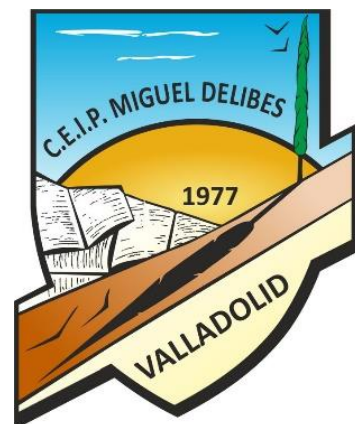




**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EDUCACIÓN FÍSICA

1º ED. PRIMARIA

CEIP MIGUEL DELIBES

47004871 “_

C/Paseo de Obregón, 1

47009 Valladolid

[CEIP MIGUEL DELIBES \(VALLADOLID\) \(jcyI.es\)](http://ceip.migueldelibes.valladolid.jcyl.es)



ÍNDICE

APARTADO	PÁGINA
a) INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA.	3
b) DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL.	4
c) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS: MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES.	5
d) METODOLOGÍA DIDÁCTICA.	6
e) SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN.	7
f) EN SU CASO, CONCRECIÓN DE PROYECTOS SIGNIFICATIVOS.	8
g) MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR.	11
h) CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DEL ÁREA.	12
i) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.	12
j) ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.	13
k) EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO Y VINCULACIÓN DE SUS ELEMENTOS.	14
l) PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.	16



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN FÍSICA DE 1º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

a) INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA.

La conceptualización y características del área Educación Física se establecen en el anexo III del *Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León*.

El papel que desempeña el área en la actividad humana.

Utilizar la actividad física como medio para mejorar el estado de salud físico y psíquico.

Favorecer la autoestima personal a través de la realización de actividad motriz tanto individual como colectiva.

Mejorar las habilidades y destrezas motrices, así como la coordinación y el equilibrio para la vida diaria.

Aprender a mantener una vida saludable mediante una correcta alimentación y cuidado corporal, reconociendo y evitando situaciones nocivas para nuestro organismo.

Mejorar la socialización a través del juego, y el trabajo en equipo respetando las diferencias individuales de cada uno.

El papel que desempeña el área en la sociedad actual y futura.

Aprender a valorar la actividad física como medio para llegar con un buen estado de salud a la edad adulta.

Mejorar nuestras aptitudes físicas (habilidades, capacidades, destrezas...) para ser competente en nuestra vida cotidiana, reconociendo y evitando movimientos y posiciones lesivas para alargar la aparición futura de dolores y problemas físicos.

Disfrutar del juego y del deporte individual y colectivo como recurso lúdico y socializador y como medio de aprendizaje para trabajar en equipo y resolver conflictos.

Reconocer y valorar la aportación de diferentes alimentos a nuestro organismo aumentando o disminuyendo su ingesta en cada momento para nuestra mejora personal evitando o retrasando la aparición de enfermedades

Tener una actitud responsable de cuidado y disfrute hacia el medio ambiente aprovechando los recursos que la naturaleza nos proporciona.

Realizar un consumo responsable e inteligente para el respeto y cuidado de nuestro planeta.

La finalidad del área.

Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas que contribuyan al bienestar. Mejorar las habilidades perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices para su aplicación en la vida cotidiana.

Aprender a trabajar en equipo con respeto y deportividad respetando nuestras diferencias para facilitar la convivencia en las diferentes situaciones personales y sociales en las que se participa con una actitud empática e inclusiva.

Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz.



Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz eficiente y con el entorno, participando en su cuidado y mejora.

Las características generales del área.

Se trata de una educación que fomenta el aprendizaje a través de propuestas lúdicas.

Una enseñanza eminentemente práctica.

Propuestas motivadoras que impulsan al educando a seguir aprendiendo.

Una educación que resulta gratificante para los niños y niñas, pero también para los educadores.

Su carácter global permite tratar todos los aspectos del ser humano partiendo desde la componente física y llegando hasta las facetas emocional, intelectual y social.

Los aprendizajes así obtenidos parten de la propia necesidad del contexto y resultan significativos para la vida diaria de los alumnos y alumnas.

Alusión a los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030 (ODS).

Si atendemos a lo marcado en la Agenda 2030, el área de EF contribuye principalmente a los objetivos de Salud y Bienestar y también Educación de Calidad.

No podemos olvidar tampoco los objetivos de Igualdad de Género y Reducción de las Desigualdades afrontados desde la vertiente física, emocional y social de la Educación Física.

Además de los citados, la Educación Física aporta también su granito de arena en objetivos como el del Fin de la Pobreza, Hambre Cero, Trabajo Decente y Crecimiento Económico, Ciudades y Comunidades Sostenibles, Producción y Consumo Responsables, Paz y Justicia, Alianzas para lograr los objetivos...

	CCL	CP	ST E M	CD	CPS AA	CC	CE	CCEC
Grado de contribución al desarrollo competencial	5	1	5	4	13	5	6	4

	a)	b)	c)	d)	e)	f)	g)	h)	i)	j)	k)	l)	m)	n)	ñ)	o)	p)
Grado de contribución al logro de los objetivos	9*	9*	9*	9*	8*	1*	4*	12*	9*	8*	9*	3*	9*	3*	4*	6*	8*

b) DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL.

Criterios de evaluación 3º INFANTIL	Instrumento de evaluación	Número de sesiones	Agente evaluador	Observaciones
				Realizaremos juegos y actividades grupales para



C.E.1 1.1/ 1.5	Registro anecdótico	4 sesiones en total	Heteroevaluación	valorar el nivel del que parte cada alumno.
C.E.2 1.2	Guía de observación		Heteroevaluación	
C.E.3 1.2/ 1.3	Guía de observación		Heteroevaluación	
C.E.4 1.3	Registro anecdótico		Heteroevaluación	A través de la realización de diferentes habilidades motrices observaremos el proceso de aprendizaje.
C.E.5	Registro anecdótico		Heteroevaluación	
C.E.6	Guía de observación		Heteroevaluación	
C.E.7	Guía de observación		Heteroevaluación	

FECHA DE EVALUACIÓN INICIAL: dos primeras semanas de septiembre.

c) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS: MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES.

