

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EDUCACIÓN FÍSICA 1º EP

Educación física - Primer Ciclo Primaria - 1er Curso

C.E.I.P. Milenario de la Lengua Castellana (26002734) 2023/2024

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 07-09-2023

Finalización aproximada: 21-06-2024

Jefe del departamento responsable de la programación

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Juana Mateos Valiente

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Para aquellos niños/as que así lo requieran, se llevarán a cabo las adaptaciones necesarias en los diferentes juegos, actividades y propuestas didácticas. Para ello se modificarán las normas del juego, los espacios, el material, etc..., con el objetivo de que el/la niño/a disfrute del juego y a la vez alcance los aprendizajes propuestos.

ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Todavía no se ha definido la organización y seguimiento de los planes de recuperación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores.

LIBROS O MATERIALES VAN A SER UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

Nombre	ISBN
--------	------

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

Nombre	Inicio	Fin
--------	--------	-----

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de competencias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Observación sistemática:	25,63%
Pruebas de ejecución:	50,80%
Presentación de un producto:	19,01%
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación:	4,56%

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Educación física de Primer Ciclo Primaria - 1er Curso). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así como el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
07-09-2023	1.- Bienvenida al curso	10
09-10-2023	2.- Conocemos nuestro cuerpo	16
20-11-2023	3.- Lateralidad	9
11-12-2023	4.- Nuestro cuerpo también habla (expresión corporal)	6
08-01-2024	5.- Lo sentidos	8
12-01-2024	6.- Conocemos a un nuevo amigo: el ajedrez	17
05-02-2024	7.- Equilibrio	12

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
20-03-2024	8.- Coordinación dinámica general	14
15-05-2024	9.- Nos orientamos en el espacio	9
05-06-2024	10.- Juegos en el patio	6

1.- BIENVENIDA AL CURSO (10 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

APRENDO CON EDUCACIÓN FÍSICA

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Esta SAP trata de que el alumno/a conozca que es la Educación Física (donde vamos a hacer la clase, normas, materiales, vestimenta, aseo, dinámicas....), ya que es la primera vez que van a tener esta asignatura.

La metodología de trabajado será activa, basada en el juego y en actividades motrices.

Los saberes básico a desarrollar son los siguientes:

* 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 descanso tras la actividad física. Cuidado del

material utilizado en la actividad a desarrollar. Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales

de higiene corporal. Prevención de accidentes en las prácticas motrices: situaciones de activación, calentamiento y vuelta a la calma.

*Respeto de las reglas de juego

*Conductas que favorecen la convivencia en situaciones motrices

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Al finalizar la SAP se pretende que el alumno/a conozca las normas y reglas principales de la clase de educación física, así como las instalaciones, y el el nombre de todos sus compañeros de clase y exista un clima de respeto y convivencia entre ellos.

También que sepa de la importancia del cumplimiento de las normas en los juegos y actividades e interiorice que cada vez que tiene educación física debe traer el neceser (agua, jabón y toalla). para poder asearse al finalizar la clase.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Adoptar un estilo de vida activo y saludable, realizando regularmente actividades físicas, poniendo en práctica comportamientos que potencien la salud física, emocional y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física que contribuyan al bienestar.

3.- Poner en práctica 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, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de las personas participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

"Me llamo y me pica"

Todos en círculo, comienza la maestra diciendo: "Me llamo....., y me pica aquí....", el siguiente alumno/a, se levanta y dice: "la maestra se llama..... y le pica aquí....., Yo me llamo..... y me pica aquí...."

El siguiente alumno/a se levanta y continua: "mi compañero/a se llama.....y le pica aquí, yo me llamo y me pica aquí" y así sucesivamente.

Se trata de que los alumnos/as conozcan los nombres de todos/as y se desinhiban y vayan ganando confianza.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Conocer alumnos/as grupo-clase	1.1.- Explorar las rutinas propias de una práctica motriz saludable, aplicando las medidas básicas de higiene corporal y educación postural tanto en contextos de práctica motriz como en situaciones cotidianas. (1) 1.2.- Participar en juegos y situaciones de activación y vuelta a la calma reconociendo su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar riesgos, manteniendo la calma y solicitando ayuda en caso de que se produzca algún accidente. (1) 1.3.- Reconocer algunas acciones básicas que constituyen prácticas saludables (desplazamientos activos, actividad física de ocio...), comprendiendo la importancia que para la salud tiene adoptar un estilo de vida activo. (1) 3.1.- Identificar las emociones que se producen durante el juego, utilizando estrategias sencillas de gestión y disfrutando de la actividad física. (1) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar aceptando las características y niveles de los participantes, practicando el juego limpio. (2) 3.3.- Participar en las prácticas motrices cotidianas, mostrando habilidades sociales de acogida, ayuda y colaboración, y utilizando el diálogo para la resolución de conflictos interpersonales. (3) 3.4.- Reconocer valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos. (1)

Nombre de la actividad

NOS ASEAMOS: En grupos de tres nos dirigimos al vestuario respectivo (chicos o chicas). Previamente les he explicado que solo deberán el jabón y la toalla, deberán lavarse bien la cara y las manos. Si tienen ganas de ir al baño, aprovecharán para hacerlo.

