

INFORMACIÓ FAMÍLIES DE PRIMÀRIA

La [Llei Organitzativa 2/2006, de 3 de maig, d'Educació, modificada per la Llei orgànica 3/2020, de 29 de desembre](#), proposa un enfocament basat en competències clau, centrat en l'aprenentatge contextualitzat i significatiu per a l'alumnat.

En aquest marc, les **situacions d'aprenentatge** són escenaris o contextos en els quals els estudiants apliquen els seus coneixements, habilitats, valors i actituds per a resoldre problemes reals o simulats, promovent un aprenentatge més actiu i connectat amb la vida quotidiana des d'una perspectiva competencial.

És un nou element curricular de la normativa i suposen un marc més ampli que organitza i estructura el contingut (sabers) de manera més extensa. Fomenten el treball en equip per a desenvolupar habilitats socials.

L'alumnat es posarà a prova per a resoldre reptes que es trobarà en el seu dia a dia com a ciutadà / ciutadana.

El [Decret 106/2022, de 5 d'agost, del Consell de la Generalitat Valenciana](#), estableix l'ordenació i el currículum de l'Educació Primària en la Comunitat Valenciana. Aquest decret s'emmarca dins de la normativa de la Llei orgànica 3/2020 (LOMLOE), que modifica la Llei orgànica d'Educació (LOE), i adapta el sistema educatiu valencià a les noves directrius establertes a nivell nacional. En ell es destaquen les situacions d'aprenentatge com a eines pedagògiques fonamentals.

Com s'indica a la normativa vigent, les **competències clau** són els acompliments que es consideren imprescindibles perquè l'alumnat pugui progressar amb garanties d'èxit, estes es concreten amb les **competències específiques** treballades a cada situació d'aprenentatge que s'avaluen mitjançant els **criteris d'avaluació** corresponents.

A continuació es presenta la informació de les situacions d'aprenentatge dissenyades per a cada àrea amb la relació de Competències Específiques, criteris d'avaluació competencial, sabers bàsics i tasques a desenvolupar en cadascuna d'elles i les seues relacions o connexions amb les competències clau.

L'avaluació competencial de cadascun dels criteris d'avaluació, es determina en **tres graus**:

- **ALT**: l'alumnat és autònom a l'hora de realitzar la tasca i si troba dificultats les resol autoregulant-se sense ajuda.
- **MITJÀ**: l'alumnat realitza les tasques amb ajuda per superar les dificultats.
- **BAIX**: l'alumnat presenta dificultats per realitzar les tasques inclús amb ajuda.

EDUCACIÓ FÍSICA

Les classe d'educació física van a implicar una metodologia cognitiva, activa i progressiva que parteix de l'experiència en la pràctica, de la competència motriu, així com de les demandes i suggeriments que anem a plantejar a l'alumnat. Es tindrà en compte les seues característiques, experiències i expectatives respecte al treball proposat.

Per tant, en les classes farem referència als següents aspectes:

- Globalitat i interdisciplinarietat
- Caràcter lúdic
- Aprenentatge significatiu
- Maximitzar el temps de compromís motor
- Treballar la salut com a contingut transversal específic.
- Ensenyament de valors de manera transversal
- Aprenentatge cooperatiu

RELACIÓ COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES AMB LES COMPETÈNCIES CLAU

[Decret 106/2022, de 5 d'agost, del Consell de la Generalitat Valenciana](#)

	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
CE1	X	X	X	X	X		X	
CE2	X	X	X		X		X	X
CE3	X	X	X		X		X	
CE4	X	X		X	X	X	X	X
CE5	X	X	X	X	X	X		X
CE6	X	X		X	X	X		

