

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

PRIMER CICLO PRIMARIA - 2o CURSO - EDUCACIÓN FÍSICA

Educación física - Primer Ciclo Primaria - 2o 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

Coordinador de ciclo responsable de la programación

Javier Corcuera Vega

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Juana Mateos Valiente

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Todavía no se ha definido el procedimiento para la adopción de medidas de atención a la diversidad.

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:	56,51%
Pruebas de ejecución:	21,80%
Presentación de un producto:	9,33%
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación:	12,36%

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Educación física de Primer Ciclo Primaria - 2o 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.- Comenzamos el curso	10
06-10-2023	2.- Nuestro amigo el Ajedrez	28
09-10-2023	3.- Huesudo vuelve a clase	12
27-11-2023	4.- Nuestro cuerpo también habla	6
08-01-2024	5.- Un lado y otro (Lateralidad)	8
29-01-2024	6.- Nos comunicamos con el mundo (sentidos)	6
23-02-2024	7.- Equilibristas	8
08-04-2024	8.- Coordinación dinámica general	10
13-05-2024	9.- Por aquí y por allí	5
31-05-2024	10.- Juegos Populares	4

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
-----------------	--	----------

1.- COMENZAMOS EL CURSO (10 PERIODOS)

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

EL REENCUENTRO CON LA EDUCACIÓN FÍSICA

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

Esta SAP trata de introducir al alumn@ de nuevo en el mundo de la educación física, recordándole las normas, instalaciones, materiales, vestimenta, aseo y dinámicas aprendidas el curso anterior, así como darle la bienvenida a aquellos alumn@s que se incorporen nuevos al centro.

La metodología de trabajo será activa, basada en el juego y la actividad física.

Los saberes básicos a desarrollar serán 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 a las reglas del juego
- Conductas que favorecen la convivencia en situaciones motrices
- Cuidado del entorno próximo durante la práctica de actividad física

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Al finalizar la SAP se pretende que el alumn@ conozca las normas y las reglas principales de la clase de educación física, así como las instalaciones y 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 y tenga una idea general de la dinámica de las clases.

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 va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

"Mi nombre y lanzo" Se trata de aprendernos o recordar el nombre de todos los compañeros de clase.

Nos conocamos en círculo. El maestro/a lanza el balón a algún niño/a a la vez que dice su nombre, este alumno/a le pasa el balón a otro a la vez que le dice su nombre y se sienta y así sucesivamente hasta que todos los niños/as han recibido el balón y están sentados en el suelo. El último/a tiene que pasarle el balón a

quien se lo ha pasado a él a la vez que le llama por su nombre, y así sucesivamente de forma que se deshaga el proceso y que todos recordemos el nombre de la persona que nos ha pasado la pelota.

Podemos repetirlos varias veces, cada vez imprimiendo algo más de velocidad.

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	Realización de una acción	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)

2.- NUESTRO AMIGO EL AJEDREZ (28 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:

Esta SAP es una continuación a la iniciada el curso pasado, donde introducimos a los alumnos/as en el maravilloso mundo del ajedrez. Este curso continuaremos con el conocimiento de las piezas que no nos dió tiempo a abordar el curso anterior, con una aproximación a la apertura y con la asimilación de conceptos como "jaque", "jaque mate", "ahogado", etc...

Puntualizar que esta SAP se llevará a cabo durante todo el curso con una sesión semanal, empezando en octubre y finalizando en junio.

Pero sobre todo se pretende que el niño/a piense, reflexione, busque soluciones, controle su impulsividad y disfrute de este maravilloso juego.

Todo ellos se hará a través de una metodología activa, con ejercicios y resolución de problemas y con partidas entre ellos/as.

Los saberes básicos a tratar serán 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:

Al finalizar esta SAP se pretende que los niños/as sepan jugar una partida de ajedrez con los conceptos básicos, ya habrá tiempo en cursos posteriores para ahondar en conceptos más complejos.

Pero sobre todo que se diviertan durante el juego y que valoren y respeten tanto las normas del juego como al rival.

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

"¿Cuántos caballos puedo colocar?" Una vez les he explicado el movimiento del caballo, toca hacer un juego

cooperativo en el que entre todos/as deberán buscar la forma de colocar en el tablero el mayor número de caballos posibles de forma que ningún caballo pueda ser capturado por ninguno.

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	Colocación de piezas	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) 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.- HUESUDO VUELVE A CLASE (12 PERIODOS)

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

HUESUDO VUELVE A CLASE

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

Con esta SAP se pretende que los alumnos/as amplíen y recuerden sus conocimientos sobre las diferentes partes del cuerpo iniciadas en el curso anterior.