Una vez que han finalizado tres de asearse, pasarán los tres siguientes y así sucesivamente.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Lavarse las manos y la cara	1.1.- Explorar las rutinas propias de una práctica motriz saludable, aplicando las medidas básicas de higiene corporal y educación postural tanto en contextos de práctica motriz como en situaciones cotidianas. (3) 1.3.- Reconocer algunas acciones básicas que constituyen prácticas saludables (desplazamientos activos, actividad física de ocio...), comprendiendo la importancia que para la salud tiene adoptar un estilo de vida activo. (1) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar aceptando las características y niveles de los participantes, practicando el juego limpio. (1) 3.4.- Reconocer valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos. (1)

2.- CONOCEMOS NUESTRO CUERPO (16 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

MI AMIGO HUESUDO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Vamos a utilizar una metodología activa siempre, a través de actividades y juegos motrices.

Con esta SAP se pretende que los alumnos/as conozcan e identifiquen diferentes partes de su cuerpo.

Con esta SAP se pretenden conseguir los siguientes saberes básicos:

*Integración de las capacidades perceptivo motrices: esquema corporal, tono, relajación, respiración, lateralidad, actitud y

postura corporal; organización espacial, temporal y espacio-temporal.

*Practica proyectos motores individuales o colectivos en función de diferentes retos y desafíos motrices que se ajusten a su competencia motora

* Respeto a las reglas de juego

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Al finalizar la SAP se pretende que los alumnos/as conozcan e identifiquen diferentes parte de su cuerpo tanto en el suyo propio como en el de los demás, afianzando así su esquema corporal. También que entiendan la importancia del cumplimiento de las normas de juego y valoren las aportaciones de los demás.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

3.- Poner en práctica 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, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de las personas participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

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 en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

"El Casco" Les explico a los niños/as donde está hueso más duro y más largo de nuestro cuerpo (craneo y fémur). Dos alumnos/as deberán perseguir a los demás y tocarles en el fémur. Los tocados se sentarán en el suelo hasta que un alumno/a les ponga un cono chico en el craneo, "el casco". El que estaba sentado se levanta y salva a otro que esté sentado poniéndole el casco en el craneo.

Esta actividad se puede realizar tocando en diferentes partes del cuerpo.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Persecución y cooperación	2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (2) 2.2.- Tomar decisiones en juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas atendiendo especialmente a los aspectos perceptivos, empleando habilidades motrices básicas en situaciones individuales y de cooperación, tanto en contextos reales como en simulados. (2) 2.3.- Poner en práctica proyectos motores sencillos de carácter individual o cooperativo valorando su consecución en función de un análisis y reflexión de los resultados obtenidos. (1) 3.1.- Identificar las emociones que se producen durante el juego, utilizando estrategias sencillas de gestión y disfrutando de la actividad física. (1) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar aceptando las características y niveles de los participantes, practicando el juego limpio. (2) 3.3.- Participar en las prácticas motrices cotidianas, mostrando habilidades sociales de acogida, ayuda y colaboración, y utilizando el diálogo para la resolución de conflictos interpersonales. (1) 3.4.- Reconocer valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos. (1) 4.2.- Practicar juegos y tareas motrices respetando los distintos niveles de competencia y valorando su componente lúdico. (2)

Nombre de la actividad

Dibujo tu silueta. Por parejas, un niño/a se tumbará en el suelo adoptando la posición corporal que desee. El compañero/a deberá dibujar su silueta con una tiza. Después cambiarán los roles, de forma que todos los alumnos/as estén dibujados en el suelo.

Todos correrán con la condición de no pisar las siluetas. A la señal deberán tumbarse en la silueta que elijan adoptando la posición corporal del dibujado.

O bien, a la señal deberán tocar en la silueta dibujada la parte del cuerpo que se indique.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Creación	2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (2) 2.2.- Tomar decisiones en juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas atendiendo especialmente a los aspectos perceptivos, empleando habilidades motrices básicas en situaciones individuales y de cooperación, tanto en contextos reales como en simulados. (1) 2.3.- Poner en práctica proyectos motores sencillos de carácter individual o cooperativo valorando su consecución en función de un análisis y reflexión de los resultados obtenidos. (1) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar aceptando las características y niveles de los participantes, practicando el juego limpio. (2) 4.2.- Practicar juegos y tareas motrices respetando los distintos niveles de competencia y valorando su componente lúdico. (1)

3.- LATERALIDAD (9 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

POR AQUÍ O POR ALLÍ

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Con esta SAP se pretende que el alumnos/a identifique uno de los principales componentes del esquema corporal, que es la lateralidad. Es en esta edad cuando la afirmación de la lateralidad tiene su mayor protagonismo por ello es importante incidir.

