

PROGRAMACIÓN

EDUCACIÓN FÍSICA

1.º CICLO DE PRIMARIA

CEIP PICASSO

CURSO 2023-202

2º EP

FÉLIX GIL DE LA VEGA

NDICE:

- CONTEXTUALIZACIÓN Y RELACIÓN CON EL PLAN DE CENTRO • JUSTIFICACIÓN PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE CICLO
- REFERENTES NORMATIVOS.
- OBJETIVOS DE LA ETAPA DE PRIMARIA
- PRESENTACIÓN DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA
- CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVES • PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS DESDE EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA • CONCRECIÓN CURRICULAR ÁREA DE EF.
- METODOLOGÍA A DESARROLLAR DESDE EDUCACIÓN FÍSICA • MEDIDAS PARA FOMENTAR EL HÁBITO LECTOR
- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES • RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS
- Situaciones de aprendizaje
- EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN EDUCACIÓN FÍSICA
- TEMPORALIZACIÓN PRIMERO

Unidades didácticas

1. CONTEXTUALIZACIÓN Y RELACIÓN CON EL PLAN DE CENTRO

El profesorado integrante de los distintos equipos de ciclo elaborará las programaciones didácticas, según lo dispuesto en el artículo 27 del Decreto 328/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo ciclo, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial, de las áreas de cada curso que tengan asignadas, a partir de lo establecido en el Anexo II, de la Orden del desarrollo del Decreto de Educación Primaria mediante la concreción de las competencias específicas, de los criterios de evaluación, de la adecuación de los saberes básicos y de su vinculación con dichos criterios de evaluación, así como el establecimiento de situaciones de aprendizaje que integren estos elementos y contribuyan a la adquisición de las competencias, respetando los principios pedagógicos regulados en el artículo 6 del Decreto 101/2023, de 9 de mayo.

Características del centro

El C.E.I.P. Pablo Ruiz Picasso es un centro situado en la calle Albaicín, en lo que se denomina “Huerto Piejo”, en la localidad de Alhaurín el Grande de la provincia de Málaga.

El colegio es de dos líneas y en algunos cursos de tres y en él se oferta Educación Infantil y Educación Primaria. Es de construcción antigua, pero ha sido reformado. En él estudian unos 500 alumnos, la mayoría, procedentes del mismo pueblo en el que éste se encuentra ubicado; no obstante, hay una pequeña proporción de alumnado inmigrante, entre ellos, marroquíes, ingleses, ucraniano, etc.

Es un edificio inaugurado el curso 1978-79, construido sobre una parcela de unos 10.000 m², y con una superficie construida de unos 1.000 m². Consta de tres plantas.

Durante el verano de 2013, se construyó un “edificio” anexo que contiene un ascensor y escaleras de incendio.

El edificio principal cuenta con las siguientes dependencias:

- 7 aulas de E.I.
- 14 aulas de Primaria
- 2 aula de P.T. Específica
- Aula de A.L., CAR, Apoyo.
- Sala para Aula Matinal.
- Biblioteca.
- Despachos.
- Sala de Profesores.
- Salón de Actos.
- Aula de Artística y del Futuro.
- Aula de recursos múltiples.
- Una pequeña cocina.
- Comedor.
- Servicios para alumnado y para maestros/as en todas las plantas.
- Servicio de minusválidos en la planta baja.

Además del edificio anterior, el Centro cuenta con las siguientes instalaciones: •

Dos Pistas Polideportivas

- Gimnasio.

- Sótano cubierto.
- Cinco zonas de recreo ajardinadas:
- Una pista habilitada para fútbol sala y mate.
- Una zona de recreo infantil (con cerca de protección).
- Tres zonas de recreo general.
- Huerto Escolar de unos 2.500 m². Actualmente la parcela, al ser Municipal, ha sido incluida en un proyecto urbanístico, pendiente de ejecución.
- Zona de arboleda, con: naranjos, limoneros, nísperos y caquis.
- Zona de pinos.
- Zona de cultivos: ajos, cebollas, lechugas, etc., (según Proyectos).
- Almacén para material.
- Dos servicios.

Debido a la ubicación espacial del colegio, se puede decir que el nivel socioeconómico de esta población es medio, dedicándose básicamente al sector primario, secundario (agricultura, ganadería, construcción,...) y un pequeño porcentaje de la población al sector terciario. El nivel cultural de la zona también es medio.

Se puede afirmar que siempre ha existido una gran preocupación por parte de los padres por la educación de sus hijos, por lo que su participación en las actividades escolares se ve muy favorecida.

Por último, es importante destacar que hay pocas zonas verdes, la más próxima a unos 300 m. en la variante Sur. Las áreas deportivas más cercanas corresponden al Polideportivo Municipal, en cuanto a Bibliotecas, se inauguró una Municipal nueva... Para utilizar estos servicios hay que desplazarse a otras zonas del pueblo. No obstante, el Centro, a través de las empresas adjudicatarias de las Actividades incluidas en el Plan de Apertura cede sus instalaciones para el uso de la Comunidad, por lo que aquí los niños pueden contar con espacio de ocio y múltiples actividades extraescolares: baile, taller de inglés, informática, teatro, Escuelas Deportivas.

Características del alumnado de 1º ciclo

Este primer ciclo engloba el primer y segundo nivel de educación primaria.

Características generales 2º curso:

En general, en los dos cursos, los niños exhiben características específicas en Educación Física. se centran en actividades lúdicas para potenciar la coordinación y el equilibrio, juegos cooperativos para fomentar la socialización y la empatía, promoviendo la inclusión de todos, y se debe estimular la psicomotricidad fina. En todos los casos, se adapta el contenido para garantizar que las condiciones físicas y aptitudes motrices básicas se alineen con el nivel madurativo individual, creando un entorno educativo que nutre el desarrollo motor de cada estudiante.

2. JUSTIFICACIÓN PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE CICLO

La Programación Didáctica explicita el plan de actuación del profesorado durante un tiempo determinado y permite anticipar, sistematizar, evaluar y revisar los procesos de enseñanza, de aprendizaje y de evaluación. Asimismo, posibilita la coherencia pedagógica y la coordinación, aspectos imprescindibles en un modelo educativo

El carácter obligatorio de la etapa de Primaria determina su organización y desarrollo y conlleva también la exigencia de una atención a la diversidad de la población escolarizada en ella, lo que supone el respeto a las diferencias y la compensación de desigualdades sociales, económicas, culturales y personales.

La programación didáctica es el documento en el que se concreta la planificación de la actividad docente siguiendo las directrices establecidas, en el marco del proyecto educativo.

El currículo de esta etapa en Andalucía ordena los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje. Este currículo tiene por objeto garantizar el desarrollo de las competencias clave previsto en el Perfil de salida al término de la Enseñanza Básica, fijando para cada ciclo en cada una de las áreas las competencias específicas previstas para la etapa, los criterios de evaluación y los contenidos, enunciados en forma de saberes básicos, concretando situaciones de aprendizaje para el desarrollo de las capacidades del alumnado y la integración de las competencias clave en el currículo educativo y en las prácticas docentes, por lo tanto estos elementos serán recogidos y desarrollados en las Programaciones didácticas de Ciclo.

Las programaciones didácticas en la educación primaria son instrumentos específicos de planificación, desarrollo y evaluación de cada área del currículo establecido por la normativa vigente. Se atenderán a los criterios generales recogidos en el proyecto educativo y tendrán en cuenta las necesidades y características del alumnado. Su elaboración es imprescindible para poder alcanzar las metas y objetivos marcados por los ciclos en cada una de las áreas y siempre deberán de respetar la normativa vigente.

El currículo de la etapa de Educación Primaria expresa el proyecto educativo general y común a todos los centros docentes que lo impartan en la Comunidad Autónoma de Andalucía, que cada uno de ellos concretará a través de su Proyecto educativo y sus Programaciones Didácticas. Para ello, los centros docentes disponemos de autonomía pedagógica y organizativa para elaborar, aprobar y ejecutar nuestras Programaciones Didácticas que favorezcan formas de organización y enseñanzas propias.

La programación de ciclo se convierte así en una carta de navegación, un instrumento práctico y público que permite a cada ciclo y posteriormente a cada profesor en sus programaciones de aula articular un conjunto de actuaciones, y a todos los agentes educativos (dirección, profesores, familias y alumnos).

3. REFERENTES NORMATIVOS.

Para la elaboración de esta programación de ciclo los referentes normativos son los siguientes:

- LomLOE: Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE).
- LEY 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía. (BOJA 252/2007) • REAL DECRETO 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria (BOE 02-03-2022).
- DECRETO 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 15-05- 2023).
- ORDEN de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas (BOJA 02-06- 2023). Anexo I. Anexo II. Anexo III. Anexo IV. Anexo V. Anexo VI.
- Decreto 328/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo grado, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial.
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas ASPECTOS GENERALES infantiles de segundo ciclo, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria y de los centros públicos específicos de educación especial, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.
- INSTRUCCIONES de 21 de junio de 2023, de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, sobre el tratamiento de la lectura para el despliegue de la competencia en comunicación lingüística en Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria.
- CIRCULAR DE 25 DE JULIO DE 2023 DE LA SECRETARÍA GENERAL DE DESARROLLO EDUCATIVO, SOBRE DETERMINADOS ASPECTOS PARA LA ORGANIZACIÓN EN LOS CENTROS DEL ÁREA Y MATERIA DE RELIGIÓN Y ATENCIÓN EDUCATIVA PARA EL ALUMNADO QUE NO LA CURSE, ASÍ COMO CRITERIOS HOMOLOGADOS DE ACTUACIÓN PARA LOS CENTROS DOCENTES EN RELACIÓN AL HORARIO, FUNCIONES Y TAREAS DEL PROFESORADO QUE IMPARTE RELIGIÓN.

4. OBJETIVOS DE LA ETAPA DE PRIMARIA

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, iniciativa personal, sentido crítico, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.
- Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que le permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relaciona.
- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas, así como las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones, así como reconocer la interculturalidad existente en Andalucía.
- Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura.
- Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que le permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura, así como reconocer, valorar y proteger la riqueza patrimonial, paisajística, social, medioambiental, histórica y cultural de su Comunidad.
- Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que recibe y elabora.
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas, e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de las demás personas, respetar las diferencias propias y ajenas y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.
- Desarrollar capacidades afectivas en todos los ámbitos de su personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

n) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa, autónoma y saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

ñ) Conocer y apreciar la peculiaridad lingüística andaluza en todas sus variedades.

o) Conocer y respetar el patrimonio cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de nuestra cultura, reconociendo a Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

5. PRESENTACIÓN DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

La Educación Física en la etapa de Educación Primaria propone trabajar sobre aspectos fundamentales que contribuyen a cimentar una competencia que va más allá de lo motriz, pero toma como base ese ámbito fundamental para el desarrollo de la persona. Estos aspectos esenciales son entre otros, la adopción de un estilo de vida activo, el conocimiento de la propia corporalidad, el acercamiento a manifestaciones culturales de carácter motor, la integración de actitudes ecosocialmente responsables o el desarrollo de todos los procesos de toma de decisiones que intervienen en la resolución de situaciones motrices. Estos elementos contribuyen a que el alumnado sea motrizmente competente, facilitando así su desarrollo integral, puesto que la motricidad constituye un elemento esencial e indisoluble del propio aprendizaje. Las competencias específicas del área de Educación Física en la etapa de Educación Primaria recogen y sintetizan estos retos, abordando la motricidad de forma más estructurada, para así dar continuidad a los logros y avances experimentados por el alumnado antes de su escolarización obligatoria. El descubrimiento y la exploración de la corporalidad, esenciales para las actuaciones que se desarrollan desde el enfoque de la psicomotricidad, darán paso a un tratamiento más preciso y profundo del cuerpo, que pretenderá establecer las bases para la adquisición de un estilo de vida activo y saludable. El cuerpo y el movimiento, desde la integración de los componentes del esquema corporal, se desarrollarán en el seno de prácticas motrices con diferentes lógicas internas, con objetivos variados y en contextos de certidumbre e incertidumbre. La resolución de situaciones motrices en diferentes espacios permitirá al alumnado afrontar la práctica motriz con distintas finalidades: lúdica y recreativa, agonística, funcional, social, expresiva y comunicativa, creativa, catártica o de interacción con el medio urbano y natural. En este sentido, el juego debe ser un eje imprescindible en torno al cual gire el proceso de enseñanza y de aprendizaje, vinculando el mismo a la riqueza cultural propia de la comunidad andaluza. Conviene, por tanto, tener presente que los alumnos y alumnas conozcan y practiquen juegos autóctonos y tradicionales, como vínculo y acercamiento a nuestro patrimonio cultural. Para abordar con posibilidades de éxito las numerosas situaciones motrices a las que se verá expuesto el alumnado a lo largo de su vida, será preciso desarrollar de manera integral capacidades de carácter cognitivo y motor, pero también afectivo-motivacional, de relaciones interpersonales y de inserción social. De este modo, el alumnado tendrá que aprender a gestionar sus emociones y sus habilidades sociales en contextos de práctica motriz. Por ello, el juego se convierte en un recurso esencial, pues posibilita respuestas diversas ante situaciones escolares de ámbito social interpersonal e incluso ante manifestaciones populares. Además de las capacidades reseñadas, el carácter lúdico resulta potenciador de contextos significativos. El desarrollo de actitudes comprometidas con el medioambiente y su materialización en comportamientos basados en la conservación y la sostenibilidad, se asociarán con una competencia fundamental para la vida en sociedad que debe comenzar a adoptarse desde edades tempranas. Para ello, el patrimonio natural de Andalucía, accesible en localidades y pueblos pequeños o mediante el uso de parques y jardines en municipios o ciudades de mayor tamaño, deben tenerse en cuenta para la realización de proyectos, donde poder poner en práctica aprendizajes asociados a dichas actitudes. Para alcanzar estas competencias específicas, el currículo del área de Educación Física se organiza en torno a seis bloques.

El Bloque A, Vida activa y saludable, aborda los tres componentes de la salud: física, mental y social, a través del desarrollo de relaciones positivas en contextos funcionales de práctica físico-deportiva, rechazando comportamientos antisociales o contrarios a la salud que puedan producirse en estos ámbitos, incidiendo en la importancia de la nutrición sana y responsable.

El Bloque B, Organización y gestión de la actividad física, aborda cuatro componentes diferenciados: la elección de la práctica física, la preparación de la motriz, la planificación y autorregulación de proyectos motores y la gestión de la seguridad antes, durante y después de la actividad física y deportiva.

El Bloque C, Resolución de problemas en situaciones motrices, tiene un carácter transdisciplinar y aborda tres aspectos clave: la toma de decisiones, el uso eficiente de los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad, y los procesos de creatividad motriz. Estos saberes, deberán desarrollarse en contextos muy variados de práctica, los cuales

responderán a la lógica interna de la acción motriz desde la que se han diseñado los saberes: acciones individuales, cooperativas, de oposición y de colaboración-oposición.

El Bloque D, Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices, se centra, por un lado, en el desarrollo de los procesos dirigidos a regular la respuesta emocional del alumnado ante situaciones derivadas de la práctica de actividad física y deportiva, mientras que, por otro, incide sobre el desarrollo de las habilidades sociales y el fomento de las relaciones constructivas e inclusivas entre los participantes en este tipo de contextos motores.

El Bloque E, Manifestaciones de la cultura motriz, abarca tres componentes: el conocimiento de la cultura motriz tradicional, la cultura artístico-expresiva contemporánea y el deporte como manifestación cultural, desde una perspectiva integradora, que incluya ejemplos de personas y culturas diferentes.

El Bloque F, Interacción eficiente y sostenible con el entorno, incide sobre la interacción con el medio natural y urbano desde una triple vertiente: su uso desde la motricidad, su conservación desde una visión sostenible y su carácter compartido desde una perspectiva comunitaria del entorno. Finalmente, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y del Aprendizaje y el Conocimiento (TAP), junto a las tecnologías del empoderamiento y participación (TEP), se convierten en herramientas esenciales para el desarrollo de las competencias específicas, ya que posibilitan, sobre las propias actividades físicas y deportivas o competiciones, recoger y analizar los datos, realizar investigaciones sobre los mismos, presentar y, en su caso, difundir conclusiones sobre hipótesis previas a su recogida, etc. Dichas tecnologías se convierten en un elemento esencial para el conocimiento y el aprendizaje del alumnado.

Además, las aplicaciones para situaciones motrices de juegos y deportes, psicomotricidad, desarrollo de contenidos de expresión corporal, actividades físicas en el medio natural o condición física pueden ayudar a transformar la metodología de esta área.

6. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVES

La Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 2018 conceptualiza las competencias como combinaciones complejas y dinámicas de conocimientos, destrezas y actitudes, en las que:

- Los conocimientos se componen de hechos y cifras, conceptos, ideas y teorías que ya están establecidos y apoyan la comprensión de un área o tema concretos.
- Las destrezas se definen como la habilidad para realizar procesos y utilizar los conocimientos existentes para obtener resultados.
- Las actitudes describen la mentalidad y la disposición para actuar o reaccionar ante las ideas, las personas o las situaciones.

Las competencias clave

Las competencias clave según la Recomendación del Consejo son «aquellas que todas las personas necesitan para su realización y desarrollo personales, su empleabilidad, integración social, estilo de vida sostenible, éxito en la vida en sociedades pacíficas, modo de vida saludable y ciudadanía activa».

Las competencias clave son transversales a todas las áreas y deben orientar el aprendizaje del alumnado. Se relacionan con las competencias específicas y con los perfiles de salida de las diferentes áreas. La transversalidad es una condición inherente al perfil de salida, en el sentido de que todos los saberes se orientan hacia un mismo fin y, a su vez, la adquisición de cada competencia contribuye a la adquisición de todas las demás.

En la LOMLOE son competencias clave las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia plurilingüe (CP).
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM, por sus siglas en inglés).
- Competencia digital (CD).
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).

- Competencia ciudadana (CC).
- Competencia emprendedora (CE).
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).

Las competencias específicas

Están vinculadas a las áreas, a los ámbitos o materias y se concretan mediante los descriptores operativos de las competencias clave. De tal modo que, de la evaluación de estas competencias, se pueda inferir, de forma directa, el grado de consecución de las competencias clave y de los objetivos de la etapa.

Competencias Específicas.

1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar. Su adquisición se alcanzará a través de la participación activa en una variada gama de propuestas físico-deportivas que, además de proporcionar al alumnado un amplio bagaje de experimentación motriz, le darán la oportunidad de conocer estrategias para vivenciar la práctica en coherencia con los referentes que sirven de base para la promoción de la salud física, mental y social. Esta competencia de carácter transdisciplinar impregna la globalidad del área de Educación Física, pudiendo abordarse desde la participación activa, la alimentación saludable, la educación postural, el cuidado del cuerpo, el autoconcepto, la autoestima, la imagen percibida en el campo de la actividad física y el deporte desde una perspectiva de género o el análisis de los comportamientos antisociales y los malos hábitos para la salud que se producen en contextos cotidianos o vinculados con el deporte y la práctica de actividad física, entre otros. Existen distintas fórmulas y contextos de aplicación para materializar estos aprendizajes: desde las prácticas aeróbicas (correr a ritmo, combas, aeróbic o similares) o el análisis de situaciones cotidianas (del entorno próximo o en medios de comunicación), hasta las dinámicas grupales reflexivas (debates o análisis críticos) o la realización de proyectos, pasando por la integración de normas de seguridad y hábitos de higiene en prácticas motrices cotidianas o la simulación de protocolos de intervención ante accidentes deportivos, entre otros. Para todo ello, los medios digitales también pueden servir de herramientas en cuanto a su desarrollo. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3, CD1, CD2, CD3.

