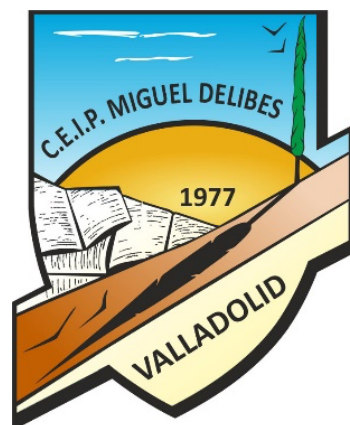




**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EDUCACIÓN FÍSICA

5º ED. PRIMARIA

CEIP MIGUEL DELIBES

47004871

C/Paseo de Obregón, 1

47009 Valladolid

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

ÍNDICE

APARTADO	PÁGINA
a) INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA.	3
b) DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL.	5
c) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS: MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES.	5
d) METODOLOGÍA DIDÁCTICA.	7
e) SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN.	8
f) EN SU CASO, CONCRECIÓN DE PROYECTOS SIGNIFICATIVOS.	9
g) MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR.	12
h) CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DEL ÁREA.	13
i) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.	13
j) ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.	14
k) EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO Y VINCULACIÓN DE SUS ELEMENTOS.	15 y 19-23
l) PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.	18



A) INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA

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...

CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO COMPETENCIAL

	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
Grado de contribución al desarrollo competencial	5	1	5	4	13	5	6	4

CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA A LOS OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

	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

La evaluación inicial se realizará en las **4 primeras sesiones de septiembre**.

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Instrumento de evaluación</i>	<i>Número de sesiones</i>	<i>Agente evaluador</i>	<i>Observaciones</i>
1.4-2.2	Prueba práctica	2	Heteroevaluación	Valoraremos algunos de los criterios de evaluación más significativos de las competencias específicas del curso anterior (4º).
3.2-4.4	Guía de observación	1	Heteroevaluación	
5.3	Guía de observación	1	Heteroevaluación	

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

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												5	
	Competencia Específica 2																							1	1					1						5	
	Competencia Específica 3	1																			1	1	1	1		1	1									5	
	Competencia Específica 4								1												1	1					1					1	1	1	1		5
	Competencia Específica 5														1						1					1			1							5	
	Competencia Específica 6	1	1	1								1				1	1	1	1					1					1	1						9	

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

Oficio Online Frama		Criterio Evaluación 1.1		Criterio Evaluación 1.2		Criterio Evaluación 1.3		Criterio Evaluación 1.4		Criterio Evaluación 2.1		Criterio Evaluación 2.2		Criterio Evaluación 2.3		Criterio Evaluación 3.1		Criterio Evaluación 3.2		Criterio Evaluación 3.3		Criterio Evaluación 4.1		Criterio Evaluación 4.2		Criterio Evaluación 4.3		Criterio Evaluación 4.4		Criterio Evaluación 5.1		Criterio Evaluación 5.2		Criterio Evaluación 5.3		Criterio Evaluación 6.1		Criterio Evaluación 6.2		Criterio Evaluación 6.3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
Educación Física	Comp. Esp. 1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								



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.

Para materializar este conjunto de intenciones utilizaremos diferentes modelos pedagógicos:

- Aprendizaje Cooperativo: trabajo en pequeños grupos en los que el alumnado actúa conjuntamente para conseguir objetivos comunes, posibilitando mejorar los propios aprendizajes y los de los demás.
- Modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva: mediante el cual se enseña al alumnado los principios básicos generales de los deportes, para que entiendan su estructura táctica y las habilidades básicas que necesitan para aprender el deporte.
- Estilo Actitudinal: basado en las actitudes como eje del proceso de enseñanza-aprendizaje, cuya finalidad es aumentar la motivación del alumnado hacia la práctica de la Educación Física.
- Modelo de Responsabilidad Personal y Social: en el que se fomenta el respeto a compañeros y materiales, la participación y el esfuerzo, la autonomía, la ayuda a los demás y la transferencia de los aprendizajes a otros ámbitos de la vida en sociedad.
- Modelo basado en la Autoconstrucción de materiales: el alumnado transforma o autoconstruye materiales para su utilización en las clases de Educación Física, por ejemplo: cariocas, pelotas, raquetas de mano o cestas de Intercrosse.



Tipos de agrupamientos y organización de tiempos y espacios:

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.

Es el docente el encargado de la organización de tiempos y espacios. Las sesiones tienen una duración de 60 minutos (45' en los meses de septiembre y junio). Dentro de ese tiempo hay que descontar el tiempo de desplazamiento al lugar donde se realice la sesión y el tiempo de higiene corporal y cambio de camiseta que se usa como una "vuelta a la calma". Las sesiones se desarrollan normalmente en el patio. En los momentos de lluvia o nieve, nos vemos obligados a desarrollar la sesión en uno de los porches. En momentos puntuales (cuando los aprendizajes tratados así lo requieren) las sesiones se pueden desarrollar en el aula, en la sala de profesores, en el jardín del centro, en el patio de infantil o en un parque cercano.

