

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

## **EDUCACIÓN FÍSICA**

### (MODIFICACIÓN PARCIAL POR EDUCACIÓN A DISTANCIA)

### **2º DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**CURSO 2019-2020**

<b>ELABORADA POR:</b> César del Río	<b>REVISADA POR:</b>  Jefatura de Estudios	<b>APROBADA POR:</b>  Claustro de profesores
<b>FECHA: 1- 10- 19</b>	<b>FECHA:1/10/2019</b>	<b>FECHA:</b>

## INDICE

1. Objetivos generales de EF para toda la etapa de E.Primaria
2. Objetivos generales de EF para 1º de Educación Primaria
3. Contribución de EF al desarrollo de las competencias básicas
4. Contenidos y distribución temporal
5. Criterios metodológicos y estrategias didácticas generales
6. Materiales y recursos didácticos
7. Criterios e instrumentos de Evaluación
8. Estándares de aprendizaje
9. Criterios de calificación
10. Criterios de promoción
11. Medidas de atención a la diversidad e inclusión
12. Actividades complementarias
13. Utilización de las TIC
14. Estrategias de animación a la lectura y desarrollo de la expresión oral y escrita
15. Procedimientos para revisar y valorar la programación didáctica.
16. Unidades Didácticas

## **OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA PARA LA ETAPA DE PRIMARIA**

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía respetando y defendiendo los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
  
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en uno mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.
  
- Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales en los que se relacionan.
  
- Conocer, comprender y respetar las diferencias culturales y personales, la igualdad de derechos y oportunidades para todas las personas y la no discriminación de personas con discapacidad.
  
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
  
- Valorar la higiene y la salud, conocer y respetar el cuerpo humano, y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
  
- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

## **OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA PARA 1º PRIMARIA**

1. Reconocer las diferentes partes del cuerpo descubriendo sus posibilidades de movimiento.
2. Reforzar la lateralidad.
3. Adoptar una correcta actitud postural.
4. Desarrollar el equilibrio corporal estático y dinámico.
5. Iniciarse en hábitos de higiene corporal después del ejercicio físico.
6. Disfrutar de la actividad física, independientemente de los resultados.
7. Desarrollar las Capacidades y Habilidades Físicas Básicas.
8. Consolidar las nociones topológicas básicas en estático respecto a sí mismo y los demás.
9. Adecuar el movimiento a partir de estímulos sensoriales.
10. Orientación espacial. Percibir el espacio y los elementos que lo integran. Situación, dirección, orientación y apreciación de velocidades y distancias.
11. Acepta a sus compañeros, respeta las normas del juego establecidas y controla conductas que desestabilicen la armonía del grupo mediante los juegos de cooperación y oposición.
12. Participa activamente en las actividades físicas que se celebran en el colegio y su entorno.
13. Adecuar los movimientos corporales a ritmos sencillos.
14. Desarrollar la creatividad utilizando el cuerpo como respuesta imaginativa.
15. Resolver problemas de esquemas motrices básicos ya conocidos, así como la inclusión de otros nuevos.

## CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA A LA CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

La Educación Física contribuye fundamentalmente al desarrollo **de la Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:**

- Mejora de las posibilidades motrices mediante la percepción e interacción apropiado del propio cuerpo en movimiento y reposo en un espacio determinado.
- Valoración de la preservación de la salud mediante el conocimiento, la práctica y valoración de la actividad física.
- Adquisición hábitos saludables y de mejora y mantenimiento de la condición física para el tiempo de la escolaridad y que pueden servir a lo largo de la vida.
- Aprendizaje y valoración de la actividad física para obtener un equilibrio psicofísico y prevención del sedentarismo y alternativa en el tiempo de ocio.

Desarrollo de las **Competencias Sociales y Cívicas :**

- Educación de las Habilidades Sociales derivadas de las dinámicas de clase y según el entorno donde se desarrolla.
- Facilitación de la relación, la integración y el respeto en la clase; y desarrollo de la cooperación y la solidaridad.
- Elaboración y aceptación de reglas para el funcionamiento colectivo, valorando y respetando la diversidad.
- Aceptación de las posibilidades y limitaciones propias y ajenas.
- Cumplimiento de normas que rigen los juegos para mejorar la convivencia.
- Negociación por medio del diálogo para solucionar conflictos derivados de la actividad, juego y competencia deportiva.
- Conocimiento de la riqueza cultural mediante la práctica de diferentes juegos y danzas de las diversas regiones de España y de otros países.

Adquisición de **Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales :**

- Expresión de ideas y sentimientos creativos mediante la exploración y utilización de las posibilidades y recursos del cuerpo y el movimiento.
- Reconocimiento y apreciación de las manifestaciones culturales específicas de la motricidad humana, tales como los deportes y, los juegos tradicionales, actividades deportivas y danzas como patrimonios de los pueblos.
- Acercamiento al fenómeno del espectáculo deportivo por medio del análisis y reflexión crítica de la violencia y atentados a la dignidad humana que se producen.