2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria. Esta competencia implica comenzar a tomar decisiones, definir metas, elaborar planes sencillos, secuenciar acciones, ejecutar lo planificado, analizar qué ocurre durante el proceso, cambiar de estrategia si fuera preciso y valorar finalmente el resultado. Todas estas medidas se llevan a cabo en el seno de prácticas motrices diversas (individual, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición), con objetivos variados y en situaciones de certidumbre e incertidumbre. Estas estrategias deberán desarrollarse en contextos de práctica heterogéneos. Entre ellos podrían destacarse los proyectos y montajes relacionados con las combas, los malabares, las actividades acrobáticas o las circenses, los desafíos físicos cooperativos, los cuentos motores cooperativos, el juego motor y la indagación, los espacios de acción y aventura, los ambientes de aprendizaje y, por supuesto, los juegos deportivos. En relación con estos últimos, es posible encontrar distintas manifestaciones según sus características: desde juegos deportivos de invasión (balonmano, goubak, ultimate o rugby-tag, entre otros), hasta juegos de red y muro (bádminton, frontenis, pickleball, paladós o semejantes), pasando por deportes de campo y bate (béisbol, softball, etc.), de blanco y diana (boccia, tiro con arco o similares), de lucha (judo, esgrima u otras modalidades autóctonas de lucha, entre otros) o de carácter individual (atletismo y sus modalidades). Se debe procurar, en la medida de lo posible, y según el contexto particular de cada centro, que el alumnado participe en todas estas categorías, priorizando en todo caso las manifestaciones que destaquen por su carácter mixto o inclusivo. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CD1, CD2, CD3.

3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y

deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa. Esta competencia específica se sitúa en el punto de convergencia entre lo personal, lo social y lo ético. Desde ella se ponen en juego la voluntad y sus capacidades al servicio de metas personales o de equipo, especialmente en contextos que requieren de esfuerzo, activando la automotivación y la actitud positiva para afrontar retos, regulando la impulsividad, tolerando la frustración y perseverando ante las dificultades. Dentro del plano personal, también conlleva la identificación de las emociones que se viven en el seno de la práctica motriz, la expresión positiva de estas y su gestión adecuada para saber controlar y reconducir las emociones desagradables y hacerlas más placenteras. En el plano colectivo implica desplegar habilidades sociales para afrontar la interacción con las personas con las que se relacionan en la práctica motriz. Se trata de dialogar, debatir, contrastar ideas y ponerse de acuerdo para resolver situaciones, expresar propuestas, pensamientos y emociones, escuchar activamente y actuar con asertividad. Requiere que el alumnado afronte los conflictos a través del diálogo, contemplando también la perspectiva de las otras personas implicadas y buscando soluciones justas por consenso que satisfagan las necesidades mínimas de las partes implicadas. Requiere igualmente que el alumnado identifique conductas contrarias a la convivencia y aplique estrategias para abordarlas. Este tipo de situaciones implican desarrollar un cierto grado de empatía y actuar desde la prosocialidad, a través de acciones que buscan también el bienestar ajeno sin recompensa alguna a cambio, valorando la realidad asociada a la práctica motriz y actuando sobre ella desde una libertad ejercida con responsabilidad, equidad, inclusión, respeto, solidaridad, cooperación, justicia y paz. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.

4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana. Esta competencia implica construir la identidad personal y social desde una práctica vivenciada que integra expresiones culturales como el juego, el deporte, la danza y otras actividades artístico-expresivas vinculadas con la motricidad, asumiendo que forman parte del patrimonio cultural y que han de ser objeto de reconocimiento, preservación, mejora y disfrute. En un mundo globalizado y marcado por los movimientos migratorios, esto supone enriquecer el acervo común, con las aportaciones de las diferentes etnias y culturas que convergen en un espacio socio-histórico, desde el prisma siempre del mestizaje cultural asociado a la interculturalidad. Existen numerosos contextos en los que desarrollar esta competencia. Así, la cultura motriz tradicional podría abordarse a través de juegos tradicionales y populares, danzas propias del folclore tradicional, juegos multiculturales o danzas del mundo, entre otros. Para abordar la cultura artístico-expresiva contemporánea podrían emplearse técnicas expresivas concretas (como la improvisación, la mímica o la pantomima), el teatro (dramatizaciones, teatro de sombras, teatro de luz negra o similares), representaciones más elaboradas (juegos de rol o actividades circenses entre otros), o actividades rítmico-musicales con carácter expresivo (bailes, coreografías u otras expresiones semejantes). Finalmente, en lo que respecta al deporte como manifestación cultural, además de abordar los juegos y deportes tradicionales, con arraigo en el entorno, o aquellos pertenecientes a otras culturas, también se podrían llevar a cabo debates sobre ciertos estereotipos de género aún presentes en el deporte y cómo evitarlos. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD2, CD3.

5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas individual durante la práctica de juegos y actividades físico deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora. La adopción de hábitos sostenibles con el medioambiente y su conservación debe comenzar a afianzarse en esta etapa, incidiendo especialmente en aquellos gestos y conductas sencillas que cada uno puede hacer para contribuir al bien común. Este enfoque encuentra, en las actividades físico-deportivas, un contexto muy favorable para mostrar el potencial que ofrece el entorno, ya sea natural o urbano, para así fomentar el desarrollo de este tipo de prácticas. Esta competencia implica desarrollar conocimientos, destrezas y actitudes para interactuar con el medio y participar en su preservación y mejora, contribuyendo así desde un ámbito más local, a la sostenibilidad, y proyectándolo hacia una visión global. En lo que respecta a los entornos urbanos, existen manifestaciones como el patinaje o la danza urbana, entre otros, que pueden constituir opciones interesantes. En lo relativo al medio natural, según la ubicación del centro, sus posibilidades contextuales y la disponibilidad de acceso que tenga a distintos emplazamientos naturales, tanto terrestres como, en su caso, acuáticos, es posible encontrar una variada gama de espacios de aplicación: desde el senderismo, la escalada, el esquí, las actividades acuáticas, la orientación (también en

espacios urbanos) el cicloturismo o las rutas BTT (bicicleta todo terreno), hasta la autoconstrucción de materiales, el franqueamiento de obstáculos o la cabuyería, entre otros. Todos ellos dirigidos hacia la interacción con el entorno. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3, CD5.

Competencias clave	Descriptores operativos
Competencia en comunicación lingüística	<p>(CCL) CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita o signada, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.</p> <p>CCL2. Comprende, interpreta y valora textos orales, signados, escritos o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, con acompañamiento puntual, para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento.</p> <p>CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p> <p>CCL4. Lee obras diversas adecuadas a su desarrollo, seleccionando aquellas que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; reconoce el patrimonio literario como fuente de disfrute y aprendizaje individual y colectivo; y moviliza su experiencia personal y lectora para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria a partir de modelos sencillos.</p> <p>CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.</p>
Competencia plurilingüe (CP)	<p>CP1. Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.</p> <p>CP2. A partir de sus experiencias, reconoce la diversidad de perfiles lingüísticos y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio lingüístico individual.</p> <p>CP3. Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.</p>
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)	<p>STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos, deductivos y lógicos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.</p> <p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.</p> <p>STEM3. Realiza de forma guiada proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar en equipo, un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo y resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir.</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos.</p> <p>STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medioambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad practicando el consumo responsable.</p>

<p>Competencia digital (CD)</p>	<p>CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.</p> <p>CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.</p> <p>CD3. Participa en actividades y/o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.</p> <p>CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.</p> <p>CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.</p>
<p>Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)</p>	<p>CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.</p> <p>CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.</p> <p>CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.</p> <p>CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas cuando se producen procesos de reflexión guiados.</p> <p>CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.</p>
<p>Competencia ciudadana (CC)</p>	<p>CC1. Entiende los hechos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto.</p> <p>CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</p> <p>CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación y violencia.</p> <p>CC4. Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global.</p>
<p>Competencia emprendedora (CE)</p>	<p>CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.</p> <p>CE2. Identifica fortalezas y debilidades propias utilizando estrategias de autoconocimiento y se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos, aplicándolos a situaciones y problemas de la vida cotidiana, para detectar aquellos recursos que puedan llevar las ideas originales y valiosas a la acción.</p>

	CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)	<p>CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.</p> <p>CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.</p> <p>CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.</p> <p>CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.</p>

7. PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS DESDE EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

En el primer ciclo de Primaria, el área de Educación Física se basa en principios pedagógicos específicos para promover un desarrollo integral de los estudiantes. Algunos de estos principios incluyen:

1. Desarrollo Motor:

- Individualización: Reconocer y respetar el ritmo de desarrollo motor de cada niño, adaptando las actividades para satisfacer sus necesidades específicas.
- Progresión Gradual: Introducir habilidades motoras básicas de manera progresiva, construyendo una base sólida para habilidades más complejas

2. Socialización y Cooperación:

- Trabajo en Equipo: Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo a través de juegos y actividades que requieran la participación conjunta, promoviendo habilidades sociales y valores como la cooperación y el respeto.
 - Inclusividad: Diseñar actividades que permitan la participación activa de todos, independientemente de las habilidades individuales, promoviendo un ambiente inclusivo.
- ### 3. Estimulación Cognitiva:
- Juegos Educativos: Incorporar juegos que estimulen la cognición, como aquellos que requieren estrategia, memoria o resolución de problemas, para fortalecer la conexión entre el cuerpo y la mente.
 - Secuencia de Instrucciones: Utilizar instrucciones claras y secuenciadas para mejorar la comprensión y la ejecución de las actividades.

4. Salud y Bienestar:

- Promoción de la Actividad Física: Diseñar sesiones que fomenten la actividad física regular para contribuir al desarrollo físico y al bienestar general de los niños.
- Conciencia Corporal: Incluir actividades que desarrollen la conciencia del cuerpo, fomentando hábitos saludables desde temprana edad.

5. Creatividad y Expresión:

- Actividades Lúdicas: Integrar actividades lúdicas que estimulen la creatividad y la expresión corporal, permitiendo que los niños exploren y desarrollen su identidad a través del movimiento.
- Variedad de Actividades: Ofrecer una amplia gama de actividades para que los estudiantes encuentren formas de expresión que se alineen con sus intereses individuales.

- ### 6. Evaluación Formativa:
- Observación Continua: Realizar evaluaciones formativas a través de la observación continua de las habilidades motoras, la Part Centros Seguimiento de la Convivenciaparticipación y el progreso de cada estudiante, brindando retroalimentación específica para el desarrollo individual.

Estos principios pedagógicos en el área de Educación Física durante el primer ciclo de Primaria contribuyen a un aprendizaje significativo y al desarrollo holístico de los niños, promoviendo habilidades físicas, sociales y cognitivas fundamentales para su crecimiento.

8. CONCRECIÓN CURRICULAR ÁREA DE EF.

Competencias específicas	Descriptor del perfil de salida	Criterios de evaluación del 1.er ciclo de Primaria
<p>1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p>	<p>STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3, CD1, CD2, CD3</p>	<p>1.a. Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, buscando la posibilidad de integrar normas de seguridad y hábitos de higiene en prácticas motrices cotidianas, conociendo sus beneficios para el establecimiento de un estilo de vida activo.</p> <p>2.a. Explorar las posibilidades de la propia motricidad a través del juego, practicando en distintas situaciones cotidianas, medidas básicas de cuidado de la salud personal a través de la higiene corporal y la educación postural</p> <p>.3.a. Vivenciar juegos de activación y vuelta a la calma identificando su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz</p>
<p>2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria</p>	<p>STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CD1, CD2, CD3.</p>	<p>.1.a. Vivenciar la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, identificando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.</p> <p>.2.a. Explorar situaciones variadas en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.</p> <p>.3.a. Vivenciar y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.</p>
<p>3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa</p>	<p>L1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.</p>	<p>.1.a. Vivenciar las emociones que se producen durante el juego y la actividad física, iniciándose en la gestión positiva de las mismas.</p> <p>.2.a. Acordar normas y reglas de juegos consensuadas en clase, interactuando con diálogo y aceptando las diferencias individuales.</p> <p>.3.a. Iniciarse en prácticas motrices cotidianas cooperativas.</p>
<p>4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones</p>	<p>CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD2, CD3</p>	<p>.1.a. Vivenciar juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano, valorando su componente lúdico y disfrutando de su puesta en práctica</p>

estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana		.2.a. Conocer a referentes del deporte de ambos géneros del entorno cercano, reconociendo el esfuerzo y la dedicación requeridos para alcanzar el éxito. .3.a. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo
5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora	STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3, CD5.	.1.a. Explorar el entorno natural y urbano, aprendiendo a utilizarlo de forma segura, conociendo otros usos desde la motricidad, adoptando actitudes de respeto hacia ellos durante el desarrollo de distintas prácticas lúdico-recreativas en contextos terrestres o acuáticos e iniciándose en su cuidado y conservación.

Los saberes básicos del área de Educación Física el primer ciclo de Primaria

Los saberes básicos/c aúnan los conocimientos (saber), las destrezas (saber hacer) y las actitudes (saber ser) necesarios para la adquisición de las competencias específicas del área, y favorecen la evaluación de los aprendizajes a través de los criterios de evaluación. En el área educación física los saberes básicos se organizan del siguiente modo.

A. Vida activa y saludable.	EFI.1.A.1. Salud física: efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Alimentación saludable e hidratación. Educación postural en situaciones cotidianas. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física.
	EFI.1.A.2. Salud social: la actividad física como práctica social saludable. Derechos de los niños y niñas en el deporte escolar. Respeto hacia todas las personas con independencia de sus características personales.
	EFI.1.A.3. Salud mental: bienestar personal y en el entorno a través de la motricidad. Autocognocimiento e identificación de fortalezas y debilidades en todos los ámbitos (social, físico y mental).
B. Organización y gestión de la actividad física.	EFI.1.B.1. Elección de la práctica física: vivencia de diversas experiencias corporales en distintos contextos.
	EFI.1.B.2. Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar.
	EFI.1.B.3. Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de higiene corporal.
	EFI.1.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores sencillos: objetivos o metas. Utilización de recursos digitales.
	EFI.1.B.5. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma.

C. Resolución de problemas en situaciones motrices.	EFI.1.C.1. Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.
	EFI.1.C.2. Capacidades perceptivomotrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal: conciencia corporal. Lateralidad y su proyección en el espacio. Coordinación óculo-pédica y óculo-manual. Equilibrio estático y dinámico.
	EFI.1.C.3. Capacidades físicas desde el ámbito lúdico y el juego
	EFI.1.C.4. Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas.
	EFI.1.C.5. Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos. Apoyo en recursos
D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.	EFI.1.D.1. Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. Gestión del conflicto: iniciarse en el conocimiento de estrategias para solucionar situaciones conflictivas; establecimiento de medidas guiadas para solucionar la situación problemática y acuerdos para adoptarlas.
	EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.
	EFI.1.D.3. Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.
	EFI.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia
E. Manifestaciones de la cultura motriz.	EFI.1.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la cultura andaluza.
	EFI.1.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros.
	EFI.1.E.3. Práctica de actividades rítmicomusicales con carácter artístico expresivo.
	EFI.1.E.4. Deporte y perspectiva de género: referentes en el deporte de distintos géneros.
F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno.	EFI.1.F.1. Normas de uso: educación vial para peatones. Normas de uso de la vía pública. Movilidad segura, saludable y sostenible.
	EFI.1.F.2. Posibilidades motrices de los espacios de juego y esparcimiento infantil.
	EFI.1.F.3. El material físico y digital, y sus posibilidades de uso para el desarrollo de la motricidad.
	EFI.1.F.4. Realización de actividades seguras en el medio natural y urbano, valorando las posibilidades que brinda el entorno y clima de Andalucía.

	EFI.1.F.5. Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano. Uso eficiente y respetuosos de las instalaciones deportivas del entorno.
--	--

9. METODOLOGÍA A DESARROLLAR DESDE EDUCACIÓN FÍSICA

En el área de Educación Física en el primer ciclo de la etapa primaria, es esencial emplear medidas metodológicas que sean adecuadas para el desarrollo motor y cognitivo de los niños. Aquí tienes algunos ejemplos de medidas metodológicas efectivas:

Juegos Motrices y Lúdicos:

Ejemplo: Organizar juegos como "Carreras de Obstáculos" que estimulen la coordinación motora y promuevan la diversión. Esto ayuda a desarrollar habilidades motoras básicas de manera lúdica.

Estaciones de Aprendizaje:

Ejemplo: Crear estaciones con actividades diversas, como lanzamiento de pelotas, salto a la cuerda y equilibrio en una pierna. Los niños rotan entre las estaciones, experimentando y desarrollando diversas habilidades.

Actividades Cooperativas:

Ejemplo: Diseñar juegos cooperativos donde los niños trabajen juntos para lograr un objetivo común, como en juegos de relevos donde cada niño contribuye a la tarea grupal. Sesiones Temáticas:

Ejemplo: Organizar sesiones temáticas que vinculen la actividad física con otros conceptos curriculares, como realizar juegos de conteo mientras se practican habilidades motrices. Uso de Material Adaptado:

Ejemplo: Proporcionar pelotas de diferentes tamaños y texturas para adaptarse a las habilidades motoras de cada niño. Esto asegura que todos tengan la oportunidad de participar de manera efectiva.

Integración de Tecnología:

Ejemplo: Utilizar aplicaciones o recursos en línea que integren actividades físicas con la tecnología, como seguir coreografías o participar en juegos interactivos que promuevan el movimiento.

Rutinas de Calentamiento Creativas:

Ejemplo: Diseñar rutinas de calentamiento que incluyan movimientos creativos y expresión corporal, como imitar animales o movimientos relacionados con la naturaleza. Evaluación Participativa:

Ejemplo: Implementar una evaluación formativa donde los niños también se autoevalúan y se evalúan entre sí a través de observaciones durante actividades específicas. Integración de Música:

Ejemplo: Utilizar música para acompañar actividades físicas, como juegos rítmicos que involucren movimientos específicos al compás de la música.

10. MEDIDAS PARA FOMENTAR EL HÁBITO LECTOR

Utilizaremos diferentes fichas de aprendizaje los días de condiciones climatológicas adversas, actividades y juegos donde el alumnado use el vocabulario y la lectoescritura

12. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) en Educación Física para Primer Curso de Primaria: Ejemplos Prácticos de Medidas de Atención a la Diversidad:

1. Proporcionar múltiples medios de representación:

Ejemplo: Al introducir una actividad como "Carrera de Obstáculos", el profesor puede ofrecer instrucciones tanto verbales como visuales. Se podrían utilizar pictogramas o imágenes que representen cada fase de la carrera para

ayudar a los niños a comprender las expectativas. Esto beneficia a los estudiantes que pueden aprender mejor con apoyo visual y aquellos que prefieren instrucciones verbales.

