

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

SEGUNDO CICLO PRIMARIA - 4º CURSO - EDUCACIÓN FÍSICA

Educación física - Segundo Ciclo Primaria - 4º 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

Miren Begoña Cortabitarte Mendazona

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:	16,40%
Procesos de diálogo/Debates:	4,10%
Pruebas de ejecución:	56,26%
Presentación de un producto:	23,24%

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Educación física de Segundo Ciclo Primaria - 4o 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
08-09-2023	1.- Bienvenida al curso	10
09-10-2023	2.- Conocemos nuestro cuerpo	14
20-10-2023	3.- Jaque-mate (ajedrez)	30
27-11-2023	4.- Nuestro cuerpo también habla	6
08-01-2024	5.- Percepción espacio-temporal	12
19-02-2024	6.- Los saltimbanquis	12
08-04-2024	7.- Coordinación óculo-manual	14
03-06-2024	8.- Actividades en el patio y al aire libre	5

1.- BIENVENIDA AL CURSO (10 PERIODOS)

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

BIENVENIDA AL CURSO

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

Con esta SAP se pretende introducir a los alumnos/as en el área de la educación física después de la desconexión del verano. Se refrescan las normas de clase, la dinámica a seguir, los alumnos/as nuevos, en caso de que los haya se ponen al día; se hace una evaluación inicial de las características motrices, afectivas, sociales y cognitivas de los alumnos/as para así saber que línea a seguir durante el curso.

La metodología será activa, basada en el juego como principal instrumento.

Los saberes básicos a tratar serán:

- Salud física: efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Alimentación saludable e hidratación. Educación postural en acciones motrices habituales. Dosificación del esfuerzo. Factores básicos que inciden en el cuidado del cuerpo. Pautas de higiene personal relacionadas con la actividad física. Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar. Mecanismos de control corporal y prevención de accidentes en las prácticas motrices.
- Respeto de las normas de juego.
- Habilidades sociales: acogida, ayuda, uso del diálogo y colaboración.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Al finalizar la SAP se pretende que el alumno/a conozca las normas, reglas y dinámica de la clase de educación física, así como las instalaciones, y el nombre de todos sus compañeros/as, en caso de que se haya incorporado algún alumno/a nuevo, y que se haya creado un clima de respeto y convivencia entre ellos.

También es importante que hayan interiorizado la importancia de cumplir con las normas y reglas de los juegos y la importancia del aseo, y traigan a educación física botella de agua, jabón y toalla.

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

EL BALÓN OVILLO: Todos los participantes deben colocarse en círculo. El maestro, en mi caso, la maestra, coge el balón y lo lanza a un alumno/a a la vez que digo mi nombre y me siento en el suelo. El que recibe el balón, lo lanza de nuevo a otro compañero, diciendo su nombre y sentándose en el suelo. Y así sucesivamente hasta que todos los participantes agarran recibido el balón y estén todos sentados en el suelo.

Para levantarse, hay que deshacer el ovillo. El último alumno/a en recibir el balón, se lo pasa al compañero/a que se lo pasó a él anteriormente a la vez que le llama por su nombre y se pone de pie. El que lo recibe, pasa el balón al que se lo pasó a él anteriormente a la vez que le llama por su nombre y así sucesivamente hasta que todos/as estemos de pie.

Se hace primero en gran grupo para que los alumnos/as entiendan la dinámica, posteriormente se puede hacer dividiendo la clase en dos o tres grupos, haber quien lo hace más rápido sin equivocarse.

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	Recordar y conocer el nombre de los compañeros de clase	1.2.- Tomar medidas de precaución y prevención de riesgos en las prácticas físico-deportivas, aplicando acciones de seguridad en la práctica y protocolos básicos de actuación ante accidentes que se puedan producir en este contexto. (1) 1.3.- Reconocer los efectos beneficiosos de la práctica de actividad física, identificando algunas acciones que contribuyen a una vida saludable (desplazamientos activos, actividad física como alternativa de ocio saludable...) y valorando los efectos positivos que un estilo de vida activo posee sobre la salud física y mental. (1) 3.1.- Participar en actividades físicas mostrando una disposición positiva hacia la práctica y hacia el esfuerzo y gestionando las emociones que surgen en contextos de práctica motriz. (1) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros del juego limpio, aceptando y valorando la aportación de las personas participantes. (1) 3.3.- Manifestar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, respetando las diferencias individuales, rechazando las conductas discriminatorias y resolviendo los conflictos de forma dialógica y justa. (2)

2.- CONOCEMOS NUESTRO CUERPO (14 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 2 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

CONOZCO MI CUERPO

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

Con esta SAP se pretende que los alumnos/as sigan conociendo e identificando diferentes partes de su cuerpo y avancen en su identidad corporal. Esta SAP pretende reforzar y ampliar los conocimientos iniciados en el curso anterior.

