo de instrumentos requiere:

- Definir el perfil competencial, reelaborando bien los indicadores a partir del criterio de evaluación, que debe identificar bien tres elementos: procesos, contenidos, contextos (no olvidar actitudes-valores).
- Establecer que C. clave viene determinada por cada criterio de evaluación y los indicadores que desglosan su enunciado. A tener en cuenta en cada uno de los rangos del mismo, de menor a mayor complejidad D C B A .
- Reconocer las operaciones mentales o procesos cognitivos que contiene, es decir, las capacidades que el sujeto ha de poner en juego para mostrar la adquisición de esta. (no olvidar buscar actitudes-valores).
- Identificar claramente los contenidos, que muestran el desempeño de la competencia, sin olvidar valores y actitudes integradas en los comportamientos del indicador.

- Reconocer el contexto, el espacio de aplicación.

Ahora vemos como se produce la implicación del alumnado en el proceso de evaluación y de su propio aprendizaje.

- Para que los alumnos puedan implicarse en el proceso de evaluación y en su propio proceso de aprendizaje es fundamental que conozcan con claridad y en un lenguaje comprensible cuáles son los objetivos de aprendizaje que respetando el currículo oficial, les plantea el profesor.
- Es necesario también que conozcan los criterios de éxito que se van a utilizar para enjuiciar el aprendizaje adquirido en el camino hacia la consecución de las metas planteadas. A ser posible, deberían disponer de modelos de los productos exigidos en distintos niveles de calidad de calidad, para visualizar los criterios de calificación y los estándares/indicadores de aprendizaje evaluables. Este conocimiento permitirá progresivamente que el discente no tenga que depender del profesor a la hora de saber la calidad del aprendizaje que está adquiriendo o la calidad de sus producciones o ejecuciones.
- Para este objetivo es muy conveniente la participación del alumnado en el proceso de elaboración de las rúbricas que la concreción de cada criterio de
- evaluación del currículo requiere, antes de poder ser aplicado en un instrumento de evaluación.
- Igualmente la práctica de la autoevaluación y la coevaluación, hacen profundizar en el conocimiento de los criterios de evaluación y por tanto en adquirir mayor facilidad para hacer un pronunciamiento objetivo sobre la propia calidad de los aprendizajes y los desempeños.
- Finalmente el seguimiento gráfico o cualitativo de los progresos mediante los niveles alcanzados en cada uno de los criterios de evaluación, pueden aportar motivación, si el alumno siente que es capaz de conseguir dichos objetivos, aunque para ello haya de pagar el precio del esfuerzo personal y la persistencia, así como la de pedir ayuda cuando la necesite.

Además también tendremos que hacer una evaluación sobre la propia UDI:

Cuestionario de valoración de la UDI**A.- Evaluación del diseño de la U.D.I.**

Expresar el grado de acuerdo con las siguientes cuestiones (siendo 5 muy de acuerdo y 1 en desacuerdo)	1	2	3	4	5
1.- La tarea seleccionada como organizador de la actividad está bien definida (es reconocible el producto final y la práctica social).					
2.- La tarea seleccionada es relevante para el aprendizaje de diferentes competencias clave.					
3.- La práctica social de la que forma parte la tarea presenta un conjunto de actividades, un dominio de recursos y unos escenarios fácilmente reconocibles.					
4.- Los objetivos del área expresan con claridad los comportamientos propios de cada una de las competencias.					
5.- Los objetivos del área incluyen los contenidos necesarios para realizar las actividades.					
6.- Los contenidos seleccionados son variados (incluyen conceptos, hechos, procedimientos, valores, normas, criterios...etc.).					
7.- Los objetivos del área y los contenidos han sido seleccionados de una o más áreas o materias curriculares.					
8.- Los indicadores de logro seleccionados para la evaluación de los aprendizajes han sido seleccionados de una o más áreas curriculares.					
9.- Los criterios de evaluación de etapa, de ciclo y los estándares de aprendizaje están correctamente relacionados para formar un conjunto integrado.					
10.- Se incluye una rúbrica con los indicadores de logro asociados.					
11.- Los instrumentos previstos para obtener información sobre los aprendizajes adquiridos están adaptados y son variados.					
12.- Los objetivos del área, los contenidos y los indicadores de logro han sido definidos en la concreción curricular del centro.					
13.- Las actividades previstas son completas (suficientes para completar la tarea).					
14.- Las actividades previstas son diversas (requieren para su realización procesos y contenidos variados).					
15.- Las actividades previstas son inclusivas (atienden a la diversidad del alumnado).					
16.- Los escenarios previstos facilitan la participación en prácticas sociales					
17.- Los recursos previstos facilitan la realización de las actividades de un modo relativamente autónomo.					

B.- Evaluación del desarrollo de la U.D.I. (currículum realizado)					
Expresar el grado de acuerdo con las siguientes cuestiones (siendo 5 muy de acuerdo y 1 en desacuerdo)	1	2	3	4	5
1.- Los escenarios seleccionados para la realización de actividades fueron los adecuados.					
2.- La transición entre los distintos escenarios fue ordenada y la adaptación del alumnado a cada escenario fue adecuada.					
3.- Los escenarios contaban con los recursos necesarios para la realización de las actividades.					
4.- El alumnado conocía las actividades que tendría que realizar en cada escenario, así como los recursos que tendría que emplear y había recibido orientaciones suficientes sobre el comportamiento más adecuado.					
5.- El agrupamiento del alumnado permitió la cooperación y la atención a las necesidades educativas especiales.					
6.- Los métodos de enseñanza utilizados para facilitar el aprendizaje fueron los adecuados.					
7.- Los métodos utilizados incluían recursos estandarizados.					
8.- Los métodos utilizados incluían recursos propios, elaborados o adaptados por el profesorado.					
9.- Tanto el profesorado como el alumnado desempeñaron adecuadamente los “roles” previstos por la metodología de la enseñanza en cada uno de los escenarios.					
10.- El tiempo estimado para la realización de la(s) tarea(s) fue suficiente.					
11.- La gestión de los escenarios, los recursos y el empleo de las metodologías permitió que la mayor parte del tiempo establecido fuera un tiempo efectivo.					
12.- Las realizaciones de los estudiantes en cada una de las actividades así como el producto final de la tarea fueron dadas a conocer a otras personas.					
13.- Las realizaciones de los estudiantes en cada una de las actividades así como el producto final de la tarea fueron utilizadas como fuente de información de los aprendizajes adquiridos.					
14.- El alumnado incorporó sus realizaciones a su portfolio individual.					