2. Proporcionar múltiples medios de acción y expresión:

Ejemplo: Durante una clase de "Lanzamiento de Pelota", se podría permitir que los estudiantes elijan entre diferentes modalidades de lanzamiento. Algunos niños pueden preferir lanzar con la mano dominante, mientras que otros pueden sentirse más cómodos usando ambas manos. Esta flexibilidad permite que cada estudiante demuestre sus habilidades de manera que se adapte a sus preferencias y capacidades individuales.

3. Proporcionar múltiples medios de participación:

Ejemplo: En una actividad de "Juegos en Grupo", se pueden asignar roles variados para fomentar la participación de todos. Mientras algunos niños pueden preferir participar activamente en los juegos, otros podrían sentirse más cómodos asumiendo roles de apoyo, como ser el cronometrador o el animador. Esto promueve la inclusión al permitir que cada estudiante contribuya de acuerdo con sus habilidades y preferencias.

Además, para atender a estudiantes con habilidades motrices diferentes, se podría introducir equipo adaptado, como pelotas más ligeras o con texturas diferentes, para facilitar la participación de todos. Asimismo, se podrían establecer estaciones de aprendizaje con actividades variadas para que los estudiantes elijan según sus intereses y necesidades.

Estas medidas ejemplifican cómo el Diseño Universal de Aprendizaje puede aplicarse en la educación física del primer curso de primaria, creando un ambiente inclusivo que celebra la diversidad y asegura que cada estudiante tenga la oportunidad de participar y aprender de acuerdo con sus propias fortalezas y preferencias.

13. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

En el área de Educación Física, la variedad de recursos materiales es esencial para proporcionar experiencias educativas enriquecedoras y estimular el desarrollo motor y cognitivo de los estudiantes. Algunos ejemplos de recursos materiales utilizados en esta disciplina incluyen:

1. Pelotas de Diferentes Tamaños y Texturas: Las pelotas son versátiles y se pueden utilizar para desarrollar habilidades motoras básicas como lanzar, atrapar y rodar. Variar el tamaño y la textura de las pelotas se adapta a las habilidades y preferencias de los estudiantes.

2. Cuerdas para Saltar: Fomentan la coordinación, el equilibrio y la resistencia cardiovascular. Las cuerdas pueden usarse para juegos individuales o grupales, promoviendo tanto la actividad física como la interacción social.

3. Conos y Aros: Estos elementos son útiles para la creación de circuitos y actividades que involucren la coordinación y el desplazamiento. También son excelentes para delinear áreas de juego y establecer límites.

4. Material de Psicomotricidad: Incluye colchonetas, túneles y elementos que promueven la psicomotricidad y el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas.

5. Material de Orientación Espacial: Brújulas, mapas y señales pueden utilizarse para actividades que desarrollen la orientación y la conciencia espacial de los estudiantes. 6. Balones de Yoga o Pilates: Ideales para mejorar el equilibrio, la fuerza central y la flexibilidad. Pueden usarse en actividades que promuevan la conciencia corporal y técnicas de relajación.

7. Cintas Métricas o Ruedas de Medición: Útiles para enseñar conceptos de distancia y espacio, permitiendo a los estudiantes cuantificar sus esfuerzos y medir sus logros. 8. Pizarras o Tableros Interactivos: Para explicar reglas, planificar estrategias y visualizar actividades, integrando la tecnología de manera educativa.

9. Música y Altavoces Portátiles: Utilizados para acompañar las sesiones de actividad física, la música motiva y mejora la experiencia de las actividades.

Estos recursos materiales enriquecen las lecciones de Educación Física al proporcionar un entorno diverso y estimulante que fomenta la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

14. Situaciones de aprendizaje

Son contextos de aprendizaje, tareas y actividades interdisciplinarias, significativas y relevantes que permiten vertebrar la programación de aula e insertarla en la vida del centro educativo y del entorno para convertir a los estudiantes en protagonistas de su propio proceso de aprendizaje y desarrollar su creatividad. Las características de las situaciones de aprendizaje son las siguientes:

- Conectan los distintos aprendizajes.
- Movilizan los saberes.
- Posibilitan nuevas adquisiciones.
- Permiten la aplicación a la vida real.

El currículo expresa literalmente que «las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas áreas mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad».

Una situación de aprendizaje implica la realización de un conjunto de actividades articuladas que los estudiantes llevarán a cabo para lograr ciertos fines o propósitos educativos en un lapsus de tiempo y en un contexto específicos, lo que supone distintos tipos de interacciones:

- Con los integrantes del grupo y personas externas.
- Con información obtenida de diversas fuentes: bibliografía, entrevistas, observaciones, vídeos, etc.
- En diversos tipos de espacios o escenarios: aula, laboratorio, taller, empresas, instituciones, organismos, obras de construcción, etc.

Estas situaciones de aprendizaje deben vincularse a situaciones reales del ámbito social o profesional en las que tienen lugar acontecimientos, hechos, procesos, interacciones, fenómenos... cuya observación y análisis resultan relevantes para adquirir aprendizajes o en las que se pueden aplicar los aprendizajes que van siendo adquiridos a lo largo del curso.

En las situaciones de aprendizaje el alumnado se constituye en el objetivo y el protagonista y tiene un papel activo y dinámico en su proceso de aprendizaje.

Las claves para el diseño de las situaciones de aprendizaje son las siguientes:

- Integrar saberes (conocimientos, destrezas y actitudes) pertenecientes a diferentes ámbitos.
- Promover la transferencia de los aprendizajes adquiridos.

- Partir de unos objetivos claros y precisos.
- Proporcionar escenarios que favorezcan diferentes agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos.
- Facilitar que el alumnado vaya asumiendo responsabilidades personales progresivamente y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa de retos de diferente naturaleza.
- Implicar la producción y la interacción oral e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.
- Atender a aquellos aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática.

Finalmente, existen una serie de aspectos que deben impregnar las situaciones de aprendizaje:

- Fomento de la participación activa y razonada.

- Estímulo de la libre expresión de ideas.
- Desarrollo del pensamiento crítico y autónomo.
- Estímulo de los hábitos de vida saludables y sostenibles.
- Uso seguro de las tecnologías.

- Interacción respetuosa y cooperativa entre iguales y con el entorno.
- Gestión asertiva de las emociones.

15.EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN EDUCACIÓN FÍSICA

Los criterios de evaluación se establecen en cada área para cada ciclo de la etapa y permiten determinar el progreso en el grado de adquisición de las competencias específicas a lo largo de la etapa; es decir, se concretan a partir de dichas competencias específicas, y han de entenderse como herramientas de diagnóstico y mejora en relación con el nivel de desempeño que se espera de la adquisición de aquellas.

Estos criterios se formulan de un modo claramente competencial, atendiendo tanto a los productos finales esperados como a los procesos y actitudes que acompañan su elaboración.

Para llevar a cabo la evaluación de estos criterios es necesario poner en marcha una variedad de herramientas e instrumentos de evaluación dotados de capacidad diagnóstica y de mejora.

A continuación se muestran la temporalización así como las diferentes situaciones de aprendizaje en las que se relaciona los diferentes criterios de evaluación.

15.TEMPORALIZACIÓN

<i>TEMPORIZACIÓN 2º</i>		
SITUACIONES DE APRENDIZAJE	<i>Nº de sesiones</i>	<i>Fecha</i>
EVALUACIÓN INICIAL	6	11/09 al 22/09
A JUGAR	10	25/09 al 18/10
TODOS JUNTOS	10	23/10 al 15/11
BAILAMOS	10	20/11 al 8/12
REPASO/ ENCUADRE	4	11/12 al 22/12
ORIENTATE	15	8/01 al 26/01
JUEGOS TRADICIONALES	15	29/01 al 14/03
REPASO/ENCUADRE	4	18/03 al 21
ACROSPORT	15	1/04 al 3/05
CÓMO ME MUEVO	15	6/05 al 7/06
REPASO/ENCUADRE	4	10/06 al 21/06

15.1. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.



1- IDENTIFICACIÓN

TÍTULO	A JUGAR																																																																																											
ÁREA/ÁMBITO	EDUCACIÓN FÍSICA				CURSO	2º																																																																																						
TEMPORALIZACIÓN	MES OCTUBRE Y NOVIEMBRE		JUSTIFICACIÓN - Vinculación con la vida real, con los intereses del alumno...-	<p>A través del juego desarrollaremos en el alumnado los elementos psicomotores básicos y las diferentes habilidades básicas y genéricas. El juego será propuesto como una actividad exploratoria del espacio y del conocimiento del cuerpo, es decir, el paso hacia el mundo del pensamiento y la autonomía.</p> <p>Las habilidades motrices y el conocimiento corporal aparecen desde los primeros años de vida: andar, saltar, reconocer su propio cuerpo, etc., por ello, potenciar dichas capacidades es labor del docente.</p>																																																																																								
	<table border="1" style="font-size: small; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr><th>L</th><th>M</th><th>X</th><th>J</th><th>V</th><th>S</th><th>D</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="color: red;">1</td></tr> <tr><td style="color: red;">2</td><td style="color: red;">3</td><td style="color: red;">4</td><td style="color: red;">5</td><td style="color: red;">6</td><td style="color: red;">7</td><td style="color: red;">8</td></tr> <tr><td style="color: red;">9</td><td style="color: red;">10</td><td style="color: red;">11</td><td style="color: red;">12</td><td style="color: red;">13</td><td style="color: red;">14 Día- Rojo</td><td style="color: red;">15</td></tr> <tr><td style="color: red;">16</td><td style="color: red;">17</td><td style="color: red;">18</td><td style="color: red;">19</td><td style="color: red;">20</td><td style="color: red;">21 Día- Rojo</td><td style="color: red;">22</td></tr> <tr><td style="color: red;">23</td><td style="color: red;">24</td><td style="color: red;">25</td><td style="color: red;">26</td><td style="color: red;">27</td><td style="color: red;">28</td><td style="color: red;">29</td></tr> <tr><td style="color: red;">30</td><td style="color: red;">31</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	L					M	X	J	V	S	D							1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14 Día- Rojo	15	16	17	18	19	20	21 Día- Rojo	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31						<table border="1" style="font-size: small; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr><th>L</th><th>M</th><th>X</th><th>J</th><th>V</th><th>S</th><th>D</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td style="color: red;">1</td><td style="color: red;">2</td><td style="color: red;">3</td><td style="color: red;">4</td><td style="color: red;">5</td></tr> <tr><td style="color: red;">6</td><td style="color: red;">7</td><td style="color: red;">8</td><td style="color: red;">9</td><td style="color: red;">10</td><td style="color: red;">11</td><td style="color: red;">12</td></tr> <tr><td style="color: red;">13</td><td style="color: red;">14</td><td style="color: red;">15</td><td style="color: red;">16</td><td style="color: red;">17</td><td style="color: red;">18</td><td style="color: red;">19</td></tr> <tr><td style="color: red;">20 Derec- hos del Niño</td><td style="color: red;">21</td><td style="color: red;">22</td><td style="color: red;">23</td><td style="color: red;">24</td><td style="color: red;">25 No Voluen- cia</td><td style="color: red;">26</td></tr> <tr><td style="color: red;">27</td><td style="color: red;">28</td><td style="color: red;">28</td><td style="color: red;">30</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	L	M	X	J	V	S	D			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20 Derec- hos del Niño	21	22	23	24	25 No Voluen- cia	26	27	28
L	M	X	J	V	S	D																																																																																						
						1																																																																																						
2	3	4	5	6	7	8																																																																																						
9	10	11	12	13	14 Día- Rojo	15																																																																																						
16	17	18	19	20	21 Día- Rojo	22																																																																																						
23	24	25	26	27	28	29																																																																																						
30	31																																																																																											
L	M	X	J	V	S	D																																																																																						
		1	2	3	4	5																																																																																						
6	7	8	9	10	11	12																																																																																						
13	14	15	16	17	18	19																																																																																						
20 Derec- hos del Niño	21	22	23	24	25 No Voluen- cia	26																																																																																						
27	28	28	30																																																																																									
RELACIÓN CON LOS ODS				RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS	LC	MAT	LE	CM	EA																																																																																			
CONTEXTO DE APLICACIÓN	<p>A lo largo de Situaciones de Aprendizaje (SdA) nos iniciamos en el juego donde vamos a desarrollar los elementos psicomotores básicos y conoceremos nuestro esquema corporal al igual que otros aspectos como trabajo en equipo y cooperativo.</p> <p>Partiendo de este deporte se pretende comenzar con el trabajo de los saberes básicos de la SdA, planteando actividades finales en las que plasmar y poner en práctica lo aprendido.</p> <p>Al finalizar la SdA podrán realizar una valoración de su trabajo y de su aprendizaje.</p>																																																																																											
TAREA FINAL	El alumnado tendrá que diseñar un juego nuevo para luego llevarlo a la práctica, exponiéndolo al resto de compañeros y compañeras de su clase.																																																																																											

2. CONCRECIÓN CURRICULAR

DESCRITORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
STEM2 STEM5 CPSAA2 CPSAA5 CE3 CD1 CD2 CD3	1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	1.1.b. Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, integrando normas de seguridad y hábitos de higiene en prácticas motrices cotidianas, conociendo sus beneficios físicos para el establecimiento de un estilo de vida activo.	EFI.1.A.1. Salud física: efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Alimentación saludable e hidratación. Educación postural en situaciones cotidianas. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física.
		1.3.b. Participar en juegos de activación y vuelta a la calma reconociendo su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.	EFI.1.A.3. Salud mental: bienestar personal y en el entorno a través de la motricidad. Autoconocimiento e identificación de fortalezas y debilidades en todos los ámbitos (social, físico y mental)
			EFI.1.B.3. Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de higiene corporal.
			EFI.1.B.5. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma.
STEM1 CPSAA4 CD1 CD2 CD3	2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	2.2.b. Adoptar decisiones en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.	EFI.1.B.1. Elección de la práctica física: vivencia de diversas experiencias corporales en distintos contextos.

CCL1 CCL5 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC2 CC3	3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	3.2.b. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes.	EFI.1.A.2. Salud social: la actividad física como práctica social saludable. Derechos de los niños y niñas en el deporte escolar. Respeto hacia todas las personas con independencia de sus características personales.
--	---	--	---

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA					
FASES	ACTIVIDADES / EJERCICIOS	EXPLICACIÓN	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMP. ESP.
MOTIVACIÓN	Aviones de Bombardeo	Todos corren con los brazos en cruz. Si chocan pierden un ala, pegando el brazo al cuerpo. Si vuelven a chocar, hacen un aterrizaje forzoso y se sientan en el suelo, hasta que otro avión con las dos alas bien, le da 3 vueltas.	EFI.1.A.1. Salud física: efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Alimentación saludable e hidratación. Educación postural en situaciones cotidianas. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física.	1.1.b. Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, integrando normas de seguridad y hábitos de higiene en prácticas motrices cotidianas, conociendo sus beneficios físicos para el establecimiento de un estilo de vida activo.	1
	Carrera de caballos	Por tríos uno hace de caballo, y los otros dos sujetan la cuerda a modo de rienda. Cambio de roles.			
	El Pañuelo	Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores y se colocan a una distancia determinada el uno del otro (por ejemplo, 20 metros) situándose tras una línea. A cada jugador de cada equipo se le asigna un número en orden correlativo empezando por el uno. En el centro del campo de juego se coloca una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de una línea separadora. La persona con el pañuelo dirá en voz alta un número. El miembro de cada equipo que tenga dicho número deberá correr para			

		coger el pañuelo y llevarlo a su casa. El primero que lo consiga gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante eliminado. También queda eliminado aquél que: 1. Rebase la línea separadora sobre la que está el pañuelo sin que el otro lo haya cogido. 2. Sea tocado por el contrincante tras haber cogido el pañuelo. Cuando se han eliminado varios jugadores de un equipo, se reorganizan los números pudiendo asignar varios a un solo jugador. Gana el equipo que logra eliminar a todos los contrarios			
	La Cola del Zorro.	Todos con el pañuelo colgado en la cintura y en su parte posterior. Intentar capturar el pañuelo (cola del zorro) de los demás. Pañuelo capturado se cuelga en la cintura fuera del terreno delimitado. Se entra y se sigue jugando. VAR: 3 o 4 sin pañuelo, el resto con él.			
ACTIVACIÓN	Compro la Prensa	Todos corren con el papel de periódico bajo el brazo a la vez que intentan quitárselo a los demás.			
	Palomas y Gavilanes.	Se sitúan en dos extremos del terreno aros, que serán el palomar. El grupo que hace de gavilanes se situará en el centro y los que hacen de palomas estarán dentro de los aros. A la voz del profesor las palomas tendrán que cambiar de palomar. Los que son cazados cambian de rol.	EFI.1.A.3. Salud mental: bienestar personal y en el entorno a través de la motricidad. Autoconocimiento e identificación de fortalezas y debilidades en todos los ámbitos (social, físico y mental)	1.3.b. Participar en juegos de activación y vuelta a la calma reconociendo su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.	1
	Pisar la Cuerda.	Cada uno con una cuerda, intenta pisar a los compañeros las suyas, las cuerdas deben ir zigzagueando por el suelo siempre.	EFI.1.B.3. Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de higiene corporal.		
	Las Vidas.	Dos se la quedan en los extremos del campo. El resto de compañeros en el medio. Los de las puntas, con una pelota y de forma alternativa, intentan dar a los del medio lanzándoles la pelota con la mano. Al que dan lo eliminan. Si alguien coge la pelota en el aire, tiene “una vida” que se la puede guardar o para	EFI.1.B.5. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma.		

		salvar a un compañero eliminado.			
	El Robabalones.	Repartir una pelota a cada niño. Se desplazan por todo el espacio conduciendo la pelota solo con los pies e intentan dar una patada a la pelota de los demás, sin que le den una patada a la suya propia.			
EXPLORACIÓN	Experimentación libre	El alumnado experimentará con juegos libres con material para ver qué juego crearán a través de dicha experimentación	EFI.1.B.1. Elección de la práctica física: vivencia de diversas experiencias corporales en distintos contextos.	2.2.b. Adoptar decisiones en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.	2
	Ficha del boceto del juego	El alumnado se situarán en la primera página de su diario de aprendizaje. En ella, el alumnado deberán ir anotando diversos apartados a la vez que van realizando experimentaciones con el material. Ellos marcan el ritmo, experimentan y anotan, libremente. En este apartado establecerán: nombre del Juego, habilidad o habilidades motrices trabajadas en el mismo, tipo de Juego u organización, espacio a utilizar, materiales necesarios. El papel del docente será, en todo momento, de guía.			
	Reglamento	Una vez esbozado el juego, el alumnado deberá debatir en grupo e implantar normas y reglas básicas de su juego. Deben incidir en: organización de materiales y espacio, roles y mecánica del juego			
	Decálogo de buenas prácticas	En asamblea se presentarán los juegos a los compañeros/as y, de forma ordenada y respetando los valores básicos de cualquier interacción, se propondrán mejoras. Tras ello, en asamblea grupal, se establecerá un Decálogo de Buenas Prácticas a seguir en cualquier juego.			