Para ello utilizaremos una metodología activa basada en el juego y las actividades perceptivo-motrices.

Con esta SAP se pretenden conseguir los siguientes saberes básicos:

- Desarrollo de las capacidades perceptivo motrices: esquema corporal, tono, relajación, respiración, lateralidad, actitud y postura corporal; organización espacial, temporal y espacio-temporal.
- Actitudes y conductas inclusivas y de respeto que favorecen la convivencia en situaciones motrices.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Con esta SAP se pretende que los alumnos/as tengan un mayor

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

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

Nombre de la actividad

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)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	

CONOCEMOS "MÁS" NUESTRO CUERPO

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

Con esta SAP se pretende recordar los conocimientos trabajados en el curso anterior a la vez que profundizar y ampliarlos. Se trata de que los alumnos/as conozcan e identifiquen diferentes partes de su cuerpo y avancen en su identidad corporal. Para ello utilizaremos una metodología activa basada en el juego y las actividades perceptivo-motrices.

Con esta SAP se pretenden conseguir los siguientes saberes básicos:

- Desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices: esquema corporal, tono, relajación, respiración, lateralidad, actitud y postura corporal; organización espacial, temporal y espacio-temporal.

- Actividades y conductas inclusivas y de respeto que favorecen la convivencia en situaciones motrices.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Con esta SAP se pretende que los alumnos/as tengan un mayor conocimiento de su cuerpo y las partes que lo componen, que consigan identificar y diferenciar sus huesos, músculos y articulaciones (ampliando los conocidos el curso anterior); así como utilizar las diferentes posibilidades de acción motriz para aplicarlas y obtener la mejor respuesta en cada situación.

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

"ESQUELETO PUZZLE": Dividimos la clase en cuatro equipos, cada equipo tiene un esqueleto hecho de un color, cuyas piezas (huesos) están esparcidas por toda la pista. a la señal, cada equipo deberá ir buscando sus piezas del puzzle (huesos) para poder montarlo. Finalizado el tiempo, comprobaremos que equipos ha montado el puzzle con mayores aciertos. Los equipos que tengan fallos, dispondrán de un tiempo extra para poder colocarlo.

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	Realización de un puzzle	2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices y los componentes cuantitativos y cualitativos de la motricidad, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (1) 2.2.- Tomar decisiones en juegos modificados, predeportivos y otras propuestas motrices, atendiendo a los mecanismos de percepción, decisión y ejecución, empleando tanto sus habilidades motrices básicas como genéricas en situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición en contextos reales o simulados, reflexionando y valorando sobre las soluciones obtenidas. (2) 2.3.- Poner en práctica y modificar proyectos motores de carácter individual, cooperativo y de colaboración-oposición usando estrategias de control, supervisión y seguimiento que posibiliten obtener un análisis reflexivo de los resultados obtenidos. (1) 3.1.- Participar en actividades físicas mostrando una disposición positiva hacia la práctica y hacia el esfuerzo y gestionando las emociones que surgen en contextos de práctica motriz. (1) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros del juego limpio, aceptando y valorando la aportación de las personas participantes. (1) 3.3.- Manifestar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, respetando las diferencias individuales, rechazando las conductas discriminatorias y resolviendo los conflictos de forma dialógica y justa. (1)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento	

3.- JAQUE-MATE (AJEDREZ) (30 PERIODOS)

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

SEGUIMOS CONOCIENDO A NUESTRO AMIGO, EL AJEDREZ

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

Con esta SAP seguiremos profundizando en el fabuloso mundo del ajedrez. El curso anterior comenzamos su aprendizaje, en este afianzaremos lo aprendido del curso anterior y aumentaremos los conocimientos. Se trata de que los alumnos/as de forma lúdica y a través de juegos, actividades y ejercicios profundicen en el conocimiento del ajedrez, y a la vez fomentemos su capacidad de concentración, sus conocimientos matemáticos, su memoria visual, percepción espacial, su capacidad de resolución de problemas de toma de decisiones.....

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Al final de esta SAP se pretende que el alumno/a sea capaz de jugar una partida de ajedrez con todas sus fases (apertura, juego medio y final), sea capaz de manejar el reloj, anotar la partida y sobre todo pueda realizar la actividad de forma reflexiva, sosegada y pueda disfrutar y aprender del juego por el simple hecho de jugar.

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

EN EQUIPO APRENDEMOS MÁS: Formaremos grupos de 4 alumnos/as como máximo. Cada grupo portará un folio donde tendrán que escribir la solución o soluciones a los problemas/ejercicios que les plantearé: jaque mates en uno, mejor jugada para obtener pieza, decir si es jaque, jaque-mate o ahogado, etc...

Cada grupo tendrá 2 minutos de tiempo para resolver cada ejercicio, éste será expuesto en la pizarra digital.