E) SECUENCIACIÓN DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN.

	<i>Título</i>	<i>Fechas y sesiones</i>
PRIMER TRIMESTRE	SA 1: Botamos, pasamos y lanzamos (iniciación al baloncesto)	Septiembre- octubre. 10 sesiones.
	SA 2: Mantengo el equilibrio.	Noviembre. 4 sesiones.
	SA 3: Acro-sport.	Noviembre-diciembre. 6 sesiones.
	PS 1: Read, Think and Grow.	Durante el trimestre. 2 sesiones.
	PS 2: Mejoramos nuestras CFB.	Diciembre. 2 sesiones.
SEGUNDO TRIMESTRE	SA 4: Cuerda y comba I.	Enero. 7 sesiones.
	SA 5: Mejor con los demás.	Febrero. 6 sesiones.
	PS 3: Creamos nuestros juegos.	Marzo. 3 sesiones
	PS 1: Read, Think and Grow.	Durante el trimestre. 1 sesión
	PS 2: Mejoramos nuestras CFB.	Marzo. 2 sesiones.
TERCER TRIMESTRE	PS 3: Realizamos nuestros juegos.	Abril. 4 sesiones.
	SA 6: Lanzamientos y recepciones.	Abril-mayo. 4 sesiones.
	SA 7: Somos malabaristas.	Mayo-junio. 5 sesiones.
	PS 1: Read, Think and Grow	Durante el trimestre. 1 sesión
	PS 2: Mejoramos nuestras CFB	Mayo-junio. 4 sesiones.

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>
READ, THINK AND GROW	Todo el curso	Interdisciplinar	-Lengua castellana y literatura, matemáticas, CCNN, CCSS, literacy, música y art.
MEJORAMOS NUESTRAS CFB (capacidades físicas básicas)	Todo el curso	Disciplinar	Educación física.
CREAMOS NUESTROS JUEGOS	2º y 3º trimestre	Disciplinar	Educación física.

PROYECTO SIGNIFICATIVO nº 1 INTERDISCIPLINAR				
TÍTULO: READ, THINK AND GROW				
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, las realizaremos y analizaremos qué movimientos y acciones son las más propicias desde el área de EF, así como la importancia de una alimentación saludable. Aspectos referentes a educación postural, prevención de lesiones, grupos musculares implicados...				
Temporalización (nº de sesiones): 2 sesiones por trimestre.				
Áreas interdisciplinares: Lengua castellana y literatura, matemáticas, CCNN, CCSS, literacy, música y art.				
Fundamentación curricular				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE1 CE5 CE6	1.1 - 1.3 5.1 - 5.2 6.1	1.1.1. Interioriza el ejercicio físico como práctica saludable en su vida diaria.	STEM5, CE1, CE3, CCL2, CPSAA2, CPSAA5.	B - H - I - K - O
		1.3.1. Toma medidas de seguridad en la actividad física con la ayuda del docente.		
		1.3.2. Reconoce situaciones de riesgo potencial y toma precauciones.		
		5.1.1. Adapta sus movimientos a las condiciones variables del medio natural y urbano.		
		5.2.1. Respeta y preserva el entorno en sus actividades físicas.		
		6.1.1. Realiza investigaciones propias del área gracias a la búsqueda y selección de información en diferentes		



		fuentes fiables y seguras.		
Contenidos del área			Contenidos de carácter transversal	
A, B, C, F, G			COMPETENCIA DIGITAL, DESARROLLO SOSTENIBLE Y EDUCACIÓN PARA LA SALUD	
Aprendizaje interdisciplinar				
Se relaciona con los contenidos de las áreas de: -Lengua castellana y literatura, matemáticas, CCNN, CCSS, literacy, música y art.				
Secuencia de las situaciones de aprendizaje				
<ul style="list-style-type: none">• Planteamiento de la situación y de las posiciones corporales para trabajar en el huerto y su transferencia a la vida cotidiana.• Organización de grupos y atribución de roles y tareas.• Determinación del resultado a conseguir (corrección y salud postural)• Planificación de los juegos-actividades.• Investigación sobre el tema.• Puesta en práctica en común y corrección de los posibles errores.• Aplicación que tiene en la vida cotidiana para el bienestar y salud corporal.• Reflexión conjunta sobre el proceso y el resultado. Propuestas de mejora.• Evaluación de cada uno de los puntos anteriores y autoevaluación				

PROYECTO SIGNIFICATIVO nº 2				
TÍTULO: MEJORAMOS NUESTRAS CFB (capacidades físicas básicas)				
Contextualización (Punto de partida): Mejora de las capacidades físicas básicas				
Resumen: Al iniciar el curso y al finalizar cada trimestre se realizarán las pruebas de capacidades físicas básicas correspondientes, valorando la mejora de las marcas respecto a la evaluación inicial y a los resultados de la inmediatamente anterior.				
Temporalización (nº de sesiones): 4 sesiones la inicial y la 3ª evaluación y 2 sesiones la 1ª y 2ª.				
Áreas interdisciplinares:				
Fundamentación curricular				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE1 CE2 CE3	1.1 – 1.2 2.3 3.1	1.1.1. Interioriza el ejercicio físico como práctica saludable en su vida diaria.	STEM5, CPSAA2, CPSAA4, CE1	B – D – K - M
		1.2.1. Mejora los procesos de calentamiento, regulación del esfuerzo, relajación e higiene en la actividad física.		
		1.2.2. Interioriza rutinas de práctica motriz saludable.		
		2.3.1 Mejora sus capacidades físicas básicas y sus habilidades motrices.		
		3.1.1. Se inicia en actividades físicas de autorregulación y resistencia.		