ESTRUCTURACIÓN	La Diana	Se pinta una diana en la pared. Lanzando con una pelota, se van contando los puntos obtenidos por cada alumno/a. Gana el que más puntos tenga al finalizar el juego.	<p>EFI.1.B.1. Elección de la práctica física: vivencia de diversas experiencias corporales en distintos contextos.</p> <p>EFI.1.A.2. Salud social: la actividad física como práctica social saludable. Derechos de los niños y niñas en el deporte escolar. Respeto hacia todas las personas con independencia de sus características personales.</p>	<p>2.2.b. Adoptar decisiones en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.</p> <p>3.2.b. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes.</p>	2
	Los Bolos.	Consiste en derribar por parte de cada jugador el mayor número posible de bolos lanzando una bola o pelota.			3
	Pies Quietos	<p>Uno de los jugadores, a suertes, se la queda. Se coloca en el centro y tira la pelota en alto nombrando a un jugador. Éste la recoge lo más rápido que pueda y los demás se escapan. Cuando la coge grita: ¡Pies quietos!, y los demás se quedan parados en su sitio.</p> <p>El jugador que tiene la pelota da tres altos hacia uno de los jugadores y le lanza la pelota. Si le da pierde una vida y si no, la vida la pierde él. Todos parten con cuatro vidas: Herido, Herido Grave, En Coma y Muerto. El juego continúa hasta que quede uno solo.</p>			3
	El Tejo.	<p>Por grupos dibujar el campo de juego y jugar con las siguientes reglas:</p> <p>No pisar la ralla. - No dar pasitos - No tocar ralla con la piedra. - No apoyar las manos. - Si lo hago bien, sigo.</p>			3
	La Recolección	<p>Distribuimos los alumnos/as en 4 equipos. El docente lanzará por el suelo el mayor número posible de pelotas, que los niños/as o "recolectores/as" de cada equipo recogerán y depositarán en su aro o "almacén". Todos los recolectores/as llevarán un pañuelo anudado en su brazo derecho para solo utilizar dicha mano.</p> <p>VAR: con la mano izquierda.</p>			3

	Pelota Sentada	<p>Juegan todos contra todos. Se sueltan unos balones por el campo previamente marcado, no demasiado amplio, los que consiguen el balón deben intentar golpear con el mismo a los otros jugadores lanzándose, si lo golpean con el balón, el golpeado deberá sentarse. Cualquier otro jugador puede hacerse con la posesión del balón y continuar con el juego. Los jugadores tocados (que se encontrarán sentados) pueden volver a la vida recogiendo uno de los balones que pasen por sus alrededores. No está permitido pasarse el balón, salvo entre los que están sentados.</p>			
APLICACIÓN	Experimentación de los juegos	El alumnado tomará el papel de docentes. Explicarán el juego a sus compañeros/as, las normas básicas y organización para que puedan desarrollarlo adecuadamente	EFI.1.B.1. Elección de la práctica física: vivencia de diversas experiencias corporales en distintos contextos.	2.2.b. Adoptar decisiones en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.	
CONCLUSIÓN	Auto- evaluación:	<p>Diana de Evaluación donde marcarán:</p> <p>Cumplimiento de objetivos.</p> <p>Trabajo de HMB que marcan.</p> <p>Reglamento y Buenas Prácticas.</p> <p>Participación Activa.</p> <p>MP = MUY POCO // P = POCO // R = REGULAR // B = BIEN // MB = MUY BIEN</p>	EFI.1.A.1. Salud física: efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Alimentación saludable e hidratación. Educación postural en situaciones cotidianas. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física.	1.1.b. Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, integrando normas de seguridad y hábitos de higiene en prácticas motrices cotidianas, conociendo sus beneficios físicos para el establecimiento de un estilo de vida activo.	
	Coevaluación:	Diana de Evaluación	EFI.1.A.2. Salud social: la actividad física como práctica social saludable. Derechos de los niños y niñas en el deporte escolar. Respeto hacia todas las personas con independencia de sus características personales.	3.2.b. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes.	

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

PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE COMPROMISO	PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESNTACIÓN	PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN
- Este principio supone proporcionar opciones para: captar el interés, mantener el esfuerzo, la persistencia y la autorregulación.-	- Este principio supone proporcionar opciones para: la percepción de la información, el lenguaje, los símbolos y la comprensión.-	- Este principio supone proporcionar opciones para: la acción física, la expresión y la comunicación.-
<ul style="list-style-type: none"> ● Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. ● Ofrecer diferentes niveles de desafío que conecten con los intereses de los alumnos. ● Proporcionar premios o recompensas, sociales, emocionales o académicas. ● Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. . ● Crear rutinas de clase ● Propiciar un clima favorable y de apoyo en el aula ● Feedback informativo más que comparativo o competitivo ● Uso de reforzadores positivos. ● Crear actividades que propicien un clima de pertenencia en el aula a través de juegos y dinámicas grupales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● El tamaño del texto/ letra y/o fuente. ● Contraste fondo – texto –imagen. ● El color como medio de información/énfasis. ● Volumen/ Velocidad sonido. ● Sincronización vídeo, animaciones. ● Diseño o disposición de los elementos visuales ● Mayor tiempo de ejecución de actividades ● Anticipar vocabulario o símbolos de difícil comprensión ● Apoyos visuales al vocabulario ● Organizadores gráficos ● Presentar información de manera progresiva, secuenciada 	<ul style="list-style-type: none"> ● Proporcionar alternativas en ritmo, plazos y motricidad en la interacción con los materiales didácticos ● Aumentar tiempos de ejecución de tareas ● Materiales virtuales o manipulativos ● Organizadores gráficos y autoinstrucciones

5. METODOLOGÍA

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

- Aprendizaje Cooperativo
- Rutinas y Destrezas de pensamiento.
- Modelo discursivo/expositivo.
- Modelo experiencial.
- Modelo pedagógico
- Técnica de indagación o búsqueda

- Trabajo por tareas.
- Trabajo individual.
- Trabajo cooperativo

6. RECURSOS

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

RÚBRICA DE LA TAREA FINAL : Creación de un nuevo juego divertido y su exposición

7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	2.2.b. Adoptar decisiones en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.					
ACCIONES EVALUABLES	EVIDENCIA	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Adapta decisiones en contextos de práctica motriz	Producto final	Nunca o rara vez adapta decisiones en contextos de práctica motriz	A veces y con ayuda adapta decisiones en contextos de práctica motriz	A veces y por sí mismo adapta decisiones en contextos de práctica motriz	Usualmente adapta decisiones en contextos de práctica motriz	Siempre adapta decisiones en contextos de práctica motriz
Se ajusta según las circunstancias.	Exposición Oral	Nunca o rara vez se ajusta según las circunstancias.	A veces y con ayuda se ajusta según las circunstancias.	A veces y por sí mismo se ajusta según las circunstancias.	Usualmente se ajusta según las circunstancias.	Siempre se ajusta según las circunstancias.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	3.2.b. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes.					
ACCIONES EVALUABLES	EVIDENCIA	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Respetar normas y reglas de juegos consensuadas en clase	Tarea	Nunca o rara vez respeta normas y reglas de juegos consensuadas en clase	A veces y con ayuda respeta normas y reglas de juegos consensuadas en clase	A veces y por sí mismo respeta normas y reglas de juegos consensuadas en clase	Usualmente respeta normas y reglas de juegos consensuadas en clase	Siempre respeta normas y reglas de juegos consensuadas en clase
Interactúa con diálogo		Nunca o rara vez interactúa con diálogo	A veces y con ayuda interactúa con diálogo	A veces y por sí mismo interactúa con diálogo	Usualmente interactúa con diálogo	Siempre interactúa con diálogo
Acepta las diferencias individuales.		Nunca o rara vez acepta las diferencias individuales.	A veces y con ayuda acepta las diferencias individuales.	A veces y por sí mismo acepta las diferencias individuales.	Usualmente acepta las diferencias individuales.	Siempre acepta las diferencias individuales.

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.					
<p>1.1.b. Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, integrando normas de seguridad y hábitos de higiene en prácticas motrices cotidianas, conociendo sus beneficios físicos para el establecimiento de un estilo de vida activo.</p> <p>1.3.b. Participar en juegos de activación y vuelta a la calma reconociendo su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.</p> <p>2.2.b. Adoptar decisiones en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias</p> <p>3.2.b. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes.</p>					
ACCIONES EVALUABLES	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Cumplo las normas y atiéndolo a las explicaciones.					
Participo activamente en las actividades y juegos.					
Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar					
Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.					
Reconozco los segmentos corporales					
Trabajo las habilidades motrices que marcan					
Reglamento y buenas prácticas					

AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

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

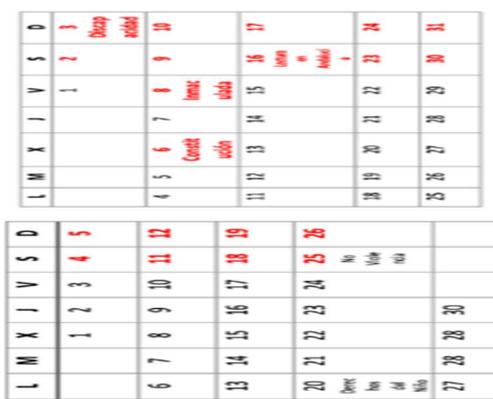
3. Atención al alumnado con n.e.e.				
DIMENSIÓN 7: Clima de aula.				
	A	B	C	D
1. Distribución del mobiliario y del material en el aula				
2. Interacción profesor-alumnos/as				
3. Trabajo en equipo del profesorado				
4. La resolución de conflictos en el aula				

TODOS JUNTOS



TEAMWORK

- IDENTIFICACIÓN

TÍTULO	TODOS JUNTOS		
ÁREA/ÁMBITO	EDUCACIÓN FÍSICA	CURSO	2º
TEMPORALIZACIÓN	<p align="center">MES NOVIEMBRE Y DICIEMBRE</p> 	<p align="center">JUSTIFICACIÓN</p> <p align="center">- Vinculación con la vida real, con los intereses del alumno...-</p>	<p>El juego, los desafíos deportivos y las actividades planteadas, en las que experimentarán con sus habilidades motrices básicas nos servirán para comprobar la habilidad del alumnado para poner en práctica su repertorio de habilidades básicas y de cooperación. Nos planteamos utilizar sus capacidades motrices para resolver un problema, tomar parte en las discusiones para resolver un conflicto o tarea, de forma adecuada y respetuosa y participar activamente en las tareas, tomando conciencia de su propio cuerpo y del de los demás</p>
RELACIÓN CON LOS ODS			RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS
CONTEXTO DE APLICACIÓN	<p>A lo largo de Situaciones de Aprendizaje (SdA) seguimos con el juego y los desafíos cooperativos donde vamos a desarrollar los elementos psicomotores básicos y conoceremos nuestro esquema corporal al igual que otros aspectos como trabajo en equipo y cooperativo.</p> <p>Partiendo de este deporte se pretende comenzar con el trabajo de los saberes básicos de la SdA, planteando actividades finales en las que plasmar y poner en práctica lo aprendido.</p> <p>Al finalizar la SdA podrán realizar una valoración de su trabajo y de su aprendizaje.</p>		
TAREA FINAL	<p>El alumnado tendrá que trabajar de formar cooperativa y elaborar un reto cooperativo, para luego resolverlo.</p>		

2. CONCRECIÓN CURRICULAR

DESCRPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
STEM2 STEM5 CPSAA2 CPSAA5 CE3 CD1 CD2 CD3	1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	1.2.b. Explorar las posibilidades de la propia motricidad a través del juego, aplicando en distintas situaciones cotidianas, medidas básicas de cuidado de la salud personal a través de la higiene corporal y la educación postural.	EFI.1.C.1. Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración- oposición de persecución y de interacción con un móvil.
		1.4.b. Conocer los valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, reconociendo, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos y respetando a todos los participantes con independencia de sus diferencias individuales.	EFI.1.D.1. Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. Gestión del conflicto: iniciarse en el conocimiento de estrategias para solucionar situaciones conflictivas; establecimiento de medidas guiadas para solucionar la situación problemática y acuerdos para adoptarlas.
			EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.
			EFI.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.
STEM1 CPSAA4 CD1 CD2 CD3	2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	2.1.b. Reconocer la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, valorando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	EFI.1.C.1. Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración- oposición de persecución y de interacción con un móvil.
		2.3.b. Descubrir, reconocer y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos,	EFI.1.C.2. Capacidades perceptivo- motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal: conciencia corporal. Lateralidad y su proyección

		mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.	en el espacio. Coordinación óculo-pédica y óculo-manual. Equilibrio estático y dinámico.
CCL1 CCL5 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC2 CC3	3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	3.1.b. Identificar las emociones que se producen durante el juego, intentando gestionarlas y disfrutando de la actividad física.	EFI.1.D.1. Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. Gestión del conflicto: iniciarse en el conocimiento de estrategias para solucionar situaciones conflictivas; establecimiento de medidas guiadas para solucionar la situación problemática y acuerdos para adoptarlas.
		3.2.b. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes.	EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.
		3.3.b. Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.	EFI.1.D.3. Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.
			EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.
CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD2, CD3.	4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	4.2.b. Conocer y valorar los logros de distintos referentes del deporte andaluz de ambos géneros, reconociendo el esfuerzo, la dedicación y los sacrificios requeridos para alcanzar dichos éxitos.	EFI.1.D.3. Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.
		4.3.b. Adecuar los distintos usos comunicativos de la corporalidad y sus manifestaciones a diferentes ritmos y contextos expresivos.	EFI.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.
			EFI.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.
			EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.

3. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

FASES	ACTIVIDADES / EJERCICIOS	EXPLICACIÓN	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMP. ESP.
MOTIVACIÓN	Salto y puente	Los alumnos/as se forman en parejas. El primero se ubica en posición de gateo (manos, rodillas y pies en el piso). El segundo salta por sobre su compañero y seguidamente se devuelve pasando por debajo de este. Para realizar la pasada por abajo el compañero en gateo debe elevar la cadera manteniendo solo el apoyo de manos y pies sobre el piso. Esta tarea debe realizarse repetidas veces o tantas como le permita la capacidad del alumno en un tiempo de 30 segundos	<p>EFI.1.C.1. Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración- oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p> <p>EFI.1.C.2. Capacidades perceptivo- motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal: conciencia corporal. Lateralidad y su proyección en el espacio. Coordinación óculo-pédica y óculo-manual. Equilibrio estático y dinámico.</p>	<p>1.2.b. Explorar las posibilidades de la propia motricidad a través del juego, aplicando en distintas situaciones cotidianas, medidas básicas de cuidado de la salud personal a través de la higiene corporal y la educación postural.</p> <p>2.3.b. Descubrir, reconocer y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.</p>	1
	Pasillo de balones	<p>Se forman 2 equipos proporcionales según la cantidad de alumnos. Se marca un pasillo de conos. Uno de los equipos debe ubicarse con balones por fuera del pasillo, a ambos lados. Mientras el otro equipo se ubica al comienzo del pasillo para tratar de pasar al otro extremo sin ser quemado. El juego comienza al dar una señal y poner el cronómetro en marcha y acabará cuando hayan pasado todos los integrantes del equipo al otro lado, parando el cronómetro.</p> <p>A la siguiente vez se invierten los papeles y si quieren ganar, deben rebajar el tiempo que hizo el equipo anterior. Si un alumno es quemado debe volver al principio, para intentarlo nuevamente</p>			
	Golpeando los objetos	Los niños forman hileras detrás de la línea de partida. Frente a cada una se colocan grupos de bolos. Al primer niño de cada hilera se le entrega una pelota. A la señal de la maestra, golpeará la pelota con las manos tratando de derrumbar los objetos. Pueden colocarse dos niños junto a los objetos, uno para recogerlos y otro para alcanzar la pelota al próximo niño que le corresponde golpear.			

	Transportador de objetos	Se formarán dos equipos en hileras, detrás de una línea de salida, cuando el profesor de la voz de mando los dos primeros alumnos saldrán caminado, trotando o corriendo, según designe el mismo y tratarán de transportar los objetos que se encuentran en el círculo 1 hacia el círculo 2. Luego el segundo niño tratará de transportar los objetos ya ubicados en el círculo dos hacia el uno y así sucesivamente.			
ACTIVACIÓN	Visualización video: Trabajo cooperativo	https://www.youtube.com/watch?v=CgBAo_JnUkk&ab_channel=%C3%81lvaroPascual	<p>EFI.1.C.1. Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración- oposición de persecución y de interacción con un móvil..</p> <p>EFI.1.C.2. Capacidades perceptivo- motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal: conciencia corporal. Lateralidad y su proyección en el espacio. Coordinación óculo-pédica y óculo-manual. Equilibrio estático y dinámico.</p>	2.1.b. Reconocer la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, valorando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	2
	Los protectores	Se organiza al grupo por parejas, uno de ellos va botando dos pelotas –o una de acuerdo a la habilidad de los alumnos- intentando que no se las quiten, el otro va protegiendo a su compañero e intenta quitar la pelota a otra pareja. Se deben desplazar por todo el espacio. Sólo se puede utilizar una mano			
	Transportando balones	<p>Dividiremos la clase en grupos de 5 ó 6 alumnos/as y les daremos un balón o pelota a cada grupo. El objetivo del juego es conseguir transportar el balón a lo largo de un recorrido previsto tocándolo todas a la vez pero sin tocarlo con las manos. Obviamente, no vale chutar el balón para que llegue al otro lado, ya que sólo participaría una persona del grupo.</p> <p>VARIANTE: Lo podemos hacer poniéndonos en círculo agarrados por los hombros, poniendo el balón en el centro y empujándolo con los pies.</p>			

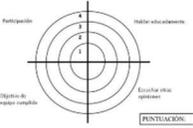
	Relevo de cangrejos	<p>En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida. A la señal del monitor del</p> <p>juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primero que acaba.</p>		2.3.b. Descubrir, reconocer y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.	
	Cortar hilos	<p>Es un juego de persecución en el que quien la paga elige ir a pillar a uno y debe perseguirlo hasta que otro alumno rompe el hilo que los une a los dos. En ese momento, el perseguidor debe ir detrás del que ha roto el hilo</p>			
EXPLORACIÓN	La Torre.	<p>Conforme los grupos de antes crucen el Lago, 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</p>	<p>EFI.1.D.1. Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. Gestión del conflicto: iniciarse en el conocimiento de estrategias para solucionar situaciones conflictivas; establecimiento de medidas guiadas para solucionar la situación problemática y acuerdos para adoptarlas.</p>	1.4.b. Conocer los valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, reconociendo, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos y respetando a todos los participantes con independencia de sus diferencias individuales.	1
	El ciempiés cojo	<p>Los niños se colocarán formando una fila y doblarán una pierna por la rodilla («pata coja»). Cada niño cogerá el pie del que va delante, y así, avanzarán dando pequeños saltos. Poner como cabeza de fila a un niño con buen equilibrio, ya que éste no tendrá delante en quién sujetarse. Los más pequeños pueden apoyar el brazo libre en el hombro del niño que va delante. Mientras, el profesor dice cantando: Somos un ciempiés, un ciempiés, al que le falta la mitad de los pies, de los pies.</p>	<p>EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.</p> <p>EFI.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género,</p>		