Las competencias específicas de Educación Física son las establecidas en el anexo III del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre. El mapa de relaciones competenciales de dicha área se establece en el anexo IV del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre.

Competencia específica 1.

Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva antes, durante y después de la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos sistemáticos de actividad física, cuidado del cuerpo y alimentación saludable que contribuyan al bienestar. (STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3)

Competencia específica 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. (STEM1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3)

Competencia específica 3.

Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa. (CCL1, CCL5 CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC2, CC3)

Competencia específica 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. (CP3, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4)

Competencia específica 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. (STEM5, CPSAA2, CC2, CC4, CE1, CE3)

Competencia específica 6.

Buscar, analizar, seleccionar y tratar información relacionada con el área Educación Física, utilizando diferentes formatos y medios, especialmente los dispositivos y recursos digitales, de forma segura, responsable y eficiente, de manera individual y en grupo, para dar respuesta a las necesidades del contexto educativo y, si se precisa, para comunicarla de manera creativa. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, CD1, CD2, CD3, CD4 CPSAA5)

		Competencia en Comunicación Lingüística					Competencia Plurilingüe			Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería					Competencia Digital					Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender					Competencia Ciudadana				Competencia Emprendedora			Competencia en Conciencia y Expresión Cultural				Vinculaciones Decreto Currículo
		CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM 1	STEM 2	STEM 3	STEM 4	STEM 5	CD 1	CD 2	CD 3	CD 4	CD 5	CPSAA 1	CPSAA 2	CPSAA 3	CPSAA 4	CPSAA 5	CC 1	CC 2	CC 3	CC 4	CE 1	CE 2	CE 3	CCEC 1	CCEC 2	CCEC 3	CCEC 4	
Educación Física	Competencia Específica 1													1							1											1				5
	Competencia Específica 2									1												1	1	1					1						6	
	Competencia Específica 3	1				1														1	1	1	1	1		1	1								8	
	Competencia Específica 4							1												1		1					1			1	1	1	1		9	
	Competencia Específica 5													1						1						1		1	1						6	
	Competencia Específica 6	1	1	1							1				1	1	1	1					1												9	

Aportación del área de E.F	5	1	5	4	13	5	6	4
----------------------------	---	---	---	---	----	---	---	---

d) METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

La metodología didáctica del área de educación física partirá de los principios pedagógicos y metodológicos establecidos en la propuesta curricular teniendo en cuenta los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

La educación física pretende crear un ambiente lúdico, creativo y agradable, que ofrezca múltiples situaciones de comunicación, relación y disfrute. Estas situaciones serán la herramienta idónea para el desarrollo competencial del área.

Métodos pedagógicos (estilos, estrategias y técnicas de enseñanza):

En el **estilo de enseñanza** el docente desempeñará la función de mediador y acompañante del alumno, en especial a través del diseño de situaciones de aprendizaje en las que se plantearán tareas que permitan al alumnado resolver problemas aplicando los conocimientos o saberes básicos de manera interdisciplinar. Utilizaremos estilos directivos o democráticos y combinaciones entre ambos, dependiendo de la organización, el desarrollo de la actividad y la evaluación que queramos practicar.



En las **estrategias metodológicas**, debido al marcado carácter de aprendizaje competencial que se pretende conseguir usaremos metodologías activas en las que el alumnado, mediante el movimiento, la experimentación, la investigación, el descubrimiento y la interacción, desarrolle distintos proyectos o tareas de manera colaborativa y creativa. Además, concretamente, **el juego constituirá una estrategia primordial**, ya que proporciona un auténtico medio de aprendizaje y disfrute, favorece la imaginación, la creatividad y la posibilidad de interactuar con sus iguales

Las **técnicas** principales que utilizaremos en esta área son el diálogo, la discusión (debate), el estudio de casos, los problemas, la demostración, el descubrimiento, el estudio dirigido o representación de roles. En todas ellas el papel del alumnado es activo persiguiendo un aprendizaje más significativo y competencial.

Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios:

Utilizaremos diferentes **materiales y recursos didácticos** variados y motivadores como materiales reciclados, contruidos y específicos del área (picas, colchonetas, pelotas, aros, conos...), que permita a los alumnos la manipulación, la observación y la elaboración creativa. También utilizaremos diferentes espacios (patio, gimnasio, jardín, aula, parque, barrio...) como recurso motivador y de adaptación a las diferentes situaciones de aprendizaje planteados.

Igualmente, se utilizarán diferentes **agrupamientos y organizaciones de espacio y tiempo**: gran grupo, pequeño grupo, parejas o de ejecución individual, dependiendo del momento, pero siempre teniendo en cuenta que se pretende un aprendizaje competencial. Se tendrá en cuenta la distribución de los alumnos utilizando espacios flexibles (patio, gimnasio, jardín, aula, parque, barrio...), a fin de dar respuesta a las necesidades de todos ellos. La distribución de los tiempos debe respetar su ritmo de aprendizaje y desarrollo individual.

e) SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN.