Consecución de de la **Competencia de Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor :**

- Toma de decisiones con progresiva autonomía en situaciones en la que se debe manifestar autosuperación, perseverancia y actitud positiva.
- Protagonismo del alumnado en aspectos de organización individual y colectiva de actividades físicas , deportivas y expresivas.

Contribución a la **Competencia de aprender a aprender:**

- Conocimiento de sí mismo y de las propias posibilidades y carencias tomando como punto de partida pautas variadas de aprendizaje motor que nos lleve a aprendizajes más complejos. (GENERAR AUTOCONFIANZA).
- Facilitar los recursos de cooperación por medio de proyectos comunes en actividades físicas.

Contribuciones a la **Competencia Digital:**

- Valoración crítica de los mensajes de los medios de comunicación en referencia a lo corporal que pueden dañar la propia imagen corporal o creación de estereotipos nocivos.

Adquisición de **Competencias en comunicación lingüística:**

- Utilización de gran variedad de intercambios comunicativos, del uso de normas que las rigen y del vocabulario específico del área que la Educación Física aporta.

## **CONTENIDOS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL**

- 1. Partes del cuerpo y articulaciones.**
- 2. Izquierda y derecha en sí mismo.**
- 3. Relaciones topológicas.**
- 4. Percepción espacio-temporal.**
- 5. Tono y actitud corporal.**
- 6. Vivenciación propioceptiva, conciencia postural, equilibrio.**
- 7. Posibilidades de movimiento.**
- 8. Percepción, identificación y representación del propio cuerpo y de los demás.**
- 9. Relajación global y respiración en situaciones estáticas.**
- 10. Experimentación y toma de conciencia de la movilidad del eje corporal.**
- 11. Coordinación visomotora.**
- 12. Coordinación dinámica general en espacios habituales.**
- 13. Apreciación de dimensiones espaciales, agrupaciones y dispersión de objetos, llenado de espacios.**
- 14. Habilidades Motrices Básicas: desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones.**
15. Actividades de adversario/contacto: juegos de contacto corporal, juegos de lucha, juegos de oposición, juegos tradicionales.
16. Actividades de cancha dividida: juegos de cancha dividida, combinación de actividades con redes a diferentes alturas, etc.

17. Anticipación perceptiva (prever la trayectoria, situarse detrás del móvil, posición estable, etc.), integración del conjunto implemento-móvil (dominio y control del conjunto, zona de impacto en el implemento, inclinación del implemento, control de la fuerza, distancia entre el lugar el impacto y la mano, etc.).
18. Actividades de cooperación: juegos tradicionales (comba, torres humanas, etc.), los juegos cooperativos, los desafíos físicos cooperativos, los cuentos motores cooperativos, los relevos, etc.
19. Ajuste de la motricidad a la de los demás, sincronización de acciones, utilización común de estrategias básicas de juego (anticipación), práctica de actividades cooperativas que supongan un esfuerzo conjunto, establecimiento de proyectos de acción colectivos, colaboración con compañeros para conseguir un objetivo común, construcción de reglas colectivas.
20. Actividades de cooperación-oposición: Algunos juegos tradicionales, juegos en grupo, juegos de estrategia.
21. Actividades en el medio natural: el senderismo, los grandes juegos en la naturaleza, la trepa.
22. Adopción de una motricidad adaptada y específica para ajustarse a un medio variado y, a veces, variable (natural o reproducido) y para manejar instrumentos, vehículos o materiales que produzcan problemas de equilibrio; toma de informaciones y referencias pertinentes para construir un desplazamiento razonado y reflexionado; funcionamiento como grupo en una salida en el medio natural; principios de seguridad activa y pasiva.
- 23. Actividades con intenciones artísticas o expresivas: Prácticas teatrales (juego dramático, mimo, teatro de sombras, etc.), prácticas danzadas (juegos bailados, danzas lúdicas, danza creativa, danzas urbanas, danza improvisación), composiciones estéticas ( acrosport etc.), lenguaje gestual (comunicación no verbal del ser humano, etc.), actividades físicas estéticas.**
- 24. Motricidad expresiva (puesta en práctica de la movilización corporal, utilización del espacio, estructuración del tiempo, movilización de la energía y calidades del movimiento, puesta en práctica de las relaciones entre actores), simbolización (convertir las imágenes mentales o no en movimiento, función poética del movimiento, etc.) y comunicación .**
- 25. Las capacidades físicas básicas. Vivenciación reconociendo su influencia en la mejora de las habilidades motrices.**
26. Elementos orgánico-funcionales relacionados con el movimiento: sistemas circulatorio y respiratorio, elementos básicos del aparato locomotor.
27. Hábitos de alimentación y su repercusión sobre la salud y el ejercicio físico.