La metodología será activa, basada en el juego y en las actividades motrices.

Los saberes básicos a tratar serán:

- Integración de las capacidades perceptivo motrices: esquema corporal, tono, relajación, respiración, lateralidad, actitud y postura corporal; organización espacial, temporal y espacio-temporal.
- Toma de decisiones en el seno de juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Al finalizar esta SAP se pretende que el alumno/a vaya afianzando su lateralidad, definiendo su lado dominante y que en una actividad jugada comience a tomar decisiones respecto a su derecha e izquierda y a la derecha e izquierda de los demás, así como a las nociones topológicas básicas.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

"Recogemos la clase" Les pediré que descoloquen el material que encontrarán en varias cajas que hay en los laterales del gimnasio (hay pelotas de varios tamaños, sacos de tela, tacos pequeños de madera, aros pequeños, chapas...). La condición es que tiene que estar distribuido por todo el gimnasio.

Y ahora les pongo un reto: "¿Seréis capaces de volver a poner todo el material dentro de las cajas en menos de 2 minutos? (las cajas están colocadas fuera del perímetro de juego con lo cual no les quedará otra opción que hacer un pequeño lanzamiento)

Al finalizar, les preguntaré ¿qué mano habéis usado para lanzar los objetos? Explicando así la mano dominante, dibujándoles una "d" o una "i" con rotulador permanente en la mano correspondiente para que sepan cuál es.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Lanzamientos	2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (1) 2.2.- Tomar decisiones en juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas atendiendo especialmente a los aspectos perceptivos, empleando habilidades motrices básicas en situaciones individuales y de cooperación, tanto en contextos reales como en simulados. (1) 2.3.- Poner en práctica proyectos motores sencillos de carácter individual o cooperativo valorando su consecución en función de un análisis y reflexión de los resultados obtenidos. (2)

Nombre de la actividad

"Gatos gemelos" Los niños/as se colocan por parejas y se saludan dándose la mano.

Así comprueban que lo hacen con la mano derecha y que cuando se miran la derecha es la mano contraria de la persona que tienen enfrente.

Una de esas parejas se queda agarrada, los demás se sueltan de las manos. Se reduce bastante el espacio de juego.

Se les cuenta la siguiente historia: "En un país de ratones, nacieron por casualidad dos gatos gemelos. Estaban pegados por las patas derechas, no podían soltarse, pero tenían un extraño poder: al que cazaban lo transformaban en gato"

Cada dos ratones cazados se forma otra pareja de gatos gemelos que ayudaran en la cacería.

Se irá ampliando el espacio de juego a medida que haya más parejas.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Persecución	2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (2) 2.2.- Tomar decisiones en juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas atendiendo especialmente a los aspectos perceptivos, empleando habilidades motrices básicas en situaciones individuales y de cooperación, tanto en contextos reales como en simulados. (2) 2.3.- Poner en práctica proyectos motores sencillos de carácter individual o cooperativo valorando su consecución en función de un análisis y reflexión de los resultados obtenidos. (1)

4.- NUESTRO CUERPO TAMBIÉN HABLA (EXPRESIÓN CORPORAL) (6 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

NUESTRO CUERPO TAMBIÉN HABLA

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Con esta SAP se pretende que el alumno/a aprenda a conocer las diferentes posibilidades expresivas de su cuerpo. La metodología será activa, a través de situaciones jugadas.

Los saberes básicos que se van a dar son:

- Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros.
- Creatividad expresiva.
- Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

CUENTO MOTRIZ: Los alumnos/as al finalizar esta situación de aprendizaje deben interpretar un cuento motriz poniendo en practica lo aprendido, practicado y jugado. Utilizaremos varios cuentos motriz, haciendo grupos, para que los alumnos/as tengan mayor participación y además de "actores" y "comunicadores" también sean "espectadores" y "receptores".

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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 en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

"El Zoológico" Se harán 5 grupos. En el gimnasio habremos hecho 4 rincones, donde colocaremos materiales estratégicos (espalderas, colchonetas, bancos suecos, aros y cuerdas) Cada grupo deberá en un rincón y el quinto grupo será el de visitantes.

Cada grupo en su rincón deberán ponerse de acuerdo para imitar a un grupo de animales en concreto (por ejemplo, en las espalderas a monos, en las colchonetas a reptiles, etc...) y los visitantes deberán observarlos y adivinar.

Cuando acabe la visita, se cambiarán los roles.