	<i>Título</i>	<i>Fechas y sesiones</i>
<i>PRIMER TRIMESTRE</i>	SA 0: EVALUACIÓN INICIAL	Septiembre (4sesiones)
	SA 1: ESQUEMA CORPORAL	Octubre (8sesiones)
	SA 2: ESTRUCTURACIÓN ESPACIO-TEMPORAL	Noviembre (8sesiones)
	SA 3: EQUILIBRIO	Diciembre (8sesiones)
	PS 1: READ, THINK, GROW : AJOS	Noviembre (2sesiones)
<i>SEGUNDO TRIMESTRE</i>	SA 4: EXPRESIÓN CORPORAL	Enero (8sesiones)
	SA 5: SALTOS Y GIROS	Febrero (8sesiones)
	SA 6: COORDINACIÓN	Marzo (7sesiones)
	PS 2: AGUA	Feb-Mar (3sesiones)
	PS 1: READ, THINK, GROW	Marzo (2sesiones)
<i>TERCER TRIMESTRE</i>	SA 7: DESPLAZAMIENTOS	Abril (7sesiones)
	SA 8: LANZAMIENTOS Y RECEPCIONES	Mayo (6sesiones)
	SA 9: JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES	Junio (8sesiones)
	PS 3: CIRCO	Junio (4sesiones)
	PS 1: READ, THINK, GROW	Mayo (2sesiones)



f) EN SU CASO, CONCRECIÓN DE PROYECTOS SIGNIFICATIVOS.

<i>Título</i>	<i>Temporalización por trimestres</i>	<i>Tipo de aprendizaje</i>	<i>Área / Áreas</i>
Nº1: READ, THINK AND GROW AJOS	1º trimestre	Interdisciplinar	EF, CCNN, Lengua, Matemáticas, Música
Nº2: EL AGUA.	2º trimestre	Disciplinar	EF
Nº3: EL CIRCO	3º trimestre	Disciplinar	EF

Desde el área de EF en 1º, se desarrollarán los siguientes proyectos significativos y la resolución colaborativa de problemas, que refuerzan la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad del alumnado:

1. Proyecto competencial interdisciplinar “Read, Think and Grow: Ajos”. (EF, CCNN, lengua castellana y literatura, música y danza y matemáticas).
2. Proyecto competencial disciplinar “Agua”. (EF).
3. Proyecto competencial disciplinar “Circo” (EF).

PROYECTO SIGNIFICATIVO Nº1 (Interdisciplinar)				
TÍTULO: READ, THINK AND GROW AJOS				
Contextualización (Punto de partida): Aproximación al Proyecto interdisciplinar desde el área de EF.				
Resumen: Atendiendo a las diferentes labores que se desarrollan en el huerto en cada momento, veremos juegos y actividades desde el área de EF. Gymcana de los diferentes procesos en la plantación, cuidado y recolección de los ajos.				
Temporalización (nº de sesiones): 4 sesiones UD1, UD2 y UD3.				
Áreas interdisciplinares: EF, CCNN, Lengua, Matemáticas, Música.				
Fundamentación curricular				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE2	2.1	2.1.2. Analiza los resultados obtenidos en sus proyectos motores.	STEM5 CE1 CE3 CCL2 CPSAA2 CPSAA5	B - H - I - K
	2.2	2.2.1. Explora las posibilidades motrices de su cuerpo en actividades físicas variadas.		
CE5	5.2	5.2.1. Respeta el entorno cuando realiza actividades al aire libre.		
CE6	6.3	6.3.2. Respeta las intervenciones de los compañeros en las		



		conversaciones relativas a las clases de EF.		
Contenidos del área			Contenidos de carácter transversal	
A – B – C - D			ESPIRITU CIENTÍFICO Y DESARROLLO SOSTENIBLE.	
Aprendizaje interdisciplinar				
Se relaciona con los contenidos de las áreas de:				
-Lengua castellana y literatura.				
-Matemáticas.				
- Música.				
-CCNN.				
-Literacy.				
Secuencia de las situaciones de aprendizaje				
<ul style="list-style-type: none">• Selección del tema y planteamiento de la situación.• Organización de grupos y atribución de roles y tareas.• Determinación del resultado a conseguir o producto final.• Planificación del trabajo.• Investigación sobre el tema.• Puesta en práctica en común de la información.• Elaboración de la tarea o del producto final.• Presentación pública del producto o resultados de la tarea.• Reflexión conjunta sobre el proceso y el resultado. Propuestas de mejora.• Evaluación punto deberá estar presente en cada uno de los pasos anteriores.				

PROYECTO SIGNIFICATIVO Nº 2				
TÍTULO: AGUA				
Contextualización (Punto de partida): Aproximación a los deportes de AGUA				
Resumen: Elaboración de pequeños murales relacionados con los juegos y deportes de AGUA.				
Temporalización (nº de sesiones): 4sesiones. UD4, UD5 y UD6.				
Áreas interdisciplinares:				
Fundamentación curricular				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE4	4.1	4.1.1 Participa en juegos y manifestaciones artístico- expresivas tradicionales. 4.1.2 Realiza diferentes juegos motores procedentes de otras épocas y lugares.	CCEC1 CCEC4 CCL1 CCL2 CCL3	B-D-H
CE6	6.1	6.1.1 Busca información relacionada con la motricidad.		



	6.3	6.1.2 Selecciona en diferentes fuentes información para su trabajo en el área. 6.3.1 Comparte la información de sus investigaciones relacionada con la actividad física. 6.3.2 Respeta las aportaciones de los demás.		
Contenidos del área			Contenidos de carácter transversal	
E-G			COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y FOMENTO DE LA CREATIVIDAD	
Aprendizaje interdisciplinar				
Se relaciona con los contenidos de las áreas de:				
Secuencia de las situaciones de aprendizaje				
<ul style="list-style-type: none">• Selección del tema y planteamiento de la situación.• Organización de grupos y atribución de roles y tareas.• Determinación del resultado a conseguir o producto final.• Planificación del trabajo.• Investigación sobre el tema.• Puesta en práctica en común de la información.• Elaboración de la tarea o del producto final.• Presentación pública del producto o resultados de la tarea.• Reflexión conjunta sobre el proceso y el resultado. Propuestas de mejora.• Evaluación punto deberá estar presente en cada uno de los pasos anteriores.				