Valoración general del diseño
Propuestas de mejora

Anexo X (UDI)

En este anexo se presentan los documentos que completan la Unidad didáctica integrada nº 13, que se corresponden con la implicación en las otras áreas.

JUNTA DE ANDALUCÍA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
C.E.I.P. Miguel de Cervantes

INFORME DE PROGRAMACIÓN (UDI)

Año académico: 2014/2015

Curso: 1º de Educ. Prima.

Título: Juegos cooperativos

Justificación: En el primer ciclo los niños/as aún son muy egocéntricos e intentan hacer las tareas o actividades por ellos mismos sin ayuda de los demás. No están acostumbrados a trabajar en equipo, compartir experiencias con sus compañeros ni ceder el liderazgo a nadie, por lo que en todo momento les gusta sentirse protagonistas de la mayoría de situaciones. Con esta unidad didáctica de ¿juegos cooperativos? lo que se pretende es fomentar la cooperación entre todos los alumnos, en la que todos tengan la posibilidad de participar y relacionarse con los demás para conseguir un mismo objetivo.

Concreción Curricular**Educación Física****OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

- EF1.1 - Responde a situaciones motrices sencillas identificando los movimientos (desplazamientos, lanzamientos, saltos, giros, equilibrios...), mediante la comprensión y conocimiento de sus posibilidades motrices.
- EF3.1 - Identifica, comprende y respeta las normas y reglas de los juegos y actividades físicas.
- EF3.2 - Participa en los juegos y actividades.
- EF5.1 - Muestra interés por mejorar la competencia motriz.
- EF5.2 - Muestra interés por participar en actividades diversas.
- EF6.1 - Toma conciencia y reconoce el propio cuerpo y el de los demás.
- EF6.2 - Muestra respeto y aceptación por el propio cuerpo y el de los demás.
- EF8.1 - Toma conciencia, reflexiona y dialoga para resolver de situaciones conflictivas que puedan surgir en actividades físicas de distinta índole.
- EF10.1 - Reconoce posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.
- EF12.1 - Valora y respeta a las otras personas que participan en las actividades.
- EF12.2 - Muestra comprensión y cumplimiento de las normas de los juegos.
- EF12.3 - Valora el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

CONTENIDOS

- 1.1 - Toma de conciencia y aceptación del propio cuerpo, afianzando la confianza en sí mismo.
- 1.2 - Conocimiento de los segmentos corporales y observación de éstos en sí mismo y los demás.
- 1.3 - Identificación y conocimiento del cuerpo en relación con la tensión, relajación y respiración.
- 1.4 - Relación de las principales partes del cuerpo con los movimientos realizados.
- 1.5 - Afirmación de la lateralidad y discriminación de derecha e izquierda sobre sí y sobre los demás.
- 1.6 - Identificación y reconocimiento del lado dominante (ojo, brazo y pierna).
- 1.7 - Exploración y diferenciación de las posibilidades sensoriales del cuerpo (visión, audición, táctil, olfativa y cenestésica).
- 1.8 - Coordinación corporal (ojo, oído, tacto, cenestesia) con el movimiento.
- 1.9 - Posturas corporales. Corrección y elección de las más adecuadas para el desarrollo de los ejercicios.
- 1.10 - Experimentación de situaciones de equilibrio tanto estático como dinámico en diversas situaciones (base estable o inestable y modificando los puntos de apoyo).
- 1.11 - 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).
- 1.12 - Apreciación y cálculo de distancias en reposo y en movimiento, respecto a uno mismo, a los demás y diversos objetos.
- 1.13 - Dominio progresivo de la percepción temporal a través de sencillas nociones relacionadas con el tiempo (ritmos, secuencias, velocidad, duración).
- 1.14 - Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos y suspensiones, giros, lanzamientos y recepciones, transportes y conducciones).
- 1.15 - Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad.
- 2.1 - Adquisición de hábitos básicos de higiene corporal, alimentarios y posturales relacionados con la actividad física.
- 2.2 - Relación de la actividad física y de la alimentación con el bienestar y la salud.
- 2.3 - Movilidad corporal orientada a la salud.
- 2.4 - Respeto de las normas de uso de materiales y espacios en la práctica de actividades motrices.
- 2.5 - Toma de conciencia y aceptación del uso de ropa y calzado adecuados para una correcta práctica deportiva.
- 3.1 - Indagación y exploración de las posibilidades expresivas del cuerpo (tono muscular, mímica, gestos) y del movimiento (ritmo,

Ref.Doc.: InfProUDIComBas

Cód.Centro: 14004701

Fecha de generación: 24/07/2015 18:55:42



JUNTA DE ANDALUCÍA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
C.E.I.P. Miguel de Cervantes

Ref.Doc.: InfProUDI/ComBas

Cód.Centro: 14004701

Fecha de generación: 24/07/2015 18:55:42

espacio, tiempo).

3.6 - Participación y disfrute en actividades que supongan comunicación a través de las expresiones, el cuerpo y el movimiento.

3.7 - Respeto y aceptación hacia los demás por las formas de expresarse a través del cuerpo y el movimiento.

4.1 - Reflexión e interiorización sobre la importancia de cumplir las normas y reglas de los juegos.

