

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS DE ETAPA

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- Competencias sociales y cívicas
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender
 - Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
 - Competencias sociales y cívicas
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- Competencias sociales y cívicas
 - Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- d) Conocer, comprender y respetar las diversas culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres, y la no discriminación de personas con discapacidad.
- Competencias sociales y cívicas
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- Comunicación lingüística
- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- Comunicación lingüística
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 - Competencias sociales y cívicas
 - Conciencia y expresiones culturales
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- Competencia digital
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- Conciencia y expresiones culturales
 - Competencias sociales y cívicas
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 - Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
 - Competencias sociales y cívicas
- l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
- Competencias sociales y cívicas
 - Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.
- Competencias sociales y cívicas

PROGRAMACIÓN DE LA UNIDAD 1

Octubre, noviembre, diciembre 

FUNDAMENTACIÓN

Mediante los contenidos y las actividades de esta unidad, los alumnos podrán reafirmar y ampliar sus aprendizajes relativos a la imagen corporal, las relaciones espaciales, las habilidades motrices y los aspectos expresivos del movimiento. Queremos integrar, de forma progresiva, las diferentes dimensiones de la motricidad humana con el objetivo de que adquieran un conocimiento reflexivo de su propio cuerpo y de sus posibilidades de acción.

METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Favorecer la actividad motriz espontánea y la participación.
Plantear el juego motor como forma de adquirir conocimientos.
Afirmar los conocimientos mediante actividades interdisciplinarias.

CONTENIDOS

Las partes del cuerpo. (1)
Los sentidos. (2)
Conceptos espaciales: «dentro» y «fuera». (3)
Conceptos espaciales: «arriba», «abajo», «delante» y «detrás». (4)
Conceptos espaciales: «cerca» y «lejos». (5)
Los segmentos corporales y sus posibilidades de movimiento y de habilidad: desplazamientos, saltos, lanzamientos y recepciones. (6)
Conceptos temporales: «rápido » y «lento». (7)
La expresividad de los gestos de la cara. (8)
Normas y hábitos de higiene corporal para el cuidado de la salud. (9)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer e identificar las distintas partes del cuerpo y referirlas a su propio cuerpo y al de los demás.
2. Distinguir e identificar los sentidos corporales.
3. Conocer las nociones espaciales de «dentro» y «fuera».
4. Conocer las nociones espaciales de «arriba», «abajo», «delante» y «detrás».
5. Conocer las nociones espaciales de «cerca» y «lejos».
6. Distinguir las diferentes formas de desplazamiento humano.
7. Distinguir las nociones temporales de «rápido» y «lento» referidas a los desplazamientos propios.

8. Reconocer la propia imagen y las posibilidades de expresión y de comunicación.
9. Adquirir nociones de higiene y de salud personal.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- 1.1. Conoce e identifica las distintas partes del cuerpo humano en sí mismo y en los demás.
- 2.1. Distingue e identifica los sentidos corporales.
- 3.1. Conoce las nociones espaciales de «dentro» y «fuera».
- 4.1. Conoce las nociones espaciales de «arriba», «abajo», «delante » y «detrás».
- 5.1. Conoce las nociones espaciales de «cerca» y «lejos».
- 6.1. Distingue las diferentes formas de desplazamiento humano.
- 7.1. Distingue las nociones temporales de «rápido» y «lento» referidas al desplazamiento propio.
- 8.1. Reconoce la propia imagen y sus posibilidades de expresión y de comunicación.
- 9.1. Adquiere nociones de higiene y de salud personal, y las aplica.

COMPETENCIAS

CONTENIDOS Y ACTIVIDADES ESPECIALMENTE DESTINADOS A DESARROLLARLAS

Comunicación lingüística

- Uso correcto de los términos referidos al conocimiento topológico del cuerpo.
- Análisis de la información contenida en la lámina sobre actividades físicas.
- Descripción oral de los sentidos sobre los que trabajan.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

- Todos los contenidos y las actividades relacionados con los conceptos espaciales de «dentro», «fuera», «arriba», «abajo», «delante», «detrás», «cerca» y «lejos».

Competencia digital

- Realización de actividades interactivas vinculadas a la unidad.

Aprender a aprender

- Aplicación de los conocimientos adquiridos sobre los gestos de la cara y prácticas en diferentes situaciones emocionales.