La metodología será siempre activa, basada en el juego y el movimiento, de forma que los alumnos/as aprendan "jugado", sin apenas darse cuenta.

Los saberes básicos a tratar serán los siguientes:

- 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 normas del juego

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Al finalizar esta SAP los alumnos/as deberán identificar y conocer diferentes partes el cuerpo, haciendo especial hincapié en articulaciones y principales huesos y músculos. Para ellos utilizaremos a uestro algo "Huesudo" que es un esqueleto articulado de cartón.

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 va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

¿Qué hemos aprendido? dividiré la clase en grupos de 4 ó 5 alumnos/as. Cada grupo tendrá un papel continuo de gran tamaño (donde cabe tumbado un alumno/a), tendrá lápiz, goma, rotulador, colores y pegamento.

Cada grupo elegirá a un compañero/a que se tumbará en el papel, le dibujarán la silueta, después se levantará del papel y entre todos tendrán que dibujar el resto de elementos (nariz, ojos, boca, pelo, ropa que lleva

puesta, etc...)

Una vez finalizada la obra de arte, les daré el recortables de papel el nombre de todas las partes que hemos aprendido durante la SAP, deberán irlas colocando y pegando en el dibujo en su sitio correspondiente. Cada dibujo tendrá el nombre de las personas que han participado en su creación y lo colocaremos en las paredes del gimnasio para que los demás niños/as del colegio puedan observarlos.

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	Elaboración grupal de un trabajo	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) 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) 4.1.- 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.- NUESTRO CUERPO TAMBIÉN HABLA (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 serán los siguientes:

- 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:

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

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 va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

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 en su rincón deberán ponerse de acuerdo para imitar a un grupo de animales en concreto (por ejemplo, en las espalderas 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)
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.- UN LADO Y OTRO (LATERALIDAD) (8 PERIODOS)

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

UNA PARTE Y LA OTRA

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

Con esta SAP trataremos de que los alumnos/as afirmen su lateralidad, uno de los principales componentes del esquema corporal.

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

Los saberes básicos serán los siguientes:

- 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 alumnos/a tenga afirmada su lateralidad y sea capaz tanto de identificar su derecha y su izquierda como la de los demás, así como el resto de nociones topológicas.

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 va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

"La derecha salva" Varios niños/as de la clase tendrán que perseguir al resto, solo podrán hacerlo con un churro que portarán en su mano derecha. Los pillados, se sentarán en el suelo. Para salvarse y volver a jugar, sus compañeros/as tienen que colocarse en frente de ellos y levantarlos del suelo agarrándoles con su mano derecha (como si se estuvieran saludando). Para ello, la persona que salva debe identificar cual es su mano derecha y cual es la de la persona que está sentada en el suelo. Previamente habremos dicho, que al mirarse de frente, es la contraria.

Luego haremos lo mismo, pero con "la izquierda salva".

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)
Observación sistemática	Observación directa y recogida de datos	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)

6.- NOS COMUNICAMOS CON EL MUNDO (SENTIDOS) (6 PERIODOS)

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

ME COMUNICO CON LO QUE ME RODEA

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

Con esta SAP se pretende recordar y ampliar lo aprendido el curso anterior sobre los 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.

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 la 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 va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

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...), dándole toques en los hombros, glúteos y cabeza con un churro de piscina o un periódico enrollado (hombro derecho: giro a la derecha; hombro izquierdo: giro a la izquierda; glúteos: continuar recto; cabeza: stop)

Después de 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)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Observación y anotación	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)

7.- EQUILIBRISTAS (8 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 otrices donde el equilibrio es protagonista.

La metodología será activa, basada en el juego y el movimiento.

Los saberes básicos serán 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.
- 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 finalizar esta SAP se pretende que el alumnos/a se 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 va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

"Circuito de Equilibrio" Dividiré la clase en cuatro grupos. Cada grupo tendrá el mismo circuito de equilibrio realizado con cuerdas, tacos de madera, piedras de río, ladrillos, aros y bancos suecos. Los alumnos lo realizarán en fila, teniendo dos vidas, si pisan el suelo dos veces deberán volver a inicio de la fila.

Después de un tiempo, 10 minutos aproximadamente, serán los alumnos/as de cada grupo los que podrán realizar su propio circuito de equilibrio con todo el material del que disponen. Una vez supervisado cada circuito, yo uniré los cuatro circuitos con el material necesario, convirtiéndolo en uno solo. Los alumnos/as

deberán superar el circuito entero, para ello dispondrán de tres vidas.

Se podrán ir haciendo los cambios que sean necesarios en el circuito, tanto para moderar como para aumentar su complejidad.

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	Realización de un circuito	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 (10 PERIODOS)

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

DESAFIO TOTAL II

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

Con esta SAP se pretende que los niños/as amplien su bagaje motriz, explorando todas sus posibilidades de movimiento, desplazamientos, saltos, giros, etc...