Al finalizar, haremos círculo y debatiremos sobre lo que hemos observado

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Observación y debate posterior	4.1.- Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, disfrutando de su puesta en práctica. (1) 4.2.- Practicar juegos y tareas motrices respetando los distintos niveles de competencia y valorando su componente lúdico. (1) 4.3.- Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para transmitir emociones e ideas y reproducir ritmos y bailes sencillos. (2)

5.- LO SENTIDOS (8 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

LOS SENTIDOS

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Con esta SAP se pretende que los alumnos/as conozcan y distingan sus cinco sentidos. A través de una metodología activa, mediante situaciones jugadas y actividades lúdicas provocaremos que el alumno/a sea consciente de su comunicación con todo lo que le rodea y que ello es posible gracias al oído, la vista, el olfato, el gusto y el tacto, identificando y valorando su importancia.

Los saberes básicos son los siguientes:

- Creatividad motriz: búsqueda de originalidad en el movimiento
- Toma de decisiones en el seno de juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Al finalizar la SAP los alumnos/as deben identificar que sentido o sentidos han sido fundamentales en su realización de las diferentes actividades y juegos realizados, utilizando para ellos múltiples estrategias motrices.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

"Cada mochuelo a su color": Colocaré aros repartidos por el gimnasio que tendrán cuatro colores diferentes, (la suma de esos aros tiene que ser igual al número de alumnos/as o la mitad y que se pongan dos alumnos en cada aro), al igual que los colores de los cuatro pañuelos que portaré yo en la mano.

Los alumnos/as se desplazaran de forma desordenada por el gimnasio saltando los aros. Yo también me moveré y correré con ellos.

Los alumnos/as deberán ir a ocupar un aro del color del pañuelo que yo levante, cambiando continuamente de pañuelo.

Después lo haremos al contrario, el color del pañuelo que yo levante será el color prohibido, debiendo los alumnos/as ocupar los aros de los otros colores.

Yo en ningún momento omitiré ningún sonido, solo levantaré los pañuelos.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Desplazamientos	2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (1) 2.2.- Tomar decisiones en juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas atendiendo especialmente a los aspectos perceptivos, empleando habilidades motrices básicas en situaciones individuales y de cooperación, tanto en contextos reales como en simulados. (2) 2.3.- Poner en práctica proyectos motores sencillos de carácter individual o cooperativo valorando su consecución en función de un análisis y reflexión de los resultados obtenidos. (1)

Nombre de la actividad

"El Lazarillo": Trabajo por parejas, donde un niño tiene el rol de ciego (se le tapan los ojos con un pañuelo) y otro niño de lazarillo, cuya misión será guiar al ciego hasta que llegue a un sitio previamente establecido (un cono, un aro, etc...), dándole toques en los hombros, la cabeza y los glúteos con un periódico o churro de piscina (girar a la derecha: hombro derecho; girar a la izquierda: hombro izquierdo y seguir de frente: cabeza; stop: glúteos)

Después se cambiarán los roles, el que ha sido lazarillo será ciego y viceversa.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Desplazamientos en cooperación	2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (1) 2.2.- Tomar decisiones en juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas atendiendo especialmente a los aspectos perceptivos, empleando habilidades motrices básicas en situaciones individuales y de cooperación, tanto en contextos reales como en simulados. (2) 2.3.- Poner en práctica proyectos motores sencillos de carácter individual o cooperativo valorando su consecución en función de un análisis y reflexión de los resultados obtenidos. (1)

6.- CONOCEMOS A UN NUEVO AMIGO: EL AJEDREZ (17 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

NUESTRO AMIGO EL AJEDREZ

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Con esta SAP se pretende introducir y "enganchar" a los alumnos/as en el fascinante mundo del ajedrez, se trata de que realicen actividad física con su mente, de que se concentren, fijen la atención y busquen soluciones. Todo será a través de situaciones jugadas, de resoluciones de problemas, de planteamiento de estrategias, bien en gran grupo o en parejas.

Los saberes básicos a tratar son los siguientes:

- Salud mental: bienestar personal a través de la motricidad. Autoconocimiento e identificación de fortalezas y debilidades en

todos los ámbitos (social, físico, mental).

- Integración de las capacidades perceptivo motrices: esquema corporal, tono, relajación, respiración, lateralidad, actitud y

postura corporal; organización espacial, temporal y espacio-temporal.

- Toma de decisiones en el seno de juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Que los niños conozcan el juego del ajedrez, un poquito de su historia e idiosincrasia, conozcan el tablero, como se coloca, las diferentes piezas que lo componen y su colocación en el tablero.

Poco a poco iremos conociendo el movimiento de los peones y las torres. Las demás piezas las dejaremos para el próximo curso.

Lo importante es que interioricen bien los conceptos y que se diviertan con el juego.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

3.- Poner en práctica 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, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de las personas participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

CUENTO DEL PEÓN: (Libro de Caissita y el mundo del ajedrez escolar)

"Había un reino donde todos los soldados eran amigos. Estos eran chiquitos y traviesos y jugaban por el tablero casi sin ser vistos.

El Rey parlanchín hablaba y hablaba sin parar con sus consejeros.

Un día nublado, mientras el Rey observaba desde lo alto de su castillo divertirse a su ejército, vio que fuerzas enemigas estaban demasiado cerca.