Contenidos del área	Contenidos de carácter transversal
A, B, C, D, E, F.	CONVIVENCIA ESCOLAR, LA IGUALDAD ENTRE HOMBRES Y MUJERES Y EDUCACIÓN PARA LA SALUD.
Aprendizaje interdisciplinar	
Se relaciona con los contenidos de las áreas de:	
Secuencia de las situaciones de aprendizaje	
<ul style="list-style-type: none"> • Planteamiento de la situación. • Organización de grupos cuando sea necesario (resistencia y flexibilidad) • Determinación de la mejora a conseguir • Realización individual de las diferentes pruebas. • Reflexión conjunta sobre el proceso y el resultado. Propuestas de mejora. • Evaluación de cada uno de los puntos anteriores y de las marcas obtenidas (mejora). • Autoevaluación 	

PROYECTO SIGNIFICATIVO nº 3				
TÍTULO: CREAMOS Y REALIZAMOS NUESTROS JUEGOS				
Contextualización (Punto de partida): Creación de juegos cooperativos originales con diferentes reglas y materiales.				
Resumen: Los alumnos inventarán por grupos diferentes juegos colaborativos con unas normas establecidas y serán realizados por toda la clase.				
Temporalización (nº de sesiones): 7 sesiones (2 trimestres).				
Áreas interdisciplinares:				
Fundamentación curricular				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE2 CE3	2.1 - 2.2 3.1 - 3.2 - 3.3	2.1.1. Crea proyectos motores identificando metas y proceso. 2.1.2. Introduce cambios para ajustar el proceso al resultado. 2.2.1. Ajusta su actuación a las necesidades de los juegos. 2.2.2. Anticipa respuestas a problemas motores de los juegos dados.	CCL1, CCL5, CC2, CC3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3,	A, C, K, M
		3.1.2. Gestiona sus emociones y las canaliza de forma asertiva. 3.2.1. Respeta las normas de los juegos. 3.3.1. Se relaciona adecuadamente en la actividad motriz.		



Contenidos del área	Contenidos de carácter transversal
A, B, C, D, E	FOMENTO DE LA CREATIVIDAD, CONVIVENCIA ESCOLAR, LA IGUALDAD ENTRE HOMBRES Y MUJERES Y EDUCACIÓN PARA LA SALUD.
Aprendizaje interdisciplinar	
Se relaciona con los contenidos de las áreas de:	
Secuencia de las situaciones de aprendizaje	
<ul style="list-style-type: none"> • Planteamiento de la situación. • Organización de grupos y atribución de roles y tareas. • Determinación del resultado a conseguir o producto final (creación de juegos colaborativos) • Planificación del trabajo. • Investigación sobre el tema. • Puesta en práctica en común del trabajo (juegos) y modificación de los posibles errores. • Presentación pública del producto o resultados de la tarea (juego definitivo) • Reflexión conjunta sobre el proceso y el resultado. Propuestas de mejora. • Evaluación de cada uno de los puntos anteriores y autoevaluación 	

G) MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR

	<i>Materiales</i>	<i>Recursos</i>
<i>Impresos</i>	Libros procedentes de la biblioteca escolar.	Prensa deportiva, folletos material deportivo.
<i>Digitales e informáticos</i>	Webs de conocimiento como Wikipedia y aplicaciones didácticas	Ordenador, paneles digitales, pizarras interactivas y tablets.
<i>Medios audiovisuales y multimedia</i>	Vídeos y aplicaciones propios del área.	Ordenador, paneles digitales, pizarras interactivas y tablets.
<i>Manipulativos</i>	Materiales reciclados, contruidos y específicos del área (picas, petos, colchonetas, pelotas malabares, aros, conos...)	Patio, gimnasio, jardín, aula, parque, barrio...
<i>Otros</i>		