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

Los saberes básicos a trabajar serán 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:

Al finalizar esta SAP se pretende que los alumnos/as sean capaces de aplicar todas las posibilidades de movimiento y desplazamientos trabajados, 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 explico 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 y buscar soluciones.

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

Para este circuito habré utilizado colchonetas, aros, cuerdas atadas en las espalderas, bancos suecos, , tacos de madera, piedras de río, vallas 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	Realización de circuito	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. (3) 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. (3) 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.- POR AQUÍ Y POR ALLÍ (5 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 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. Esta SAP es una continuación a lo trabajado en el curso anterior, aumentando la complejidad de las situaciones motrices para producir un mayor aprendizaje.

La metodología será siempre activa, basada en el juego y la actividad física.

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 e las capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad) y a las cualidades motrices (coordinación y equilibrio) desde las capacidades perceptivo-motrices.
- Toma de decisiones en el seno de juegos simbólicos y juegos motores de reglas sencillas.
- Respeto de las reglas de juego

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Al finalizar esta SAP se pretende que el alumno/a se desplace en la dirección correcta y sepa colocarse respecto a objetos, compañeros..., buscando una intencionalidad con dicho movimiento.

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 II" Los alumnos/as se colocarán en grupos de 5 ó 6 miembros. Hacen una hilería simulando un tren con sus vagones. El primero será el maquinista, aunque como ya veremos, solo por momentos. Se les indica que no pueden agarrarse, deben mantener una distancia pequeña para que el tren no se rompa.

Los trenes deberán moverse libremente por el espacio sin chocarse unos con otros. El responsable de la dirección del tren será el maquinista.

Cada vez que suene el silbato, el último alumnos/a del tren deberá ponerse el primero y será el maquinista. Esto deberá hacerse sin que el tren se paré, el alumnos/a deberá correr más rápido para ponerse el primero. Así todos los alumnos/as serán maquinistas.

Cuando veamos que han adquirido este mecanismo, complicaremos el juego. Al tocar el pandero, el tren cambia de sentido, de forma que el último alumno/a se convierte en maquinista y el que era maquinista será el último vagón. Se irán intercambiando estas dos órdenes según veamos, silbato y/o pandero.

¿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	Observación y anotación	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 POPULARES (4 PERIODOS)

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

APRENDEMOS CON NUESTROS ABUELOS/AS

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

Con esta SAP contaremos con la colaboración de personas mayores muy sabías que vienen a compartir sus vivencias y juegos con nuestros alumnos/as. Es una colaboración que el centro llevaba teniendo desde hacía muchos años pero que al llegar la pandemia se truncó y ahora hemos vuelto a recuperar.

Se trata de que los abuelos/as le enseñen a nuestros alumnos/as los juegos a los que ellos jugaban de pequeños para que su valor motriz, social y lúdica siga estando entre nosotros.

La metodología será activa, basada en el juego y el movimiento.

Los saberes básicos serán los siguientes:

- Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural
- 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.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Al finalizar esta SAP habremos aumentado el bagaje motriz y lúdico de nuestros alumnos/as, fomentando a la vez el cariño y respeto hacia nuestros mayores. También tener una actitud de respeto y cuidado con el medio en el que se está jugando, valorando y controlando factores de riesgo. Y por último, incrementar sus opciones de disfrute en su tiempo libre.

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.

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.

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

Nombre de la actividad

"Ginkana de juegos populares" Después de tres días con nuestros abuelos/as donde nos han estado explicando un montón de juegos y actividades, vamos a disfrutar de ellos.

Realizamos varias estaciones en el patio con los juegos populares que hayan sido más atractivos para

nuestros alumnos/as y de los que dispongamos de material suficiente, serán entre 5 o 6 estaciones.

Dividiremos la clase en tantos grupos de alumnos/as como estaciones, de forma que cada grupo empiece en una estación. Estarán en cada estación entre 5 ó 10 minutos, dependiente de si hay más o menos estaciones y del tiempo del que dispongamos. Al toque de silbato, los grupos pasaran a la siguiente estación y así sucesivamente hasta que hayan pasado por todas.

Para esta actividad se necesitará de la ayuda del tutor/a y de la colaboración de los abuelos/as, debiendo estar en cada estación uno/a de ellos/as.

Previamente a los alumnos/as se les habrá concienciado de la importancia del cumplimiento de las normas de juego.

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	Realización de diversas actividades	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. (2) 4.1.- Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, disfrutando de su puesta en práctica. (3) 4.2.- Practicar juegos y tareas motrices respetando los distintos niveles de competencia y valorando su componente lúdico. (3) 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".