Dándose cuenta de la difícil situación reunió a todas sus tropas y les dijo: -¡Soldados, a partir de ahora dejarán

de hablar, deberán colocarse delante

de cada pieza para ocupar sus puestos de combate!

Los soldaditos cumplieron mientras el Rey decía enérgicamente:

-¡Marcharán lentamente pero con firmeza! ¡Nunca retrocederán y pelearán con valentía para derrotar al enemigo!

Algunos soldaditos entusiasmados por los gritos de las piezas que tenían detrás comenzaron a marchar más rápido que otras.

Los valientes charlatanes se apuraron y se encontraron en el centro frente a frente con sus rivales.

Para protegerse pusieron delante de ellos sus escudos, no podían verse ni avanzar.

De reojo, miraban a los costados y si alguno quería pasar frente a ellos tenían sus espadas preparadas para el ataque.

Cuenta la historia que gracias al ingenio y la valentía de los pícaros soldados el Reino ganó muchas batallas."

- Aprendemos a colocar los peones y de paso les contaré que cada casilla tiene un nombre, y las aprenderemos.

- El nombre es la letra y el apellido es el número.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento 1	2.2.- Tomar decisiones en juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas atendiendo especialmente a los aspectos perceptivos, empleando habilidades motrices básicas en situaciones individuales y de cooperación, tanto en contextos reales como en simulados. (2) 3.1.- Identificar las emociones que se producen durante el juego, utilizando estrategias sencillas de gestión y disfrutando de la actividad física. (1) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar aceptando las características y niveles de los participantes, practicando el juego limpio. (2) 3.3.- Participar en las prácticas motrices cotidianas, mostrando habilidades sociales de acogida, ayuda y colaboración, y utilizando el diálogo para la resolución de conflictos interpersonales. (1)

Nombre de la actividad

JUGAMOS CON LOS PEONES Y LAS TORRES: Una vez han conocido el movimiento de los peones, tanto para desplazarse como para capturar, los niños/as jugarán partidas solo con dichas piezas. El niño/a que finalice con más peones en el tablero será el que ha ganado.

Cuando hayan interiorizado el movimiento del peón y sus "trucos" de juego, pasaremos a explicar las torres. Jugarán partida con torres y peones.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Movimientos peones y torres	2.2.- Tomar decisiones en juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas atendiendo especialmente a los aspectos perceptivos, empleando habilidades motrices básicas en situaciones individuales y de cooperación, tanto en contextos reales como en simulados. (2) 3.1.- Identificar las emociones que se producen durante el juego, utilizando estrategias sencillas de gestión y disfrutando de la actividad física. (1) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar aceptando las características y niveles de los participantes, practicando el juego limpio. (2) 3.3.- Participar en las prácticas motrices cotidianas, mostrando habilidades sociales de acogida, ayuda y colaboración, y utilizando el diálogo para la resolución de conflictos interpersonales. (1) 3.4.- Reconocer valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos. (1)

7.- EQUILIBRIO (12 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

EQUILIBRIO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Con esta SAP se pretende que el alumno/a tome conciencia de su cuerpo y sea capaz de controlarlo en situaciones de equilibrio tanto estáticas como dinámicas; también que consiga equilibrar objetos y que gane seguridad y confianza en sus movimientos ante diferentes situaciones motrices donde el equilibrio es protagonista. La metodología será activa, basada en el juego y el movimiento.

Los saberes básicos serán los siguientes:

- Introducción a las capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad) y a las cualidades motrices (coordinación y equilibrio) desde las capacidades perceptivo-motrices.
- De las habilidades motrices fundamentales a las habilidades motrices básicas.
- Practica proyectos motores individuales o colectivos en función de diferentes retos y desafíos motrices que se ajusten a su competencia motora.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Al final de esta SAP se pretende que el alumno/a sea capaz de controlar su cuerpo ante diversas situaciones de equilibrio, supere sus posibles miedos ante situaciones motrices nuevas, se desplace equilibrando determinados objetos y amplie su bagaje motriz con nuevas experiencias basadas en el equilibrio.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

3.- Poner en práctica 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, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de las personas participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

LAS BATERÍAS: Les explicamos que cada uno de nosotros necesita una batería para poder moverse. Esa batería será un saquito de arena que se colocarán en la cabeza. Previamente, habré colocado ladrillos tumbados por el espacio a utilizar. Los alumnos/as deberán moverse por el espacio intentando pasar por todos los ladrillos, estos podrán ser pisados o pasados por alto levantando las piernas.

Si a algún alumno/a se le cae el saquito, es decir, la batería, deberá permanecer quieto en el sitio, a la espera de que algún compañero/a venga y le coloque la batería en su sitio, entonces podrá continuar.

Les explico también que el reto tiene una duración "X". Cuando este tiempo finalice, al menos cinco alumnos/as deben tener su batería y continuar moviéndose.