PROYECTO SIGNIFICATIVO Nº 3				
TÍTULO: CIRCO				
Contextualización (Punto de partida): Ampliar el Proyecto Significativo del CIRCO, del curso anterior.				
Resumen: Se trabajarán diferentes habilidades motrices (saltos, giros, equilibrios...).				
Temporalización (nº de sesiones): 3 sesiones. UD7, UD8 y UD9.				
Áreas interdisciplinares:				
Fundamentación curricular				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE2	2.1	2.1.1. Define metas y objetivos en sus actividades físicas individuales y colectivas.	STEM1 CPSAA3 CPSAA5 CE3	B-D-J-K



CE4	2.3	2.1.2. Analiza los resultados obtenidos en sus proyectos motores.	STEM1 CPSAA4 CPSAA5 (CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3)	
	4.1	2.3.2. Emplea el movimiento para la mejora de su control y dominio corporal.		
		4.1.1. Participa en juegos disfrutando de su práctica. 4.1.2. Se implica en actividades artístico-expresivas de carácter cultural y tradicional disfrutando de su práctic		
Contenidos del área			Contenidos de carácter transversal	
B - C			IGUALDAD, CONSUMO RESPONSABLE, SALUD Y CONVIVENCIA.	
Aprendizaje interdisciplinar				
Se relaciona con los contenidos de las áreas de:				
Secuencia de las situaciones de aprendizaje				
<ul style="list-style-type: none">• Selección del tema y planteamiento de la situación.• Organización de grupos y atribución de roles y tareas.• Determinación del resultado a conseguir o producto final.• Planificación del trabajo.• Investigación sobre el tema.• Puesta en práctica en común de la información.• Elaboración de la tarea o del producto final.• Presentación pública del producto o resultados de la tarea.• Reflexión conjunta sobre el proceso y el resultado. Propuestas de mejora.• Evaluación punto deberá estar presente en cada uno de los pasos anteriores.				

g) MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR.

En su caso, <i>Libros de texto</i>	<i>Editorial</i>	<i>Edición/ Proyecto</i>	<i>ISBN</i>
	NO	-----	-----

	<i>Materiales</i>	<i>Recursos</i>
Impresos	Libros procedentes de la Biblioteca Escolar.	Prensa deportiva folletos material deportivo.
Digitales e informáticos	Webs de conocimiento como Wikipedia. Aplicaciones Didácticas.	Ordenador. Paneles y pizarras interactivos Tablets.



Medios audiovisuales y multimedia	Videos del área.	Ordenador. Paneles y pizarras interactivos Tablets.
Manipulativos	Materiales manipulativos. Materiales propios de la EF.	Patio, gimnasio, jardín, aula...

h) CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DEL ÁREA.

Planes, programas y proyectos	Implicaciones de carácter general desde el área	Temporalización (indicar la SA donde se trabaja)
Plan de Lectura	Se trabajará a partir de lecturas relacionadas con el área.	Se relaciona con todas
Plan de Fomento de la Igualdad entre Hombres y Mujeres	Realización de propuestas indistintas para ambos géneros. Agrupamientos mixtos.	Se relaciona con todas
Read, think, grow	Dinámicas y ejercicios relacionados con las actividades del huerto. Interiorización de hábitos de vida saludable. Respeto del entorno.	Se relaciona con todas
British Council	Afianzamiento de conceptos propios de la lengua inglesa aplicados a la EF.	Se relaciona con todas
Plan TIC	Uso de webs, apps... y material digital para la investigación y la exposición.	SA4 Y SA9
Renaturalización del Patio.	Concienciación sobre las islas de calor y el respeto al entorno, así como hábitos de vida saludable en dicho entorno.	Se relaciona con todas
Delibes News.	Entrevistas a deportistas locales y personas cercanas al ámbito de la actividad física y la salud.	SA9

i) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Actividades complementarias y extraescolares	Breve descripción de la actividad	Temporalización (indicar la SA donde se realiza)
---	--	---



Nº1: Juegos y deportes populares	Promoción de los deportes populares y tradicionales. Sesiones de iniciación deportiva.	SA8: LANZAMIENTOS Y RECEPCIONES (3 sesiones)
Nº2: Excursión fin de curso "Matallana"	Excursión de fin de curso a Matallana. Marcha, actividades lúdicas, juegos motores...	SA9: JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES (1 sesión)

j) ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.

1) GENERALIDADES SOBRE LA ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES:

<i>Formas de representación</i>	<i>Formas de acción y expresión</i>	<i>Formas de implicación</i>
<p>El QUÉ del aprendizaje: redes de conocimiento. Los alumnos y alumnas difieren en la forma en que perciben y comprenden la información que se les presenta por diversos motivos. (texto escrito, oral, visual, gestual...)</p> <p>Proporcionar múltiples formas para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La percepción. • El lenguaje y los símbolos. • La comprensión. 	<p>El CÓMO del aprendizaje: redes estratégicas. Los alumnos y alumnas difieren en las formas en que pueden navegar por un entorno de aprendizaje y expresar lo que saben (escrito, oral, estrategias, organización...)</p> <p>Proporcionar múltiples formas de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La acción física. • La expresión y comunicación. • Las funciones ejecutivas. 	<p>El PORQUÉ del aprendizaje: redes afectivas. Componente emocional y motivación hacia el aprendizaje. (trabajo individual, parejas, grupo, factores sorpresivos, rutina...).</p> <p>Proporcionar múltiples formas de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Captar el interés: • Mantener el esfuerzo y la persistencia. • La autorregulación.