4.2 - Utilización y respeto de reglas del juego para la organización de situaciones colectivas.

4.3 - Conocimiento y práctica de diferentes tipos de juegos: libres-organizados, sensoriales, simbólicos y cooperativos.

4.4 - Indagación y práctica de juegos populares y tradicionales propios de la cultura andaluza.

4.5 - Práctica y disfrute de juegos en los que se utilicen las habilidades básicas, fundamentalmente los desplazamientos.

4.6 - Aceptación de diferentes roles en el juego.

4.7 - Respeto y aceptación de las demás personas que participan en el juego.

4.8 - Participación activa en los juegos, buscando siempre el aspecto lúdico y recreativo.

4.9 - Espacios para desarrollar el juego: colegio, calles, plazas, campo ,etc, con gran arraigo en Andalucía.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Responder a situaciones motrices sencillas, identificando los movimientos (desplazamientos, lanzamientos, saltos, giros, equilibrios...) mediante la comprensión y conocimiento de sus posibilidades motrices y su intervención corporal ante la variedad de estímulos visuales, auditivos y táctiles.

3. Identificar, comprender y respetar las normas y reglas de los juegos y actividades físicas, mientras se participa, favoreciendo las buenas relaciones entre compañeros/as.

5. Mostrar interés por mejorar la competencia motriz y participar en actividades diversas.

6. Tomar conciencia y reconocer el propio cuerpo y el de los demás, mostrando respeto y aceptación por ambos.

8. Tomar conciencia de situaciones conflictivas que puedan surgir en actividades físicas de distinta índole.

10. Reconocer posibles riesgos en la práctica de la actividad física derivados de los materiales y espacios.

12. 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.

COMPETENCIAS

Aprender a aprender

Competencia sociales y cívicas

Competencias matemáticas y competencias básicas en ciencia y tecnología

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Transposición Didáctica

Tarea: Vamos a jugar juntos

ACTIVIDAD: Elegir nuestro juego

Se explica en que consisten los juegos cooperativos, por parte del maestro, y se orienta para hacer grupos de 5 compañeros/as y siempre que sean paritarios. En la última sesión de la unidad didáctica tendrán que exponer un juego de las sesiones anteriores y desarrollarlo con sus compañeros de clase

EJERCICIOS

1.- Escucha de la información del maestro

2.- Entrega y custodia de la ficha del juego

METODOLOGÍA

instrucción directa

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
1/2 sesión	Ficha de juegos; Pizarra	P. Reflexivo	Aula

ACTIVIDAD: Juguemos ahora

Se desarrollarán las sesiones de la unidad didáctica

EJERCICIOS

Ejercicio 1: Sesión 1: Juegos con ladrillos

Ejercicio 2: Sesión 2: Juegos de equilibrios

Ejercicio 3: Sesión 3: Juegos con paracaídas

Ejercicio 4: Sesión 4: Juegos cooperativos

Ejercicio 5: Sesión 5: Juegos con paracaídas

METODOLOGÍA

A través del juego los alumnos/as buscarán en equipo o en grupo las soluciones para el planteamiento presentado en el juego.

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
-----------------	----------	---------------------	------------



JUNTA DE ANDALUCÍA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
C.E.I.P. Miguel de Cervantes

ACTIVIDAD: Juguemos ahora			
5 y 1/2 sesiones	Materiales: aros, cuerdas, pelotas, ladrillos, periódicos, globos, paracaídas, zancos.	P. Creativo P. Deliberativo P. Práctico	Pista polideportiva, gimnasio y aseos

ACTIVIDAD: Nuestro juego			
Los alumnos/as exponen y desarrollan el contenido del juego que han elegido para hacerlo en la última sesión			
EJERCICIOS			
Sesión 6: recopilación de juegos de la unidad didáctica			
METODOLOGÍA			
Activa y participativa para desarrollar en la práctica el juego elegido por los compañeros/as del grupo			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
1 sesión	Materiales: aros, cuerdas, pelotas, ladrillos, periódicos, globos, paracaídas, zancos.	P. Analítico P. Deliberativo P. Práctico	Pista polideportiva o gimnasio y aseos

Valoración de lo aprendido

Tarea: Vamos a jugar juntos

INDICADORES		EF1.1 - Responde a situaciones motrices sencillas identificando los movimientos (desplazamientos, lanzamientos, saltos, giros, equilibrios...), mediante la comprensión y conocimiento de sus posibilidades motrices.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN			
		Observación directa	
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No identifica sus movimientos como desplazamientos, giros, saltos y equilibrios	Identifica sus movimientos como desplazamientos, giros, saltos y equilibrios	Identifica sus movimientos (desplazamientos, giros, saltos y equilibrios) y ajusta a veces al juego	Identifica sus movimientos (desplazamientos, giros, saltos y equilibrios) y ajusta siempre al juego

INDICADORES		EF12.2 - Muestra comprensión y cumplimiento de las normas de los juegos.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Observación directa, Test de control	
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No comprende ni cumple las normas de los juegos	Comprende y cumple las normas de los juegos	Comprende y cumple las normas de los juegos estableciendo a veces relaciones constructivas	Comprende y cumple las normas de los juegos estableciendo siempre relaciones constructivas

INDICADORES		EF12.3 - Valora el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Observación directa	
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No participa en el juego y no se relaciona con los demás	Participa en el juego disfrutando y se relaciona con los demás pero sin colaborar	Participa en el juego disfrutando y se relaciona con los demás colaborando en algunas ocasiones	Participa en el juego disfrutando y se relaciona con los demás colaborando siempre en el juego



JUNTA DE ANDALUCÍA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
C.E.I.P. Miguel de Cervantes

Ref.Doc.: InfProUDIComBas

INDICADORES		LCL6.1 - Comprende el sentido global de un texto leído en voz alta.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Observación directa	
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No comprende el sentido del juego que es leído por los compañeros/as	Comprende el sentido del juego leído por los compañeros/as	Comprende el sentido del juego leído en voz alta y hace preguntas sobre el mismo	Comprende el sentido del juego leído en voz alta y ofrece soluciones sobre el mismo