Al finalizar el tiempo, cada grupo expondrá la solución o soluciones que ha buscado a cada problema/ejercicio e irán anotándose puntos dependiente de si su respuesta ha sido correcta o no.

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)
Procesos de diálogo/Debates	Resolución de problemas	2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices y los componentes cuantitativos y cualitativos de la motricidad, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (1) 2.2.- Tomar decisiones en juegos modificados, predeportivos y otras propuestas motrices, atendiendo a los mecanismos de percepción, decisión y ejecución, empleando tanto sus habilidades motrices básicas como genéricas en situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición en contextos reales o simulados, reflexionando y valorando sobre las soluciones obtenidas. (2) 2.3.- Poner en práctica y modificar proyectos motores de carácter individual, cooperativo y de colaboración-oposición usando estrategias de control, supervisión y seguimiento que posibiliten obtener un análisis reflexivo de los resultados obtenidos. (2) 3.1.- Participar en actividades físicas mostrando una disposición positiva hacia la práctica y hacia el esfuerzo y gestionando las emociones que surgen en contextos de práctica motriz. (1) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros del juego limpio, aceptando y valorando la aportación de las personas participantes. (2) 3.3.- Manifestar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, respetando las diferencias individuales, rechazando las conductas discriminatorias y resolviendo los conflictos de forma dialógica y justa. (1)

Nombre de la actividad

PARTIDA POR RELEVOS: Esta vez las partidas las jugarán por parejas, se enfrentarán dos a dos haciendo relevos. Es una forma de jugar en la que se requiere una gran compenetración por parte de los dos jugadores que forman el equipo o en su defecto una gran capacidad de improvisación. Jugaremos con reloj, para que no se demoren en mover, 15 minutos por jugador.

Las partidas se juegan de pie, ya que continuamete lo jugadores tienen que estar cambiando de posición. Mueve el primer jugador, da al reloj y se coloca detrás de su compañeros 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	Juego de partida	2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices y los componentes cuantitativos y cualitativos de la motricidad, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (1) 2.2.- Tomar decisiones en juegos modificados, predeportivos y otras propuestas motrices, atendiendo a los mecanismos de percepción, decisión y ejecución, empleando tanto sus habilidades motrices básicas como genéricas en situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición en contextos reales o simulados, reflexionando y valorando sobre las soluciones obtenidas. (2) 2.3.- Poner en práctica y modificar proyectos motores de carácter individual, cooperativo y de colaboración-oposición usando estrategias de control, supervisión y seguimiento que posibiliten obtener un análisis reflexivo de los resultados obtenidos. (2) 3.1.- Participar en actividades físicas mostrando una disposición positiva hacia la práctica y hacia el esfuerzo y gestionando las emociones que surgen en contextos de práctica motriz. (1) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros del juego limpio, aceptando y valorando la aportación de las personas participantes. (2) 3.3.- Manifestar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, respetando las diferencias individuales, rechazando las conductas discriminatorias y resolviendo los conflictos de forma dialógica y justa. (1)

4.- NUESTRO CUERPO TAMBIÉN HABLA (6 PERIODOS)

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

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

Con esta SAP se pretende que el alumno/a utilice los recursos motrices de su cuerpo para comunicarse y para manifestar emociones, ya sean afectivas, artísticas... La metodología será activa, basada en el juego, en el baile, en la fluidez de movimientos...

Los saberes básicos que trabajaremos serán los siguientes:

- Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad
- Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples.
- Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo
- Creatividad expresiva y comunicativa

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Al finalizar la SAP pretendemos que el alumno/a utilice una amplia gama de expresiones y manifestaciones comunicativas motrices, tanto a través del baile y las danzas, como de juegos de mímica y representación.

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

¿QUÉ ESTOY HACIENDO? Trabajaremos por equipos. En un bote hay trocitos de papel donde hay escritas acciones, por ejemplo: "lavarme los dientes", "lavar los platos", "ir en bicicleta al colegio", etc...

Por orden, un niño/a de cada grupo cogerá un papel del bote. Después de leerlo, tendrá que representar con mímica la acción indicada. Los demás equipos, también por orden, deberán adivinarla. Si un equipo lo adivina se anota el tanto, si no lo adivina, pasa el turno al siguiente equipo y así sucesivamente hasta que sea adivinado.

Seguidamente saldrá un niño/a del siguiente grupo. Al finalizar todos los papeles del bote, veremos quien ha conseguido más puntos.

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	Representación mímica	4.1.- Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, así como en otras culturas, valorando su componente lúdico-festivo y su importancia como alternativa en su tiempo de ocio. (1) 4.2.- Practicar actividades físico deportivas con independencia del nivel de competencia, valorando el esfuerzo y disfrute de la actividad por encima del resultado y rechazando comportamientos contrarios a la convivencia. (2)

Nombre de la actividad

BAILE GRUPAL POLKA: Ampliaremos nuestro conocimientos de polka iniciados el curso anterior. Para ello utilizamos una canción de polka marcada con ocho tiempos.