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 1: "LOOK YOUR BODY, IT'S MOVING!"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES		CRITERIS D'AVUACIÓ
2EF1: Identificar hàbits saludables bàsics en la vida quotidiana iniciant-se en l'activitat física regular 2EF2: Conèixer els elements fonamentals de la corporalitat i relacionar-los amb diferents accions motrius. 2EF3: Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, perceptiu-motrius i les habilitats motrius en contextos pròxims al centre a través de l'activitat física i el joc 2EF4: Participar en l'execució de propostes artístic-expressives amb aportacions estètiques i creatives pròpies de la cultura motriu a través de la utilització dels recursos expressius bàsics del cos i el moviment el joc.		2EF.1.3. Participar en jocs d'activació i volta a la calma, reconeixent la seua utilitat per a adaptar el cos a l'activitat física i evitar lesions. 2EF.1.4. Practicar activitat física, mitjançant la realització de rutines bàsiques d'exercicis i jocs que fomenten l'autoconeixement i una harmoniosa interacció. 2EF.2.1. Reconèixer les seues limitacions a l'hora de realitzar pràctiques esportives mostrant una disposició positiva cap a la pràctica física. 2EF.3.3. Experimentar reptes motrius senzills que impliquen les capacitats físiques bàsiques a través d'accions motrius individuals i de cooperació. 2EF.4.2. Expressar amb progressiva desinhibició emocions i sentiments, que enriqueixen la seua identitat emocional i personal, a través del moviment
SABERS BÀSICS	Parts del cos: esquelet i musculatura Jocs individuals i col·lectius, sensorials, simbòlics, psicomotrius i manipulatius Les capacitats físiques bàsiques en l'àmbit lúdic i l'activitat física.	

	Consciència i control de l'esquema corporal i la lateralitat. Percepció i estructuració espai temporal. Combinació d'habilitats i creativitat motriu. Combinació general i segmentària Autoconcepte i autoregulació. Fortaleses i debilitats
PRODUCTE INTERMEDI	L'alumnat realitzarà una seqüenciació d'activitats progressives on farem: 1. Presentació de la situació d'aprenentatge i què anem a treballar: lateralitat, esquema corporal i percepció espai-temporal 2. Jocs per conèixer les parts del cos, els segments i vocabulari en anglès. 3. Relaxació, respiració i concentració 4. Jocs on posem en pràctica l'aparell motor
PRODUCTE FINAL	Mural de mandales: L'alumnat s'organitza en xicotets grups i gran grup per a per mandales nadalenques. Una vegada fet el muntatge quedarà exposat pel centre durant les setmanes prèvies a Nadal. A més a més es realitzaran reptes motrius individuals motrius on reflexionarem les fortalees de cadascú/una.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 2: "BALANCES ON THE TRACKS"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ
2EF2: Conèixer els elements fonamentals de la corporalitat i relacionar-los amb diferents accions motrius. 2EF3: Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, perceptiu-motrius i les habilitats motrius en contextos pròxims al centre a través de l'activitat física i el joc 2EF4: Participar en l'execució de propostes artístic-expressives amb aportacions estètiques i creatives	2EF.3.1. Executar desplaçaments, salts, girs i altres accions motrius de manera coordinada, facilitant el desenvolupament motriu en situacions controlades de joc i activitat física en entorns estables i coneguts, a través d'accions motrius individuals i de cooperació. 2EF.2.3. Adoptar decisions en contextos de pràctica motriu de manera ajustada segons les circumstàncies.

pròpies de la cultura motriu a través de la utilització dels recursos expressius bàsics del cos i el moviment el joc.	2EF.3.4. Participar en jocs que impliquen accions motrius individuals i de cooperació, per mitjà de la identificació dels principals valors socials i culturals associats als jocs. 2EF.4.1. Reproduir mitjançant propostes escèniques, coreogràfiques, balls i danses les possibilitats comunicatives del llenguatge corporal.
SABERS BÀSICS	Higiene postural Capacitats físiques bàsiques en l'àmbit lúdic i l' activitat física Equilibri estàtic i dinàmic Percepció i estructuració espai temporal Identificació i expressió d'emocions i sentiments Jocs circenses Jocs d'equilibris, malabars i habilitats gimnàstiques Pràctiques lúdiques i participatives. Motivació extrínseca
PRODUCTE INTERMEDI	En aquesta situació d'aprenentatge es pretén que l'alumnat millore les seues habilitats motrius i psicomotores, especialment de l'equilibri. La incorporació de jocs d'equilibri suposen una ferramenta divertida i efectiva per tal de desenvolupar habilitats motores, de coordinació i concentració. Durant les següents sessions l'alumnat prendrà consciència i control del seu equilibri mitjançant diferents materials propostes i en diferents parts de l'escola.
PRODUCTE FINAL	Una vegada superen reptes i nivells d' equilibris prepararan una xicoteta mostra a la resta de classe en el pati sobre els sabers adquirits com si foren equilibristes d'un circ.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 3: "WE MOVE COOL WITH JUMPS AND TURNS"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ
CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptiu motrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc. CE5: Participar activament en l'exploració del patrimoni natural i cultural de l'entorn, a través d'activitats físiques i artístic-expressives guiades, adoptant mesures de responsabilitat individuals i col·lectives que afavorisquen la pràctica segura i respectuosa amb el mitjà motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc	3EF.2.3. Mostrar un progressiu control corporal adequat a diferents contextos i tipus d'accions motrius. 3EF.3.1. Executar desplaçaments, salts, girs i altres accions motrius de manera coordinada, facilitant el desenvolupament motriu en situacions controlades de joc i activitat física en entorns estables i coneguts, a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició 3EF.3.3. Experimentar reptes motrius senzills que impliquen les capacitats físiques bàsiques a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc 3EF.5.1. Dur a terme activitats físiques i artístic-expressives en el medi natural o entorns no habituals de manera guiada i controlada, coneixent les tècniques adequades 3EF.5.2. Identificar mesures de seguretat i accions per a la conservació del mitjà mitjançant la participació en les activitats inclusives en l'entorn.
SABERS BÀSICS	Espais de joc i oci en el centre Equilibri estàtic i dinàmic Percepció i estructuració espai-temporal Coordinació general i segmentària Pràctiques lúdiques i participatives. Motivació extrínseca Jocs d'equilibri i psicomotors