- 28. Identificación de prácticas poco saludables en relación a la actividad física (o ausencia de ella).**
29. Valoración y aceptación de la propia realidad corporal y la de los demás mostrando una actitud crítica hacia el modelo estético-corporal socialmente vigente.
30. Valoración y aceptación de la diferencia de niveles de competencia motriz entre las diferentes personas y adopción de actitudes adecuadas para evitar comportamientos discriminatorios.
- 31. La actividad física, el juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales. Reconocimiento e identificación de diferentes tipos de actividades.**
- 32. Práctica de juegos, juegos tradicionales, deportes (en sus diversas manifestaciones) o actividades artísticas de distintas culturas, y reconocimiento de su riqueza cultural, historia y origen.**
33. Conciencia crítica ante las conductas surgidas durante la práctica de actividad física y que pueden ser generadoras de conflictos, tanto en las situaciones de clase como en espectáculos deportivos.
34. Iniciativa para solucionar los conflictos y utilización, como medio para ello, del diálogo y las normas básicas de comunicación social.
- 35. Uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la obtención de información .**
- 36. Confianza en sus propias posibilidades.**
- 37. Adquisición de hábitos de cuidado e higiene corporal.**
38. Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que participan en el juego.

## TEMPORALIZACIÓN

T0. Empezamos y exploramos. 8 sesiones. Septiembre.

T1. Juegos tradicionales. 5 sesiones. Octubre.

T2. Juegos cooperativos (Proyecto Paz). 3 sesiones. Octubre.

T3. Esquema corporal I (control, tono, sentidos, respiración, relajación, act. Corporal). 6 sesiones. Noviembre.

T4. Esquema corporal II (Percepción espacio temporal, lateralidad, coordinación y equilibrio). 12 sesiones. Noviembre, diciembre y enero.

T5. Expresión corporal (imitación, juego simbólico, ritmo y danza).4 sesiones. Enero.

T6. Juegos de mundo (Proyecto Interculturalidad). 5 sesiones. Febrero.

T7. HMB I (desplazamientos, saltos y giros). 13 sesiones. Febrero, marzo y abril.

**T8. HMB II (lanzamientos, recepción y juegos de pelota). 14 sesiones. Abril y mayo. T9. Repaso . 4 sesiones. Junio**

## CRITERIOS METODOLÓGICOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GENERALES

### **Principios o recursos metodológicos generales.**

Este elemento de la programación es la vía que conduce al profesor y al alumno hacia un fin, siendo el componente esencial y los cimientos de los recursos didácticos. Por tanto, son la base que inspira el proceso de enseñanza-aprendizaje, sintetizando multitud de propuestas bibliográficas y normativas.

Siguiendo el Diseño Curricular Base, los principios metodológicos se enmarcan en una concepción constructivista del aprendizaje escolar. La idea que mantiene el **constructivismo** es que el individuo no es un producto del ambiente ni del resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores, donde el conocimiento no es una copia de la realidad sino una construcción del ser humano y una reestructuración entre aprendizajes ya adquiridos y los nuevos. Este marco constructivista recibe aportaciones de autores como Piaget, Bruner, Ausubel, Vigotsky, entre muchos.

A continuación pasamos a exponer sintéticamente los **principios metodológicos generales** que recogen lo currículos oficiales y publicaciones de didáctica (Sevillano García, 2007) que son:

Partir del nivel de desarrollo del alumno, promover el desarrollo de la capacidad de aprender a aprender, fomentar la construcción de aprendizajes significativos y mostrar su funcionalidad, impulsar el desarrollo de la actividad mental en el alumno, dotar a las actividades de enseñanza-aprendizaje de un carácter lúdico, favorecer la comunicación e interacción social y el enfoque globalizador.

Para ello se tendrá en cuenta:

#### Metodología activa.

Supone atender a dos aspectos íntimamente relacionados:

- Integración activa de los alumnos en la dinámica general del aula y en la adquisición y configuración de los aprendizajes.
- Participación en el diseño y desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

#### Motivación.

Consideramos fundamental partir de los intereses, demandas, necesidades y expectativas de los alumnos. También será importante organizar dinámicas que fomenten el trabajo en grupo.

### Autonomía en el aprendizaje.

Como consecuencia de los dos puntos anteriores, la metodología favorece la mayor participación de los alumnos. Se concreta en los siguientes aspectos:

- La utilización de un lenguaje sencillo, claro y estructurado en la presentación de los nuevos contenidos.
- La gradación de las actividades, que varía según la naturaleza de cada programa, apareciendo en último lugar las que requieren un mayor grado de habilidad y autonomía.
- El énfasis en los procedimientos y técnicas de aprendizaje, que incluyen una reflexión sobre los contenidos y una revisión final.
- Programación cíclica, perfectamente integrada en los objetivos generales de la etapa; y una selección de los contenidos, que refuerzan lo aprendido en los cursos anteriores y abren el conocimiento hacia nuevos temas.
- Atención a la diversidad del alumnado.