Haremos dos coreografías sencillas, viendo así que existen múltiples formas de crear.

Seguidamente dividiré la clase en dos grupos. Cada grupo debe trabajar en equipo para crear su propia coreografía de polka.

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 coreográfica	4.1.- Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, así como en otras culturas, valorando su componente lúdico-festivo y su importancia como alternativa en su tiempo de ocio. (1) 4.2.- Practicar actividades físico deportivas con independencia del nivel de competencia, valorando el esfuerzo y disfrute de la actividad por encima del resultado y rechazando comportamientos contrarios a la convivencia. (2) 4.3.- Reproducir y crear combinaciones sencillas de movimientos o coreografías individuales y grupales, transmitiendo sentimientos, emociones e ideas a través de los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento. (2)

5.- PERCEPCIÓN ESPACIO-TEMPORAL (12 PERIODOS)

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

DÓNDE ESTOY, ADÓNDE VOY

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

Con esta SAP pretendemos que los niños/as se sitúen correctamente en el espacio, con respecto a objetos, a compañeros (ya sea en quietud o en movimiento) y a situaciones de juego; se pretende que distingan nociones topológicas, se desplacen estableciendo relaciones espaciales, etc....

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

Los saberes básicos serán los siguientes:

- Desarrollo de las capacidades perceptivo motrices. esquema corporal, tono, relajación, respiración, lateralidad, actitud y postura corporal; organización espacial, temporal y espacio-temporal.
- Desarrollo de las cualidades motrices (coordinación y equilibrio)
- De las habilidades motrices básicas a las habilidades motrices genéricas.
- Creatividad motriz: búsqueda de múltiples soluciones originales.
- Práctica y modificación de proyectos motores individuales o colectivos en función de diferentes retos y desafíos motores que se ajusten a su competencia motora.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Al finalizar esta SAP se pretende que los niños/as apliquen las nociones topológicas básicas y sepan orientarse en el espacio con respecto a sus compañeros/as y los objetos.

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

PULPO: Utilizaremos toda la pista del gimnasio como espacio de juego. Un alumno/a voluntario será nombrado "Pulpo". Éste llevará un aro, su finalidad será pillar a los demás introduciéndoles el aro por la cabeza. El pillado o la pillada, recibirá un aro, pensará en qué sitio del espacio quiere colocarlo, una vez decidido, lo pone en el suelo y se introduce en el aro, pudiendo sacar un pie, el otro deberá permanecer todo el tiempo dentro del aro. El nuevo pillado será un tentáculo del pulpo, intentando pillar con las manos a los niños/as que pasen por su lado. Los pillados, cogerán un aro y se colocarán donde quieran, pasando a ser un nuevo tentáculo.

Así hasta que todos los alumnos/as sean "tentáculos" excepto uno, que deberá pasar una prueba final para

ganar el juego.

El pulpo y sus tentáculos tendrán 15 segundos para pillar al único niño/a que queda, si le pillan gana el pulpo, si no le pillan, gana él o ella.

Al finalizar, dejaremos los aros en el suelo, todos se salen fuera y debatiremos sobre como estaban colocados los tentáculos del pulpo, si el espacio estaba bien utilizado o no.

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 del juego	2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices y los componentes cuantitativos y cualitativos de la motricidad, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (1) 2.2.- Tomar decisiones en juegos modificados, predeportivos y otras propuestas motrices, atendiendo a los mecanismos de percepción, decisión y ejecución, empleando tanto sus habilidades motrices básicas como genéricas en situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición en contextos reales o simulados, reflexionando y valorando sobre las soluciones obtenidas. (2) 2.3.- Poner en práctica y modificar proyectos motores de carácter individual, cooperativo y de colaboración-oposición usando estrategias de control, supervisión y seguimiento que posibiliten obtener un análisis reflexivo de los resultados obtenidos. (1) 3.1.- Participar en actividades físicas mostrando una disposición positiva hacia la práctica y hacia el esfuerzo y gestionando las emociones que surgen en contextos de práctica motriz. (1) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros del juego limpio, aceptando y valorando la aportación de las personas participantes. (2) 3.3.- Manifestar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, respetando las diferencias individuales, rechazando las conductas discriminatorias y resolviendo los conflictos de forma dialógica y justa. (1)

Nombre de la actividad

EL JARRÓN: Los alumnos/as se colocan de tres en tres. El del medio coloca sus brazos en posición de jarrón y los dos compañeros situados a su derecha e izquierda se enganchan a él con uno de sus brazos. Fuera tenemos a un niño/a que hace de gato y otro que hace de ratón. El ratón deberá escapar del gato, para lo que podrá meterse dentro de uno de los jarrones que hay por el gimnasio enganchándose al brazo de uno de ellos, de forma que el otro compañero/a sobra y se convierte en ratón.