[PAUTAS DUA ejemplos.docx](#)

2) Especificidades sobre la atención a las diferencias individuales:

<i>Alumnado</i>	<i>Medidas/ Planes / Adaptación curricular significativa</i>	<i>Observaciones</i>
	Medidas de Refuerzo Educativo	Refuerzo en Lengua, matemáticas y Literacy dentro y fuera del aula. Anexo "Plan de apoyo y refuerzo educativo DRIVE_ALUMNOS_ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD".
	Plan Específico de Refuerzo	Anexo "Plan Específico de refuerzo" DRIVE_ALUMNOS_ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD".
	Plan de Recuperación	Anexo "Plan Específico de recuperación de las áreas de matemáticas y natural science"



		DRIVE_ALUMNOS_ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD".
ARM	Plan de enriquecimiento curricular	Anexo "Plan de enriquecimiento curricular" DRIVE_ALUMNOS_ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD".
	Adaptación curricular significativa	Anexo "adaptación curricular significativa" DRIVE_ALUMNOS_ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD".

k) EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO Y VINCULACIÓN DE SUS ELEMENTOS.

Para la elaboración de este apartado, se han tenido en cuenta las "Directrices para la evaluación de los aprendizajes del alumnado" de la propuesta curricular del centro.

En relación al área de EF, se propone lo siguiente:

Técnicas de evaluación:

1. De observación: Observación directa en el transcurso de las clases de EF. Son técnicas que nos permiten obtener información y tomar registro de cómo se desarrolla el aprendizaje.
2. De desempeño: Realización de pequeños trabajos o retos individuales o por equipos en los que valoraremos proceso y resultado del aprendizaje.
3. De rendimiento: Se dirigen a la valoración específica y exclusiva del resultado de aprendizaje final.

Instrumentos de evaluación:

Son el medio concreto a través del cual se obtiene información, es decir, el soporte físico que se utiliza para recoger información sobre los aprendizajes del alumnado.

En el área de educación física hemos considerado conveniente, para la evaluación del proceso de aprendizaje del alumno, englobar todos los indicadores de logro específicos de cada criterio de evaluación en tres generales: indicadores de logro relativos al análisis de conocimientos, a la evaluación de destrezas y a los de logro actitudinales. Y para cada uno de ellos hemos seleccionado unos instrumentos específicos que posteriormente elegiremos para cada situación de aprendizaje y concretaremos en nuestra programación de aula:

- Indicadores de logro relativos al análisis de conocimientos:
 - Pruebas orales.
 - Rúbricas.
 - Realización de proyectos.
 - Pruebas escritas (ocasionalmente).
- Indicadores de logro relativos a la evaluación de destrezas:
 - Guía de observación.
 - Realización de proyectos.
 - Lista de control.
 - Escalas de evaluación.
- Indicadores de logro actitudinales:
 - Diario de clase del maestro.
 - Registro anecdótico.
 - Guía de observación.
 - Listado de cotejo de trabajo en grupo y cooperativo.

Momentos de la evaluación:



De acuerdo con lo establecido en la propuesta curricular, la evaluación será global, continua, formativa y sumativa sin perjuicio de la realización, a comienzo de curso, de una evaluación inicial. En todo caso, la unidad temporal de programación será la unidad didáctica y la situación de aprendizaje cuando corresponda.

Los instrumentos de evaluación serán elegidos atendiendo a los siguientes criterios: diversidad, accesibilidad y variedad de soportes, capacidad diagnóstica, adecuación a las situaciones de aprendizaje programadas, idoneidad para realizar una evaluación competencial, grado de fiabilidad para asegurar la objetividad en el proceso de evaluación.

Por lo tanto, en el área de educación física las técnicas e instrumentos los aplicaremos de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo y en función de la unidad didáctica y situación de aprendizaje que corresponda seleccionaremos las más adecuadas.

De esta forma, debido a las características de nuestra área, no limitaremos el uso de técnicas e instrumentos en cada uno de los indicadores de logro en una unidad didáctica o una situación de aprendizaje y solamente, si consideramos necesario realizar esa concreción, lo haremos en nuestra programación de aula por la necesidad o beneficio del grupo-clase.

En relación con los agentes evaluadores:

Se utilizará la heteroevaluación, la autoevaluación y la coevaluación.

- Heteroevaluación: el maestro evalúa a los alumnos.
- Autoevaluación: evaluador y evaluado coinciden en la misma persona, es decir, tanto el alumno como el maestro evalúa su propio trabajo.
- Coevaluación: unos alumnos o grupos de alumnos se evalúan mutuamente; en la que los evaluadores y los evaluados intercambian su papel alternativamente, es decir, un alumno evalúa a otro y posteriormente el primero de ellos evaluará al segundo.

En nuestra área:

- La heteroevaluación se realizará a lo largo de todo el proceso de aprendizaje.
- La autoevaluación y la coevaluación se realizará en momentos puntuales, contando con fichas propuestas por el docente en las que los alumnos puedan marcar sus avances y logros.

Criterios de calificación:

En relación al criterio general de evaluación, las calificaciones que el alumnado podrá obtener serán las siguientes:

En las programaciones didácticas, se establecerá el % asignado a cada aspecto a evaluar, no obstante, los criterios de calificación deben ser la ponderación de los criterios de evaluación. Ya hemos visto, en la presente propuesta curricular, que el peso otorgado a los criterios de evaluación es el mismo para todos; la calificación será la media aritmética de los mismos.

En virtud de la relación entre instrumentos y criterios de evaluación, se determinan, a continuación, los criterios de calificación de cada instrumento de evaluación:

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PESO %
Pruebas orales, rúbricas y realización de proyectos (relativos al análisis de conocimientos)	20%
Guía de observación, realización de proyectos, listas de control y escalas de evaluación. (relativos a la evaluación de destrezas)	50%
Diario de clase del maestro, registro anecdótico y guía de observación. (relativos a los indicadores de logro actitudinales)	30%
TOTAL	100%

En virtud de la relación entre situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación, se determinan, a continuación, los criterios de calificación de cada situación de aprendizaje.