Nuestra intervención educativa con los alumnos asume como uno de sus principios básicos tener en cuenta sus diferentes ritmos de aprendizaje, así como sus distintos intereses y motivaciones.

- Sensibilidad por la educación en valores.

El progresivo acceso a formas de conducta más autónomas y la creciente socialización de los alumnos hace obligada la educación en valores. Ésta se contempla en la presentación de actividades que conducen a la adopción de actitudes positivas sobre el cuidado del propio cuerpo, la conservación de la naturaleza, la convivencia...

- Evaluación del proceso educativo.

La evaluación se concibe de forma que analice todos los aspectos del proceso educativo y permita la retroalimentación, la aportación de informaciones precisas que permiten reestructurar la actividad en su conjunto.

### **Recursos metodológicos específicos: Estrategias y técnicas.**

Los anteriores principios expuestos han sido concretados en una serie de estrategias y técnicas, a través de las cuales el alumno construye y asimila nuevos conocimientos y reordena los conocimientos previos.

Las **dos grandes estrategias** que utilizamos para el desarrollo de los principios son: exposición (propia del maestro) e indagación (propia del alumno), que se complementan favoreciendo un aprendizaje completo.

Junto a estas estrategias destacamos la relevancia de otras más concretas a las que denominamos **técnicas**, orientadas a propósitos más definidos que queremos alcanzar en una unidad concreta. Dichas técnicas son los cuestionarios iniciales, la observación, debates, diálogos, lluvias de ideas, lecturas dialógicas, mapas cognitivos, análisis de evaluación inicial, reajustes de programación, coordinación con equipo de ciclo y jefatura para organizar las medidas ordinarias de atención a la diversidad y con el departamento de orientación para las medidas extraordinarias; el cuaderno del alumno (apuntar objetivos de sesión, reflexiones, etc.), cuestionarios orales para que los alumnos sean conscientes de lo que saben, participaciones del alumno en organización y evaluación de actividades (autoevaluaciones, co-evaluaciones y heteroevaluaciones); momentos de asamblea y reflexión, mini proyectos tutorados, ejercitación de los contenidos explicitados, actividades de transferencia a otros contextos, retos para mantener la motivación (concursos, competiciones), juegos (de patio, naturaleza, tradicionales, modificados), comentarios de texto, demostraciones motrices, consultas sobre necesidades e intereses; investigaciones (el alumno seguirá instrucciones del profesor a través de una ficha ); aprendizajes cooperativos (proyectos tutorados, fichas de aprendizaje recíproco, retos cooperativos); dramáticas creativas, software educativo, pruebas escritas, fichas de salud, itinerarios didácticos.

## **MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

### **Recursos Personales**

En un sentido restringido los profesores y alumnos desempeñan el papel de vehículos de transmisión de contenidos. En un sentido más amplio cualquier agente social o profesional de la información pueden ser considerados como tal.

A continuación mostramos los órganos responsables del proyecto en sus diferentes fases: Claustro de profesores, Comisión de coordinación pedagógica, los equipos de ciclo, los tutores de nivel, el equipo de maestros del grupo.

Mención especial dentro de estos recursos merece el profesor. El docente tiene un papel de mediador donde irá estimulando nuevos niveles de competencia y desarrollo, delimitará objetivos, características de los alumnos, la selección del medio más idóneo para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, la coordinación de los alumnos y la evaluación. Además la atención a la diversidad obliga a conocer y usar una gran variedad de recursos que dinamicen las actividades y algunas funciones más que se recogen en la LOMCE. También son agentes los profesores de otras áreas cuando se realiza un trabajo interdisciplinar .

La familia también debe contribuir al desarrollo de actitudes, intereses y hábitos positivos desde su casa y en la implicación de algunas actividades, la participación en reuniones, entrevistas y en el intercambio de notas informativas.

Por último, dentro de los recursos personales debemos incluir la relación entre alumnos, ya que según Escribano (2004) y Coll (2007), el trabajo en grupo desarrolla funciones como la regulación de aprendizajes, la socialización y la potenciación del equilibrio emocional. Se lograrán a través del trabajo cooperativo, conflictos en los puntos de vista (debates) y con proyectos tutorados.

### **Recursos Ambientales**

Espacios compartidos por los alumnos. Los alumnos de Primaria comparten espacios con alumnos de otras etapas educativas dentro del centro y, asimismo, utilizan habitualmente otros espacios, tanto interiores del centro educativo como exteriores. Algunos de estos espacios son los siguientes: gimnasio, pistas polideportivas, medio natural e instalaciones municipales.