Si el gato pilla al ratón antes de que se esconda en el jarrón, se cambian los roles, el gato es ratón y viceversa.

Lo importante del juego es darse cuenta de que el jarrón es un objeto para escapar del gato, escondiéndose detrás.

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	2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices y los componentes cuantitativos y cualitativos de la motricidad, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (2) 2.2.- Tomar decisiones en juegos modificados, predeportivos y otras propuestas motrices, atendiendo a los mecanismos de percepción, decisión y ejecución, empleando tanto sus habilidades motrices básicas como genéricas en situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición en contextos reales o simulados, reflexionando y valorando sobre las soluciones obtenidas. (2) 2.3.- Poner en práctica y modificar proyectos motores de carácter individual, cooperativo y de colaboración-oposición usando estrategias de control, supervisión y seguimiento que posibiliten obtener un análisis reflexivo de los resultados obtenidos. (1) 3.1.- Participar en actividades físicas mostrando una disposición positiva hacia la práctica y hacia el esfuerzo y gestionando las emociones que surgen en contextos de práctica motriz. (1) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros del juego limpio, aceptando y valorando la aportación de las personas participantes. (2) 3.3.- Manifestar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, respetando las diferencias individuales, rechazando las conductas discriminatorias y resolviendo los conflictos de forma dialógica y justa. (1)

6.- LOS SALTIMBANQUIS (12 PERIODOS)

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

¡SALTA, SALTA SIN PARAR!

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

Con esta SAP se pretende que los niños/as realicen, aprenda y practiquen todo tipo de saltos, ya sea en situaciones jugadas o en situaciones más específicas de iniciación deportiva, ampliando lo aprendido en el curso anterior. Se utilizará el propio cuerpo o la introducción de materiales, como combas, colchonetas, quitamiedos, etc...

La metodología será siempre basada en el juego y el movimiento.

Los saberes básicos son los siguientes:

- Desarrollo de las cualidades motrices (coordinación y equilibrio)
- De las habilidades motrices básicas a las habilidades motrices genéricas.
- Creatividad motriz: búsqueda de múltiples soluciones originales

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Al finalizar esta SAP se pretende que los alumnos/as conozcan múltiples formas de salto, con un apoyo, dos, con materiales, sin ellos, etc..., de forma que pueda resolver diferentes problemas y situaciones motrices.

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 van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

PIEDRA, PAPEL, TIJERA: Hacemos dos equipos y una hilera de aros. Cada equipo se colocará en un extremo de la hilera de aros. El primero de los niños/as de cada grupo comenzará a saltar los aros, (cada vez lo harán según indique el maestro: pies juntos, pata coja, con un solo apoyo...) cuando se encuentren, tendrán que hacer "piedra, papel, tijera", el que gane continuará saltando hasta el otro extremo, el que pierde se retira del juego e inmediatamente un compañero/a de su equipo comienza a saltar para impedir que el miembro del otro equipo finalice la hilera. Cuando se encuentren volverán a hacer "piedra, papel, tijera", y así sucesivamente.

El niño/a que consiga hacer toda la hilera y salir por el otro extremo de los aros conseguirá punto para su equipo.

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	Salto sobre aros	1.1.- Reconocer las rutinas propias de una práctica motriz saludable, aplicando medidas de activación corporal y vuelta a la calma, higiene, educación postural y alimentación. (1) 1.2.- Tomar medidas de precaución y prevención de riesgos en las prácticas físico-deportivas, aplicando acciones de seguridad en la práctica y protocolos básicos de actuación ante accidentes que se puedan producir en este contexto. (1) 1.3.- Reconocer los efectos beneficiosos de la práctica de actividad física, identificando algunas acciones que contribuyen a una vida saludable (desplazamientos activos, actividad física como alternativa de ocio saludable...) y valorando los efectos positivos que un estilo de vida activo posee sobre la salud física y mental. (1) 2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices y los componentes cuantitativos y cualitativos de la motricidad, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (2) 2.2.- Tomar decisiones en juegos modificados, predeportivos y otras propuestas motrices, atendiendo a los mecanismos de percepción, decisión y ejecución, empleando tanto sus habilidades motrices básicas como genéricas en situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición en contextos reales o simulados, reflexionando y valorando sobre las soluciones obtenidas. (2) 2.3.- Poner en práctica y modificar proyectos motores de carácter individual, cooperativo y de colaboración-oposición usando estrategias de control, supervisión y seguimiento que posibiliten obtener un análisis reflexivo de los resultados obtenidos. (2)

Nombre de la actividad

EN BUSCA DEL TESORO: Les contamos a los alumnos/as que hay un cofre del tesoro (una caja llena de caramelos) en un lugar del gimnasio. Para llegar a él, los alumnos/as deberán sortear toda una serie de obstáculos donde deberán saltar de una forma u otra, poniendo en práctica todo lo aprendido durante la unidad.