	Percepció i estructuració espai-temporal Jocs cooperatius i espais coeducatius
PRODUCTE INTERMEDI	Anem a treballar diferents situacions i propostes de salts i girs amb combes i diferents recursos que disposa el centre. Ens centrarem en els salts d'amplitud horitzontal, percepció espacial, rodaments en eix longitudinal i transversal, jocs grupals, i experimentació amb la comba.
PRODUCTE FINAL	La proposta final serà que l'alumnat en xicotets grups siga capaç d'organitzar un circuit de salts i girs treballats a les sessions. Una vegada el tinga organitzat el presentarà a la resta de companys/es i el realitzarà tota la classe.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 4: "WE WORK AND ENJOY IN GROUP"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ
CE1: Identificar i incorporar hàbits saludables bàsics en la vida quotidiana, desenvolupant un estil de vida actiu, a través de l'activitat física regular i adequada CE2: Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3: Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc. CE4: Participar en la ejecución de propuestas artístico-expresivas con aportaciones estéticas y creativas propias de la cultura motriz a través de la utilización de los recursos	3EF.1.4. Iniciar-se en l'hàbit de practicar activitat física, a través de la realització de rutines bàsiques d'exercicis i jocs que fomenten l'autoconeixement i una harmoniosa. 3EF.2.3. Mostrar un progressiu control corporal adequat a diferents contextos i tipus d'accions motrius. 3EF.3.1. Executar desplaçaments, salts, girs i altres accions motrius de manera coordinada, facilitant el desenvolupament motriu en situacions controlades de joc i activitat física en entorns estables i coneguts, a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició 3EF.3.3. Experimentar reptes motrius senzills que impliquen les capacitats físiques bàsiques mitjançant accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc. 3EF.4.3. Participar activament en muntatges artístics senzills i guiats, fent ús dels recursos expressius del cos i del moviment.

expresivos básicos del cuerpo y el movimiento	
SABERS BÁSICS	Regulació emocional Interacció social en situacions motrius i en jocs Respecte i acceptació de la diversitat de les característiques personals Tractament positiu i gestió de la competitivitat. Jocs cooperatius. Teball cooperatiu: diàleg i reflexió Conductes inclusives en situacions motrius basades en la convivència i la no discriminació per qüestions de gènere, racials, capacitat física o competència motriu.
PRODUCTE INTERMEDI	En aquesta situació d'aprenentatge es planteja diferents jocs i situacions de treball cooperatiu, col·laboratiu i en grup. Vivim en una societat diversa en la qual necessitem ajudar-nos per tal d'aconseguir diferents objectius d'èxit. La cooperació mitjançant el joc fa que l'alumnat pugui sentir-se part d'un equip, autorregule les seues emocions i gestione la competitivitat cap a una mirada positiva. El més important en aquestes sessions serà el respecte i la interacció socials en situacions motrius. Per tal d'arribar a aquests propòsits es plantegen activitats on tot el grup s'ha de sentir una peça important del grup i per tant, ha de comprometre's a esforçar-se per tal de gaudir-les i aconseguir els propòsits.
PRODUCTE FINAL	Es proposa en aquesta situació d'aprenentatge la participació de tot el grup per a representar diferents contes motors i reptes grupals.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 5: "Games of today and always"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ
2EF3: Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, perceptiu-motrius i les habilitats motrius en contextos pròxims al centre a través de l'activitat física i el joc	2EF.3.1. Executar desplaçaments, salts, girs i altres accions motrius de manera coordinada, facilitant el desenvolupament motriu en situacions controlades de joc i activitat física en entorns estables i coneguts, a través d'accions motrius individuals i de cooperació