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

<i>Planes, programas y proyectos</i>	<i>Implicaciones de carácter general desde el área</i>	<i>Temporalización (indicar la SA donde se trabaja)</i>
Plan TIC	Uso de webs, apps... y material digital para la investigación y la exposición.	SA3, SA4 y PS3
Plan de Convivencia	Propuesta de juegos de equipo cooperativos para favorecer el respeto y la convivencia.	Todo el curso
Plan de Fomento de la Igualdad entre Hombres y Mujeres	Realización de propuestas indistintas para ambos géneros. Primar la existencia de equipos mixtos.	Todo el curso
British Council	Afianzamiento de conceptos propios de la lengua inglesa aplicados a la EF.	Todo el curso
Otro: Renaturalización del Patio	Concienciación sobre las islas de calor y el respeto al entorno, así como hábitos de vida saludable.	Todo el curso
Delibes News	Entrevistas a deportistas locales y personas cercanas al ámbito de la actividad física y la salud.	Todo el curso
Otro: PS1: Read, think, grow	Dinámicas y ejercicios relacionados con las actividades del huerto. Interiorización de hábitos de vida saludable. Respeto del entorno.	En el PS1: Read, think, grow
Otro: PS2: Mejoramos las CFB	Capacidades físicas básicas. Regulación del esfuerzo y mejora personal.	En el PS2: Mejoramos las CFB
Otro: PS3: Creamos nuestros juegos	Creación de juegos colaborativos originales con diferentes reglas y materiales.	En el PS3: Creamos nuestros juegos

I) ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

<i>Actividades complementarias y extraescolares</i>	<i>Breve descripción de la actividad</i>	<i>Temporalización (indicar la SA donde se realiza)</i>
DIVULGACIÓN DEPORTIVA (orientación)	Actividad organizada por la FMD para promover deportes como la orientación.	Tercer trimestre (PS3)
"LA ROCA" (Palencia)	Salida de un día a un parque de aventuras: "La Roca".	26 de mayo



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 POR QUÉ 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	
	Plan Específico de Refuerzo	
	Plan de Recuperación	
	Plan de Enriquecimiento Curricular	
	Adaptación curricular significativa	

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 con el área de EF, se propone lo siguiente:



➤ **Técnicas de evaluación:**

- 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.
- De desempeño: Realización de pequeños trabajos y retos individuales o por equipos en los que valoraremos proceso y resultado del aprendizaje.
- De rendimiento: Se dirigen a la valoración específica y exclusiva del resultado de asimilación de contenidos y mejora de cualidades motrices y capacidades físicas.

➤ **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 logros actitudinales. Y para cada uno de ellos hemos seleccionado unos instrumentos de evaluación 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, las unidades temporales de programación serán las situaciones de aprendizaje y los proyectos significativos.

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 y 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 situación de aprendizaje o el proyecto significativo 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 situación de aprendizaje o proyecto significativo 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 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:**

La calificación de los alumnos será la ponderación de los criterios de evaluación marcados en la programación. Realizando el redondeo matemático a la unidad, donde el 0,5 o más de 0,5 será el número siguiente (ej. 6,50= 7, 6,49= 6).

En virtud de la relación entre instrumentos y criterios de evaluación, se determinan, a continuación, los porcentajes aplicados a 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)	65 %
Diario de clase del maestro, registro anecdótico y guía de observación.(relativos a los indicadores de logro actitudinales)	15 %
TOTAL	100 %

En virtud de la relación entre situaciones de aprendizaje, los proyectos significativos y criterios de evaluación, se determinan, a continuación, los porcentajes aplicados a cada situación de aprendizaje y proyecto significativo:

Situaciones de aprendizaje y Proyectos significativos.	Peso %
SA 1: Botamos, pasamos y lanzamos.	8%
SA 2: Mantengo el equilibrio.	8%
SA 3: Acro-sport.	8%
SA 4: Cuerda y comba I.	8%
SA 5: Mejor con los demás.	8%
SA 6: Lanzamientos y recepciones.	8%
SA 7: Somos malabaristas.	8%
PS 3: Creamos y realizamos nuestros juegos (2 trimestres)	10%
PS 1: Read, Think and Grow. (todo el curso)	10%
PS 2: Mejoramos nuestras CFB. (todo el curso)	24%
TOTAL	100%

**L) PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.**

<i>Indicadores de logro</i>	<i>Instrumentos de evaluación</i>	<i>Momentos en los que se realizará la evaluación</i>	<i>Personas que llevarán a cabo la evaluación</i>
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 adquisición de las competencias clave.	Observación de los resultados al final de cada situación de aprendizaje. Autoevaluación.	Tras la aplicación real de la programación.	Profesorado.
La distribución del tiempo en el aula es adecuada.	Autoevaluación.	Reorientación continua en las sesiones.	Profesorado.
Se han utilizado recursos variados (audiovisuales, informáticos, etc.)	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:



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 Reconocer e interiorizar los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física como paso previo para su integración en la vida diaria llevando a cabo conductas responsables sobre la salud y el bienestar referidas a la higiene, la alimentación y los hábitos posturales. (STEM2, STEM5, CPSAA2)	5%	Todo A B3, B6.	CT2, CT11	1.1.1 Interioriza el ejercicio físico como práctica saludable en su vida diaria.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	Todas.
				1.1.2 Muestra conductas responsables con la salud en su día a día.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	Todas.
1.2 Mejorar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable. (STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3)	4%	Todo A. B3, B4, B5, B6. C3, C4,	CT2, CT11	1.2.1 Mejora los procesos de calentamiento, regulación del esfuerzo, relajación e higiene en la actividad física.	2%	Prueba práctica	Coevaluación	Todas.
				1.2.2. Interioriza rutinas de práctica motriz saludable.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	Todas.
1.3 Adoptar, con la ayuda docente, medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos. (STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5)	4%	Todo A. B5, B6. D1,	CT2, CT11	1.3.1. Toma medidas de seguridad en la actividad física con la ayuda del docente.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	Todas.
				1.3.2. Reconoce situaciones de riesgo y toma precauciones.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	Todas.
1.4 Observar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad física y el deporte, que afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género y evitando activamente su reproducción. (CPSAA2, CPSAA5, CE3)	4%	A1, A3, A4. D1, D4, D5. E9.	CT2, CT7, CT8, CT9, CT11	1.4.1. Identifica conductas inapropiadas relativas a la convivencia en el ámbito corporal.	2%	Guía de observación	Heteroevaluación	Todas.
				1.4.2. Evita conductas inapropiadas relativas a la convivencia en el ámbito corporal.	2%	Guía de observación	Heteroevaluación	Todas.



1.5 Observar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad física y el deporte, que resultan perjudiciales para la salud, adoptando posturas de rechazo a las mismas y evitando activamente su reproducción. (STEM2, STEM5, CPSAA2)	3%	Todo A. B3. D1	CT2, CT7, CT8, CT9, CT11.	1.5.1 Identifica conductas inapropiadas relativas a la salud en el ámbito corporal.	1%	Guía de observación	Heteroevaluación	Todas.
				1.5.2 Rechaza y evita conductas perjudiciales para la salud en la actividad física y el deporte.	2%	Guía de observación	Heteroevaluación	Todas.
2.1 Elaborar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios si es preciso, durante el proceso, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido. (STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CE3)	6%	B1, B2, B4. C1, C2, C3, C4, C5, C6. E1, E3, E8.	CT2, CT5, CT7, CT11.	2.1.1 Crea proyectos motores identificando metas y proceso.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	5 y PS3 (2ª y 3ª eval.)
				2.1.2 Introduce cambios para ajustar el proceso al resultado.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	5 y PS3 (2ª y 3ª eval.)
2.2 Resolver, analizar y valorar su actuación en situaciones lúdicas, juegos modificados, deportes alternativos y actividades deportivas, a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación. (STEM1, CPSAA4, CE1)	6%	A2, A3, A4. B1, B2, B5, B6, B7. C1, C2, C3, C4, C5, C6. D1, D6. G4, G6.	CT2, CT5, CT7, CT11.	2.2.1 Ajusta su actuación a las necesidades de los juegos.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	1,2,3,5,6, 7, PS1 y PS3 (1ª, 2ª y 3ª eval.)
				2.2.2 Anticipa respuestas a problemas motores de los juegos dados.	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	1,2,3,5,6, 7, PS1 y PS3 (1ª, 2ª y 3ª eval.)
2.3 Mejorar en su control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente, haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial. (STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CE1)	7%	Todo A. B1,B2,B7. C1,C2,C3, C6.	CT2, CT5, CT7, CT11.	2.3.1 Mejora sus capacidades físicas básicas y sus habilidades motrices.	5%	Prueba práctica	Autoevaluación	PS2 (1ª, 2ª y 3ª eval.)
				2.3.2 Extrapola esas mejoras a su vida diaria.	2%	Guía de observación	Heteroevaluación	PS2 (1ª, 2ª y 3ª eval.)
3.1 Iniciarse en actividades motrices, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva. (CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5, CE1)	8%	Todo A. B1,B2,B5, B6,B7. C1,C2,C3, C6.	CT2, CT7, CT8, CT9, CT11.	3.1.1 Se inicia en actividades físicas de autorregulación con predisposición y esfuerzo.	5%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	1, 4 (1ª y 2ª eval.)
				3.1.2 Gestiona sus emociones y las canaliza de forma asertiva en esas actividades.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	1, 4 (1ª y 2ª eval.)