Saltaremos aros con uno o dos apoyos, saltarán ala comba, saltos desde la espaldera a quitamiedos, subir al potro saltando, saltos impulsándose, saltos coordinados en diferentes direcciones, saltos de longitud a colchonetas, saltos desde bancos suecos, saltos sobre vallas.....

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	Realización de circuito de saltos	1.1.- Reconocer las rutinas propias de una práctica motriz saludable, aplicando medidas de activación corporal y vuelta a la calma, higiene, educación postural y alimentación. (1) 1.2.- Tomar medidas de precaución y prevención de riesgos en las prácticas físico-deportivas, aplicando acciones de seguridad en la práctica y protocolos básicos de actuación ante accidentes que se puedan producir en este contexto. (2) 1.3.- Reconocer los efectos beneficiosos de la práctica de actividad física, identificando algunas acciones que contribuyen a una vida saludable (desplazamientos activos, actividad física como alternativa de ocio saludable...) y valorando los efectos positivos que un estilo de vida activo posee sobre la salud física y mental. (1) 2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices y los componentes cuantitativos y cualitativos de la motricidad, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (2) 2.2.- Tomar decisiones en juegos modificados, predeportivos y otras propuestas motrices, atendiendo a los mecanismos de percepción, decisión y ejecución, empleando tanto sus habilidades motrices básicas como genéricas en situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición en contextos reales o simulados, reflexionando y valorando sobre las soluciones obtenidas. (2) 2.3.- Poner en práctica y modificar proyectos motores de carácter individual, cooperativo y de colaboración-oposición usando estrategias de control, supervisión y seguimiento que posibiliten obtener un análisis reflexivo de los resultados obtenidos. (1)

7.- COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL (14 PERIODOS)

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

CÓGELA QUE TE LA PASO

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

En esta SAP vamos a trabajar con diferentes objetos y materiales (balones y pelotas de diferentes tamaños y densidades, aros, saquitos, etc...), para que los niños/as los manejen con la mayor coordinación y seguridad posible y tentan una respuesta motriz adecuada en diferentes situaciones de juego.

La metodología estará basada en el juego y en el movimiento.

Los saberes básicos son los siguientes:

- Desarrollo de las cualidades motrices (coordinación y equilibrio).
- De las habilidades motrices básicas a las habilidades motrices genéricas.
- Toma de decisiones en el seno de juegos motores (de lo simple a lo complejo), juegos modificados y predeportivos.
- Creatividad motriz: búsqueda de múltiples soluciones originales.
- Práctica y modificación de proyectos motores individuales o colectivos en función de diferentes retos y desafíos motores que se ajusten a su competencia motora.
- Actitudes y conductas inclusivas y de respeto que favorecen la convivencia en situaciones motrices.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Al finalidad la SAP se pretende que el alumno/a realice lanzamientos y recepciones con la mayor seguridad posible, que los conduzca, los golpee, que realice acciones de puntería, así como que sepa botar de forma coordinada.

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

PELOTA ZOMBI: Este es un juego de lanzamiento y puntería. Todos los niños/as se colocan dentro de un espacio delimitado. Se lanza la pelota al aire, el que la coge tiene tres pasos (mientras todos los demás huyen) para lanzar la pelota e intentar dar a alguien. La persona dada, se marchará fuera, fijándose en quien le ha eliminado del juego, ya que volverá a jugar cuando esa persona sea eliminada por otro/a.

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	Lanzamiento	2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices y los componentes cuantitativos y cualitativos de la motricidad, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (1) 2.2.- Tomar decisiones en juegos modificados, predeportivos y otras propuestas motrices, atendiendo a los mecanismos de percepción, decisión y ejecución, empleando tanto sus habilidades motrices básicas como genéricas en situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición en contextos reales o simulados, reflexionando y valorando sobre las soluciones obtenidas. (2) 2.3.- Poner en práctica y modificar proyectos motores de carácter individual, cooperativo y de colaboración-oposición usando estrategias de control, supervisión y seguimiento que posibiliten obtener un análisis reflexivo de los resultados obtenidos. (1) 3.1.- Participar en actividades físicas mostrando una disposición positiva hacia la práctica y hacia el esfuerzo y gestionando las emociones que surgen en contextos de práctica motriz. (2) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros del juego limpio, aceptando y valorando la aportación de las personas participantes. (2) 3.3.- Manifestar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, respetando las diferencias individuales, rechazando las conductas discriminatorias y resolviendo los conflictos de forma dialógica y justa. (1)

Nombre de la actividad

LA COLA LOCA: Hacemos un grupo pequeño de 3 ó 4 niños/as que se colocarán en fila agarrados por la cintura. El resto de compañeros/as se colocarán haciendo un gran círculo a su alrededor. El grupo del círculo tendrá un balón de gomaespuma que tendrán que pasarse entre ellos con el objetivo de dar al último niño/a del pequeño grupo que está colocado dentro haciendo una fila (cola).