INDICADORES		LCL9.2 - Aplica las normas gramaticales y ortográficas sencillas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación y los aspectos formales de los diferentes textos. Cuaderno de Clase	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN			
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No aplica normas gramaticales y ortográficas sencillas, ni cuida la caligrafía	Aplica normas gramaticales y ortográficas sencilla pero cuida la caligrafía	Aplica normas gramaticales y ortográficas sencillas, cuida la caligrafía y tiene presentación aceptable	Aplica normas gramaticales y ortográficas sencillas, cuida la caligrafía y presentación buena

Cód Centro: 14004701

INDICADORES		VSC5.1 - Colabora activamente en actividades cooperativas, detectando los sentimientos y pensamientos que subyacen en lo que se está diciendo, escuchando activamente y demostrando interés por las otras personas.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Observación directa, Test de control	
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No colabora en actividades cooperativas	Colabora activamente en actividades cooperativas	Colabora activamente en actividades cooperativas, comprendiendo algunas veces lo que hacen los demás	Colabora activamente en actividades cooperativas, comprendiendo lo que hacen los demás y ayudándolos

Fecha de generación: 24/07/2015 18:55:42

INDICADORES		VSC6.1 - Respeta, comprende, acepta, y aprecia positivamente las diferencias individuales, valorando las cualidades de otras personas.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Observación directa	
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No respeta, comprende, acepta y aprecia las diferencias de los demás	Respeta, comprende, acepta, y aprecia positivamente las diferencias de los demás	Respeta, comprende, acepta, y aprecia diferencias de los demás valorando a veces sus cualidades	Respeta, comprende, acepta, y aprecia diferencias de los demás valorando siempre sus cualidades



JUNTA DE ANDALUCÍA**CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN**
C.E.I.P. Miguel de Cervantes**INFORME DE PROGRAMACIÓN (UDI)****Año académico:** 2014/2015**Curso:** 1º de Educ. Prima.**Título:** Juegos cooperativos

Justificación: En el primer ciclo los niños/as aún son muy egocéntricos e intentan hacer las tareas o actividades por ellos mismos sin ayuda de los demás. No están acostumbrados a trabajar en equipo, compartir experiencias con sus compañeros ni ceder el liderazgo a nadie, por lo que en todo momento les gusta sentirse protagonistas de la mayoría de situaciones. Con esta unidad didáctica de ¿juegos cooperativos? lo que se pretende es fomentar la cooperación entre todos los alumnos, en la que todos tengan la posibilidad de participar y relacionarse con los demás para conseguir un mismo objetivo.

Concreción Curricular**Lengua Castellana y Literatura****OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

LCL1.2 - Se expresa respetuosamente hacia el resto de interlocutores.
 LCL1.4 - Comprende el contenido de mensajes verbales y no verbales.
 LCL2.2 - Utiliza el lenguaje oral para comunicarse y aprender escuchando.
 LCL3.1 - Capta el sentido global de textos orales de uso habitual e identifica la información más relevante e ideas elementales.
 LCL6.1 - Comprende el sentido global de un texto leído en voz alta.
 LCL9.2 - Aplica las normas gramaticales y ortográficas sencillas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación y los aspectos formales de los diferentes textos.

CONTENIDOS

1.1 - Situaciones de comunicación, espontáneas o dirigidas, utilizando un discurso ordenado y coherente: asambleas, conversaciones, simulaciones, presentaciones y normas de cortesía habituales (disculpas, agradecimientos, felicitaciones...).

1.2 - Comprensión y expresión de mensajes verbales y no verbales mediante el uso de estrategias: atención, retención, anticipación del contenido y de la situación mediante el contexto, identificación del sentido global.

1.3 - Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: participación; escucha; respeto al turno de palabra; preguntar y responder para averiguar el significado de expresiones y palabras, respeto por los sentimientos, experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los demás.

1.4 - Expresión y reproducción de textos orales (narrativos: cuentos populares, trabalenguas, adivinanzas experiencias; descriptivos: descripciones de personas, animales y cosas; expositivos: formulación de preguntas sobre un tema, simulación de conversaciones, exposición de hechos sobre temas conocidos, solicitudes, utilización de fórmulas de cortesía; instructivos: reglas de juegos, instrucciones para llegar a un lugar, recetas, avisos y notas; argumentativos: refranes, diseño de anuncios, expresión de preferencias; predictivos: formulación de hipótesis sobre el desenlace de cuentos...).

1.5 - Reproducción de textos literarios orales y recitados de poemas, adivinanzas, retahílas, canciones, trabalenguas...

1.6 - Comprensión de textos orales con finalidad didáctica y de uso cotidiano.

1.7 - Identificación de las palabras clave como estrategia de comprensión de los mensajes. Deducción de las palabras por el contexto.

2.2 - Comprensión de textos leídos en voz alta y en silencio.

2.4 - Estrategias para la comprensión lectora de textos: título. Ilustraciones. Palabras clave. Relectura. Anticipación de hipótesis. Diccionario. Sentido global del texto. Ideas principales.

2.6 - Iniciación a la construcción de conocimientos a partir de informaciones procedentes de diferentes fuentes documentales (libros, prensa, webs...) acordes a su edad.

3.1 - Escritura individual o colectiva de textos creativos, copiados o dictados con diferentes intenciones tanto del ámbito escolar como social con una caligrafía, orden y limpieza adecuada y con un vocabulario en consonancia con el nivel educativo. Plan de escritura.

3.2 - Planificación de textos: definir la estructura y organización de las ideas para escribir textos narrativos, descriptivos y explicativos.