### **Recursos materiales**

Aros, bancos, conos, balones de diferentes tamaños y texturas, indiacas, picas, redes, porterías, canastas, petos de colores, proyectiles, testigos, cuerdas, globos, cintas, gomas, vallas, sticks, bates, raquetas, palas, colchonetas, módulos, espalderas, bolos, petanca, chapas, saquitos, etc.

## **CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

- 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.**
- 2. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.**
3. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando 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.
4. Relacionar los conceptos específicos de educación física y los introducidos en otras áreas con la práctica de actividades físico-deportivas y artístico- expresivas.
- 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.**
- 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.**
- 7. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.**
- 8. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.**
- 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.**
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.
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.
- 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.**
13. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros 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.

El maestro empleará técnicas como la observación directa y sistemática de los comportamientos en clase y el análisis sistemático de trabajos, pruebas y planteamientos. También se podrá utilizar instrumentos como las “Fichas de seguimiento con escala de estimación numérica”, “Listas de Control”, el “Cuaderno del alumno”, pruebas o controles, autoevaluaciones, co-evaluaciones y heteroevaluaciones de los alumnos.

## **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

- 1.1. Inicia los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espaciotemporales y manteniendo el equilibrio postural.**
- 1.2. Inicia la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico-expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.**
- 1.3. Inicia las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etcétera) 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.**
- 1.4. Inicia 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 espaciotemporales y manteniendo el equilibrio postural.**
- 1.5. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.**
- 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.
- 2.1. Representa personajes, situaciones, ideas y sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente y en pequeños grupos.**
- 2.2. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente y en pequeños grupos.**
- 3.2. Inicia combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- 5.1. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.**
- 6.1. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.**
- 7.1. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños de la clase.**
- 7.2. Toma conciencia de las exigencias y valora el esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.**
- 8.1. Reconoce las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.**
- 9.2. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.
- 9.3. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
- 10.1. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las actividades en el medio natural.
- 10.2. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.
- 12.3. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.**
- 13.1. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.
- 13.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad y creatividad.**
- 13.3. Inicia en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.**
- 13.4. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.
- 13.5. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.



### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

<b>Dimensión</b>	<b>Elementos a calificar</b>	<b>%</b>	<b>Observaciones</b>
Concepto	Partes del cuerpo Izquierda- derecha Los sentidos Equilibrio Cooperación Tipos de habilidades Juegos tradicionales.	<b>20</b>	Preguntas orales <b>Preguntas telemáticas</b>
Procedimiento	Control del cuerpo, lateralidad, respiración, tono-relajación, percepción espacio-temporal, coordinación , equilibrio, cooperación, oposición, cooperación-aposición, HMB, juegos tradicionales, bailes, ritmos y dramatizaciones.	<b>50</b>	Observación de la actuación con fichas de seguimiento.
Actitud	-Esfuerzo/interés -Cooperación -Respeto -Equipamiento	<b>30</b>	Observación de la actuación con listas de control

**\*Será necesario que los alumnos alcancen la mitad de los contenidos de cada tipo para poder aprobar.**

### **CRITERIOS DE PROMOCIÓN**

La promoción de curso no depende de esta área.

## MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

### Medidas generales

Son las estrategias reguladas normativamente que emplea el centro para adecuar el currículo al contexto y a las características del grupo de alumnos (niveles de desarrollo, capacidades, ritmos de aprendizaje, diferencias sociales y culturales, etc.).

Las medidas de este tipo son para todos los alumnos:

- Ajuste de la programación a las características diferenciales del grupo de alumnos.
- Flexibilidad en formas e instrumentos para trabajar con los alumnos.
- Uso de metodología variada y basada en aspectos lúdicos, que ensalce el papel activo del alumno, el trabajo en grupo, que permita la intervención de alumnos con diferentes ritmos de aprendizaje y de desarrollo.
- Coordinación con los servicios de orientación del centro para favorecer una enseñanza de calidad que respete las diferencias de todos.

### Medidas ordinarias

Son las estrategias organizativas y/o de modificación relativas a la metodología, a los agrupamientos, actividades o evaluación. Estas estrategias van dirigidas a alumnos con distintos ritmos de aprendizaje y origen cultural.

-Medidas para alumnos con un progreso lento de aprendizaje:

- Eliminación de las inseguridades del alumno y refuerzo positivo.
- Evitar distracciones a lo largo de la tarea.
- Trabajo con metodologías cooperativas.
- Planificación de actividades de refuerzo y apoyo.
- Coordinación estrecha con la familia para asesorar sobre pautas educativas y recursos del sector para ofrecer mayor estimulación al alumnado.
- Asesoramiento del profesor especialista en orientación educativa para la definición de técnicas o estrategias organizativas.