2EF5: Participar activament en l'exploració del patrimoni natural i cultural de l'entorn, a través d'activitats físiques i artístic-expressives guiades, adoptant mesures de responsabilitat individuals i col·lectives que afavorisquen la pràctica segura i respectuosa amb el mitjà 2EF6: Identificar i utilitzar, de forma guiada, recursos tecnològics relacionats amb l'activitat física i la salut, utilitzant-los de manera responsable i segura, sota la supervisió de l'entorn familiar i escolar.	2EF.3.4. Participar en jocs que impliquen accions motrius individuals i de cooperació, per mitjà de la identificació dels principals valors socials i culturals associats als jocs. 2EF.5.3. Conèixer i reflexionar sobre activitats físiques i artístic-expressives del patrimoni cultural 2EF.6.2. Practicar de manera guiada amb algunes aplicacions tecnològiques vinculades a reptes motors i jocs.
SABERS BÀSICS	Les capacitats físiques bàsiques en l'àmbit lúdic i l'activitat física. Jocs i activitats físic-esportives igualitaris com a pràctica social saludable front a hàbits nocius Tractament positiu i gestió de la competitivitat. Jocs cooperatius Jocs alternatius i jocs modificats Normes i regles consensuades en situacions de joc Jocs tradicionals, populars i jocs del món
PRODUCTE INTERMEDI	En aquesta situació d'aprenentatge es pretén que l'alumnat prenga consciència de diferents jocs populars i tradicionals que han format part no sols del patrimoni cultural de la Comunitat Valenciana, si bé també del patrimoni d'Espanya i el patrimoni d'altres cultures. L'objectiu és presentar, jugar i coneixes la història dels jocs més representatius de cada lloc a més d'observar d'on venen, perquè jugaven a això, quins materials

	utilitzaven. En tot moment reflexionarem sobre els jocs que juguen hui i quines similituds i diferències hi troben. Per últim afegir que de manera transversal continuarem treballant la coeducació, la igualtat, l'esforç i la inclusió en cada joc proposat.
PRODUCTE FINAL	Gimcana de jocs i recerca de fotografia de l'alumnat jugant i fotografies antigues + Elaboració de cartells en grups de tres alumnes. Exposició i reflexió dels cartells

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 6: "LIGHTS, CAMERA AND ACTION!"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ
CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptiu motrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc. CE4: Participar en la ejecución de propuestas artístico-expresivas con aportaciones estéticas y creativas propias de la cultura motriz a través de la utilización de los recursos expresivos básicos del cuerpo y el movimiento CE5: Participar activament en l'exploració del patrimoni natural i cultural de l'entorn, a través d'activitats físiques i artístic-expressives guiades, adoptant	3EF.2.3. Mostrar un progressiu control corporal adequat a diferents contextos i tipus d'accions motrius. 3EF.3.3. Experimentar reptes motrius senzills que impliquen les capacitats físiques bàsiques a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc 3EF.4.1. Explorar les possibilitats comunicatives del llenguatge corporal, participant en dinàmiques guiades d'iniciació a propostes escèniques, coreogràfiques, balls i danses. 3EF.4.3. Participar activament en muntatges artístics senzills i guiats, fent ús dels recursos expressius del cos i del moviment. 3EF.5.1. Dur a terme activitats físiques i artístic-expressives en el medi natural o entorns no habituals de manera guiada i controlada, coneixent les tècniques adequades