3.3 - Producción de textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal con intención informativa: carteles, anuncios, tebeos, avisos, adivinanzas, refranes, trabalenguas, chistes, normas de convivencia, normas de juegos, reglas ortográficas sencillas, horarios, notas sencillas, felicitaciones, postales, invitaciones, agendas escolares, etc.

3.4 - Iniciación a la organización y representación de textos de forma creativa utilizando herramientas de edición de contenidos digitales.

3.5 - Revisión de un texto para mejorarlo con la colaboración de los compañeros y compañeras y teniendo en cuenta la ayuda de guías textuales (organizadores lógicos).

3.6 - Aplicación de las normas ortográficas y signos de puntuación (punto, coma, signos de entonación).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Participar en situaciones de comunicación del aula, reconociendo el mensaje verbal y no verbal en distintas situaciones cotidianas orales y respetando las normas del intercambio comunicativo desde la escucha y el respeto por las ideas, sentimientos y emociones de

Ref.Doc.: InfProUDIComBas

Cód.Centro: 14004701

Fecha de generación: 24/07/2015 18:55:42



JUNTA DE ANDALUCÍA**CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN**
C.E.I.P. Miguel de Cervantes**INFORME DE PROGRAMACIÓN (UDI)****Año académico:** 2014/2015**Curso:** 1º de Educ. Prima.**Título:** Juegos cooperativos

Justificación: En el primer ciclo los niños/as aún son muy egocéntricos e intentan hacer las tareas o actividades por ellos mismos sin ayuda de los demás. No están acostumbrados a trabajar en equipo, compartir experiencias con sus compañeros ni ceder el liderazgo a nadie, por lo que en todo momento les gusta sentirse protagonistas de la mayoría de situaciones. Con esta unidad didáctica de ¿juegos cooperativos?, lo que se pretende es fomentar la cooperación entre todos los alumnos, en la que todos tengan la posibilidad de participar y relacionarse con los demás para conseguir un mismo objetivo.

Concreción Curricular**Lengua Castellana y Literatura****OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

LCL1.2 - Se expresa respetuosamente hacia el resto de interlocutores.
 LCL1.4 - Comprende el contenido de mensajes verbales y no verbales.
 LCL2.2 - Utiliza el lenguaje oral para comunicarse y aprender escuchando.
 LCL3.1 - Capta el sentido global de textos orales de uso habitual e identifica la información más relevante e ideas elementales.
 LCL6.1 - Comprende el sentido global de un texto leído en voz alta.
 LCL9.2 - Aplica las normas gramaticales y ortográficas sencillas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación y los aspectos formales de los diferentes textos.

CONTENIDOS

1.1 - Situaciones de comunicación, espontáneas o dirigidas, utilizando un discurso ordenado y coherente: asambleas, conversaciones, simulaciones, presentaciones y normas de cortesía habituales (disculpas, agradecimientos, felicitaciones...).

1.2 - Comprensión y expresión de mensajes verbales y no verbales mediante el uso de estrategias: atención, retención, anticipación del contenido y de la situación mediante el contexto, identificación del sentido global.

1.3 - Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: participación; escucha; respeto al turno de palabra; preguntar y responder para averiguar el significado de expresiones y palabras, respeto por los sentimientos, experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los demás.

1.4 - Expresión y reproducción de textos orales (narrativos: cuentos populares, trabalenguas, adivinanzas experiencias; descriptivos: descripciones de personas, animales y cosas; expositivos: formulación de preguntas sobre un tema, simulación de conversaciones, exposición de hechos sobre temas conocidos, solicitudes, utilización de fórmulas de cortesía; instructivos: reglas de juegos, instrucciones para llegar a un lugar, recetas, avisos y notas; argumentativos: refranes, diseño de anuncios, expresión de preferencias; predictivos: formulación de hipótesis sobre el desenlace de cuentos...).

1.5 - Reproducción de textos literarios orales y recitados de poemas, adivinanzas, retahílas, canciones, trabalenguas...

1.6 - Comprensión de textos orales con finalidad didáctica y de uso cotidiano.

1.7 - Identificación de las palabras clave como estrategia de comprensión de los mensajes. Deducción de las palabras por el contexto.

2.2 - Comprensión de textos leídos en voz alta y en silencio.

2.4 - Estrategias para la comprensión lectora de textos: título. Ilustraciones. Palabras clave. Relectura. Anticipación de hipótesis. Diccionario. Sentido global del texto. Ideas principales.

2.6 - Iniciación a la construcción de conocimientos a partir de informaciones procedentes de diferentes fuentes documentales (libros, prensa, webs...) acordes a su edad.

3.1 - Escritura individual o colectiva de textos creativos, copiados o dictados con diferentes intenciones tanto del ámbito escolar como social con una caligrafía, orden y limpieza adecuada y con un vocabulario en consonancia con el nivel educativo. Plan de escritura.

3.2 - Planificación de textos: definir la estructura y organización de las ideas para escribir textos narrativos, descriptivos y explicativos.

3.3 - Producción de textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal con intención informativa: carteles, anuncios, tebeos, avisos, adivinanzas, refranes, trabalenguas, chistes, normas de convivencia, normas de juegos, reglas ortográficas sencillas, horarios, notas sencillas, felicitaciones, postales, invitaciones, agendas escolares, etc.

3.4 - Iniciación a la organización y representación de textos de forma creativa utilizando herramientas de edición de contenidos digitales.

3.5 - Revisión de un texto para mejorarlo con la colaboración de los compañeros y compañeras y teniendo en cuenta la ayuda de guías textuales (organizadores lógicos).

3.6 - Aplicación de las normas ortográficas y signos de puntuación (punto, coma, signos de entonación).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Participar en situaciones de comunicación del aula, reconociendo el mensaje verbal y no verbal en distintas situaciones cotidianas orales y respetando las normas del intercambio comunicativo desde la escucha y el respeto por las ideas, sentimientos y emociones de

Ref.Doc.: InfProUDIComBas

Cód.Centro: 14004701

Fecha de generación: 24/07/2015 18:55:42



JUNTA DE ANDALUCÍA**CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN**
C.E.I.P. Miguel de Cervantes

los demás.