	El tren cojo	Los discentes harán una fila. Estirarán una pierna hacia delante, que recogerá el compañero que está en esa posición. Así colocados, avanzarán dando pequeños saltitos, mientras el docente canta: Este tren, chaca-chaca-cha, se olvidó en la pradera, chaca- chaca-cha, la mitad de sus ruedas, chaca-chaca-cha.	inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.	
	Como se mueven los animales	Se trata de realizar desplazamientos sobre manos y pies, apoyados en el suelo, a «cuatro patas», con diferentes combinaciones: adelantar primero las manos, simultánea- simultáneamente o una detrás de otra, y luego los pies. La araña Adelantar por este orden: – mano izquierda; – pie derecho; – mano derecha, y – pie izquierdo. Repetir los movimientos en el orden establecido, tantas veces como sea necesario. El conejo Avanzar, poniendo las palmas de las manos delante y saltando con los pies juntos, para caer con las puntas de los pies y las rodillas flexionadas. El topo Andar sobre las rodillas y los antebrazos. El gamusino Andar con las manos y un solo pie de un salto; dar en el aire media vuelta	<p>EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.</p> <p>EFI.1.D.3. Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</p> <p>EFI.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.</p>	<p>3.3.b. Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.</p>

ESTRUCTURA- CIÓN	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.	<p>EFI.1.C.1. Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración- oposición de persecución y de interacción con un móvil..</p> <p>EFI.1.C.2. Capacidades perceptivo- motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal: conciencia corporal. Lateralidad y su proyección en el espacio. Coordinación óculo-pédica y óculo-manual. Equilibrio estático y dinámico.</p>	<p>2.1.b. Reconocer la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, valorando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.</p> <p>2.3.b. Descubrir, reconocer y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.</p>	2
	Los cazadores	<p>Los «cazadores» (cinco o seis niños) están equipados con pelotas a modo de escopetas. Los otros jugadores, los «conejos», se desplazan libremente al tiempo o al ritmo de la música. Los cazadores se desplazan también, con el balón en las manos o jugando con él. ¡Es la tregua! Cuando pare la música, los cazadores intentarán tocar a los conejos con la pelota. Los conejos tocados se inmovilizarán.</p> <p>Cuando la música vuelva a sonar, los conejos tocados bailarían en el mismo sitio en vez de desplazarse y los cazadores volverán de nuevo a jugar con su pelota sin poder tocar a los otros jugadores</p>			

	<p>El canalón de colchonetas</p>	<p>Todo el grupo se organizará de forma que cada 4 alumnas, cogerán una colchoneta y la sostendrán en el aire. Toda la clase formará una cadena de forma que la primera colchoneta le pasará a la segunda una pelota sin que esta se caiga al suelo y cuando el intercambio se haya producido, se irán corriendo al último puesto de la fila para seguir formando parte de la cadena.</p> <p>El resto de colchonetas llevarán a cabo sucesivamente, la misma tarea. El objetivo será el de transportar hasta la zona indicada previamente la pelota y depositarla en una caja o similar. Las alumnas no podrán andar con la colchoneta. Tendrán que permanecer siempre estáticas y solo podrán desplazarse cuando la pelota no se encuentre encima de su colchoneta. La actividad se completará cuando todo el grupo haya sido capaz de transportar de esta manera cuatro balones en un determinado tiempo.</p>	<p>EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.</p> <p>EFI.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.</p>	<p>3.3.b. Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.</p>	
--	---	---	---	---	--

APLICACIÓN	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...	EFI.1.C.1. Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración- oposición de persecución y de interacción con un móvil..	2.1.b. Reconocer la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, valorando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	2
	Reto cooperativo: sentarse en las rodillas.	<p>Todos en círculos hombro con hombro. Luego se gira todo el grupo a la derecha (o izquierda). Se agarran de la cintura, o de los hombros, al compañero que tienen delante. El objetivo es sentarse en las rodillas del compañero que se tiene detrás.</p> <p>El reto cooperativo estará conseguido cuando todos estén sentados en las rodillas del compañero de detrás, abran sus manos completamente y el docente cuente 3.</p>	<p>EFI.1.D.3. Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</p> <p>EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.</p>	<p>3.2.b. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes.</p>	
	Reto cooperativo: sentarse en las rodillas, palmeo y tocar el suelo.	<p>Este reto cooperativo tiene la misma estructura que el primero, salvo que hay que hacer diferentes acciones para conseguir el reto.</p> <p>Para conseguir este reto cooperativo hay que sentarse en las rodillas del compañero de detrás durante 3 segundos, posteriormente hay que dar de forma sincronizada 3 palmadas y por último tocar el suelo con la mano exterior durante otros 3 segundos.</p>	<p>EFI.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.</p>	<p>3.3.b. Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.</p>	

	Reto cooperativo: sentarse en las rodillas y andar a lo cangrejo.	<p>Este reto cooperativo se realiza con la misma estructura que el primero y estará conseguido cuando todo el grupo sea capaz de dar tres pasos hacia detrás una vez que estén sentados en las rodillas del compañero de detrás.</p>			
CONCLUSIÓN	Auto-evaluación:	<p>Diana de evaluación y vídeos de referentes en deporte</p> 	<p>EFI.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.</p>	<p>4.2.b. Conocer y valorar los logros de distintos referentes del deporte andaluz de ambos géneros, reconociendo el esfuerzo, la dedicación y los sacrificios requeridos para alcanzar dichos éxitos.</p>	
	Coevaluación:	<p>Diálogo con el alumnado en las paradas de reflexión acción y en la puesta en común final de cada sesión.</p>	<p>EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.</p>	<p>4.3.b. Adecuar los distintos usos comunicativos de la corporalidad y sus manifestaciones a diferentes ritmos y contextos expresivos.</p>	

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

PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE COMPROMISO	PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN	PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN
- Este principio supone proporcionar opciones para: captar el interés, mantener el esfuerzo, la persistencia y la autorregulación.-	- Este principio supone proporcionar opciones para: la percepción de la información, el lenguaje, los símbolos y la comprensión.-	- Este principio supone proporcionar opciones para: la acción física, la expresión y la comunicación.-
<ul style="list-style-type: none"> ● Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. ● Ofrecer diferentes niveles de desafío que conecten con los intereses de los alumnos. ● Proporcionar premios o recompensas, sociales, emocionales o académicas. ● Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. . ● Crear rutinas de clase ● Propiciar un clima favorable y de apoyo en el aula ● Feedback informativo más que comparativo o competitivo ● Uso de reforzadores positivos. ● Crear actividades que propicien un clima de pertenencia en el aula a través de juegos y dinámicas grupales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● El tamaño del texto/ letra y/o fuente. ● Contraste fondo – texto –imagen. ● El color como medio de información/énfasis. ● Volumen/ Velocidad sonido. ● Sincronización vídeo, animaciones. ● Diseño o disposición de los elementos visuales ● Mayor tiempo de ejecución de actividades ● Anticipar vocabulario o símbolos de difícil comprensión ● Apoyos visuales al vocabulario ● Organizadores gráficos ● Presentar información de manera progresiva, secuenciada 	<ul style="list-style-type: none"> ● Proporcionar alternativas en ritmo, plazos y motricidad en la interacción con los materiales didácticos ● Aumentar tiempos de ejecución de tareas ● Materiales virtuales o manipulativos ● Organizadores gráficos y autoinstrucciones

5. METODOLOGÍA

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

6. RECURSOS

<ul style="list-style-type: none"> ● Aprendizaje Cooperativo ● Rutinas y Destrezas de pensamiento. ● Modelo discursivo/expositivo. ● Modelo experiencial. ● Modelo pedagógico ● Técnica de indagación o búsqueda 	<ul style="list-style-type: none"> ● Trabajo por tareas. ● Trabajo individual. ● Trabajo cooperativo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos digitales: ordenadores, pantalla interactiva, móviles ● Recursos materiales: colchonetas, espaldaderas, vallas, plinto, sillas, mesas, planchas, aros, bancos suecos, trípode ● Instalaciones: gimnasio, pista polideportivas, exteriores del centro,
--	---	---

RÚBRICA DE LA TAREA FINAL: Elaboración retos cooperativos

7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN **2.1.b. Reconocer la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, valorando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.**

ACCIONES EVALUABLES	EVIDENCIA	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Reconoce la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo	Producto final	Nunca o rara vez reconoce la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo	A veces y con ayuda reconoce la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo	A veces y por sí mismo reconoce la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo	Usualmente reconoce la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo	Siempre reconoce la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo
Valora su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	Producto final	Nunca o rara vez valora su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	A veces y con ayuda valora su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	A veces y por sí mismo valora su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	Usualmente valora su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	Siempre valora su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN **2.3.b. Descubrir, reconocer y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.**

ACCIONES EVALUABLES	EVIDENCIA	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	Producto final	Nunca o rara vez descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	A veces y con ayuda descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	A veces y por sí mismo descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	Usualmente descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	Siempre descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica
Se integra en diferentes situaciones y contextos	Producto final	Nunca o rara vez se integra en diferentes situaciones y contextos	A veces y con ayuda se integra en diferentes situaciones y contextos	A veces y por sí mismo se integra en diferentes situaciones y contextos	Usualmente se integra en diferentes situaciones y contextos	Siempre se integra en diferentes situaciones y contextos

						contextos
Mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	Producto final	Nunca o rara vez mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	A veces y con ayuda mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	A veces y por sí mismo mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	Usualmente mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	Siempre mejora progresivamente su control y su dominio corporal..
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	3.1.b. Identificar las emociones que se producen durante el juego, intentando gestionarlas y disfrutando de la actividad física.					
ACCIONES EVALUABLES	EVIDENCIA	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Identifica las emociones que se producen durante el juego y la actividad física	Producto final	Nunca o rara vez identifica las emociones que se producen durante el juego y la actividad física	A veces y con ayuda identifica las emociones que se producen durante el juego y la actividad física	A veces y por sí mismo identifica las emociones que se producen durante el juego y la actividad física	Usualmente identifica las emociones que se producen durante el juego y la actividad física	Siempre identifica las emociones que se producen durante el juego y la actividad física
Gestiona positivamente las emociones.	Producto final	Nunca o rara vez gestiona positivamente las emociones.	A veces y con ayuda gestiona positivamente las emociones.	A veces y por sí mismo gestiona positivamente las emociones.	Usualmente gestiona positivamente las emociones.	Siempre gestiona positivamente las emociones.

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

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

1.4.b. Conocer los valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, reconociendo, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos y respetando a todos los participantes con independencia de sus diferencias individuales.

3.2.b. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes.

3.3.b. Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.

ACCIONES EVALUABLES	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Cumplo las normas y atiendo a las explicaciones.					
Participo activamente en las actividades y juegos.					
Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar					
Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.					
Acepto y respeto las normas elegidas entre todos.					
Manifiesto actitudes de solidaridad en los juegos					
Rechazo la rivalidad y la violencia en los juegos.					
Actúo como mediador en los conflictos del grupo.					

AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

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

DIMENSIÓN 7: Clima de aula.				
	A	B	C	D
1. Distribución del mobiliario y del material en el aula				
2. Interacción profesor-alumnos/as				
3. Trabajo en equipo del profesorado				
4. La resolución de conflictos en el aula				



BAILAMOS

1- IDENTIFICACIÓN

TÍTULO	BAILAMOS																																																																																					
ÁREA/ÁMBITO	EDUCACIÓN FÍSICA			CURSO	2º																																																																																	
TEMPORALIZACIÓN	MES MAYO, JUNIO		JUSTIFICACIÓN - Vinculación con la vida real, con los intereses del alumno...-	Se intentará que el alumnado utilice los recursos expresivos del cuerpo para comunicar pensamientos y sentimientos y para representar personajes reales e imaginarios. Lo que se pretende manifestar al alumnado con esta situación es que el trabajo de expresión y comunicación le pone en contacto con los demás facilitándole unas relaciones positivas, lo cual va a reportarle importantes beneficios para su salud psíquica, social y también física.																																																																																		
	<table border="1" style="font-size: small; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr><th>L</th><th>M</th><th>X</th><th>J</th><th>V</th><th>S</th><th>D</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9 Día de Europa</td><td>10</td><td>11</td><td>12 Día de las Matemáticas</td></tr> <tr><td>13</td><td>14</td><td>15 Día de la Familia</td><td>16</td><td>17 Día contra el tabaquismo</td><td>18</td><td>19</td></tr> <tr><td>20</td><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td></tr> <tr><td>27</td><td>28</td><td>29</td><td>30</td><td>31</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	L				M	X	J	V	S	D			1	2	3	4	5	6	7	8	9 Día de Europa	10	11	12 Día de las Matemáticas	13	14	15 Día de la Familia	16	17 Día contra el tabaquismo	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			<table border="1" style="font-size: small; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr><th>L</th><th>M</th><th>X</th><th>J</th><th>V</th><th>S</th><th>D</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>3</td><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td>3 Día Biciستا</td><td>4</td><td>5 Día Medio Ambiente</td><td>6</td><td>7</td><td>8 Día de los Océanos</td><td>9</td></tr> <tr><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr> <tr><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td><td>22</td><td>23</td></tr> <tr><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td><td>30</td></tr> </tbody> </table>	L	M	X	J	V	S	D					3	1	2	3 Día Biciستا	4	5 Día Medio Ambiente	6	7	8 Día de los Océanos	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
L	M	X	J	V	S	D																																																																																
		1	2	3	4	5																																																																																
6	7	8	9 Día de Europa	10	11	12 Día de las Matemáticas																																																																																
13	14	15 Día de la Familia	16	17 Día contra el tabaquismo	18	19																																																																																
20	21	22	23	24	25	26																																																																																
27	28	29	30	31																																																																																		
L	M	X	J	V	S	D																																																																																
				3	1	2																																																																																
3 Día Biciستا	4	5 Día Medio Ambiente	6	7	8 Día de los Océanos	9																																																																																
10	11	12	13	14	15	16																																																																																
17	18	19	20	21	22	23																																																																																
24	25	26	27	28	29	30																																																																																
RELACIÓN CON LOS ODS				RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS	LC	MAT	LE	CM	EA																																																																													
CONTEXTO DE APLICACIÓN	<p>A lo largo de Situaciones de Aprendizaje (SdA) seguimos con el baile y expresión corporal donde vamos a manifestar al alumnado el trabajo de expresión y comunicación y conoceremos nuestro esquema corporal al igual que otros aspectos como trabajo en equipo y cooperativo.</p> <p>Partiendo de este deporte se pretende comenzar con el trabajo de los saberes básicos de la SdA, planteando actividades finales en las que plasmar y poner en práctica lo aprendido.</p> <p>Al finalizar la SdA podrán realizar una valoración de su trabajo y de su aprendizaje.</p>																																																																																					
TAREA FINAL	El alumnado tendrá el reto de bailar una danza colectiva a través de la expresión corporal. Tendrán que exponer ideas entre ellos y llegar a un acuerdo, trabajando así los valores de respeto, la empatía y la comunicación.																																																																																					

2. CONCRECIÓN CURRICULAR

DESCRPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
STEM1 CPSAA4 CD1 CD2 CD3	2.Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	2.3.b. Descubrir, reconocer y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.	EFI.1.C.5. Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos. Apoyo en recursos digitales.
CCL1 CCL5 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC2 CC3	3.Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	3.3.b. Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.	EFI.1.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros.
CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD2, CD3.	4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	4.1.b. Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica.	EFI.1.E.3. Práctica de actividades rítmico- musicales con carácter artístico-expresivo.
		4.3.b. Adecuar los distintos usos comunicativos de la corporalidad y sus manifestaciones a diferentes ritmos y contextos expresivos.	EFI.1.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros. EFI.1.E.3. Práctica de actividades rítmico- musicales con carácter artístico-expresivo.

3. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

FASES	ACTIVIDADES / EJERCICIOS	EXPLICACIÓN	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMP. ESP.
MOTIVACIÓN	A Bailar!	Bailar de forma desinhibida al son de las distintas canciones que se vayan seleccionando.	EFI.1.C.5. Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos. Apoyo en recursos digitales.	2.3.b. Descubrir, reconocer y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal	2
	Las Estatuas	Con música de fondo, los alumnos se desplazan y bailan por todo el espacio. Cuando la música pare, se tienen que quedar quietos como estatuas en la postura que les haya pillado.			
	La Pinza.	Al son de una canción lenta, todos imitan al que lleve puesta "la pinza". Pasado un tiempo, se la pasa a otro compañero			
ACTIVACIÓN	Bolsa Mágica de Animales.	De uno en uno, los alumnos van sacando de un sobre una tarjeta con el dibujo de un animal. Tendrá que representarlo con sonidos y gestos para que sus compañeros lo adivinen.	EFI.1.E.3. Práctica de actividades rítmico- musicales con carácter artístico-expresivo.	4.1.b. Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica. 4.3.b. Adecuar los distintos usos comunicativos de la corporalidad y sus manifestaciones a diferentes ritmos y contextos expresivos.	
	Al Medio a Bailar	Al son de música dance, en círculo. Uno, en el medio, baila al ritmo que marque la canción. El resto le imita. Al rato, saca a otro para que sea el que marque la pauta a seguir.	EFI.1.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros.		
	Cuento Motor	Lectura de un Cuento Motor.	EFI.1.E.3. Práctica de actividades rítmico- musicales con carácter artístico-expresivo.		
EXPLORACIÓN	El Espejo.	Por parejas, reproducir los movimientos que haga mi compañero. Luego, cambio de rol.	EFI.1.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros.	4.3.b. Adecuar los distintos usos comunicativos de la corporalidad y sus manifestaciones a diferentes ritmos y contextos expresivos.	4
	Bolsa Mágica de Oficios.	De uno en uno, los alumnos van sacando de un sobre una			

		tarjeta con el dibujo de un oficio. Tendrá que representarlo con sonidos y gestos para que sus compañeros lo adivinen.			
	Al Jardín de la Alegría	Colocados en dos filas una enfrente a otra mirándose, menos uno, que pasará de un lado a otro mientras se canta la canción. Luego, sacará a alguien, que será quien continúe de nuevo la canción.	EFI.1.E.3. Práctica de actividades rítmico- musicales con carácter artístico-expresivo.		
ESTRUCTURACIÓN	Explicación de la formación inicial de la danza	<u>Danza Break Mixer</u>	EFI.1.E.3. Práctica de actividades rítmico- musicales con carácter artístico-expresivo.	4.1.b. Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica.	4
	Desglose de la danza				
	Pasos básicos				
	Golpeos				
	Desarrollo del la danza				
APLICACIÓN	Realización de una danza colectiva llamada	<u>Danza Break Mixer</u> <u>Vídeo</u>	EFI.1.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros.	3.3.b. Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación,	3

	BREAK MIXER (danza inglesa)		EFl.1.E.3. Práctica de actividades rítmico- musicales con carácter artístico-expresivo.	<p>iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.</p> <p>4.1.b. Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica.</p>	4
CONCLUSIÓN	Auto- evaluación:	Visualización de los bailes grabados de cada uno de los grupos.	EFl.1.E.3. Práctica de actividades rítmico- musicales con carácter artístico-expresivo.	4.1.b. Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica.	4
	Coevaluación:	Visualización de los bailes grabados de cada uno de los grupos.	<p>EFl.1.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros.</p> <p>EFl.1.E.3. Práctica de actividades rítmico- musicales con carácter artístico-expresivo.</p>	4.3.b. Adecuar los distintos usos comunicativos de la corporalidad y sus manifestaciones a diferentes ritmos y contextos expresivos.	