La actividad puede complicarse añadiendo más obstáculos por el espacio o cambiando el saquito por un yogur.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos

procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Equilibrio de objetos	2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (2) 2.2.- Tomar decisiones en juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas atendiendo especialmente a los aspectos perceptivos, empleando habilidades motrices básicas en situaciones individuales y de cooperación, tanto en contextos reales como en simulados. (1) 2.3.- Poner en práctica proyectos motores sencillos de carácter individual o cooperativo valorando su consecución en función de un análisis y reflexión de los resultados obtenidos. (1) 3.1.- Identificar las emociones que se producen durante el juego, utilizando estrategias sencillas de gestión y disfrutando de la actividad física. (1) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar aceptando las características y niveles de los participantes, practicando el juego limpio. (2) 3.3.- Participar en las prácticas motrices cotidianas, mostrando habilidades sociales de acogida, ayuda y colaboración, y utilizando el diálogo para la resolución de conflictos interpersonales. (1) 3.4.- Reconocer valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos. (1)

Nombre de la actividad

CIRCUITO DE EQUILIBRIO: Dividiré la clase en grupos, cada grupo se colocará en una hilera. Cada grupo tendrá que ir superando una serie de obstáculos que irán del más fácil al más complejo (cuerdas, ladrillos, bancos suecos, tacos de madera, zancos....), todos los grupos tendrán los mismos obstáculos, el alumno/a que lo realice volverá a colocarse en su fila.

Posteriormente, los alumnos/as utilizarán todo el material para construir su propio circuito (siempre supervisado por mí), cada grupo colocará los materiales que le corresponden y luego yo uniré todos los materiales unificándolo en un solo circuito que los alumnos/as irán pasando desde una única hilera.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Equilibrio dinámico	2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (1) 2.2.- Tomar decisiones en juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas atendiendo especialmente a los aspectos perceptivos, empleando habilidades motrices básicas en situaciones individuales y de cooperación, tanto en contextos reales como en simulados. (2) 2.3.- Poner en práctica proyectos motores sencillos de carácter individual o cooperativo valorando su consecución en función de un análisis y reflexión de los resultados obtenidos. (1) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar aceptando las características y niveles de los participantes, practicando el juego limpio. (2) 3.3.- Participar en las prácticas motrices cotidianas, mostrando habilidades sociales de acogida, ayuda y colaboración, y utilizando el diálogo para la resolución de conflictos interpersonales. (1) 3.4.- Reconocer valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos. (1)

8.- COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL (14 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

DESAFÍO TOTAL (COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL)

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Con esta SAP se pretende que los niños/as exploren y coordinen todas las posibilidades de movimiento, desplazamientos, saltos, giros...

La metodología será activa y basada en el juego y actividades motrices.

Los saberes básicos a trabajar son los siguientes:

- Creatividad motriz: búsqueda de originalidad en el movimiento.
- Practica proyectos motores individuales o colectivos en función de diferentes retos y desafíos motrices que se ajusten a su competencia motora
- De las habilidades motrices fundamentales a las habilidades motrices básicas.
- Toma de decisiones en el seno de juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Que los niños/as sean capaces de sortear un circuito con múltiples obstáculos y dificultades, aplicando todas las posibilidades de movimiento y desplazamientos trabajados durante la SAP, siendo capaces de tomar las decisiones motrices más acertadas en cada situación, ya sea de forma individual o colectiva.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

3.- Poner en práctica 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, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de las personas participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

GIMNASIO AVENTURA: Cuando los niños/as llegan al gimnasio se encuentran que está lleno de todo tipo de materiales. Hay un cartel con el inicio y otro con la meta. Les explicamos la dirección en que lo tienen que seguir. Para poder llegar a la meta tienen que ir sorteando todos los obstáculos. Unos son evidentes de pasar, para otros tendrán que pensar un poco.

Se trata de que utilicen todas las posibilidades de desplazamientos que hemos utilizado en clase: reptar, cuadrupedia, trepar, girar, saltar, volteretas, correr, pata coja, etc....

Para este circuito habré utilizado colchonetas, aros, cuerdas atadas de las espalderas, bancos suecos, tacos de madera, piedras de río, vayas de cartón, huellas de pies y manos, quitamiedos, potro pequeño, tacos ovalados..., etc...

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Superación de obstáculos	2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (2) 2.2.- Tomar decisiones en juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas atendiendo especialmente a los aspectos perceptivos, empleando habilidades motrices básicas en situaciones individuales y de cooperación, tanto en contextos reales como en simulados. (2) 2.3.- Poner en práctica proyectos motores sencillos de carácter individual o cooperativo valorando su consecución en función de un análisis y reflexión de los resultados obtenidos. (1) 3.1.- Identificar las emociones que se producen durante el juego, utilizando estrategias sencillas de gestión y disfrutando de la actividad física. (1) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar aceptando las características y niveles de los participantes, practicando el juego limpio. (2) 3.3.- Participar en las prácticas motrices cotidianas, mostrando habilidades sociales de acogida, ayuda y colaboración, y utilizando el diálogo para la resolución de conflictos interpersonales. (1) 3.4.- Reconocer valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos. (1)

9.- NOS ORIENTAMOS EN EL ESPACIO (9 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

PARA ACÁ Y PARA ALLÁ (PERCEPCIÓN ESPACIAL)

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Con esta SAP se pretende que los alumnos/as adquieran las nociones topológicas básicas y sean capaces de apreciar las distancias, las direcciones y producir respuestas motrices en función a ello. La metodología será siempre activa, basada en el juego y en el movimiento.