3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, identificando las actuaciones de compañeros y rivales. (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)	6%	B1, C6, D2,D3,D4, D6.	CT2, CT7, CT8, CT9, CT11.	3.2.1 Respeta las normas y las reglas de los juegos.	4%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	Todas.
				3.2.2 Identifica las actuaciones de compañeros y rivales	2%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	Todas.
3.3 Relacionarse mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, así como una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad de género. (CCL1, CCL5, CPSAA5, CC2, CC3)	5%	A2, A3, A4, D1,D3, E9, G4,G6.	CT2, CT7, CT8, CT9, CT11.	3.3.1 Se relaciona adecuadamente en la actividad motriz.	3%	Guía de observación	Heteroevaluación	Todas.
				3.3.2 Actúa críticamente ante comportamientos inadecuados.	2%	Guía de observación	Heteroevaluación	Todas.
4.1 Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual castellano leonesa, así como otros procedentes de diversas culturas y distintas épocas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural. (CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4)	4%	B1, B2, C1,C2,C3, C4,C6, D6, E1,E2,E3,E4 E5,E10.	CT2, CT5, CT7, CT8, CT9, CT11.	4.1.1 Participa en juegos y actividades relacionadas con nuestra cultura.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	4, 7 y PS3. (2ª y 3ª eval.)
				4.1.2 Reconoce y transmite el valor cultural de dichos juegos y actividades.	1%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	4, 7 y PS3. (2ª y 3ª eval.)
4.2 Valorar el deporte como fenómeno cultural analizando críticamente los estereotipos de género o capacidad y los comportamientos sexistas que a veces suceden en su contexto. (CPSAA1, CC3)	4%	A4, D4,D5.	CT2, CT5, CT7, CT8, CT9, CT11.	4.2.1 Valora el deporte como fenómeno cultural.	2%	Guía de observación	Heteroevaluación	1 (1ª eval.)
				4.2.2 Analiza críticamente los conflictos de género en el deporte.	2%	Guía de observación	Heteroevaluación	1 (1ª eval.)
4.3 Reproducir y crear, con ayuda docente, composiciones con o sin soporte musical comunicando diferentes sensaciones, emociones e ideas, de forma estética y creativa, desde el uso de los recursos rítmicos y expresivos de la motricidad. (CPSAA1, CPSAA3, CE3, CCEC3, CCEC4)	6%	A2, B1, B2,B4, C1,C2,C3, C4,C5,C6, E1,E2,E3,E4 E5,E6,E7,E8	CT2, CT5, CT7, CT8, CT9, CT11.	4.3.1 Reproduce composiciones para comunicar emociones e ideas utilizando la motricidad.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	3 (1ª eval.)
				4.3.2 Crea con ayuda docente nuevas composiciones.	3%	Prueba práctica	Heteroevaluación	3 (1ª eval.)



4.4 Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica. (CPSAA1, CPSAA3)	3%	A3, A4. D1,D2,D3	CT2, CT5, CT7, CT8, CT9, CT11.	4.4.1 Analiza críticamente su realidad corporal y la de los demás para aceptarla y respetarla.	3%	Guía de observación	Heteroevaluación	5 (2ª eval.)
5.1 Adaptar las acciones motrices a la incertidumbre propia del medio natural y urbano en contextos terrestres o acuáticos de forma segura, valorando sus posibilidades para la práctica de actividad física y actuando desde una perspectiva ecosostenible del entorno y comunitaria. (STEM5, CPSAA2, CC4, CE1)	5%	A2, A3, A4. B1,B2,B5. C1,C2C3, C4,C6. F1,F2,F3,F5	CT2, CT5, CT7, CT8, CT9, CT10, CT11.	5.1.1 Adapta sus movimientos a las condiciones variables del medio natural y urbano.	4%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	PS1 y PS3 (1ª y 3ª eval.)
				5.1.2 Valora las posibilidades de estos medios para la práctica de actividades físicas respetando el entorno.	1%	Guía de observación	Heteroevaluación	PS1 y PS3 (1ª y 3ª eval.)
5.2 Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación. (STEM5, CC2, CC4, CE3)	4%	A4, B1, B2, F2,F6	CT2, CT5, CT7, CT8,CT9,CT10, CT11.	5.2.1 Respeta y preserva el entorno en sus actividades físicas.	4%	Guía de observación	Heteroevaluación	PS3 (3ª eval.)
5.3 Combinar con autonomía 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)	7%	A2, A4. B1, B2,B4. C1,C2,C3, C4,C5,C6. F1,F2,F3,F5	CT2, CT5, CT7, CT8, CT9, CT10, CT11.	5.3.1 Adapta y combina sus habilidades motrices de forma autónoma en entornos diversos.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	De 1 a 7 y PS3 (1ª, 2ª y 3ª eval.)
				5.3.2 Combina eficazmente sus habilidades motrices para resolver la tarea planteada.	4%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	De 1 a 7 y PS3 (1ª, 2ª y 3ª eval.)
6.1 Buscar, seleccionar y contrastar información relacionada con la motricidad, a partir de distintas fuentes fiables y seguras, utilizándola en investigaciones propias del área, citando las fuentes consultadas y adquiriendo el léxico básico. (CCL2, CCL3, CPSAA5)	4%	B8. E8. F7. G1,G3,G4	CT1, CT2, CT4, CT5, CT6.	6.1.1 Realiza investigaciones propias del área gracias a la búsqueda y selección de información en diferentes fuentes fiables y seguras.	4%	Proyecto	Heteroevaluación	PS3. (2ª eval.)
6.2 Utilizar dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, adoptando hábitos de uso seguro, responsable, crítico, sostenible y eficiente. (STEM2, CD1, CD2, CD3, CD4)	3%	B8. G2,G3	CT1, CT2, CT4, CT5, CT6.	6.2.1 Utiliza dispositivos digitales como recurso de apoyo al área.	3%	Registro anecdótico	Heteroevaluación	3, 4 y PS3 (1ª y 2ª eval.)