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

PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE COMPROMISO - Este principio supone proporcionar opciones para: captar el interés, mantener el esfuerzo, la persistencia y la autorregulación.-	PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN - Este principio supone proporcionar opciones para: la percepción de la información, el lenguaje, los símbolos y la comprensión.-	PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN - Este principio supone proporcionar opciones para: la acción física, la expresión y la comunicación.-
<ul style="list-style-type: none"> ● Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. ● Ofrecer diferentes niveles de desafío que conecten con los intereses de los alumnos. ● Proporcionar premios o recompensas, sociales, emocionales o académicas. ● Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. . ● Crear rutinas de clase ● Propiciar un clima favorable y de apoyo en el aula ● Feedback informativo más que comparativo o competitivo ● Uso de reforzadores positivos. ● Crear actividades que propicien un clima de pertenencia en el aula a través de juegos y dinámicas grupales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● El tamaño del texto/ letra y/o fuente. ● Contraste fondo – texto –imagen. ● El color como medio de información/énfasis. ● Volumen/ Velocidad sonido. ● Sincronización vídeo, animaciones. ● Diseño o disposición de los elementos visuales ● Mayor tiempo de ejecución de actividades ● Anticipar vocabulario o símbolos de difícil comprensión ● Apoyos visuales al vocabulario ● Organizadores gráficos ● Presentar información de manera progresiva, secuenciada 	<ul style="list-style-type: none"> ● Proporcionar alternativas en ritmo, plazos y motricidad en la interacción con los materiales didácticos ● Aumentar tiempos de ejecución de tareas ● Materiales virtuales o manipulativos ● Organizadores gráficos y autoinstrucciones

5. METODOLOGÍA

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

- Aprendizaje Cooperativo
- Rutinas y Destrezas de pensamiento.
- Modelo discursivo/expositivo.
- Modelo experiencial.
- Modelo pedagógico
- Técnica de indagación o búsqueda

- Trabajo por tareas.
- Trabajo individual.
- Trabajo cooperativo

6. RECURSOS

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

RÚBRICA DE LA TAREA FINAL: Baile de una danza colectiva (Break Mixer)

7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	2.3.b. Descubrir, reconocer y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.					
ACCIONES EVALUABLES	EVIDENCIA	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	Producto final	Nunca o rara vez descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	A veces y con ayuda descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	A veces y por sí mismo descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	Usualmente descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	Siempre descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica
Se integra en diferentes situaciones y contextos	Producto final	Nunca o rara vez se integra en diferentes situaciones y contextos	A veces y con ayuda se integra en diferentes situaciones y contextos	A veces y por sí mismo se integra en diferentes situaciones y contextos	Usualmente se integra en diferentes situaciones y contextos	Siempre se integra en diferentes situaciones y contextos
Mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	Producto final	Nunca o rara vez mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	A veces y con ayuda mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	A veces y por sí mismo mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	Usualmente mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	Siempre mejora progresivamente su control y su dominio corporal..
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	4.3.b. Adecuar los distintos usos comunicativos de la corporalidad y sus manifestaciones a diferentes ritmos y contextos expresivos.					
ACCIONES EVALUABLES	EVIDENCIA	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)

Adecua y explora las posibilidades expresivas de su propio cuerpo en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.	Producto final	Nunca o rara vez adecua las posibilidades expresivas de su propio cuerpo en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.	A veces y con ayuda, adecua las posibilidades expresivas de su propio cuerpo en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.	A veces y por sí mismo adecua las posibilidades expresivas de su propio cuerpo en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.	Usualmente, adecua las posibilidades expresivas de su propio cuerpo en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.	Siempre adecua las posibilidades expresivas de su propio cuerpo en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.
Reconoce las posibilidades expresivas del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.	Producto final	Nunca o rara vez reconoce las posibilidades expresivas del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.	A veces y con ayuda reconoce las posibilidades expresivas del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.	A veces y por sí mismo reconoce las posibilidades expresivas del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.	Usualmente reconoce las posibilidades expresivas del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.	Siempre reconoce las posibilidades expresivas del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.					
3.3.b. Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.					
4.1.b. Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica.					
ACCIONES EVALUABLES	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Cumplo las normas y atiendo a las explicaciones.					
Participo activamente en las actividades y juegos.					
Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar					
Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.					
Bailo de forma desinhibida y espontanea.					

Muestro espontaneidad y expresividad en mis representaciones.					
Represento corporalmente acciones y sentimientos.					
Imito animales, oficios y deportes..					

AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

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

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

ORIENTATE



1- IDENTIFICACIÓN

TÍTULO	ORIENTATE																																																						
ÁREA/ÁMBITO	EDUCACIÓN FÍSICA				CURSO	2º																																																	
TEMPORALIZACIÓN	<p style="text-align: center;">MES ENERO</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>L</th> <th>M</th> <th>X</th> <th>J</th> <th>V</th> <th>S</th> <th>D</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td style="color: red;">6</td> <td style="color: red;">7</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>11</td> <td>12</td> <td style="color: red;">13</td> <td style="color: red;">14</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>16</td> <td>17</td> <td>18</td> <td>19</td> <td style="color: red;">20</td> <td style="color: red;">21</td> </tr> <tr> <td>22</td> <td>23</td> <td>24</td> <td>25</td> <td>26</td> <td style="color: red;">27</td> <td style="color: red;">28</td> </tr> <tr> <td>29</td> <td>30</td> <td>31</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">Día de la Paz</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				L	M	X	J	V	S	D	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31						Día de la Paz						<p>JUSTIFICACIÓN</p> <p>- Vinculación con la vida real, con los intereses del alumno...-</p>	<p>A través del juego de pistas desarrollaremos elementos psicomotores básicos, la coordinación, el equilibrio, ... a la misma vez que se da una implicación cognitiva de primer orden (atención, lenguaje simbólico, concentración...) y una participación social (trabajo cooperativo, inclusión...).</p>
L	M	X	J	V	S	D																																																	
1	2	3	4	5	6	7																																																	
8	9	10	11	12	13	14																																																	
15	16	17	18	19	20	21																																																	
22	23	24	25	26	27	28																																																	
29	30	31																																																					
	Día de la Paz																																																						
RELACIÓN CON LOS ODS	  			RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS	LC	MAT	LE	CM	EA																																														
CONTEXTO DE APLICACIÓN	<p>A lo largo de Situaciones de Aprendizaje (SdA) seguimos en el juego de pistas donde vamos a desarrollar los elementos psicomotores básicos, al igual que otros aspectos como trabajo en equipo y cooperativo.</p> <p>Partiendo de este deporte se pretende comenzar con el trabajo de los saberes básicos de la SdA, planteando actividades finales en las que plasmar y poner en práctica lo aprendido.</p> <p>Al finalizar la SdA podrán realizar una valoración de su trabajo y de su aprendizaje.</p>																																																						
TAREA FINAL	<p>El alumnado tendrá que realizar las pistas o balizas que luego tendrán que usar para realizar una actividad por el patio o pista polideportiva, se utilizarán mapas chinos para dicha tarea.</p>																																																						

2. CONCRECIÓN CURRICULAR			
DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3, CD5.	5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.	5.1.b. Participar en actividades lúdico-recreativas de forma segura en los entornos natural y urbano y en contextos terrestres o acuáticos, conociendo otros usos desde la motricidad y adoptando actitudes de respeto, cuidado y conservación de dichos entornos.	EFl.1.F.1. Normas de uso: educación vial para peatones. Normas de uso de la vía pública. Movilidad segura, saludable y sostenible.
			EFl.1.F.2. Posibilidades motrices de los espacios de juego y esparcimiento infantil.
			EFl.1.F.3. El material físico y digital, y sus posibilidades de uso para el desarrollo de la motricidad.
			EFl.1.F.4. Realización de actividades seguras en el medio natural y urbano, valorando las posibilidades que brinda el entorno y clima de Andalucía.
			EFl.1.F.5. Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano. Uso eficiente y respetuosos de las instalaciones deportivas del entorno.

3. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA					
FASES	ACTIVIDADES / EJERCICIOS	EXPLICACIÓN	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMP. ESP.
MOTIVACIÓN	Ver vídeo: Sevilla O Meeting 2015	https://www.youtube.com/watch?v=uFz3MJ9Ouqc&ab_channel=aprubik	EFl.1.F.4. Realización de actividades seguras en el medio natural y urbano, valorando las posibilidades que brinda el entorno y clima de Andalucía.	5.1.b. Participar en actividades lúdico-recreativas de forma segura en los entornos natural y urbano y en contextos terrestres o acuáticos, conociendo otros usos desde la motricidad y adoptando actitudes de respeto, cuidado y conservación de dichos entornos.	5

<p>ACTIVACIÓN</p>	<p>Ver ejemplos de mapas: político, callejero,...</p>	<p>Ven distintos tipos de mapas: plano del aula, plano del gimnasio, plano del patio, plano callejero,...</p>	<p>EFI.1.F.1. Normas de uso: educación vial para peatones. Normas de uso de la vía pública. Movilidad segura, saludable y sostenible.</p> <p>EFI.1.F.5. Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano. Uso eficiente y respetuosos de las instalaciones deportivas del entorno..</p>	<p>5.1.b. Participar en actividades lúdicorecreativas de forma segura en los entornos natural y urbano y en contextos terrestres o acuáticos, conociendo otros usos desde la motricidad y adoptando actitudes de respeto, cuidado y conservación de dichos entornos.</p>	<p>5</p>
<p>EXPLORACIÓN</p>	<p>Juegos de orientación en el aula sin mapa.</p>	<p>Juego. ¿Quién está aquí?. Comprenda el binomio realidad - representación gráfica. Se juega en grupos pequeños por filas y columnas tanto dentro de la clase como en el gimnasio o pista polideportiva</p> <p>Imaginamos que hay 24 alumnos y están sentados en filas de 6, frente a ellos el docente con una pizarra. El docente dibuja en la pizarra las filas tal como están.</p> <p>Empieza el juego preguntando el docente ¿quién está aquí?, y señala la fila que quiere que se levante. Los alumnos de esa fila deben levantarse en ese momento. También se puede hacer la pregunta de forma individual de modo que se levanta el alumno o alumna que es señalado en la pizarra.</p> <p>De modo que la representación gráfica que está en la pizarra ellos la están asociando a una realidad.</p> <p>Este juego tiene diferentes variantes:</p>	<p>EFI.1.F.2. Posibilidades motrices de los espacios de juego y esparcimiento infantil.</p> <p>EFI.1.F.3. El material físico y digital, y sus posibilidades de uso para el desarrollo de la motricidad.</p>	<p>5.1.b. Participar en actividades lúdicorecreativas de forma segura en los entornos natural y urbano y en contextos terrestres o acuáticos, conociendo otros usos desde la motricidad y adoptando actitudes de respeto, cuidado y conservación de dichos entornos.</p>	<p>5</p>

		<p>Se puede hacer también mezclando las filas y columnas ¿quién está en la columna 1? ¿quién está en la fila 2?</p> <p>Otra variante sería mezclar las filas y columnas para que se dirijan a un sitio determinado del gimnasio que está dibujado también en la pizarra.</p> <p>Se puede ir añadiendo la leyenda en el dibujo de la pizarra.</p> <p>Con este juego se trabaja el desarrollo de la orientación, el alumnado empieza a orientarse sin necesidad de utilizar el mapa.</p>			
ESTRUCTURACIÓN	El mapa de tu Clase.	<p>Se muestra en la Pizarra Digital, un plano o croquis del aula. Se explica cómo se hace y donde estaría ubicado cada elemento de la clase. Se realizan las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Señalar una mesa en el plano para que el alumno que esté sentado en dicha mesa, se levante. - Señalar un objeto de la clase en el plano, y que un alumno se coloque en dicho punto. - Cambiar un objeto (papelera, mesa) de la clase, y que un alumno lo modifique en el plano de la pizarra. 	<p>EFI.1.F.2. Posibilidades motrices de los espacios de juego y esparcimiento infantil.</p> <p>EFI.1.F.3. El material físico y digital, y sus posibilidades de uso para el desarrollo de la motricidad.</p>	<p>5.1.b. Participar en actividades lúdico-recreativas de forma segura en los entornos natural y urbano y en contextos terrestres o acuáticos, conociendo otros usos desde la motricidad y adoptando actitudes de respeto, cuidado y conservación de dichos entornos.</p>	5
	La Baliza.	<p>El cross de orientación consiste en descubrir una serie de balizas. Las balizas se encuentran escondidas en lugares muy característicos de fácil localización, pero no visibles desde lejos. Cada baliza lleva escrito un número y un código.</p>			
	Construye tu Baliza	<p>Sobre una hoja, escribe un número y un código que solo tú sepas.</p>			
APLICACIÓN	Encuentra la Baliza.	<p>Un alumno sale de clase. El profesor esconde una baliza y la</p>			5

		<p>señala en el plano proyectado en la PDi. Cuando entre, tiene que encontrar la baliza.</p> <p>VAR: por parejas, uno esconde su baliza, y el otro tiene que encontrarla.</p>	<p>EFI.1.F.2. Posibilidades motrices de los espacios de juego y esparcimiento infantil.</p>	<p>5.1.b. Participar en actividades lúdico-recreativas de forma segura en los entornos natural y urbano y en contextos terrestres o acuáticos, conociendo otros usos desde la motricidad y adoptando actitudes de respeto, cuidado y conservación de dichos entornos.</p>	
	Mini-cross en el Aula	<p>Se hacen grupos de 3 o 4 alumnos, que irán participando de forma alternativa. Un grupo sale fuera. Otro grupo esconde las balizas numeradas del 1 al 4 por el aula. Se representa el recorrido en el plano de la Pizarra Digital, marcando el orden en el que tienen que ir encontrando las balizas. A continuación, el grupo que estaba fuera del aula, comienza el mini-cross y con ayuda del itinerario, buscan las balizas escondidas. Las balizas NO se despegan de su sitio.</p>	<p>EFI.1.F.3. El material físico y digital, y sus posibilidades de uso para el desarrollo de la motricidad.</p> <p>EFI.1.F.5. Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano. Uso eficiente y respetuosos de las instalaciones deportivas del entorno..</p>		
	Duelos en el “mapa chino”.	<p>Se colocarán una serie de objetos en el gimnasio con la misma disposición en la que aparezcan en el “mapa chino”. Posteriormente se dividirá a la clase en parejas harán un duelo entre ellas. Para ello, el profesor tendrá preparados una serie de “mapas chinos” con diferentes recorridos. Todos ellos numerados y boca abajo para que nadie los vea. El docente sacará entonces dos planos con dos recorridos diferentes que dará a cada uno de la pareja y cuando de la señal podrán mirarlo y realizar el recorrido. Quien acabe antes será el ganador del duelo. El docente estará con una ficha maestra, comprobando que no se equivocan. Variantes: Se pueden hacer competiciones por equipos, sumando puntos por cada duelo ganado...</p>			
CONCLUSIÓN	Auto-evaluación: ser capaz de orientarse y llegar al final	Primer mapa	<p>EFI.1.F.2. Posibilidades motrices de los espacios de juego y esparcimiento infantil.</p> <p>EFI.1.F.3. El material físico y digital, y sus posibilidades de uso para el desarrollo de la motricidad.</p>	<p>5.1.b. Participar en actividades lúdico-recreativas de forma segura en los entornos natural y urbano y en contextos terrestres o acuáticos, conociendo otros usos desde la motricidad y adoptando actitudes de respeto,</p>	5

		<p>PRIMER MAPA</p> <p>LEYENDA — Portería</p>	<p>EFI.1.F.5. Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano. Uso eficiente y respetuosos de las instalaciones deportivas del entorno..</p>	<p>cuidado y conservación de dichos entornos.</p>	
	<p>Coevaluación:</p>	<p>Dibujar el recorrido que haga el compañero en un “mapa chino”. Se dividirá a la clase por parejas. Una de ellas tendrá un “mapa chino” en blanco, es decir, sin ningún recorrido, que corresponde a los objetos que hay repartidos por el gimnasio. El otro compañero, realizará un recorrido por donde él quiera y su pareja lo tendrá que dibujar observándole desde fuera. Después se intercambiarán los papeles</p>			

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

PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE COMPROMISO	PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN	PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN
<p>- Este principio supone proporcionar opciones para: captar el interés, mantener el esfuerzo, la persistencia y la autorregulación.-</p>	<p>- Este principio supone proporcionar opciones para: la percepción de la información, el lenguaje, los símbolos y la comprensión.-</p>	<p>- Este principio supone proporcionar opciones para: la acción física, la expresión y la comunicación.-</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. ● Ofrecer diferentes niveles de desafío que conecten con los intereses de los alumnos. ● Proporcionar premios o recompensas, sociales, emocionales o académicas. ● Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. . 	<ul style="list-style-type: none"> ● El tamaño del texto/ letra y/o fuente. ● Contraste fondo – texto –imagen. ● El color como medio de información/énfasis. ● Volumen/ Velocidad sonido. ● Sincronización vídeo, animaciones. ● Diseño o disposición de los elementos visuales ● Mayor tiempo de ejecución de actividades 	<ul style="list-style-type: none"> ● Proporcionar alternativas en ritmo, plazos y motricidad en la interacción con los materiales didácticos ● Aumentar tiempos de ejecución de tareas ● Materiales virtuales o manipulativos ● Organizadores gráficos y autoinstrucciones

<ul style="list-style-type: none"> ● Crear rutinas de clase ● Propiciar un clima favorable y de apoyo en el aula ● Feedback informativo más que comparativo o competitivo ● Uso de reforzadores positivos. ● Crear actividades que propicien un clima de pertenencia en el aula a través de juegos y dinámicas grupales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Anticipar vocabulario o símbolos de difícil comprensión ● Apoyos visuales al vocabulario ● Organizadores gráficos ● Presentar información de manera progresiva, secuenciada 	
---	--	--

5. METODOLOGÍA		6. RECURSOS
- Cómo vamos a trabajar, preferiblemente metodologías activas: proyectos, Flipped		
<ul style="list-style-type: none"> ● Aprendizaje Cooperativo ● Rutinas y Destrezas de pensamiento. ● Modelo discursivo/expositivo. ● Modelo experiencial. ● Modelo pedagógico ● Técnica de indagación o búsqueda 	<ul style="list-style-type: none"> ● Trabajo por tareas. ● Trabajo individual. ● Trabajo cooperativo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos digitales: ordenadores, pantalla interactiva, móviles ● Recursos materiales: colchonetas, espalderas, vallas, plinto, sillas, mesas, planchas, aros, bancos suecos, trípode ● Instalaciones: gimnasio, pista polideportivas, exteriores del centro,

RÚBRICA DE LA TAREA FINAL : Elaboración y búsqueda de balizas o pistas

7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	5.1.b. Participar en actividades lúdico-recreativas de forma segura en los entornos natural y urbano y en contextos terrestres o acuáticos, conociendo otros usos desde la motricidad y adoptando actitudes de respeto, cuidado y conservación de dichos entornos.					
ACCIONES EVALUABLES	EVIDENCIA	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Explora el entorno natural y urbano.	Producto final	Nunca o rara vez explora el entorno natural y urbano.	A veces y con ayuda explora el entorno natural y urbano.	A veces y por sí mismo explora el entorno natural y urbano.	Usualmente explora el entorno natural y urbano.	Siempre explora el entorno natural y urbano.
Aprende a utilizar el entorno de forma segura.	Producto final	Nunca o rara vez aprende a utilizar el entorno de forma segura..	A veces y con ayuda aprende a utilizar el entorno de forma segura..	A veces y por sí mismo aprende a utilizar el entorno de forma segura..	Usualmente aprende a utilizar el entorno de forma segura...	Siempre aprende a utilizar el entorno de forma segura..
Conoce otros usos desde la motricidad.	Producto final	Nunca o rara vez conoce otros usos desde la motricidad	A veces y con ayuda conoce otros usos desde la motricidad	A veces y por sí mismo conoce otros usos desde la motricidad	Usualmente conoce otros usos desde la motricidad	Siempre conoce otros usos desde la motricidad
Adopta actitudes de respeto hacia ellos durante el desarrollo de distintas prácticas lúdico-recreativas en contextos terrestres o acuáticos.	Producto final	Nunca o rara vez adopta actitudes de respeto hacia ellos durante el desarrollo de distintas prácticas lúdico-recreativas en contextos terrestres o acuáticos	A veces y con ayuda adopta actitudes de respeto hacia ellos durante el desarrollo de distintas prácticas lúdico-recreativas en contextos terrestres o acuáticos	A veces y por sí mismo adopta actitudes de respeto hacia ellos durante el desarrollo de distintas prácticas lúdico-recreativas en contextos terrestres o acuáticos	Usualmente adopta actitudes de respeto hacia ellos durante el desarrollo de distintas prácticas lúdico-recreativas en contextos terrestres o acuáticos	Siempre adopta actitudes de respeto hacia ellos durante el desarrollo de distintas prácticas lúdico-recreativas en contextos terrestres o acuáticos
Se inicia en el cuidado y conservación del entorno natural y urbano.	Producto final	Nunca o rara vez se inicia en el cuidado y conservación del entorno natural y urbano.	A veces y con ayuda z se inicia en el cuidado y conservación del entorno natural y urbano.	A veces y por sí mismo z se inicia en el cuidado y conservación del entorno natural y urbano.	Usualmente z se inicia en el cuidado y conservación del entorno natural y urbano.	Siempre z se inicia en el cuidado y conservación del entorno natural y urbano.