Los niños/as de la "cola" no podrán soltarse, el primero del grupo podrá golpear, desviar, despejar..., el balón para proteger a su compañero/a.

Los de fuera no podrán entrar en el círculo, salvo para coger el balón, el cual deberá pasarlo a algún compañero/a para que lo lance desde fuera.

Cuando el último de la "cola" es golpeado, se cambian los jugadores y serán otros 3 ó 4 niños/as los que formen la cola.

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	Lanzamientos cooperación/oposición	2.1.- Utilizar las capacidades perceptivo-motrices y los componentes cuantitativos y cualitativos de la motricidad, manifestando progreso en el control y dominio corporal. (2) 2.2.- Tomar decisiones en juegos modificados, predeportivos y otras propuestas motrices, atendiendo a los mecanismos de percepción, decisión y ejecución, empleando tanto sus habilidades motrices básicas como genéricas en situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición en contextos reales o simulados, reflexionando y valorando sobre las soluciones obtenidas. (2) 2.3.- Poner en práctica y modificar proyectos motores de carácter individual, cooperativo y de colaboración-oposición usando estrategias de control, supervisión y seguimiento que posibiliten obtener un análisis reflexivo de los resultados obtenidos. (2) 3.1.- Participar en actividades físicas mostrando una disposición positiva hacia la práctica y hacia el esfuerzo y gestionando las emociones que surgen en contextos de práctica motriz. (1) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros del juego limpio, aceptando y valorando la aportación de las personas participantes. (2) 3.3.- Manifestar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, respetando las diferencias individuales, rechazando las conductas discriminatorias y resolviendo los conflictos de forma dialógica y justa. (1)

8.- ACTIVIDADES EN EL PATIO Y AL AIRE LIBRE (5 PERIODOS)

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

DISFRUTO EN MI PATIO

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 y abordar los juegos tradicionales y también para disfrutar aprendiendo en el nuevo ROCÓDROMO que nos han construido.

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

Los saberes básicos serán los siguientes:

- Espacios naturales y sus posibilidades en el contexto urbano: uso, disfrute y cuidado.
- Posibilidades de uso, construcción y reutilización de materiales para la práctica motriz en entornos naturales.
- Cuidado del entorno como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física en el medio natural.
- Disposición positiva hacia el esfuerzo.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Al finalizar esta SAP los alumnos deberán tener unos conocimientos claros sobre como utilizar el rocódromo, salvaguardando así su integridad física, deberán tener una actitud de respeto y cuidado con el medio en el que están jugando, valorando y controlando factores de riesgo. Todo ello encaminado a que puedan aplicar todo lo aprendido(juegos tradicionales y rocódromo) en su tiempo libre y de ocio.

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.

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 van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

ROCÓDROMO: Nuestro Rocódromo es un boulder, es decir, escalada en horizontal. Explicaremos a los alumnos/as las principales normas para poder utilizarlo y luego del dejaré explorar. Estas normas son las siguientes:

- No puede haber dos niños escalando en dos niveles distintos (arriba y debajo), siempre se hará en fila,

uno detrás de otro.

- Siempre tienen que tener 3 apoyos en el rocódromo
- No vale poner dos apoyos en la misma presa
- No pueden cruzar brazos ni piernas para apoyarse
- Deben intentar abandonar el rocódromo bajando las presas, no saltando al suelo.

Una vez que han entendido las normas, dividiré el rocódromo en dos mitades y haré dos grupos, cada grupo practicará en una mitad del rocódromo, avanzando de izquierda a derecha. ¡A explorar!

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	Practica en el rocódromo	1.1.- Reconocer las rutinas propias de una práctica motriz saludable, aplicando medidas de activación corporal y vuelta a la calma, higiene, educación postural y alimentación. (1) 1.2.- Tomar medidas de precaución y prevención de riesgos en las prácticas físico-deportivas, aplicando acciones de seguridad en la práctica y protocolos básicos de actuación ante accidentes que se puedan producir en este contexto. (3) 1.3.- Reconocer los efectos beneficiosos de la práctica de actividad física, identificando algunas acciones que contribuyen a una vida saludable (desplazamientos activos, actividad física como alternativa de ocio saludable...) y valorando los efectos positivos que un estilo de vida activo posee sobre la salud física y mental. (1) 3.1.- Participar en actividades físicas mostrando una disposición positiva hacia la práctica y hacia el esfuerzo y gestionando las emociones que surgen en contextos de práctica motriz. (2) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros del juego limpio, aceptando y valorando la aportación de las personas participantes. (2) 3.3.- Manifestar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, respetando las diferencias individuales, rechazando las conductas discriminatorias y resolviendo los conflictos de forma dialógica y justa. (1) 5.1.- Desarrollar una práctica motriz segura en contextos naturales y urbanos de carácter terrestre o acuático, adecuando las acciones al análisis de cada situación y aplicando medidas de conservación ambiental. (1)

Nombre de la actividad

GINKANA EN EL PATIO: Preparamos diferentes actividades en el patio que ya hemos trabajado previamente: rayuela, slakline, canicas y bote-botero.