6.3 Compartir los resultados de investigaciones o proyectos individuales vinculados a la actividad físico-deportiva, explicando y valorando el proceso llevado a cabo, empleando diferentes estrategias comunicativas y a través de diferentes formatos y medios. (CCL1, CD2, CPSAA5)	2%	B8. E6,E8. F7. G4,G5,G6	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT6.	6.3.1 Comparte sus proyectos empleando diferencias estrategias, formatos y medios.	2%	Proyecto	Heteroevaluación	PS3. (3ª eval.)
---	----	----------------------------------	----------------------------------	--	----	----------	------------------	--------------------



ANEXO I. CONTENIDOS DE EDUCACIÓN FÍSICA DE 5º DE ED. PRIMARIA

A. Vida activa y saludable.

- A.1. Salud física: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. Impacto de alimentos ultraprocesados y bebidas energéticas o azucaradas. Fundamentos de una dieta sana y equilibrada. Hábitos de alimentación y su repercusión sobre la salud y el ejercicio físico. Identificación de prácticas poco saludables en relación a la actividad física y al consumo de sustancias perjudiciales para la salud. Identificación de los efectos perjudiciales relacionados con un estilo de vida con ausencia de práctica de actividad física. Educación postural en acciones motrices específicas. Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo. Mejora de la condición física orientada a la salud.
- A.2. Salud mental: Consolidación y ajuste realista del autoconcepto, teniendo en cuenta la perspectiva de género. Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás mostrando una actitud crítica hacia el modelo estético-corporal socialmente vigente.
- A.3. Salud social: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. La exigencia del deporte profesional. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.

B. Organización y gestión de la actividad física.

- B.1. Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, competitivos y agonísticos.
- B.2. Actitudes consumistas en torno al equipamiento. Análisis crítico de la adquisición de material para la práctica físico-deportiva.
- B.3. Identificación de la frecuencia cardiaca y respiratoria y cálculo de la zona de trabajo óptimo. Adopción de ritmos e intensidades de esfuerzo acordes con una buena gestión de sus capacidades físicas.
- B.4. Valoración del esfuerzo personal en la actividad física y confianza en sus propias posibilidades.
- B.5. Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor, con autonomía y creatividad.
- B.6. Hábitos autónomos de higiene corporal en acciones cotidianas.
- B.7. Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado.
- B.8. Prevención de accidentes y lesiones en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma, dosificación del esfuerzo y recuperación. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás. Explica y reconoce las lesiones y deportivas más comunes.
- B.9. Actuaciones básicas ante accidentes y lesiones durante la práctica de actividades físicas. Posición lateral de seguridad. Conductas PAS (proteger, avisar, socorrer).
- B.10. Utilización de los medios de información y comunicación para la obtención de información y para la preparación, elaboración, grabación, presentación y divulgación de las composiciones, representaciones y trabajos, con unos contenidos estructurados y una presentación cuidada.

C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

- C.1. Toma de decisiones: Selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea



difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Selección de respuestas en función de una adecuada percepción selectiva: anticipación de las consecuencias sensoriales del movimiento. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones. Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.

- C.2. Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal (Conciencia y control del cuerpo. Interiorización y organización funcional del propio cuerpo: anticipación efectora.); Equilibrio estático y dinámico en situaciones de complejidad creciente; organización espacial (percepción de distancias y trayectoria, orientación en el espacio); temporal (simultaneidad y sucesión de acciones; organización temporal del movimiento: ajuste de una secuencia de acciones a un intervalo temporal determinado; anticipación de la organización temporal de un movimiento aplicada a los nuevos aprendizajes motrices) y espacio-temporal (ritmo, ajuste perceptivo en el envío y en la interceptación de trayectorias de móviles; direccionalidad del espacio; dominio de los cambios de orientación y de las posiciones relativas derivados de los desplazamientos propios y ajenos).
- C.3. Conocimiento de la influencia de la actividad física en el funcionamiento de los aparatos y sistemas básicos del cuerpo humano (circulatorio, respiratorio y locomotor).
- C.4. Capacidades condicionales: Identificación de las capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad) que intervienen en una actividad físico-deportiva. Acondicionamiento físico orientado a la mejora de la ejecución de las habilidades motrices. Mantenimiento de la flexibilidad, mejora de la resistencia y ejercitación globalizada de la fuerza y la velocidad. Capacidades físicas orientadas a la salud: resistencia cardiovascular, flexibilidad y fuerza-resistencia. Prevención de lesiones en la actividad física. Calentamiento, dosificación del esfuerzo y recuperación.
- C.5. Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: Aspectos principales. Asimilación de nuevas habilidades o combinaciones de las mismas y adaptación de las habilidades motrices adquiridas a contextos de práctica de complejidad creciente, lúdicos o deportivos, con eficiencia y creatividad. Resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos, desde un planteamiento de análisis previo a la acción.
- C.6. Creatividad motriz: Identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Ejecución de movimientos de progresiva dificultad con los segmentos corporales no dominantes en situaciones variables. Uso adecuado y creativo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.
- C.7. Acciones motrices (individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación-oposición): Individuales: Actividades atléticas (carreras de velocidad, carreras de larga duración, carreras de obstáculos, carreras de relevos, carreras por monte o montaña, salto de altura, salto de longitud, multisaltos, lanzamientos, etc.). Actividades gimnásticas (saltar, desplazarse, girar, equilibrar, coordinar, controlar gestos). Otras actividades (patinar, escalar, nadar, esquiar, tirar con arco, etc.). De oposición: Actividades de adversario (judo, esgrima, etc.), actividades de cancha dividida (tenis, bádminton, raquetas, indiana, tenis de mesa, etc.), actividades de muro o pared (frontón, pelota a mano, etc.). De cooperación y cooperación/oposición: Actividades de cooperación (acrosport, juegos cooperativos, desafíos físicos cooperativos, cuentos motores cooperativos, etc.). Actividades de