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.					
5.1.b. Participar en actividades lúdico-recreativas de forma segura en los entornos natural y urbano y en contextos terrestres o acuáticos, conociendo otros usos desde la motricidad y adoptando actitudes de respeto, cuidado y conservación de dichos entornos.					
ACCIONES EVALUABLES	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Conoce las nociones topológicas: delante/detrás, encima/debajo, izquierda/derecha, dentro/fuera					
Se orienta con mapas sencillos y conocidos					
Elabora mapas chinos					
Utiliza los mapas chinos y es capaz de orientarse					
Reconocer los elementos expuestos en un plano					

AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

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

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

Acrosport



1- IDENTIFICACIÓN

1- IDENTIFICACIÓN											
TÍTULO	ACROSPORT										
ÁREA/ÁMBITO	EDUCACIÓN FÍSICA					CURSO	2º				
TEMPORALIZACIÓN	MES MARZO			JUSTIFICACIÓN - Vinculación con la vida real, con los intereses del alumno...-	El acrosport tiene una serie de características cooperativas e integradoras que le convierten en un instrumento de gran valía en su aplicación dentro de las clases de Educación física. Esta es una actividad en la que todos son “imprescindibles” para el desarrollo y consecución exitosa de la tarea. Se evitan actitudes de discriminación y favorece la cooperación y la integración frente al espíritu competitivo del deporte						
	L	M	X					J	V	S	D
									1	2	3
	4	5	6					7	8 Día de la Mujer	9	10
	11	12	13					14	15	16	17
	18	19	20					21 Día de la Poesía	22	23	24
	25	26	27	28	29	30	31				
RELACIÓN CON LOS ODS				RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS	LC	MAT	LE	CM	EA		
CONTEXTO DE APLICACIÓN	<p>A lo largo de Situaciones de Aprendizaje (SdA) nos iniciamos en el acrosport donde vamos a desarrollar los elementos psicomotores básicos y conoceremos nuestro esquema corporal al igual que otros aspectos como trabajo en equipo y cooperativo.</p> <p>Partiendo de este deporte se pretende comenzar con el trabajo de los saberes básicos de la SdA, planteando actividades finales en las que plasmar y poner en práctica lo aprendido.</p> <p>Al finalizar la SdA podrán realizar una valoración de su trabajo y de su aprendizaje.</p>										
TAREA FINAL	<p>El alumnado tendrá que representar figuras de acrosport para finalizar con una coreografía de acrosport en grupo y tiene que contener: entrada, 1 figura de equilibrio, 1 figura de 2 y una salida, acompañados de la narración de una historia .</p>										

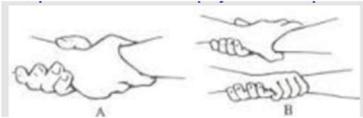
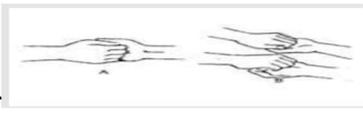
2. CONCRECIÓN CURRICULAR

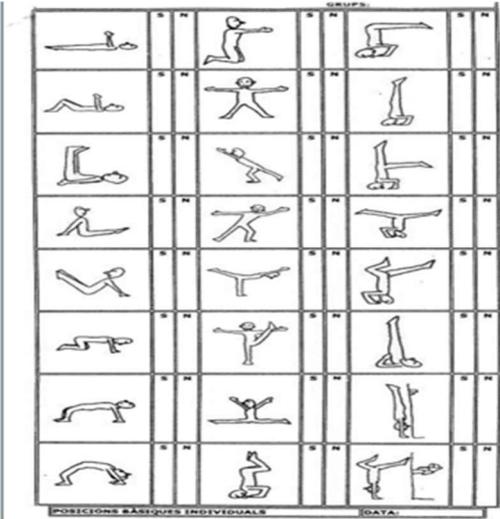
DESCRITORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
STEM2 STEM5 CPSAA2 CPSAA5 CE3 CD1 CD2 CD3	1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	1.4.b. Conocer los valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, reconociendo, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e incluso y respetando a todos los participantes con independencia de sus diferencias individuales.	EFI.1.D.1. Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. Gestión del conflicto: iniciarse en el conocimiento de estrategias para solucionar situaciones conflictivas; establecimiento de medidas guiadas para solucionar la situación problemática y acuerdos para adoptarlas.
			EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.
			EFI.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.
STEM1 CPSAA4 CD1 CD2 CD3	2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	2.1.b. Reconocer la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, valorando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	EFI.1.C.1. Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.
		2.2.b. Adoptar decisiones en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.	EFI.1.C.2. Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal: conciencia corporal. Lateralidad y su proyección en el espacio. Coordinación óculo-pédica y óculo-manual. Equilibrio estático y dinámico.
CCL1 CCL5 CPSAA1 CPSAA3	3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades		EFI.1.D.1. Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. Gestión del conflicto: iniciarse en el conocimiento de estrategias para solucionar situaciones

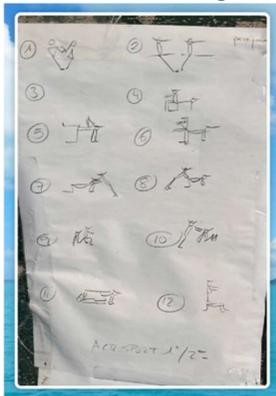
CPSAA5 CC2 CC3	sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	3.1.b. Identificar las emociones que se producen durante el juego, intentando gestionarlas y disfrutando de la actividad física.	conflictivas; establecimiento de medidas guiadas para solucionar la situación problemática y acuerdos para adoptarlas.
			EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.
		3.2.b. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes.	EFI.1.D.3. Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.
		3.3.b. Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.	EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.
			EFI.1.D.3. Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.
	EFI.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.		
CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD2, CD3.	4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	4.2.b. Conocer y valorar los logros de distintos referentes del deporte andaluz de ambos géneros, reconociendo el esfuerzo, la dedicación y los sacrificios requeridos para alcanzar dichos éxitos.	EFI.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.
		4.3.b. Adecuar los distintos usos comunicativos de la corporalidad y sus manifestaciones a diferentes ritmos y contextos expresivos.	EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.

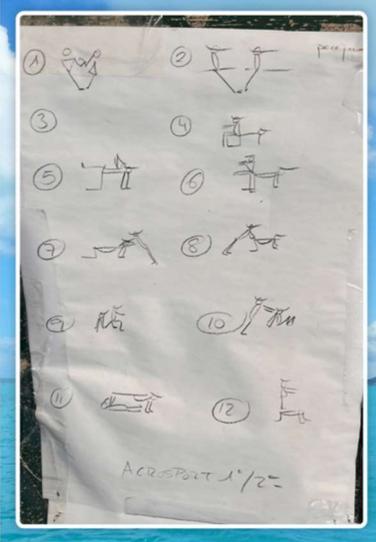
3. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

FASES	ACTIVIDADES / EJERCICIOS	EXPLICACIÓN	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMP. ESP.
MOTIVACIÓN	Video de acrosport	https://youtu.be/5w3e9ru2yTw	<p>EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.</p> <p>EFI.1.D.3. Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</p> <p>EFI.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.</p> <p>EFI.1.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros.</p>	3.3.b. Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.	3
	Formación de palabras	Cada grupo tiene que formar por tiempo palabras que puedan ser leídas de izda a drcha.			
	"La carretilla"	Consiste en recorrer el ancho de la pista polideportiva por parejas, de forma que uno va apoyado por las manos y su compañero se coloca detrás sujetándolo por los tobillos y caminando al mismo tiempo, como si de una carretilla se tratase. Una vez terminado el recorrido, se intercambian los roles o funciones, el alumno que hacía de carretilla ahora hace la tarea de empujar dicha carretilla, y viceversa.			
	"El sillón del rey"	Colocados por tios, dos alumnos potan a un tercero, sujetándole con una mano por debajo del muslo y con otra por detrás de la espalda. El recorrido que deben hacer es el ancho de la pista polideportiva. Al final de cada recorrido se cambian los papeles dentro del trío, de forma que todos sean transportados y transporten a sus compañeros			
	Cocodrilo Dormilón	<p>En un extremo del patio se colocará un niño que será "El Cocodrilo Dormilón". El resto del grupo se encontrará cerca de él para despertarlo y gritarle "Cocodrilo Dormilón, Cocodrilo Dormilón". Cuando el cocodrilo decida despertarse perseguirá a los niños y estos intentarán escaparse y llegar a su refugio previamente escogido. El niño que sea tocado pasa a convertirse en "Cocodrilo Dormilón".</p> <p>Variante: distintas formas de desplazamiento</p>			

	<p>Noticia gimnasia acrobática</p>	<p>https://www.diariojaen.es/deportes/ases-de-la-gimnasia-acrobatica-FG6888968</p>	<p>EFI.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.</p>	<p>4.2.b. Conocer y valorar los logros de distintos referentes del deporte andaluz de ambos géneros, reconociendo el esfuerzo, la dedicación y los sacrificios requeridos para alcanzar dichos éxitos.</p>	<p>4</p>
<p>ACTIVACIÓN</p>	<p>El portor y el ágil</p>	<p>Explicamos quién es el portor y quién es el ágil y la importancia de ambos para la seguridad</p> 	<p>EFI.1.D.3. Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</p>	<p>3.2.b. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes.</p>	<p>3</p>
	<p>La seguridad</p>	<p>Explicamos cómo deben ser los agarres y la importancia de realizar de forma correcta los apoyos del ágil sobre el portor</p> <p><u>Presas mano-muñeca</u></p>  <p><u>Presas brazo-brazo</u></p>  <p><u>Presas de pinza</u></p> 			

EXPLORACIÓN	Practica de figuras individuales	<p>De forma individual realizarán figuras individuales donde desarrollaran el equilibrio</p> 	<p>EFl.1.C.1. Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración- oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p>	<p>2.2.b. Adoptar decisiones en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.</p>	

ESTRUCTURACIÓN	Figuras de equilibrio por parejas	<p>Realización de figuras de dos, figuras en las que tenían que llegar a un punto de equilibrio entre ambos cuerpos. Por ejemplo, los dos de pies frente a frente, agarrados de las manos y con las punteras de los pies de ambos juntos, se intentan tumbar hacia atrás hasta llegar a un punto de equilibrio.</p> 	<p>EFI.1.C.1. Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración- oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p>	<p>2.1.b. Reconocer la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, valorando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.</p>	2
			<p>EFI.1.D.1. Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. Gestión del conflicto: iniciarse en el conocimiento de estrategias para solucionar</p>	<p>2.2.b. Adoptar decisiones en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.</p> <p>3.1.b. Identificar las emociones que se producen durante el juego, intentando gestionarlas y disfrutando de la actividad física.</p>	3

			<p>situaciones conflictivas; establecimiento de medidas guiadas para solucionar la situación problemática y acuerdos para adoptarlas.</p>		
			<p>EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.</p>		
			<p>EFI.1.D.3. Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</p>	<p>3.2.b. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes.</p>	
	<p>Coreografía todos juntos.</p>	<p>Les ponemos música y mientras, el docente, no indicara un número, los niños estaban bailando libremente dentro de su «tapete» o colchoneta. Cuando el docente indicaba un número, todos los niños ponían la figura correspondiente a ese número, una vez puesta la figura, el docente contaba 1001, 1002 y 1003 y seguían bailando libremente dentro de su espacio y atendiendo al ritmo de la canción. Posteriormente se decía otro número y se montaba otra figura y así hasta que la música terminaba y se tenían que quedar en estatuas.</p>	<p>EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.</p>	<p>1.4.b. Conocer los valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, reconociendo, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos y respetando a todos los participantes con independencia de sus diferencias individuales.</p>	<p>1</p>
			<p>EFI.1.C.1. Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto.</p>	<p>2.1.b. Reconocer la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, valorando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.</p>	<p>2</p>

			<p>Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración- oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p>		
			<p>EFl.1.D.3. Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</p>	<p>3.3.b. Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.</p>	<p>3</p>
			<p>EFl.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.</p>		
<p>APLICACIÓN</p>	<p>Ejercicio de acrosport en grupos de 4 a 6, acompañado de una historia</p>	<p>Realización del ejercicio de acrosport: entrada, figura de equilibrio, figura de 2 y salida. El grupo tiene que decidir en su conjunto.</p>	<p>EFl.1.C.1. Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros y compañeras en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración- oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p>	<p>2.1.b. Reconocer la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, valorando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.</p>	
			<p>EFl.1.D.1. Gestión emocional: estrategias de identificación,</p>	<p>3.1.b. Identificar las emociones que se producen durante el</p>	

			experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. Gestión del conflicto: iniciarse en el conocimiento de estrategias para solucionar situaciones conflictivas; establecimiento de medidas guiadas para solucionar la situación problemática y acuerdos para adoptarlas.	juego, intentando gestionarlas y disfrutando de la actividad física.	
			EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.		
			EFI.1.D.3. Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.	3.3.b. Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.	
			EFI.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.		
			EFI.1.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros.		
			EFI.1.E.3. Práctica de actividades rítmico- musicales con carácter artístico-expresivo.	4.3.b. Adecuar los distintos usos comunicativos de la corporalidad y sus manifestaciones a diferentes ritmos y contextos expresivos.	
CONCLUSIÓN	Auto- evaluación:	Rúbrica dónde el alumnado coloca con colores	EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones		

		(rojo, verde, amarillo) Elementos: realiza todas las partes del ejercicio Coordinación: van todos coordinados Ejecución: se tienen en cuenta las normas de seguridad Creatividad: originalidad y sorpresa	derivadas de la interacción en contextos motrices.	3.3.b. Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.	
			EFI.1.D.3. Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.		
			EFI.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.		
			EFI.1.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros.		
	Coevaluación:	Rúbrica donde cada grupo evalúa a otro grupo teniendo en cuenta los ítems: elementos, coordinación, ejecución y creatividad	EFI.1.D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.	3.3.b. Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.	
			EFI.1.D.3. Respeto a las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.		
			EFI.1.D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y de igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia.		
			EFI.1.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros.		

desrrf4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y DIFERENCIAS INDIVIDUALES (DUA)

<p>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE COMPROMISO</p> <p>- Este principio supone proporcionar opciones para: captar el interés, mantener el esfuerzo, la persistencia y la autorregulación.-</p>	<p>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN</p> <p>- Este principio supone proporcionar opciones para: la percepción de la información, el lenguaje, los símbolos y la comprensión.-</p>	<p>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN</p> <p>- Este principio supone proporcionar opciones para: la acción física, la expresión y la comunicación.-</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. ● Ofrecer diferentes niveles de desafío que conecten con los intereses de los alumnos. ● Proporcionar premios o recompensas, sociales, emocionales o académicas. ● Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. . ● Crear rutinas de clase ● Propiciar un clima favorable y de apoyo en el aula ● Feedback informativo más que comparativo o competitivo ● Uso de reforzadores positivos. ● Crear actividades que propicien un clima de pertenencia en el aula a través de juegos y dinámicas grupales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● El tamaño del texto/ letra y/o fuente. ● Contraste fondo – texto –imagen. ● El color como medio de información/énfasis. ● Volumen/ Velocidad sonido. ● Sincronización vídeo, animaciones. ● Diseño o disposición de los elementos visuales ● Mayor tiempo de ejecución de actividades ● Anticipar vocabulario o símbolos de difícil comprensión ● Apoyos visuales al vocabulario ● Organizadores gráficos ● Presentar información de manera progresiva, secuenciada 	<ul style="list-style-type: none"> ● Proporcionar alternativas en ritmo, plazos y motricidad en la interacción con los materiales didácticos ● Aumentar tiempos de ejecución de tareas ● Materiales virtuales o manipulativos ● Organizadores gráficos y autoinstrucciones

<p align="center">5. METODOLOGÍA</p> <p align="center">- Cómo vamos a trabajar, preferiblemente metodologías activas: proyectos, Flipped</p>		<p align="center">6. RECURSOS</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Aprendizaje Cooperativo ● Rutinas y Destrezas de pensamiento. ● Modelo discursivo/expositivo. ● Modelo experiencial. ● Modelo pedagógico ● Técnica de indagación o búsqueda 	<ul style="list-style-type: none"> ● Trabajo por tareas. ● Trabajo individual. ● Trabajo cooperativo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos digitales: ordenadores, pantalla interactiva, móviles ● Recursos materiales: colchonetas, espalderas, vallas, plinto, sillas, mesas, planchas, aros, bancos suecos, trípode ● Instalaciones: gimnasio, pista polideportivas, exteriores del centro,

RÚBRICA DE LA TAREA FINAL : Coreografía de acrosport con narración de historia

7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	2.1.b. Reconocer la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, valorando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.					
ACCIONES EVALUABLES	EVIDENCIA	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Reconoce la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo	Producto final	Nunca o rara vez reconoce la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo	A veces y con ayuda reconoce la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo	A veces y por sí mismo reconoce la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo	Usualmente reconoce la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo	Siempre reconoce la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo
Identifica su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	Producto final	Nunca o rara vez identifica su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	A veces y con ayuda identifica su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	A veces y por sí mismo identifica su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	Usualmente identifica su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	Siempre identifica su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	2.3.b. Descubrir, reconocer y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.					
ACCIONES EVALUABLES	EVIDENCIA	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)

Descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	Producto final	Nunca o rara vez descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	A veces y con ayuda descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	A veces y por sí mismo descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	Usualmente descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	Siempre descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica
Se integra en diferentes situaciones y contextos	Producto final	Nunca o rara vez se integra en diferentes situaciones y contextos	A veces y con ayuda se integra en diferentes situaciones y contextos	A veces y por sí mismo se integra en diferentes situaciones y contextos	Usualmente se integra en diferentes situaciones y contextos	Siempre se integra en diferentes situaciones y contextos
Mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	Producto final	Nunca o rara vez mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	A veces y con ayuda mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	A veces y por sí mismo mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	Usualmente mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	Siempre mejora progresivamente su control y su dominio corporal..