Competencias sociales y cívicas

- Valoración y aceptación de las reglas acordadas en los juegos.
- Aceptación de la imagen corporal.
- Valoración del trabajo de cooperación en la organización y el desarrollo de actividades físicas.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

- Desarrollo de actitudes de diálogo en actividades y juegos; aceptación y elaboración de normas de convivencia.
- Disposición para afrontar las tareas y los problemas con responsabilidad, mostrando iniciativa y creatividad.

Conciencia y expresiones culturales

- Valoración de los juegos como un patrimonio cultural.

PROGRAMACIÓN DE LA UNIDAD 2

Enero, febrero, marzo 

FUNDAMENTACIÓN

Como ya planteamos en la unidad anterior, el objetivo esencial de este curso es el conocimiento reflexivo del propio cuerpo, conocimiento que se deberá abordar de forma recurrente y progresiva. Avanzaremos recordando lo que aprendieron los alumnos en la primera unidad para centrar la atención en el equilibrio corporal y en la postura.

Nos introduciremos, también, en determinados aspectos sobre los que se viene trabajando desde la etapa infantil, haciendo que los alumnos comprendan que su cuerpo tiene «lados» y tratando de que descubran las dificultades que encuentran en uno u otro lado para realizar cualquier acción. Iremos integrando, así mismo, habilidades y destrezas, tanto con las manos como con los pies. Y culminaremos la unidad con conceptos de tipo expresivo, sin olvidar que en todas las unidades estarán siempre presentes los aspectos relativos a la salud.

METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Favorecer la actividad motriz espontánea y la participación.
Plantear el juego motor como forma de adquirir conocimientos.
Afirmar los conocimientos mediante actividades interdisciplinarias.

CONTENIDOS

- La postura correcta y sus beneficios. (1)
- Habilidades de equilibrio. (2)
- La lateralidad corporal. (3)
- Coordinaciones ojo-mano y ojo-pie. (4)
- La expresividad corporal. (5)

Normas y hábitos de higiene corporal para el cuidado de la salud. (6)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer la postura correcta y cuidar de mantenerla en todo momento.
2. Aprender y practicar distintos tipos de equilibrio.
3. Conocer, verificar y aplicar la noción de lateralidad.
4. Conocer y practicar la coordinación ojo-mano y ojo-pie.
5. Reconocer las posibilidades expresivas del cuerpo.
6. Adquirir hábitos de higiene corporal.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- 1.1. Conoce la postura correcta y trata de mantenerla en todo momento.
- 2.1. Conoce y practica distintos tipos de equilibrio.
- 3.1. Conoce la noción de lateralidad y la distingue en su propio cuerpo y en los demás.
- 4.1. Conoce y practica actividades coordinativas básicas ojo-mano y ojo-pie.
- 5.1. Reconoce y utiliza las posibilidades expresivas del cuerpo.
- 6.1. Adquiere hábitos de higiene corporal.

COMPETENCIAS

CONTENIDOS Y ACTIVIDADES ESPECIALMENTE DESTINADOS A DESARROLLARLAS

Comunicación lingüística

- Descripción oral de las formas en las que son capaces de equilibrarse.
- Uso correcto de términos relacionados con acciones de movimiento: lanzar, sostener, golpear, empujar, levantar.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

- Conteo de las veces que se caen haciendo equilibrios.
- Enumeración de la dificultad para mantener el equilibrio.
- Conteo de las veces que se cae el disco y de las veces que botan sin perder el balón.

Competencia digital

- Realización de actividades interactivas vinculadas a la unidad.

Aprender a aprender

- Explicación del uso de los objetos de higiene.
- Verificación, a través de la práctica, de cómo debe ser una postura correcta.
- Experimentación de las dificultades para mantener el equilibrio, dependiendo de los puntos de apoyo que utilicen.
- Experimentación de las habilidades de caminar, correr y saltar.

Competencias sociales y cívicas

- Práctica de actividades físicas colectivas para la adquisición de recursos de cooperación.

- Utilización de la actividad física para facilitar la relación, la integración y el respeto.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

- Trabajo en equipo, cooperando y asumiendo responsabilidades.
- Aceptación de las diferencias en la práctica de actividad física, así como de las posibilidades propias y ajenas.

Conciencia y expresiones culturales

- Conocimiento de la riqueza cultural mediante la práctica de diferentes juegos y danzas.
- Experimentación del lenguaje del cuerpo, valorando su importancia social y cultural como medio de expresión.