-Medidas para alumnos con un progreso rápido de aprendizaje:

- Planificación de técnicas y actividades de ampliación y profundización que partan de los intereses reales del niño y fomenten su curiosidad y desafío cognitivo con tareas de niveles de habilidad más elevados, actividades de pensamientos divergentes, monitorización de alumnos con un ritmo lento de aprendizaje, ampliación de contenidos a través de proyectos de investigación, etc.
- Colaboración con la familia e intercambio de información sobre aquellos materiales y temáticas que le llamen más la atención.

-Medidas para alumnos de otras nacionalidades:

- Coordinación con el servicio de orientación y el maestro de apoyo de compensación educativa para mejorar la calidad educativa.
- Inclusión de actividades que trabajen contenidos culturales como de gastronomía, juegos tradiciones, bailes y danzas, etc.
- Potenciar la relación con las familias para que estas aporten información de interés para el desarrollo de actividades.

-Otras medidas:

- Uso de agrupamientos diferentes en función de la actividad a realizar.
- Adecuación de las actividades a los diferentes niveles del alumno.

- Selección de diferentes materiales y recursos para la realización de actividades procurando la motivación del alumnado.
- Técnicas, procedimientos e instrumentos de evaluación que se adapten a las necesidades educativas de todos los alumnos.

### **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

-Salida a la naturaleza.

### **ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA Y EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA**

- Asambleas.
- Paradas de reflexión acción.
- Verbalización del proceso seguido.
- Elaboración de estrategias para el juego.

### **PROCEDIMIENTOS PARA VALORAR Y REVISAR LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**

La evaluación debe referirse tanto a la planificación del proceso de enseñanza como a la práctica docente. Entre los aspectos fundamentales a evaluar en esta planificación se encuentran la adecuación de objetivos, contenidos y criterios de evaluación a las características de los alumnos, del centro y del entorno, las decisiones sobre metodología, la incorporación de elementos comunes del currículo, la previsión de medidas para atender a la diversidad, la coordinación y coherencia entre el profesorado, las medidas para una adecuada orientación a los alumnos, etc.

En cuanto a la práctica docente en el aula, el profesor debe evaluar su actuación, analizando aspectos como la organización del aula, la adecuación de las actividades propuestas, el aprovechamiento de los recursos del centro, la relación profesor-alumnos y la convivencia entre alumnos.

Estos aspectos serán evaluados por observación directa a través de fichas de seguimiento con escala numérica , en los mismos momentos que la evaluación del proceso de aprendizaje (inicial, continua y final).

UNIDADES DIDÁCTICAS 1º



## **UNIDAD DIDÁCTICA N°0 EMPEZAMOS Y EXPLORAMOS**

### Competencias clave

- Lingüística.
- Social y cívica.
- Expresiones culturales.

### Objetivos/criterios de evaluación

- Vivenciar las diferentes partes del cuerpo y las articulaciones.
- Iniciar la adaptación de sus movimientos a los diferentes juegos y tareas.
- Iniciarse en las rutinas de las sesiones de EF (higiene, traslados, cuidado del material, etc.)

### Contenidos

- Juegos y tareas del esquema corporal.
- Relajación y respiración.
- Aseo personal después de cada clase.

### Estándares de aprendizaje

- Adapta sus segmentos corporales a las diferentes tareas.
- Participa en las actividades del Esquema Corporal.
- Relajarse después de las sesiones.
- Cumple las normas.
- Asearse al final de cada clase.

## **UNIDAD DIDÁCTICA Nº1 JUEGOS TRADICIONALES**

### Competencias clave

Lingüística.

Social y cívica.

Expresiones culturales.

### Objetivos/criterios de evaluación

Conocer los juegos tradicionales de España.

Practicar juegos tradicionales y cantinelas.

Trasladar la práctica de juegos tradicionales a su tiempo libre.

Interesarse por los juegos de sus mayores.

### Contenidos

Juegos tradicionales: rayuela, chapas, combas, petanca, pilla-pilla, escondite, corro de la patata, zapatilla por detrás.

### Estándares de aprendizaje

Enumera al menos 5 juegos tradicionales.

Practica con gusto los juegos y cantinelas.

Se interesa en la práctica de los juegos de España .

## **UNIDAD DIDÁCTICA Nº2 JUEGOS COOPERATIVOS**

### Competencias clave

- Lingüística.
- Social y cívica.
- Expresiones culturales.

### Objetivos/criterios de evaluación

- Iniciarse en las rutinas de clase.
- Conseguir un buen nivel de cohesión grupal.
- Cooperar para superar retos grupales.
- Adquirir confianza en los compañeros.

### Contenidos

- Cooperación y confianza.
- Resolución de retos cooperativos en pequeño y gran grupo.
- Juegos de confianza.
- Juegos de contacto.