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.1.b. Identificar las emociones que se producen durante el juego, intentando gestionarlas y disfrutando de la actividad física.

ACCIONES EVALUABLES	EVIDENCIA	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE
		(1-4)	(5-6)	(6-7)	(7-8)	(9-10)
Identifica las emociones que se producen durante el juego y la actividad física	Producto final	Nunca o rara vez identifica las emociones que se producen durante el juego y la actividad física	A veces y con ayuda identifica las emociones que se producen durante el juego y la actividad física	A veces y por sí mismo identifica las emociones que se producen durante el juego y la actividad física	Usualmente identifica las emociones que se producen durante el juego y la actividad física	Siempre identifica las emociones que se producen durante el juego y la actividad física
Gestiona positivamente de las emociones.	Producto final	Nunca o rara vez gestiona positivamente las emociones.	A veces y con ayuda gestiona positivamente las emociones.	A veces y por sí mismo gestiona positivamente las emociones.	Usualmente gestiona positivamente las emociones.	Siempre gestiona positivamente las emociones.

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.					
<p>1.4.b. Conocer los valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, reconociendo, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos y respetando a todos los participantes con independencia de sus diferencias individuales.</p> <p>2.2.b. Adoptar decisiones en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.</p> <p>3.2.b. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes.</p> <p>3.3.b. Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia.</p>					
ACCIONES EVALUABLES	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Cumplo las normas y atiendo a las explicaciones.					
Participo activamente en las actividades y juegos.					
Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar					
Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.					
Acepto y respeto las normas elegidas entre todos.					
Manifiesto actitudes de solidaridad en los juegos					
Rechazo la rivalidad y la violencia en los juegos.					
Actúo como mediador en los conflictos del grupo.					

AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

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

3. Atención al alumnado con n.e.e.				
DIMENSIÓN 7: Clima de aula.				
	A	B	C	D
1. Distribución del mobiliario y del material en el aula				
2. Interacción profesor-alumnos/as				
3. Trabajo en equipo del profesorado				
4. La resolución de conflictos en el aula				



HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS

CÓMO ME MUEVO

1- IDENTIFICACIÓN**TÍTULO**

CÓMO ME MUEVO

ÁREA/ÁMBITO

EDUCACIÓN FÍSICA

CURSO

2º

TEMPORALIZACIÓN

MES ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14

JUSTIFICACIÓN**- Vinculación con la vida real, con los intereses del alumno...-**

Las habilidades motrices básicas se trabajan para fomentar la autonomía y la confianza del alumnado. Para facilitar su mejora, resulta fundamental, por un lado, conocer los diferentes aspectos básicos de la evolución de las distintas habilidades motrices básicas, y, por otro, los factores esenciales relacionados con las características y condiciones de la práctica educativa.

	15	16	17	18	19	20	21							
	22	23 Día del Li- bro	24	25	26	27	28							
	29	30												
RELACIÓN CON LOS ODS									RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS	LC	MAT	LE	CM	EA
CONTEXTO DE APLICACIÓN	<p>A lo largo de Situaciones de Aprendizaje (SdA) seguimos con las habilidades básicas donde vamos a desarrollar los saltos, desplazamientos, giros, lanzamientos y conoceremos otros aspectos como trabajo en equipo y cooperativo.</p> <p>Partiendo de este deporte se pretende comenzar con el trabajo de los saberes básicos de la SdA, planteando actividades finales en las que plasmar y poner en práctica lo aprendido.</p> <p>Al finalizar la SdA podrán realizar una valoración de su trabajo y de su aprendizaje.</p>													
TAREA FINAL	El alumnado tendrá el reto de pensar y diseñar un circuito con materiales, que luego tendrán que montar y superar el resto de compañeros, incidiendo en el respeto de la normativa, los materiales y el juego limpio.													

2. CONCRECIÓN CURRICULAR

DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
STEM2 STEM5 CPSAA2 CPSAA5 CE3 CD1 CD2 CD3	1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	1.3.b. Participar en juegos de activación y vuelta a la calma reconociendo su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.	EFI.1.B.3. Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de higiene corporal. EFI.1.B.5. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma.
STEM1 CPSAA4 CD1 CD2 CD3	2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	2.1.b. Reconocer la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, valorando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	EFI.1.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores sencillos: objetivos o metas. Utilización de recursos digitales.
		2.2.b. Adoptar decisiones en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.	EFI.1.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores sencillos: objetivos o metas. Utilización de recursos digitales.
		2.3.b. Descubrir, reconocer y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.	EFI.1.C.3. Capacidades físicas desde el ámbito lúdico y el juego. EFI.1.C.4. Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas.
CCL1 CCL5 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC2 CC3	3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	3.2.b. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes.	EFI.1.B.2. Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar.

3. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

FASES	ACTIVIDADES / EJERCICIOS	EXPLICACIÓN	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMP. ESP.
MOTIVACIÓN	Cazamariposas.	<p>Uno la queda con un aro en la mano, debe coger a los demás introduciéndole el aro por la cabeza, si coge a alguien se libra y la queda el otro.</p> <p>Variante: Igual pero a quien vaya cogiendo se suma al que la queda, gana el último en ser cogido. De esta manera, al finalizar el juego, todos tienen un aro</p>	<p>EFI.1.B.3. Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de higiene corporal.</p> <p>EFI.1.B.5. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma.</p>	<p>1.3.b. Participar en juegos de activación y vuelta a la calma reconociendo su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.</p>	1
	La Cola del Zorro.	<p>Todos con el pañuelo colgado en la cintura y en su parte posterior. Intentar capturar el pañuelo (cola del zorro) de los demás. Pañuelo capturado se cuelga en la cintura fuera del terreno delimitado. Se entra y se sigue jugando. VAR: 3 o 4 sin pañuelo, el resto con él.</p>			
	Cadena Partida	<p>Juego de Persecución. Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Pero al pillar a un cuarto niño, la cadena “se separa” dos por un lado y dos por otro lado. Así, hasta que estén todos pillados.</p>			
	Pato Mareao	<p>Por tríos, dos se pasan el balón con las manos. El otro compañero, intentará hacerse con el balón, intercambiando su posición con el que la ha perdido. VAR: uno tiene el balón botándolo. Los otros dos, intentarán robarla para ser (el que la ha robado) el que tenga ahora el balón</p>			
ACTIVACIÓN	Frente a Frente:	<p>aros en círculo y otro en medio. Parejas en cada aro, menos uno en el medio. Va diciendo partes del cuerpo, q tienen q juntar. Cuando dice algo q no es parte del cuerpo, cambian todos de aro y de pareja. El del medio aprovecha para meterse en alguno.</p>	<p>EFI.1.B.3. Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de higiene corporal.</p>	<p>1.3.b. Participar en juegos de activación y vuelta a la calma reconociendo su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar</p>	1

	Las Vidas	Dos se la quedan en los extremos del campo. El resto de compañeros en el medio. Los de las puntas, con una pelota y de forma alternativa, intentan dar a los del medio lanzándoles la pelota con la mano. Al que dan lo eliminan. Si alguien coge la pelota en el aire, tiene “una vida” que se la puede guardar o para salvar a un compañero eliminado	EFI.1.B.5. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma.	en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.	
	Pisar la Cuerda	Cada uno con una cuerda, intenta pisar a los compañeros las suyas, las cuerdas deben ir zigzagueando por el suelo siempre			
	El Reloj.	Todos en círculo y uno en el centro con la cuerda. Éste la hará girar sin elevarla y el resto tratará de no ser tocado con ella al saltar.			
EXPLORACIÓN	Con un aro, soy capaz de:	rodar el aro con distintas partes del cuerpo. - bailar el aro con los brazos, la cintura... - tirarlo al aire y recogerlo con la mano, el pie... - tirarlo rodando y q vuelva. - desplazarse a cuadrupedia, reptando, a la pata coja... - transportando el aro en distintas partes del cuerpo.	EFI.1.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores sencillos: objetivos o metas. Utilización de recursos digitales.	2.2.b. Adoptar decisiones en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.	2
	Con un pañuelo, soy capaz de:	coger el pañuelo por una esquina, soltarlo e intentar cogerlo antes de que toque el suelo. Con la mano derecha y con la izquierda. - lanzar el pañuelo hacia arriba y recogerlo con las distintas partes del cuerpo: manos, cabeza, piernas, pies..			
	Con mi pareja, soy capaz de:	a cierta distancia, intercambiarnos los pañuelos lanzándolos con las manos, los pies, recepcionarlos de diferentes formas... - uno tiene los dos pañuelos y los tira uno detrás de otro al compañero para cogerlos. Luego, los dos a la vez.			

	Con una hoja de periódico, soy capaz de:	- envolver la parte del cuerpo que indique el profesor con el papel. - transportar el papel abierto sin que se caiga con distintas partes del cuerpo. - hacer una pelota con el papel, golpearla con distintas partes del cuerpo sin que se caiga al suelo			
	Con mi pareja, uno enfrente del otro, soy capaz de:	pasarse la pelota de papel con las manos para que la coja el compañero. - Pasarse las dos pelotas de papel a la vez, para que las coja el compañero. - golpear la pelota de papel como si fuera un saque de vóley desde abajo. - golpear la pelota de papel con el pie como un saque de portero			
ESTRUCTURACIÓN	Fútbol 2x2.	Grupos de 4, dos contra dos, juegan un partidillo. Las porterías ladrillos.	<p>EFI.1.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores sencillos: objetivos o metas. Utilización de recursos digitales.</p> <p>EFI.1.C.3. Capacidades físicas desde el ámbito lúdico y el juego.</p> <p>EFI.1.C.4. Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas.</p> <p>EFI.1.B.2. Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar.</p>	<p>2.1.b. Reconocer la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, valorando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.</p> <p>2.3.b. Descubrir, reconocer y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.</p> <p>3.2.b. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes.</p>	2
	El Rey del Banco.	Por grupos, cada uno en un extremo de los bancos. Avanzar cada uno de un grupo sobre los bancos para tirar al del grupo contrario. Gana el que termine con más componentes			
	La Comba	Se juega con una cuerda. Dos jugadores la agarran por cada extremo, para dar vueltas a la cuerda. Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno, una vez que empieza a saltar el primero. Si uno no salta cuando le toca, o tropieza con la cuerda, se para el juego y éste pasa a "dar a la comba". Mientras que uno salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se da a la comba a un ritmo diferente.			
	Carrera de Combas.	Cada uno con su cuerda, se va hacia un punto determinado saltando a la comba, para ver quien llega primero.			
	Cara o Cruz.	Parejas, situadas de espaldas a unos 2 metros de distancia aproximadamente y divididos por una línea central. A la voz de "cara" o "cruz" los alumnos del lado nombrado persiguen a su pareja correspondiente del otro equipo tratando de tocarlos antes de que lleguen a la línea de fondo. El que da caza a su pareja gana un punto; si no, se anota un punto el			

		contrario. VAR: varias las posiciones de salida: sentado, tumbado, de rodillas...			
APLICACIÓN	Realización de un circuito de habilidades motrices	<p>Con los materiales indicados se colocará de forma circular con el siguiente orden:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aros colocados en zig-zag y linealmente para pasar pisándolos dentro. 2. Vallas, colocadas de diferentes alturas, para saltarlas o pasarlas por debajo. 3. Colchoneta para rodar como troncos. 4. Picas, sustentadas por pivotes, para pasarlas en zig-zag. 5. Bancos suecos colocados linealmente para subirlos, andar por él, y bajarlo al final. 6. Picas o cuerdas, colocadas en el suelo paralelamente, para pisar entre ellas. <p>VAR: por estaciones por relevos</p>	<p>EFI.1.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores sencillos: objetivos o metas. Utilización de recursos digitales.</p> <p>EFI.1.C.3. Capacidades físicas desde el ámbito lúdico y el juego.</p> <p>EFI.1.C.4. Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas.</p>	<p>2.1.b. Reconocer la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, valorando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.</p> <p>2.3.b. Descubrir, reconocer y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.</p> <p>3.2.b. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes.</p>	2
	Construcción del circuito	El alumnado con el material dado tendrá que construir un circuito de habilidades y explicarlo.	EFI.1.B.2. Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar.		3
CONCLUSIÓN	Auto- evaluación:	Ficha de evaluación del circuito	<p>EFI.1.C.3. Capacidades físicas desde el ámbito lúdico y el juego.</p> <p>EFI.1.C.4. Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas:</p>	2.3.b. Descubrir, reconocer y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando	2
	Coevaluación:	Ficha de evaluación del circuito			

			locomotrices, no locomotrices y manipulativas	progresivamente su control y su dominio corporal.	
--	--	--	---	---	--

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

PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE COMPROMISO	PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN	PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN
Este principio supone proporcionar opciones para: captar el interés, mantener el esfuerzo, la persistencia y la autorregulación.-	- Este principio supone proporcionar opciones para: la percepción de la información, el lenguaje, los símbolos y la comprensión.-	- Este principio supone proporcionar opciones para: la acción física, la expresión y la comunicación.-
<p>Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado.</p> <p>Ofrecer diferentes niveles de desafío que conecten con los intereses de los alumnos.</p> <p>Proporcionar premios o recompensas, sociales, emocionales o académicas.</p> <p>Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. .</p> <p>Crear rutinas de clase</p> <p>Propiciar un clima favorable y de apoyo en el aula</p> <p>Feedback informativo más que comparativo o competitivo</p> <p>Uso de reforzadores positivos.</p> <p>Crear actividades que propicien un clima de pertenencia en el aula a través de juegos y dinámicas grupales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● El tamaño del texto/ letra y/o fuente. ● Contraste fondo – texto –imagen. ● El color como medio de información/énfasis. ● Volumen/ Velocidad sonido. ● Sincronización vídeo, animaciones. ● Diseño o disposición de los elementos visuales ● Mayor tiempo de ejecución de actividades ● Anticipar vocabulario o símbolos de difícil comprensión ● Apoyos visuales al vocabulario ● Organizadores gráficos ● Presentar información de manera progresiva, secuenciada 	<ul style="list-style-type: none"> ● Proporcionar alternativas en ritmo, plazos y motricidad en la interacción con los materiales didácticos ● Aumentar tiempos de ejecución de tareas ● Materiales virtuales o manipulativos ● Organizadores gráficos y autoinstrucciones

5. METODOLOGÍA

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

6. RECURSOS

<ul style="list-style-type: none"> ● Aprendizaje Cooperativo ● Rutinas y Destrezas de pensamiento. ● Modelo discursivo/expositivo. ● Modelo experiencial. ● Modelo pedagógico 	<ul style="list-style-type: none"> ● Trabajo por tareas. ● Trabajo individual. ● Trabajo cooperativo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Recursos digitales: ordenadores, pantalla interactiva, móviles ● Recursos materiales: colchonetas, espalderas, vallas, plinto, sillas, mesas, planchas, aros, bancos suecos, trípode ● Instalaciones: gimnasio, pista polideportivas, exteriores del centro,
--	---	---

RÚBRICA DE LA TAREA FINAL: Diseño de un circuito con el material dado y su superación

7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	2.1.b. Reconocer la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, valorando su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.					
ACCIONES EVALUABLES	EVIDENCIA	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Reconoce la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo	Producto final	Nunca o rara vez reconoce la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo	A veces y con ayuda reconoce la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo	A veces y por sí mismo reconoce la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo	Usualmente reconoce la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo	Siempre reconoce la importancia de establecer metas claras a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo

Identifica su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	Producto final	Nunca o rara vez identifica su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	A veces y con ayuda identifica su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	A veces y por sí mismo identifica su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	Usualmente identifica su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.	Siempre identifica su consecución a partir de un análisis de los resultados obtenidos.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	2.3.b. Descubrir, reconocer y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal.					
ACCIONES EVALUABLES	EVIDENCIA	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	Producto final	Nunca o rara vez descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	A veces y con ayuda descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	A veces y por sí mismo descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	Usualmente descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica	Siempre descubre y emplea los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica
Se integra en diferentes situaciones y contextos	Producto final	Nunca o rara vez se integra en diferentes situaciones y contextos	A veces y con ayuda se integra en diferentes situaciones y contextos	A veces y por sí mismo se integra en diferentes situaciones y contextos	Usualmente se integra en diferentes situaciones y contextos	Siempre se integra en diferentes situaciones y contextos
Mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	Producto final	Nunca o rara vez mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	A veces y con ayuda mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	A veces y por sí mismo mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	Usualmente mejora progresivamente su control y su dominio corporal..	Siempre mejora progresivamente su control y su dominio corporal..

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- 1.3.b. Participar en juegos de activación y vuelta a la calma reconociendo su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.
- 2.2.b. Adoptar decisiones en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.
- 3.2.b. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes.

ACCIONES EVALUABLES	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Cumplo las normas y atiengo a las explicaciones.					
Me esfuerzo y manifiesto interés por mejorar					
Coordino desplazamientos con saltos y giros.					
Conozco y sigo el ritmo de canciones					
Salto a la comba de forma rítmica y continuada.					
Soy capaz de entrar a saltar a la comba.					
Me desplazo sin perder el equilibrio					

AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

DIMENSIÓN 1: Programación de la Enseñanza.				
	A	B	C	D
1. Planificación del trabajo docente				
2. La Programación larga o de ciclo				
3. La Programación corta o de aula				
4. La contextualización				
DIMENSIÓN 2: Metodología y aprovechamiento de recursos.				
	A	B	C	D
1. Coherencia entre la metodología desarrollada en el aula y la expuesta en la programación				
2. Motivación para el aprendizaje				
3. Organización del proceso de enseñanza y aprendizaje				
4. Actividades desarrolladas y orientación del trabajo del alumno				
5. Utilización de los recursos del medio				
DIMENSIÓN 3: Evaluación de los aprendizajes.				

	A	B	C	D
1. Evaluación inicial: instrumentos				
2. Evaluación continua: instrumentos				
3. Evaluación final: instrumentos				
4. Coevaluación y autoevaluación				
5. La calificación				
6. La Promoción				
7. Información a familias y alumnos				
DIMENSIÓN 4: Formación y evaluación de la enseñanza.				
	A	B	C	D
1. Formación e innovación educativa				
2. Evaluación de la práctica docente				
DIMENSIÓN 5: Tutoría.				
	A	B	C	D
1. Actuaciones con alumnos				
2. Contenido de la tutoría				
3. Relaciones con padres-madres del alumnado				
4. Coordinación con el equipo docente				
DIMENSIÓN 6: Atención a la diversidad.				
	A	B	C	D
1. La recuperación				
2. Profundización y enriquecimiento				
3. Atención al alumnado con n.e.e.				
DIMENSIÓN 7: Clima de aula.				
	A	B	C	D
1. Distribución del mobiliario y del material en el aula				
2. Interacción profesor-alumnos/as				
3. Trabajo en equipo del profesorado				
4. La resolución de conflictos en el aula				