Los saberes básicos son los siguientes:

- Integración de las capacidades perceptivo motrices: esquema corporal, tono, relajación, respiración, lateralidad, actitud y postura corporal; organización espacial, temporal y espacio-temporal.
- Introducción a las capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad) y a las cualidades motrices (coordinación y equilibrio) desde las capacidades perceptivo-motrices

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Al finalizar la SAP se pretende que el alumno/a se desplace en la dirección correcta y sepa colocarse respecto a objetos, compañeros....

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

- 1.- Adoptar un estilo de vida activo y saludable, realizando regularmente actividades físicas, poniendo en práctica comportamientos que potencien la salud física, emocional y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física que contribuyan al bienestar.
- 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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

EL TREN VIAJERO: Los alumnos se colocan en grupos de 6 ó 7 miembros. Hacen una hilera simulando un tren. El primero será el maquinista y el resto los vagones. Si les indica que no pueden agarrarse, deben mantener la distancia para que el tren no se rompa.

Por el gimnasio habré colocado diferentes obstáculos (algún banco sueco y varios ladrillos con picas pintadas).

Los trenes deberán moverse libremente por el espacio sin chocarse unos con otros ni con los obstáculos.

El responsable de la dirección será el maquinista.

Cada vez que suene la sirena (el silbato), el último alumno/a (vagón) deberá ponerse el primero y será el maquinista, de forma que todos los alumnos/as sean responsables de la dirección del tren.

La sirena sonará cada vez con más frecuencia.

¿Qué tren conseguirá viajar por todo el gimnasio sin romperse ni chocarse?

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Desplazamientos	1.1.- Explorar las rutinas propias de una práctica motriz saludable, aplicando las medidas básicas de higiene corporal y educación postural tanto en contextos de práctica motriz como en situaciones cotidianas. (1) 1.2.- Participar en juegos y situaciones de activación y vuelta a la calma reconociendo su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar riesgos, manteniendo la calma y solicitando ayuda en caso de que se produzca algún accidente. (1) 1.3.- Reconocer algunas acciones básicas que constituyen prácticas saludables (desplazamientos activos, actividad física de ocio...), comprendiendo la importancia que para la salud tiene adoptar un estilo de vida activo. (1) 2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (2) 2.2.- Tomar decisiones en juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas atendiendo especialmente a los aspectos perceptivos, empleando habilidades motrices básicas en situaciones individuales y de cooperación, tanto en contextos reales como en simulados. (2) 2.3.- Poner en práctica proyectos motores sencillos de carácter individual o cooperativo valorando su consecución en función de un análisis y reflexión de los resultados obtenidos. (1)

10.- JUEGOS EN EL PATIO (6 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

JUGAMOS AL AIRE LIBRE

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Con esta SAP salimos del gimnasio y aprovechamos el buen tiempo para jugar en el patio tomando más contacto con el medio natural (arboleda del colegio). Aprovechamos para practicar algún juego tradicional y realizar juegos al aire libre que requieren de mayor espacio que el habitual del gimnasio. La metodología será siempre activa, basada en el juego y el movimiento.

Los saberes básicos serán los siguientes:

- Espacios naturales y urbanos y sus posibilidades en el contexto escolar: uso, disfrute y cuidado.
- El material y sus posibilidades de uso en espacios naturales y urbanos para el desarrollo de la motricidad.
- Adaptación y realización de actividades físicas propias del medio natural, terrestre o acuático, al contexto escolar (juegos de pistas y rastreo, circuitos de aventura, trepas, etc.)
- Cuidado del entorno próximo durante la práctica de actividad física.
- Juegos con material alternativo

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Al finalizar la SAP los alumnos/as deberán tener una actitud de respeto y cuidado con el medio en el que están jugando, valorando y controlando factores de riesgo, aplicando soluciones motrices a la actividad, materiales y entorno en el que se juega y sobre todo que disfruten de hacerlo.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Adoptar un estilo de vida activo y saludable, realizando regularmente actividades físicas, poniendo en práctica comportamientos que potencien la salud física, emocional y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física que contribuyan al bienestar.

5.- Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando en 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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

GINKANA DE PATIO: Preparamos diferentes actividades en el patio que ya hemos trabajado previamente: rayuela, slakline, bote-botero, canicas y escondite. Para realizar esta actividad solicitaré la ayuda del tutor, ya que jugaremos en dos patios, él vigilará uno y yo el otro.