### Estándares de aprendizaje

- Aporta soluciones para resolver problemas.
- Escucha las aportaciones de sus compañeros.
- Respeto a sus compañeros.
- Confía en las posibilidades de sus compañeros

## UNIDAD DIDÁCTICA Nº 3 ESQUEMA CORPORAL 1

### Competencias clave

- Lingüística.
- Social y cívica.
- Expresiones culturales.

### Objetivos/criterios de evaluación

- Vivenciar las diferentes partes del cuerpo y las articulaciones.
- Iniciar la adaptación de sus movimientos a los diferentes juegos y tareas.
- Concienciarse de la importancia de los sentidos.
- Mantener una buena actitud postural.
- Relajarse al final de las sesiones.
- Conocer la importancia de la respiración.
- Iniciarse en las rutinas de las sesiones de EF (higiene, traslados, cuidado del material, etc.)

### Contenidos

- Partes del cuerpo: pies, piernas, troncos, brazo, manos, cabeza.
- Articulaciones: tobillo, rodilla, cadera, hombro, codo, muñeca y cuello.
- Los sentidos.
- Juegos y tareas del esquema corporal.
- Relajación y respiración.
- Elaboración de las normas.
- Aseo personal después de cada clase.

### Estándares de aprendizaje

- Nombra las partes del cuerpo, articulaciones y sentidos.
- Adapta sus segmentos corporales a las diferentes tareas.
- Participa en las actividades del Esquema Corporal.
- Relajarse después de las sesiones. Cumple las normas. Asearse al final de cada clase.



## UNIDAD DIDÁCTICA Nº4 ESQUEMA CORPORAL 2

### Competencias clave

- Lingüística.
- Social y cívica.
- Expresiones culturales.

### Objetivos/criterios de evaluación

- Conocer las nociones respecto a sí mismo.
- Iniciar la adaptación de sus movimientos a secuencias espacio-temporales concretas.
- Afianzar su lateralidad.
- Progresar en coordinación óculo manual.
- Iniciarse en las rutinas de las sesiones de EF (higiene, traslados, cuidado del material, etc.)
- Experimentar el equilibrio estático, dinámico y de objetos.
- Coordinar movimientos globales (desplazamientos, saltos, giros) y segmentarios (óculo manual).

### Contenidos

- Nociones espaciales: dentro, fuera, delante, detrás, izquierda y derecha.
- Nociones temporales: de prisa y despacio.
- Tareas y juegos de lateralización, trayectorias, tiempos, etc.
- Equilibrio y coordinación.
- Equilibrios estáticos con diferentes apoyos.
- Equilibrios dinámicos variando apoyos, bases de sustentación, recorridos, etc.
- Equilibrio de objetos (pelotas, sacos, picas, etc)
- Juegos de coordinación combinando saltos, desplazamientos, giros, etc.
- Aseo.
- Respeto a materiales y personas.

### Estándares de aprendizaje

- Moverse con eficacia progresiva de acuerdo a instrucciones espaciales.
- Controla su cuerpo progresivamente en concordancia con trayectorias, tiempos, etc.
- Mejora paulatinamente su lateralidad en botes, lanzamientos, agarres, etc.
- Reconoce nociones espaciales en sí mismo.
- Acierta en lanzamientos y juegos de puntería.
- Cumple las normas de las sesiones.
- Equilibrarse sobre uno o dos apoyos.
- Realiza secuencias dinámicas sin caerse.
- Mantiene objetos sin que se caigan al suelo.
- Adapta sus movimientos a la realización eficaz de los juegos.

## **UNIDAD DIDÁCTICA Nº 5 EXPRESIÓN CORPORAL**

### Competencias clave

- Lingüística.
- Social y cívica.
- Expresiones culturales.

### Objetivos/criterios de evaluación

- Diferenciar tipos de ritmos.
- Bailar espontáneamente.
- Reproducir un baile sencillo de la Edad Antigua para el proyecto “Carnaval”
- Representar acciones, situaciones o personajes creativamente.
- Conocer y respetar sus propias posibilidades y las de los demás.

### Contenidos

- Ritmos con instrumentos o con el propio cuerpo.
- Juegos musicales (estátua, sillitas, etc).
- Bailes improvisados.
- Representaciones improvisadas.
- Teatro mudo.
- Coreografía de un baile de la Edad Antigua.
- Valoración de las representaciones.

### Estándares de aprendizaje

- Adapta sus movimientos a ritmos rápidos o lentos y fuertes o flojos.
- Se predispone al baile espontáneo.
- Memoriza los pasos de la coreografía para el desfile de Carnaval.
- Dramatiza de forma improvisada con similitud a la realidad diferentes acciones, personajes, etc. con humor y creatividad.
- Valora positivamente cualquier acción estética.

## UNIDAD DIDÁCTICA Nº6 JUEGOS DEL MUNDO

### Competencias clave

Lingüística.

Social y cívica.

Expresiones culturales.

### Objetivos/criterios de evaluación

Conocer los juegos tradicionales del mundo.