cooperación-oposición (juegos tradicionales, juegos en grupo, juegos alternativos, juegos y deportes modificados, los juegos de cancha dividida y los juegos de invasión).

D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

- D.1. Gestión emocional: ansiedad y situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión.
- D.2. Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.
- D.3. Concepto de fairplay o “juego limpio”.
- D.4. Identificación, abordaje y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia tanto en situaciones motrices surgidas en clase como en espectáculos deportivos y adopción de actitudes adecuadas para evitar comportamientos discriminatorios (discriminación por cuestiones de género, capacidad, competencia motriz, actitudes xenófobas, racistas o de índole sexista; abuso sexual o cualquier forma de violencia).
- D.5. Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que intervienen en el juego.

E. Manifestaciones de la cultura motriz.

- E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes como seña de identidad cultural. Juegos o deportes tradicionales de Castilla y León (Lucha leonesa, frontón, comba, rana, tanguilla...) y juegos emergentes (Numanball, Datchball, Goubak, Quiddith, Kinball).
- E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas complejas. Diferentes técnicas expresivas.
- E.3. Composiciones estéticas: iconografía, acroport, habilidades circenses, etc.
- E.4. Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo: juegos bailados, danzas lúdicas, danza creativa, danzas urbanas, danza improvisación, bailes y danzas del mundo y tradicionales de Castilla y León, coreografías grupales, etc. Movimientos en pareja o grupales en bailes y coreografías sencillos.
- E.5. Prácticas teatrales: juego dramático, mimo, clown, teatro de sombras, match de improvisación, etc.
- E.6. Fases del proceso creativo: solicitud a partir de un inductor, diversidad/variedad, enriquecimiento, elección individual o colectiva, producción y presentación ante los demás.
- E.7. Roles de trabajo: actor, coreógrafo, espectador, etc.
- E.8. 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.9. Deporte y perspectiva de género: sexismo en el deporte amateur y profesional.
- E.10. Deportes olímpicos y paralímpicos, historia e instituciones asociadas a los Juegos Olímpicos y Paralímpicos. Conocimiento del significado y alcance de acontecimientos y eventos deportivos.

F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno.

- F.1. Normas de uso: la educación vial desde la actividad física y deportiva. Movilidad segura, saludable y sostenible: diferenciación entre circulación por vías urbanas y carreteras.
- F.2. Transporte activo, seguro y sostenible: bicicletas, patines, patinetes. Actividades de adaptación al entorno urbano en el buen uso de la bicicleta, patines y monopatinos.
- F.3. Previsión de riesgos de accidente durante la práctica en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación. Principios de seguridad activa y pasiva.



- F.4. Consumo responsable: construcción y reutilización de materiales para la práctica motriz.
- F.5. Familiarización con materiales soporte (mapas, etc.).
- F.6. Gestión y regulación de la energía con el fin de llegar a buen término una actividad en el medio natural y urbano con economía y eficacia.
- F.7. Práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano: senderismo, rutas en BTT, acampadas, actividades de orientación, grandes juegos en la naturaleza, esquí nórdico, marcha, trepa, etc.
- F.8. Juegos y actividades deportivas en el medio natural y urbano: Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.
- F.9. Organización de las actividades: determinación de límites espaciales y temporales de las actividades/situaciones, anticipación de permisos oportunos, vigilancia de la climatología, preparación de mochilas dependiendo si son salidas cortas o largas, indumentaria apropiada, protocolo de accidentes, préstamo entre alumnado de material, realización previa de la ruta (confeccionar una presentación para informar de la ruta -ir sin ir-, planificación paradas), etc.
- F.10. Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física en el medio natural y urbano. Respeto del medio ambiente y sensibilización por su cuidado y mantenimiento sostenible.
- F.11. 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: la orientación y BTT, Duatlón, el esquí nórdico, etc.) 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. Instrumentos y dispositivos digitales.
- G.3. Fuentes de información relacionadas con el área.
- G.4. Integración responsable de las TIC en el proceso de búsqueda, análisis y selección y comunicación de información.
- G.5. Interacción oral adecuada en contextos informales, escucha activa, asertividad y empatía con las intervenciones de los demás.
- G.6. Producción escrita con orden, estructura y limpieza adecuada.
- G.7. Expresión y valoración 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.