Para realizar esta actividad solicitaré la ayuda del tutor, ya que una persona debe estar de forma permanente en el slakline y otra persona observando el resto de actividades.

Cada actividad se desarrollará en una zona del patio. Cada actividad tendrá un número del 1 al 4. Dividiremos la clase en 4 grupos. El grupo número uno comenzará en el juego uno, el dos en el dos y así respectivamente. Cada 10 minutos, sonará el silbato y los grupos cambiarán de juego, pasando al número siguiente, de forma consecutiva.

Previamente, se les habrá explicado a los alumnos/as en que consiste cada actividad y cuales son las normas. Como ya hemos trabajado los juegos previamente en anteriores sesiones, no habrá problemas.

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	Ginkana	1.1.- Reconocer las rutinas propias de una práctica motriz saludable, aplicando medidas de activación corporal y vuelta a la calma, higiene, educación postural y alimentación. (1) 1.2.- Tomar medidas de precaución y prevención de riesgos en las prácticas físico-deportivas, aplicando acciones de seguridad en la práctica y protocolos básicos de actuación ante accidentes que se puedan producir en este contexto. (2) 1.3.- Reconocer los efectos beneficiosos de la práctica de actividad física, identificando algunas acciones que contribuyen a una vida saludable (desplazamientos activos, actividad física como alternativa de ocio saludable...) y valorando los efectos positivos que un estilo de vida activo posee sobre la salud física y mental. (1) 3.1.- Participar en actividades físicas mostrando una disposición positiva hacia la práctica y hacia el esfuerzo y gestionando las emociones que surgen en contextos de práctica motriz. (2) 3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros del juego limpio, aceptando y valorando la aportación de las personas participantes. (3) 3.3.- Manifestar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, respetando las diferencias individuales, rechazando las conductas discriminatorias y resolviendo los conflictos de forma dialógica y justa. (1) 5.1.- Desarrollar una práctica motriz segura en contextos naturales y urbanos de carácter terrestre o acuático, adecuando las acciones al análisis de cada situación y aplicando medidas de conservación ambiental. (1)

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.- Reconocer las rutinas propias de una práctica motriz saludable, aplicando medidas de activación corporal y vuelta a la calma, higiene, educación postural y alimentación.	1
1.2.- Tomar medidas de precaución y prevención de riesgos en las prácticas físico-deportivas, aplicando acciones de seguridad en la práctica y protocolos básicos de actuación ante accidentes que se puedan producir en este contexto.	1
1.3.- Reconocer los efectos beneficiosos de la práctica de actividad física, identificando algunas acciones que contribuyen a una vida saludable (desplazamientos activos, actividad física como alternativa de ocio saludable...) y valorando los efectos positivos que un estilo de vida activo posee sobre la salud física y mental.	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 y los componentes cuantitativos y cualitativos de la motricidad, manifestando progreso en el control y dominio corporal.	1
2.2.- Tomar decisiones en juegos modificados, predeportivos y otras propuestas motrices, atendiendo a los mecanismos de percepción, decisión y ejecución, empleando tanto sus habilidades motrices básicas como genéricas en situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición en contextos reales o simulados, reflexionando y valorando sobre las soluciones obtenidas.	1
2.3.- Poner en práctica y modificar proyectos motores de carácter individual, cooperativo y de colaboración-oposición usando estrategias de control, supervisión y seguimiento que posibiliten obtener un análisis reflexivo 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.- Participar en actividades físicas mostrando una disposición positiva hacia la práctica y hacia el esfuerzo y gestionando las emociones que surgen en contextos de práctica motriz.	1
3.2.- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros del juego limpio, aceptando y valorando la aportación de las personas participantes.	1
3.3.- Manifestar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, respetando las diferencias individuales, rechazando las conductas discriminatorias y resolviendo los conflictos de forma dialógica y justa.	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 motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, así como en otras culturas, valorando su componente lúdico-festivo y su importancia como alternativa en su tiempo de ocio.	1
4.2.- Practicar actividades físico deportivas con independencia del nivel de competencia, valorando el esfuerzo y disfrute de la actividad por encima del resultado y rechazando comportamientos contrarios a la convivencia.	1
4.3.- Reproducir y crear combinaciones sencillas de movimientos o coreografías individuales y grupales, transmitiendo sentimientos, emociones e ideas a través de los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento.	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.	

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
5.1.- Desarrollar una práctica motriz segura en contextos naturales y urbanos de carácter terrestre o acuático, adecuando las acciones al análisis de cada situación y aplicando medidas de conservación ambiental.	1

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

calificación CE5 =

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

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".