PROGRAMACIÓN DE LA UNIDAD 3

Abril, mayo, junio 

FUNDAMENTACIÓN

En la tercera unidad, los aspectos perceptivos del movimiento dan paso a un trabajo basado en el desarrollo motor. Estamos en la última etapa del curso, por lo que nos acercamos a acciones más complejas que los alumnos podrán resolver ya con mayor seguridad. La coordinación global, a través de los desplazamientos, los saltos y los giros, irá configurando sus habilidades básicas, y la coordinación ojo-mano les ayudará a resolver problemas de manipulación de objetos.

METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Favorecer la actividad motriz espontánea y la participación.
Plantear el juego motor como forma de adquirir conocimientos.
Afirmar los conocimientos mediante actividades interdisciplinarias.

CONTENIDOS

Las articulaciones más importantes y sus posibilidades de movimiento. (1)

La carrera, el salto y el giro; asimilación de las acciones motrices correspondientes. (2, 3, 4)

Las habilidades básicas de botar, lanzar y recibir, así como las situaciones espacio-temporales asociadas a cada una de ellas. (5)

Los conceptos temporales de «antes», «ahora» y después. (6)

El ritmo y la danza; sus posibilidades expresivas. (7)

La dieta equilibrada. (8)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer y verificar las articulaciones más importantes del cuerpo y sus posibilidades de movimiento.
2. Conocer y verificar la carrera como posibilidad de movimiento distinta de la marcha y asimilar los movimientos necesarios para realizarla.
3. Conocer y verificar el salto como posibilidad de movimiento distinta de la marcha y de la carrera, asimilando los movimientos necesarios para llevarlo a cabo.
4. Conocer y verificar el giro como posibilidad de movimiento distinta de las anteriores y asimilar los movimientos necesarios para realizarlo.
5. Aprender las habilidades básicas de botar, lanzar y recibir empleando diferentes elementos.
6. Verificar las situaciones temporales de «antes», «ahora» y «después», y referirlas a acciones de movimiento.
7. Descubrir el ritmo, asociándolo a diferentes acciones de movimiento corporal.
8. Descubrir la danza, asociándola a las capacidades expresivas personales.
9. Conocer el concepto de «dieta equilibrada».

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- 1.1. Conoce y distingue las articulaciones más importantes del cuerpo y sus posibilidades de movimiento.
- 2.1. Conoce y distingue la carrera como posibilidad de movimiento distinta de la marcha y asimila los movimientos necesarios.
- 3.1. Conoce y distingue el salto como posibilidad de movimiento distinta de la marcha y de la carrera, asimilando los movimientos necesarios.
- 4.1. Conoce y distingue el giro como posibilidad de movimiento distinta de las anteriores y asimila los movimientos necesarios.
- 5.1. Es capaz de ejecutar las habilidades básicas de botar, lanzar y recibir empleando distintos elementos.
- 6.1. Distingue las situaciones temporales de «antes», «ahora» y «después», y es capaz de referirlas a acciones de movimiento.
- 7.1. Conoce el ritmo y es capaz de asociarlo a diferentes acciones de movimiento corporal.
- 8.1. Conoce la danza espontánea, asociándola a las capacidades expresivas personales.
- 9.1. Entiende el concepto de «dieta equilibrada».

COMPETENCIAS

CONTENIDOS Y ACTIVIDADES ESPECIALMENTE DESTINADOS A DESARROLLARLAS

Comunicación lingüística

- Uso correcto de los términos referidos a las articulaciones.

- Definición y uso correcto de los conceptos de «correr», «saltar» y «girar».

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

- Conteo de las paradas que necesita realizar cuando corre.
- Capacidad de diferenciar los conceptos de «antes», «ahora» y «después».

Competencia digital

- Realización de actividades interactivas vinculadas a la unidad.

Aprender a aprender

- Utilización adecuada de los alimentos.
- Utilización de las articulaciones en las diferentes actividades sabiendo cuál es su función.
- Conocimiento de los mecanismos del salto y de la carrera, y su aplicación en situaciones diversas.

Competencias sociales y cívicas

- Respeto y aceptación de las reglas impuestas en los juegos.
- Valoración positiva del trabajo en equipo, sabiendo tanto ganar como perder.
- Utilización de la actividad física para facilitar la relación, la integración y el respeto.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

- Participación en las actividades, tomando decisiones y comportándose con responsabilidad.
- Capacidad de buscar soluciones a los problemas planteados y de llevarlas a la práctica.

Conciencia y expresiones culturales

- Valoración de las manifestaciones culturales de la motricidad humana (juegos tradicionales, danza).