2. Expresar oralmente de manera organizada sus propias ideas, con una articulación, ritmo, entonación y volumen apropiados y adecuando progresivamente su vocabulario, siendo capaz de aprender escuchando.
3. Captar el sentido global de textos orales de uso habitual, identificando la información más relevante e ideas elementales.
6. Comprender el sentido global de un texto leído en voz alta, preguntando sobre las palabras no conocidas y respondiendo a preguntas formuladas sobre lo leído, adquiriendo progresivamente un vocabulario adecuado.
9. Redactar, reescribir y resumir diferentes tipos de textos relacionados con la experiencia infantil, atendiendo a modelos claros con diferentes intenciones comunicativas, aplicando las normas gramaticales y ortográficas sencillas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación y los aspectos formales de los diferentes textos, desarrollando el plan escritor mediante la creación individual o grupal de cuentos, tarjetas de conmemoración, realizando una lectura en público.

COMPETENCIAS

Aprender a aprender
Competencia en comunicación lingüística
Competencia sociales y cívicas

Transposición Didáctica

Tarea: Vamos a jugar juntos

ACTIVIDAD: Elegir nuestro juego

Se explica en que consisten los juegos cooperativos, por parte del maestro, y se orienta para hacer grupos de 5 compañeros/as y siempre que sean paritarios. En la última sesión de la unidad didáctica tendrán que exponer un juego de las sesiones anteriores y desarrollarlo con sus compañeros de clase

EJERCICIOS

- 1.- Escucha de la información del maestro
- 2.- Entrega y custodia de la ficha del juego

METODOLOGÍA

instrucción directa

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
1/2 sesión	Ficha de juegos; Pizarra	P. Reflexivo	Aula

ACTIVIDAD: Juguemos ahora

Se desarrollarán las sesiones de la unidad didáctica

EJERCICIOS

- Ejercicio 1: Sesión 1: Juegos con ladrillos
Ejercicio 2: Sesión 2: Juegos de equilibrios
Ejercicio 3: Sesión 3: Juegos con paracaídas
Ejercicio 4: Sesión 4: Juegos cooperativos
Ejercicio 5: Sesión 5: Juegos con paracaídas

METODOLOGÍA

A través del juego los alumnos/as buscarán en equipo o en grupo las soluciones para el planteamiento presentado en el juego.

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
5 y 1/2 sesiones	Materiales: aros, cuerdas, pelotas, ladrillos, periódicos, globos, paracaídas, zancos.	P. Creativo P. Deliberativo P. Práctico	Pista polideportiva, gimnasio y aseos

ACTIVIDAD: Nuestro juego

Los alumnos/as exponen y desarrollan el contenido del juego que han elegido para hacerlo en la última sesión

EJERCICIOS

Sesión 6: recopilación de juegos de la unidad didáctica

METODOLOGÍA

Activa y participativa para desarrollar en la práctica el juego elegido por los compañeros/as del grupo

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
1 sesión	Materiales: aros, cuerdas, pelotas, ladrillos, periódicos, globos, paracaídas, zancos.	P. Analítico P. Deliberativo P. Práctico	Pista polideportiva o gimnasio y aseos

Valoración de lo aprendido

JUNTA DE ANDALUCÍA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
C.E.I.P. Miguel de Cervantes

Tarea: Vamos a jugar juntos

Ref.Doc.: InfProUDJComBas

Cód.Centro: 14004701

Fecha de generación: 24/07/2015 18:55:42

INDICADORES		EF1.1 - Responde a situaciones motrices sencillas identificando los movimientos (desplazamientos, lanzamientos, saltos, giros, equilibrios...), mediante la comprensión y conocimiento de sus posibilidades motrices.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN			
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No identifica sus movimientos como desplazamientos, giros, saltos y equilibrios	Identifica sus movimientos como desplazamientos, giros, saltos y equilibrios	Identifica sus movimientos (desplazamientos, giros, saltos y equilibrios) y ajusta a veces al juego	Identifica sus movimientos (desplazamientos, giros, saltos y equilibrios) y ajusta siempre al juego

INDICADORES		EF12.2 - Muestra comprensión y cumplimiento de las normas de los juegos.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Observación directa, Test de control	
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No comprende ni cumple las normas de los juegos	Comprende y cumple las normas de los juegos	Comprende y cumple las normas de los juegos estableciendo a veces relaciones constructivas	Comprende y cumple las normas de los juegos estableciendo siempre relaciones constructivas

INDICADORES		EF12.3 - Valora el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Observación directa	
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No participa en el juego y no se relaciona con los demás	Participa en el juego disfrutando y se relaciona con los demás pero sin colaborar	Participa en el juego disfrutando y se relaciona con los demás colaborando en algunas ocasiones	Participa en el juego disfrutando y se relaciona con los demás colaborando siempre en el juego

INDICADORES		LCL6.1 - Comprende el sentido global de un texto leído en voz alta.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Observación directa	
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No comprende el sentido del juego que es leído por los compañeros/as	Comprende el sentido del juego leído por los compañeros/as	Comprende el sentido del juego leído en voz alta y hace preguntas sobre el mismo	Comprende el sentido del juego leído en voz alta y ofrece soluciones sobre el mismo

INDICADORES		LCL9.2 - Aplica las normas gramaticales y ortográficas sencillas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación y los aspectos formales de los diferentes textos.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN			
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No aplica normas gramaticales y ortográficas sencillas, ni cuida la caligrafía	Aplica normas gramaticales y ortográficas sencilla pero cuida la caligrafía	Aplica normas gramaticales y ortográficas sencillas, cuida la caligrafía y tiene presentación aceptable	Aplica normas gramaticales y ortográficas sencillas, cuida la caligrafía y presentación buena