Situación de aprendizaje y Proyectos significativos	Peso %
SA 0: EVALUACIÓN INICIAL	7%
SA 1: CONOCIMIENTO CORPORAL	7 %
SA 2: PERCEPCIÓN ESPACIO-TEMPORAL	7 %
SA 3: EQUILIBRIO	7 %
SA 4: EXPRESIÓN CORPORAL	7 %
SA 5: SALTOS Y GIROS	7 %
SA 6: COORDINACIÓN	7 %
PS 2: AGUA	9 %
SA 7: DESPLAZAMIENTOS	7 %
SA 8: LANZAMIENTOS Y RECEPCIONES	7 %
SA 9: JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES	7%
PS 3: CIRCO	9 %
PS 1: READ, THINK, GROW: AJOS (3 trimestres)	12 %
TOTAL	100 %

I) PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación	Momentos en los que se realizará la evaluación	Personas que llevarán a cabo la evaluación
La selección y temporalización de contenidos y actividades ha sido ajustada.	Rúbricas. Observación de los resultados al final de cada situación de aprendizaje.	Tras la aplicación real de la programación.	Profesorado. Alumnos.
La programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses de los alumnos lo más posible.	Autoevaluación.	Reorientación continua en las sesiones.	Profesorado.
La programación se ha realizado en coordinación con el resto del profesorado.	Observación de los resultados al final de cada situación de aprendizaje. Autoevaluación.	Tras la aplicación real de la programación.	Profesorado.
Los contenidos y actividades se han relacionado con los intereses de los alumnos, y se han construido sobre sus conocimientos previos.	Cuestionarios a los alumnos.	En el proceso de planificación de la programación y tras la aplicación real de la programación.	Profesorado. Alumnos.
Las actividades propuestas han sido variadas en su tipología y tipo de agrupamiento, y han favorecido la	Observación de los resultados al final de cada situación de aprendizaje. Autoevaluación.	Tras la aplicación real de la programación.	Profesorado.



adquisición de las competencias clave.			
La distribución del tiempo en el aula es adecuada.	Autoevaluación.	Reorientación continua en las sesiones.	Profesorado.
Se han utilizado recursos variados (audiovisuales, informáticos...)	Autoevaluación.	Reorientación continua en las sesiones.	Profesorado.
Se ha realizado una evaluación inicial para ajustar la programación a la situación real de aprendizaje.	Rúbricas.	En el proceso de planificación de la programación.	Profesorado.
Se han utilizado de manera sistemática distintos procedimientos e instrumentos de evaluación.	Autoevaluación.	Reorientación continua en las sesiones.	Profesorado.

Propuestas de mejora:



Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

Los criterios de evaluación y los contenidos de Educación Física son los establecidos en el anexo III del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre.

Igualmente, los contenidos transversales están determinados en los apartados 1 y 2 del artículo 10 del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre.

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Peso CE</i>	<i>Contenidos de área</i>	<i>Contenidos transversales</i>	<i>Indicadores de logro</i>	<i>Peso IL</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>SA</i>
1.1 Identificar el ejercicio físico como práctica saludable, advirtiendo algunos de sus efectos beneficios para el establecimiento de un estilo de vida activo. (STEM2, STEM5, CPSAA2)	5%	A1, B5	CT11	1.1.1 Identifica el ejercicio físico como práctica saludable.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	0, 1
				1.1.2 Asocia un estilo de vida activo con los beneficios para la salud.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	1, PS2
1.2 Encontrar las posibilidades de la propia motricidad a través del juego, aplicando en distintas situaciones cotidianas medidas básicas de cuidado de la salud personal a través de la higiene corporal y la educación postural. (STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3)	5%	A3, B1	CT11	1.2.1 Aumenta su bagaje motor a través del juego.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	2, 6, 9
				1.2.2 Cuida de su salud a través de la higiene y postura corporal.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	3, 5
1.3. Reconocer juegos de activación y vuelta a la calma relacionando su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma. (STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5)	5%	A2, B3	CT11	1.3.1 Conoce juegos de activación y vuelta a la calma.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	3, 7
				1.3.2 Identifica su utilidad para comenzar la actividad física.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	6, 7, 8,
				1.3.3 Utiliza juegos de vuelta a la calma para su relajación.	1%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	9, PS2, PS3
1.4 Localizar los valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos y respetando a todos los participantes con independencia de sus diferencias individuales. (CPSAA2, CPSAA5, CE3)	5%	B2, B6	CT7	1.4.1 Enumera valores positivos que fomenta la actividad física en un entorno social.	1%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	0-9 PS1-PS3
				1.4.2 Disfruta de la práctica motriz en diferentes contextos.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	6, 7 PS2, PS3
				1.4.3 Respeto a todas las personas.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	9
2.1 Descubrir la importancia de establecer metas a la hora de desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, valorando y	5%	B4, C1	CT7	2.1.1 Define metas y objetivos en sus actividades físicas.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	0-9
				2.1.2 Analiza los resultados obtenidos.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	PS2