mesures de responsabilitat individuals i col·lectives que afavorisquen la pràctica segura i respectuosa amb el mitjà motriu individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc	
SABERS BÀSICS	Les capacitats físiques bàsiques en l'àmbit lúdic i l'activitat física. Consciència i control de l'esquema corporal i la lateralitat. Combinació d'habilitats i creativitat motriu. Propostes coreogràfiques individuals i grupals amb intenció estètica i expressiva El llenguatge comunicatiu no verbal: el gest, la mímica i la dansa creativa. Dramatitzacions senzilles guiades. Activitats rítmiques expressives amb suport musical i sense.
PRODUCTE INTERMEDI	En aquesta situació d'aprenentatge es pretén que l'alumnat siga capaç de crear una coreografia mitjançant ritme i expressió corporal. El cos representa un mitjà d'expressió per a l'alumnat, per la qual cosa s'ha de potenciar aquesta capacitat d'expressió corporal en qualsevol resposta motriu dirigida al coneixement i utilització del propi cos. No s'ha de passar per alt, que en funció del que el xiquet percep, adoptarà els seus moviments, reestructurarà la consciència del seu propi cos i de les seves possibilitats, construint d'aquesta manera les nocions espai-temporals. Aquestes s'orienten a: - La consolidació dels conceptes topològics bàsics. - A l'espai immediat, respecte a si mateix, als altres i als objectes. - Els elements rítmics i els temporals (abans-després, seqüències simples, ritmes bàsic), adequant el moviment corporal als mateixos Per a aconseguir aquests objectius és necessari que l'alumnat practique diferents formes d'expressió amb el seu cos i després en grup mitjançant jocs i balls.

PRODUCTE FINAL	Com a objectiu final es realitzarà una interpretació del temps històric que estan treballant al llarg del curs en el projecte interdisciplinar de l'escola així com una dansa que es mostrarà a tota l'escola a l'hora del pati.
----------------	---

INFORMACIÓ FAMÍLIES DE PRIMÀRIA

La [Llei Organització 2/2006, de 3 de maig, d'Educació, modificada per la Llei orgànica 3/2020, de 29 de desembre](#), proposa un enfocament basat en competències clau, centrat en l'aprenentatge contextualitzat i significatiu per a l'alumnat.

En aquest marc, les **situacions d'aprenentatge** són escenaris o contextos en els quals els estudiants apliquen els seus coneixements, habilitats, valors i actituds per a resoldre problemes reals o simulats, promovent un aprenentatge més actiu i connectat amb la vida quotidiana des d'una perspectiva competencial.

És un nou element curricular de la normativa i suposen un marc més ampli que organitza i estructura el contingut (sabers) de manera més extensa. Fomenten el treball en equip per a desenvolupar habilitats socials.

L'alumnat es posarà a prova per a resoldre reptes que es trobarà en el seu dia a dia com a ciutadà / ciutadana.

El [Decret 106/2022, de 5 d'agost, del Consell de la Generalitat Valenciana](#), estableix l'ordenació i el currículum de l'Educació Primària en la Comunitat Valenciana. Aquest decret s'emmarca dins de la normativa de la Llei orgànica 3/2020 (LOMLOE), que modifica la Llei orgànica d'Educació (LOE), i adapta el sistema educatiu valencià a les noves directrius establertes a nivell nacional. En ell es destaquen les situacions d'aprenentatge com a eines pedagògiques fonamentals.

Com s'indica a la normativa vigent, les **competències clau** són els acompliments que es consideren imprescindibles perquè l'alumnat pugui progressar amb garanties d'èxit, estes es concreten amb les **competències específiques** treballades a cada situació d'aprenentatge que s'avaluen mitjançant els **criteris d'avaluació** corresponents.

A continuació es presenta la informació de les situacions d'aprenentatge dissenyades per a cada àrea amb la relació de Competències Específiques, criteris d'avaluació competencial, sabers bàsics i tasques a desenvolupar en cadascuna d'elles i les seues relacions o connexions amb les competències clau.

L'avaluació competencial de cadascun dels criteris d'avaluació, es determina en **tres graus**:

- **ALT**: l'alumnat és autònom a l'hora de realitzar la tasca i si troba dificultats les resol autoregulant-se sense ajuda.
- **MITJÀ**: l'alumnat realitza les tasques amb ajuda per superar les dificultats.
- **BAIX**: l'alumnat presenta dificultats per realitzar les tasques inclús amb ajuda.

EDUCACIÓ FÍSICA

Les classe d'educació física van a implicar una metodologia cognitiva, activa i progressiva que parteix de l'experiència en la pràctica, de la competència motriu, així com de les demandes i suggeriments que anem a plantejar a l'alumnat. Es tindrà en compte les seues característiques, experiències i expectatives respecte al treball proposat.