Trasladar la práctica de juegos tradicionales a su tiempo libre.

Practicar algún juego de cada continente.

Interesarse por los juegos de sus mayores.

### Contenidos

Juegos tradicionales de Europa, Asia, Oceanía, América y África.

### Estándares de aprendizaje

Enumera al menos 5 juegos tradicionales.

Practica con gusto los juegos y cantinelas.

Se interesa en la práctica de los juegos del mundo. .

## **UNIDAD DIDÁCTICA Nº7 HMB I**

### Competencias clave

- Lingüística.
- Social y cívica.

### Objetivos/criterios de evaluación

- Realizar diferentes tipos de desplazamiento.
- Practicar los saltos de forma variada.
- Girar sobre el eje longitudinal.
- Adaptar su ejecución de las habilidades a diferentes juegos o entornos.
- Combinar varias habilidades.
- Mostrar interés por mejorar en sus habilidades.
- Respetar las producciones de los demás.

### Contenidos

- Desplazamientos : andar, correr, trepar, reptar, cuadrupedia, etc.
- Saltos: un pie, dos pies, desde una altura, con/sin carrera, etc.
- Giros sobre el eje longitudinal: cambios de dirección y la “croqueta”.
- Juegos conocidos variando las habilidades a realizar.
- Esfuerzo por la mejora de desplazamientos, saltos y giros.

### Estándares de aprendizaje

- Se desplazar coordinadamente de diferentes formas.
- Salta con un pie, dos pies, con carrerilla, desde una altura, etc.
- Realiza giros sobre el eje longitudinal sin perder el equilibrio.
- Efectúa circuitos combinando diferentes HMB.
- Utiliza estrategias para adaptarse al juego utilizando sus HMB de la manera más efectiva dentro de sus posibilidades.
- Se esfuerza por mejorar progresivamente superando las dificultades.
- Muestra respeto por la forma de jugar de sus compañeros.

## UNIDAD DIDÁCTICA Nº8 HMB II

### Competencias clave

- Lingüística.
- Social y cívica.
- Expresiones culturales.

### Objetivos/criterios de evaluación

- **Realizar diferentes tipos de lanzamientos.**
- Practicar los golpes con diferentes implementos y partes del cuerpo.
- **Ejecutar botes y conducciones con el lado dominante.**
- **Adaptar su ejecución de las habilidades a diferentes juegos o entornos.**
- **Combinar varias habilidades.**
- **Mostrar interés por mejorar en sus habilidades.**
- Respetar las producciones de los demás.

### Contenidos

- **Lanzamientos y recepciones: con izquierda/derecha, pase de pecho/picado/dejada con pelotas de diferentes pesos y tamaños.**
- Golpeos con cabeza/pierna/mano y raquetas.
- **Botes con ambas manos en estático y en movimiento.**
- **Juegos y tareas dirigidas con pelota.**

### Estándares de aprendizaje

- **Lanza con el lado dominante variando alturas y trayectorias.**
- **Golpea con sus extremidades pelotas o globos grandes.**
- **Ejecuta botes y conducciones con el lado dominante.**
- **Adapta coordinadamente las habilidades a diferentes juegos o entornos, de forma efectiva conociendo sus posibilidades.**
- Combina varias habilidades en tareas dirigidas o circuitos.
- **Muestra interés por mejorar en sus habilidades.**
- Muestra respeto por la forma de jugar de sus compañeros

## UNIDAD DIDÁCTICA Nº9 REPASO

### Competencias clave

- Lingüística.
- Social y cívica.
- Expresiones culturales.

### Objetivos/criterios de evaluación

- **Recordar los principales y más interesantes juegos del curso.**
- **Practicar las HMB de forma global.**
- **Ejecutar tareas y circuitos de coordinación y equilibrio.**
- **Reconocer los principales aspectos del Esquema Corporal.**
- **Mostrar autonomía en los hábitos de higiene.**
- **Respetar sus producciones y las de los demás.**
- **Esforzarse por mejorar respecto a “su última**

vez”.

- Contenidos
- **Juegos de individuales**, de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición.
- **Juegos tradicionales.**
- **Circuitos de habilidades.**
- **Bailes y dramatizaciones.**

### Estándares de aprendizaje

- **Enumera 15 juegos que hemos realizado a lo largo del curso.**
- **Mejora en su adaptación a los juegos respecto de la última vez que jugó.**
- **Combina desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones en tareas, circuitos y formas jugadas.**
- **Se mueve con equilibrio y coordinación dentro de sus posibilidades y nivel de desarrollo.**
- **Reconoce las principales partes del cuerpo, articulaciones, sentidos y derecha- izquierda.**
- **Se lava después de las sesiones sin necesidad de que el profesor se lo recuerde.**

- Respetar sus producciones y las de los demás.
- **Se interesa por mejorar sus estrategias y habilidades.**