experimentando los resultados obtenidos. (STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CE3)								
2.2 Explorar y realizar acciones motrices en contextos de práctica motriz ajustando los movimientos corporales a las demandas de las situaciones. (STEM1, CPSAA4, CE1)	5%	C1, C5, C6	CT7	2.2.1 Explora las posibilidades motrices.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	PS3
				2.2.2 Ajusta sus movimientos.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	4, 8
2.3 Explorar y emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera lúdica e integrada en diferentes situaciones y contextos, mejorando progresivamente su control y su dominio corporal. (STEM1, CPSAA4, CPSAA5)	5%	C2, C3	CT11	2.3.1 Experimenta movimientos de manera lúdica.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	4, 6, 8
				2.3.2 Emplea del movimiento para la mejora de su control.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	4, 9
3.1 Identificar las emociones que se producen durante el juego, intentando disfrutar de la actividad física. (CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3)	5%	D1	CT8	3.1.1 Conoce las diferentes emociones.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	4
				3.1.2 Disfruta de la actividad motriz.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	9
3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, mostrando interés en aceptar las características y niveles de los participantes. (CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)	5%	D3, D5	CT9	3.2.1 Respeta las normas de los juegos.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	0-9
				3.2.2 Participa en los juegos de forma deportiva.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	0-9
				3.2.3 Aprecia las diferencias individuales.	1%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	PS2, PS3
3.3 Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales, con la ayuda docente, de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones contrarias a la convivencia. (CCL1, CCL5, CPSAA5, CC2, CC3)	5%	C4, D2, D4	CT7	3.3.1 Realiza habilidades sociales de acogida, inclusión.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	0-9
				3.3.2 Se implica en la resolución de conflictos.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	PS1
				3.3.3 Se opone a los comportamientos contrarios a la convivencia.	1%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	0-9
4.1 Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural y tradicional propias de su entorno disfrutando de su puesta en práctica. (CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3)	5%	E1, E3, E5	CT5	4.1.1 Participa en juegos disfrutando de su práctica.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	0-9
				4.1.2 Se implica en las actividades artístico-expresivas.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	9
4.2 Conocer los logros de distintos referentes del deporte de ambos géneros, reconociendo el		E6, E8	CT2	4.2.1 Investiga sobre las marcas de figuras deportivas.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	9



esfuerzo, la dedicación y los sacrificios requeridos para alcanzar dichos éxitos. (CPSAA1, CC3)				4.2.2 Reconoce el esfuerzo, la dedicación y sacrificios.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	9, PS3
4.3 Utilizar los recursos comunicativos de la corporalidad y sus manifestaciones de forma creativa. (CCEC3, CCEC4)	5%	E2, E4	CT3, CT5	4.3.1 Emplea los recursos expresivos del cuerpo para comunicar.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	PS2, PS3
				4.3.2 Realiza composiciones expresivas creativas.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	4
4.4 Respetar la propia realidad corporal y la de los demás practicando diferentes juegos. (CPSAA1, CPSAA3)	5%	E7, E9	CT8	4.4.1 Practica juegos respetando las diferencias.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	4
				4.4.2 Practica juegos respetando su propia realidad.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	0-9
5.1 Disfrutar de forma segura en los entornos natural y urbano conociendo otros usos desde la motricidad. (STEM5, CPSAA2, CC4)	5%	F1, F2, F4	CT10	5.1.1 Experimenta la motricidad en un entorno seguro.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	0-9
				5.1.2 Participa en actividades en un entorno natural.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	9, PS1
5.2 Valorar la importancia del entorno y el medio natural practicando juegos y actividades al aire libre. (STEM5, CC2, CC4, CE3)	5%	F3, F5	CT10	5.2.1 Respeta el entorno en las actividades al aire libre.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	9, PS1
				5.2.2 reconoce la importancia del medio ambiente.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	PS1
5.3 Realizar e identificar situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz. (CC2, CE1, CE3)	5%	F1, F6	CT5	5.3.1 Participa en actividades motrices seleccionando las habilidades básicas.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	9, PS1
				5.3.2 realiza actividades físicas adaptando sus movimientos.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	2, 4, 6
6.1 Localizar, con ayuda, información sencilla relacionada con la motricidad a partir de distintas fuentes, valorando su fiabilidad. (CCL2, CCL3, CPSAA5)	5%	G1, G2	CT6, CT4	6.1.1 investiga sobre diferentes aspectos de la motricidad.	3%	Proyecto	Heteroevaluación	5, 7, 8
				6.1.2 Busca información sencilla sobre la motricidad.	2%	Proyecto	Heteroevaluación	PS1-3
6.2 Iniciarse en la utilización de dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, de forma guiada, adoptando hábitos de uso seguro y responsable. (STEM2, CD1, CD2, CD3, CD4)	5%	B7, G3	CT6, CT4	6.2.1 Utiliza de forma segura dispositivos digitales.	3%	Proyecto	Heteroevaluación	PS2
				6.2.2 emplea recursos tecnológicos de forma guiada.	2%	Proyecto	Heteroevaluación	PS1-3



6.3 Intercambiar información con el grupo de iguales, compartiendo experiencias propias vinculadas a la actividad físico-deportiva, respetando las intervenciones de los demás. (CCL1, CCL2, CPSAA5)	5%	G4, G5	CT6, CT4	6.3.1 Realiza diálogos para compartir información.	3%	Guía de observación	Heteroevaluación	PS1-3
				6.3.2 Respetar las intervenciones de los compañeros.	2%	Guía de observación	Heteroevaluación	PS1-3

Opcional



ANEXO I. CONTENIDOS DE EDUCACIÓN FÍSICA DE 1º DE ED. PRIMARIA

A. Vida activa y saludable.

- A.1. Salud física: efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Alimentación saludable e hidratación. Adopción de hábitos posturales correctos en situaciones cotidianas. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física.
- A.2. Salud mental: Relación de la actividad física con el bienestar personal y en el entorno a través de la motricidad. Autoconocimiento e identificación de fortalezas y debilidades en todos los ámbitos (social, físico y mental).
- A.3. Salud social: la actividad física como práctica social saludable. Derechos de los niños en el deporte escolar. Respeto hacia todas las personas con independencia de sus características personales.

B. Organización y gestión de la actividad física.

- B.1. Elección de la práctica física: vivencia de diversas experiencias corporales en distintos contextos.
- B.2. Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar. Uso correcto de materiales y entornos.
- B.3. Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de cuidado e higiene corporal.
- B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores sencillos: objetivos o metas.
- B.5. Prevención de accidentes y lesiones en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma.
- B.6. Interés por participar en todas las experiencias de aprendizaje y valoración de la iniciativa y el esfuerzo personal en la actividad física.
- B.7. Utilización de los medios de información y comunicación, con ayuda docente, para la obtención de información y para la preparación, elaboración, presentación de las composiciones, representaciones y trabajos.