JUNTA DE ANDALUCÍA**CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
C.E.I.P. Miguel de Cervantes**

Ref.Doc.: InfProUDIComBas

INDICADORES		VSC5.1 - Colabora activamente en actividades cooperativas, detectando los sentimientos y pensamientos que subyacen en lo que se está diciendo, escuchando activamente y demostrando interés por las otras personas.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Observación directa, Test de control	
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No colabora en actividades cooperativas	Colabora activamente en actividades cooperativas	Colabora activamente en actividades cooperativas, comprendiendo algunas veces lo que hacen los demás	Colabora activamente en actividades cooperativas, comprendiendo lo que hacen los demás y ayudándolos

INDICADORES		VSC6.1 - Respeta, comprende, acepta, y aprecia positivamente las diferencias individuales, valorando las cualidades de otras personas.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Observación directa	
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No respeta, comprende, acepta y aprecia las diferencias de los demás	Respeta, comprende, acepta, y aprecia positivamente las diferencias de los demás	Respeta, comprende, acepta, y aprecia diferencias de los demás valorando a veces sus cualidades	Respeta, comprende, acepta, y aprecia diferencias de los demás valorando siempre sus cualidades

Cód.Centro: 14004701

Fecha de generación: 24/07/2015 18:55:42



JUNTA DE ANDALUCÍA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
C.E.I.P. Miguel de Cervantes

INFORME DE PROGRAMACIÓN (UDI)

Año académico: 2014/2015

Curso: 1º de Educ. Prima.

Título: Juegos cooperativos

Justificación: En el primer ciclo los niños/as aún son muy egocéntricos e intentan hacer las tareas o actividades por ellos mismos sin ayuda de los demás. No están acostumbrados a trabajar en equipo, compartir experiencias con sus compañeros ni ceder el liderazgo a nadie, por lo que en todo momento les gusta sentirse protagonistas de la mayoría de situaciones. Con esta unidad didáctica de ¿juegos cooperativos? lo que se pretende es fomentar la cooperación entre todos los alumnos, en la que todos tengan la posibilidad de participar y relacionarse con los demás para conseguir un mismo objetivo.

Concreción Curricular

Valores sociales y cívicos

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- VSC2.3 - 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.
- VSC4.1 - Establece relaciones comunicativas respetuosas y de confianza con los iguales y las personas adultas.
- VSC5.1 - Colabora activamente en actividades cooperativas, detectando los sentimientos y pensamientos que subyacen en lo que se está diciendo, escuchando activamente y demostrando interés por las otras personas.
- VSC6.1 - Respeta, comprende, acepta, y aprecia positivamente las diferencias individuales, valorando las cualidades de otras personas.
- VSC7.2 - Se inicia en el trabajo en equipo.
- VSC9.2 - Asimila la no discriminación de otros por razones variadas.

CONTENIDOS

- 1.1 - Identidad, autonomía y responsabilidad personal.
- 1.2 - La dignidad humana.
- 1.3 - La mejora de la autoestima.
- 1.4 - Desarrollo y regulación de los sentimientos y las emociones.
- 2.1 - Normas para el mantenimiento de conversaciones respetuosas.
- 2.2 - El trabajo cooperativo y solidario en grupo, desarrollando el concepto de bien común.
- 2.3 - Habilidades básicas necesarias para el desarrollo de una escucha activa y eficaz.
- 2.4 - Desarrollo de habilidades y actitudes asertivas en la convivencia diaria.
- 2.5 - Establecimiento de relaciones interpersonales basadas en la tolerancia y el respeto.
- 2.6 - Las diferencias individuales y sociales: asimilación y valoración.
- 3.3 - Percepción de las necesidades de otros, presentando buena disposición para recibir y ofrecer ayuda.
- 3.4 - Participación en actividades lúdicas grupales, valorando la unión de esfuerzos para un objetivo común.
- 3.6 - Conocimiento y respeto de las normas de convivencia en casa, aula, grupo de amigos, colegio.
- 3.11 - Identificación y análisis de desigualdades sociales.
- 3.12 - Reconocimiento y explicación de conflictos habituales desde el punto de vista de las dos partes.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2. Actuar con autonomía, seguridad y motivación a la hora de enfrentarse a las tareas y problemas diarios, reconociendo e identificando sus límites y posibilidades, así como los problemas sociales y cívicos que se encuentra a la hora de contribuir a la consecución de los objetivos individuales y colectivos con responsabilidad.
4. Comunicarse de manera verbal y no verbal adecuadamente, expresando sentimientos y emociones y aceptando los de los demás. Identificar los factores de la comunicación interpersonal que generan barreras y los que crean cercanía.
5. Participar activamente en actividades cooperativas con actitud de respeto y escucha, expresando con lenguaje positivo y abiertamente sus ideas, opiniones y sentimientos, defendiéndolas sin desmerecer las aportaciones de los demás y demostrando interés por los otros.
6. Establece relaciones respetuosas y cooperativas, basadas en la amistad, el afecto y la confianza mutua, respetando y aceptando las diferencias individuales y valorando las cualidades de los demás.
7. Participar activamente para resolver situaciones conflictivas e iniciarse en el trabajo en equipo.
9. Identificar los derechos del niño en su conjunto y los derechos universales, así como asimilar la no discriminación de otros por razones diversas.