Cada actividad se desarrollará en una zona del patio. Cada actividad tendrá un número.

La clase la dividiremos en 5 grupos de cinco niños. El grupo número uno comenzará en el juego uno, el dos en el dos y así respectivamente.

Cada 5 minutos, sonará el silbato y los grupos cambiarán de juego, pasando al número siguiente, de forma que todos los grupos pasen por todas las actividades.

Yo estaré en el slakline que es el más complejo y el tutor en la actividad del escondite que se jugará en el otro patio.

Previamente a los niños/as se les habrá explicado la dinámica del juego y lo importante del respeto de las normas y de los factores de riesgo.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Desplazamientos, saltos, equilibrios, lanzamientos....	1.1.- Explorar las rutinas propias de una práctica motriz saludable, aplicando las medidas básicas de higiene corporal y educación postural tanto en contextos de práctica motriz como en situaciones cotidianas. (1) 1.2.- Participar en juegos y situaciones de activación y vuelta a la calma reconociendo su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar riesgos, manteniendo la calma y solicitando ayuda en caso de que se produzca algún accidente. (1) 1.3.- Reconocer algunas acciones básicas que constituyen prácticas saludables (desplazamientos activos, actividad física de ocio...), comprendiendo la importancia que para la salud tiene adoptar un estilo de vida activo. (1) 5.1.- Disfrutar, de forma segura, del entorno natural y urbano conociendo otros usos desde la motricidad y adoptando actitudes de respeto, cuidado y conservación durante el desarrollo de distintas prácticas lúdico-recreativas en contextos terrestres y/o acuáticos. (3)

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La superación de Educación física implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Todas ellas contribuyen de igual forma a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Educación física.

Competencias específicas
Educación física
1.- Adoptar un estilo de vida activo y saludable, realizando regularmente actividades físicas, poniendo en práctica comportamientos que potencien la salud física, emocional y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física que contribuyan al bienestar.
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.
3.- Poner en práctica 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, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de las personas participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.
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 en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.
5.- Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando en 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.

La calificación de Educación física se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación Educación física =

$$\frac{CE1 + CE2 + CE3 + CE4 + CE5}{5}$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,

En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,

...

CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted

otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados		Peso
1.- Adoptar un estilo de vida activo y saludable, realizando regularmente actividades físicas, poniendo en práctica comportamientos que potencien la salud física, emocional y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física que contribuyan al bienestar.		
1.1.- Explorar las rutinas propias de una práctica motriz saludable, aplicando las medidas básicas de higiene corporal y educación postural tanto en contextos de práctica motriz como en situaciones cotidianas.		1
1.2.- Participar en juegos y situaciones de activación y vuelta a la calma reconociendo su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar riesgos, manteniendo la calma y solicitando ayuda en caso de que se produzca algún accidente.		1
1.3.- Reconocer algunas acciones básicas que constituyen prácticas saludables (desplazamientos activos, actividad física de ocio...), comprendiendo la importancia que para la salud tiene adoptar un estilo de vida activo.		1
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.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices, manifestando progreso en el control y dominio corporal.		1
2.2.- Tomar decisiones en juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas atendiendo especialmente a los aspectos perceptivos, empleando habilidades motrices básicas en situaciones individuales y de cooperación, tanto en contextos reales como en simulados.		1
2.3.- Poner en práctica proyectos motores sencillos de carácter individual o cooperativo valorando su consecución en función de un análisis y reflexión de los resultados obtenidos.		1
3.- Poner en práctica 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, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de las personas participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.		
3.1.- Identificar las emociones que se producen durante el juego, utilizando estrategias sencillas de gestión y disfrutando de la actividad física.		1
3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar aceptando las características y niveles de los participantes, practicando el juego limpio.		1
3.3.- Participar en las prácticas motrices cotidianas, mostrando habilidades sociales de acogida, ayuda y colaboración, y utilizando el diálogo para la resolución de conflictos interpersonales.		1
3.4.- Reconocer valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos.		1
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 en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.		
4.1.- Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, disfrutando de su puesta en práctica.		1
4.2.- Practicar juegos y tareas motrices respetando los distintos niveles de competencia y valorando su componente lúdico.		1
4.3.- Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para transmitir emociones e ideas y reproducir ritmos y bailes sencillos.		1
5.- Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando en 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.- Disfrutar, de forma segura, del entorno natural y urbano conociendo otros usos desde la motricidad y adoptando actitudes de respeto, cuidado y conservación durante el desarrollo de distintas prácticas lúdico-recreativas en contextos terrestres y/o acuáticos.		1

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 5 se calculará a través de la siguiente media

ponderada:

calificación CE5 =

$$\frac{\text{CEV5.1} \times 1}{1}$$

En la anterior fórmula, CEV5.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 5.1,
en general, CEV5.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".