C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

- C.1. Toma de decisiones: Adecuación de las acciones a las capacidades y limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. Nociones topológicas básicas asociadas a relaciones espaciales y temporales. Organización temporal del movimiento: ajuste de movimientos predeterminados a estructuras rítmicas.
- C.2. Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; conciencia corporal; lateralidad y su proyección en el espacio; coordinación óculo-pédica y óculo-manual; equilibrio estático y dinámico. Percepción auditiva, visual y táctil en la realización de actividades motrices. Toma de conciencia de la respiración. Toma de conciencia e interiorización de las posibilidades y limitaciones motrices de las partes del cuerpo. La tensión y la relajación en el propio cuerpo. Control del tono muscular y de la relajación global y segmentaria del cuerpo. Valoración y aceptación de la propia realidad corporal aumentando la confianza en sus posibilidades, autonomía y autoestima.



- C.3. Capacidades físicas desde el ámbito lúdico y el juego. Las capacidades físicas básicas a través de situaciones de juego y ejercitadas de forma globalizada.
- C.4. Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: Habilidades locomotoras, no locomotoras y manipulativas. Formas y posibilidades de movimiento: combinación y experimentación de las habilidades motrices básicas adquiridas (desplazamientos, saltos, giros equilibrios y manejo de objetos).
- C.5. Creatividad motriz: Variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos. Control del movimiento: adaptación del desarrollo de las habilidades básicas a situaciones de complejidad progresiva. Desarrollo de una actitud positiva ante el aprendizaje de nuevas habilidades.
- C.6. Acciones motrices: Acciones atléticas (correr, lanzar, saltar, desplazarse) y acciones gimnásticas (rodar, girar, equilibrarse) relacionadas con las habilidades motrices básicas. Situaciones colectivas de cooperación, oposición y cooperación-oposición, utilización de las reglas correspondientes y aceptación de distintos roles en el juego. Juegos libres y organizados: motores, sensoriales, de desarrollo de habilidades motrices, expresivos, simbólicos y cooperativos.

D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

- D.1. Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices.
- D.2. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices. Conciencia crítica ante las conductas surgidas durante la práctica de actividad física que puedan ser generadoras de conflictos.
- D.3. Respeto y aceptación de las normas, reglas y personas que participan en el juego.
- D.4. Conductas que favorezcan la convivencia y la igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia o discriminatorias.
- D.5. Valoración y aceptación de la propia realidad corporal y la de los demás, de la diferencia de niveles de competencia motriz entre las diferentes personas.

E. Manifestaciones de la cultura motriz.

- E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la propia cultura. Reconocimiento y respeto por las diferencias en el modo de expresarse. Conocer y experimentar Juegos o deportes tradicionales de Castilla y León y juegos emergentes.
- E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros.
- E.3. Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter artístico-expresivo. Práctica de bailes y danzas populares de ejecución simple, incluyendo las de Castilla y León.
- E.4. Prácticas teatrales: juego dramático, mimo, clown, teatro de sombras, match de improvisación, etc.
- E.5. Fases del proceso creativo: solicitud a partir de un inductor, diversidad/variedad, enriquecimiento, elección individual o colectiva, producción y presentación ante los demás.
- E.6. Roles de trabajo: actor, coreógrafo, espectador, etc.
- E.7. Proyectos de curso o centro: mostrar a otros cursos o compañeros/as las producciones, festivales de navidad, festivales de final de curso, conmemoraciones, exhibiciones, proyectos interdisciplinares, etc.
- E.8. Deporte y perspectiva de género: referentes en el deporte de distintos géneros.
- E.9. Conocimiento y práctica de juegos infantiles en sus manifestaciones tradicionales de otras culturas, y del entorno más cercano.

**F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno.**

- F.1. Normas de uso: educación vial para peatones. Movilidad segura, saludable y sostenible. Aumento de forma progresiva del conocimiento del entorno, y desarrollo de hábitos de orientación y nociones espaciales básicas y su aplicación a la circulación viaria.
- F.2. Posibilidades motrices de los espacios de juego y esparcimiento infantil.
- F.3. El material y sus posibilidades de uso para el desarrollo de la motricidad.
- F.4. Realización de actividades físicas seguras en el medio natural y urbano. Preparación y realización de alguna actividad en el entorno escolar, aprendiendo a conocer, valorar y respetar el medio natural.
- F.5. Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, como servicio a la comunidad, durante la práctica segura de actividad física en el medio natural y urbano.
- F.6. Proyectos de curso o centro: Con la bici al cole. Parques activos. Grupos de medio natural con familias. Preparación y realización de un proyecto de acción en el medio natural (excursiones, acampadas, cicloturismo, orientación, esquí nórdico, vías verdes, etc.) de acuerdo con las posibilidades del alumnado, del centro y respetando los principios de seguridad activa y pasiva. Realización de actividades que combinan prácticas físicas (por ejemplo, plantar y apadrinar un árbol) y que conllevan la preparación previa de esa tarea (cuadernos de campo, etc.), con una relación explícita con otras áreas para enriquecer el proyecto.

G. Información, digitalización y comunicación.

- G.1. Vocabulario específico del área.
- G.2. Fuentes para la obtención de información.
- G.3. Instrumentos y dispositivos digitales.
- G.4. Integración responsable de las TIC en el proceso de búsqueda de información.
- G.5. Interacción oral adecuada en contextos informales y escucha activa.
- G.6. Expresión y escucha de necesidades, vivencias y emociones.



ANEXO II: CONTENIDOS TRANSVERSALES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

CT1. La comprensión lectora.

CT2. La expresión oral y escrita.

CT3. La comunicación audiovisual.

CT4. La competencia digital.

CT5. El fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento.

CT6. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.

CT7. La educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

CT8. La igualdad entre hombres y mujeres.

CT9. La educación para la paz.

CT10. La educación para el consumo responsable y el desarrollo sostenible.

CT11. La educación para la salud, incluida la afectivo-sexual.