COMPETENCIAS

Ref.Doc.: InfProUDIComBas

Cód.Centro: 14004701

Fecha de generación: 24/07/2015 18:55:42



JUNTA DE ANDALUCÍA**CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN**
C.E.I.P. Miguel de Cervantes

Competencia en comunicación lingüística
Competencia sociales y cívicas
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Transposición Didáctica**Tarea:** Vamos a jugar juntos**ACTIVIDAD:** Elegir nuestro juego

Se explica en que consisten los juegos cooperativos, por parte del maestro, y se orienta para hacer grupos de 5 compañeros/as y siempre que sean paritarios. En la última sesión de la unidad didáctica tendrán que exponer un juego de las sesiones anteriores y desarrollarlo con sus compañeros de clase

EJERCICIOS

- 1.- Escucha de la información del maestro
- 2.- Entrega y custodia de la ficha del juego

METODOLOGÍA

instrucción directa

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
1/2 sesión	Ficha de juegos; Pizarra	P. Reflexivo	Aula

Ref.Doc.: InfProUDIComBas

ACTIVIDAD: Juguemos ahora

Se desarrollarán las sesiones de la unidad didáctica

EJERCICIOS

- Ejercicio 1: Sesión 1: Juegos con ladrillos
Ejercicio 2: Sesión 2: Juegos de equilibrios
Ejercicio 3: Sesión 3: Juegos con paracaídas
Ejercicio 4: Sesión 4: Juegos cooperativos
Ejercicio 5: Sesión 5: Juegos con paracaídas

METODOLOGÍA

A través del juego los alumnos/as buscarán en equipo o en grupo las soluciones para el planteamiento presentado en el juego.

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
5 y 1/2 sesiones	Materiales: aros, cuerdas, pelotas, ladrillos, periódicos, globos, paracaídas, zancos.	P. Creativo P. Deliberativo P. Práctico	Pista polideportiva, gimnasio y aseos

Cód.Centro: 14004701

ACTIVIDAD: Nuestro juego

Los alumnos/as exponen y desarrollan el contenido del juego que han elegido para hacerlo en la última sesión

EJERCICIOS

Sesión 6: recopilación de juegos de la unidad didáctica

METODOLOGÍA

Activa y participativa para desarrollar en la práctica el juego elegido por los compañeros/as del grupo

TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
1 sesión	Materiales: aros, cuerdas, pelotas, ladrillos, periódicos, globos, paracaídas, zancos.	P. Analítico P. Deliberativo P. Práctico	Pista polideportiva o gimnasio y aseos

Fecha de generación: 24/07/2015 18:55:42

Valoración de lo aprendido**Tarea:** Vamos a jugar juntos

JUNTA DE ANDALUCÍA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
C.E.I.P. Miguel de Cervantes

Ref.Doc.: InfProUDIComBas

Cód Centro: 14004701

Fecha de generación: 24/07/2015 18:55:42

INDICADORES		EF1.1 - Responde a situaciones motrices sencillas identificando los movimientos (desplazamientos, lanzamientos, saltos, giros, equilibrios...), mediante la comprensión y conocimiento de sus posibilidades motrices.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Observación directa	
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No identifica sus movimientos como desplazamientos, giros, saltos y equilibrios	Identifica sus movimientos como desplazamientos, giros, saltos y equilibrios	Identifica sus movimientos (desplazamientos, giros, saltos y equilibrios) y ajusta a veces al juego	Identifica sus movimientos (desplazamientos, giros, saltos y equilibrios) y ajusta siempre al juego

INDICADORES		EF12.2 - Muestra comprensión y cumplimiento de las normas de los juegos.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Observación directa, Test de control	
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No comprende ni cumple las normas de los juegos	Comprende y cumple las normas de los juegos	Comprende y cumple las normas de los juegos estableciendo a veces relaciones constructivas	Comprende y cumple las normas de los juegos estableciendo siempre relaciones constructivas

INDICADORES		EF12.3 - Valora el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Observación directa	
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No participa en el juego y no se relaciona con los demás	Participa en el juego disfrutando y se relaciona con los demás pero sin colaborar	Participa en el juego disfrutando y se relaciona con los demás colaborando en algunas ocasiones	Participa en el juego disfrutando y se relaciona con los demás colaborando siempre en el juego

INDICADORES		LCL6.1 - Comprende el sentido global de un texto leído en voz alta.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Observación directa	
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No comprende el sentido del juego que es leído por los compañeros/as	Comprende el sentido del juego leído por los compañeros/as	Comprende el sentido del juego leído en voz alta y hace preguntas sobre el mismo	Comprende el sentido del juego leído en voz alta y ofrece soluciones sobre el mismo

INDICADORES		LCL9.2 - Aplica las normas gramaticales y ortográficas sencillas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación y los aspectos formales de los diferentes textos.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Cuaderno de Clase	
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No aplica normas gramaticales y ortográficas sencillas, ni cuida la caligrafía	Aplica normas gramaticales y ortográficas sencillas pero cuida la caligrafía	Aplica normas gramaticales y ortográficas sencillas, cuida la caligrafía y tiene presentación aceptada	Aplica normas gramaticales y ortográficas sencillas, cuida la caligrafía y presentación buena



JUNTA DE ANDALUCÍA**CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN**
C.E.I.P. Miguel de Cervantes

Ref.Doc.: InfProUD(ComBas

Cód. Centro: 14004701

Fecha de generación: 24/07/2015 18:55:42



INDICADORES		VSC5.1 - Colabora activamente en actividades cooperativas, detectando los sentimientos y pensamientos que subyacen en lo que se está diciendo, escuchando activamente y demostrando interés por las otras personas.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Observación directa, Test de control	
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No colabora en actividades cooperativas	Colabora activamente en actividades cooperativas	Colabora activamente en actividades cooperativas, comprendiendo algunas veces lo que hacen los demás	Colabora activamente en actividades cooperativas, comprendiendo lo que hacen los demás y ayudándolos

INDICADORES		VSC6.1 - Respeta, comprende, acepta, y aprecia positivamente las diferencias individuales, valorando las cualidades de otras personas.	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Observación directa	
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
No respeta, comprende, acepta y aprecia las diferencias de los demás	Respeta, comprende, acepta, y aprecia positivamente las diferencias de los demás	Respeta, comprende, acepta, y aprecia diferencias de los demás valorando a veces sus cualidades	Respeta, comprende, acepta, y aprecia diferencias de los demás valorando siempre sus cualidades