Per tant, en les classes farem referència als següents aspectes:

- Globalitat i interdisciplinarietat
- Caràcter lúdic
- Aprenentatge significatiu
- Maximitzar el temps de compromís motor
- Treballar la salut com a contingut transversal específic.
- Ensenyament de valors de manera transversal
- Aprenentatge cooperatiu

RELACIÓ COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES AMB LES COMPETÈNCIES CLAU

[Decret 106/2022, de 5 d'agost, del Consell de la Generalitat Valenciana](#)

	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
CE1	X	X	X	X	X		X	
CE2	X	X	X		X		X	X
CE3	X	X	X		X		X	
CE4	X	X		X	X	X	X	X
CE5	X	X	X	X	X	X		X
CE6	X	X		X	X	X		

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 1: "MOVE YOUR BODY AND LOOK THE SPACE"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES		CRITERIS D'AVALUACIÓ
CE1. Identificar i incorporar hàbits saludables bàsics en la vida quotidiana, desenvolupant un estil de vida actiu, a través de l'activitat física regular i adequada. CE2. Mostrar consciència y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc.		3EF.1.3. Executar les fases d'activació i volta a la calma relacionades amb la condició física, a través de rutines en les activitats físiques quotidianes. 3EF.1.2. Incorporar progressivament mesurades d'higiene postural i de prevenció d'accidents. 3EF.2.3. Mostrar un progressiu control corporal adequat a diferents contextos i tipus d'accions motrius. 3EF.3.1. Executar desplaçaments, salts, girs i altres accions motrius de manera coordinada, facilitant el desenvolupament motriu en situacions controlades de joc i activitat física en entorns estables i coneguts, a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició
SABERS BÀSICS	Factors que influeixen en la cura del cos. Autoconcepte i autoregulació. Fortaleses i debilitats. Rutines d'activació, calfament i tornada a la calma. Consciència i control de l'esquema corporal i la lateralitat. Percepció i estructuració espai-temporal. Combinació d'habilitats i creativitat motriu. Tractament positiu i gestió de la competitivitat. Jocs cooperatius.	
PRODUCTE INTERMEDI	L'alumnat realitzarà una seqüenciació d'activitats progressives on farem: 1. Presentació de la situació d'aprenentatge i què anem a treballar: lateralitat, esquema corporal i percepció espai-temporal 2. L'alumnat experimentarà amb diferents materials les propostes motrius que es plantegen de manera individual, en xicotets grups i en grans grups. 3. Es proposen reptes, circuits i jocs de cooperació per a consolidar les habilitats motrius	

	4. L'alumnat reflexiona sobre tot allò que hem treballat i en xicotets grups revisa una activitat per a presentar a la resta del classe.
PRODUCTE FINAL	Gymkhana d'habilitats: En xicotets grups s'especialitzen en una habilitat motriu treballada a classe i expliquen entre tots/es un joc a la resta de companys/es. Cada grup ha de preparar una presentació on s'indiqui els segments corporals treballats, les habilitats psicomotrius, les regles del joc i una explicació de per què és una activitat saludable a nivell físic i mental.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 2: "PIRATES BALANCE IN GROUP"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc. CE4: Participar en la ejecución de propuestas artístico-expresivas con aportaciones estéticas y creativas propias de la cultura motriz a través de la utilización de los recursos expresivos básicos del cuerpo y el movimiento	3EF.2.3. Mostrar un progressiu control corporal adequat a diferents contextos i tipus d'accions motrius. 3EF.3.1. Executar desplaçaments, salts, girs i altres accions motrius de manera coordinada, facilitant el desenvolupament motriu en situacions controlades de joc i activitat física en entorns estables i coneguts, a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició 3EF.4.1. Explorar les possibilitats comunicatives del llenguatge corporal, participant en dinàmiques guiades d'iniciació a propostes escèniques, coreogràfiques, balls i danses.
SABERS BÀSICS	Les capacitats físiques bàsiques en l'àmbit lúdic i l'activitat física. Consciència i control de l'esquema corporal i la lateralitat. Percepció i estructuració espai-temporal. Combinació d'habilitats i creativitat motriu. Combinació general i segmetaria Jocs circenses Autoconcepte i autorregulació. Fortaleses i debilitats

PRODUCTE INTERMEDI	L'alumnat realitzarà una seqüenciació d'activitats progressives on farem: 1. Presentació de la situació d'aprenentatge i què anem a treballar: equilibris, salts i girs. 2. L'alumnat experimentarà amb diferents materials les propostes motrius que es plantegen de manera individual, en xicotets grups i en grans grups. (equilibris amb diferents materials i en diferents espais de l'escola) 3. Es proposen reptes, circuits i jocs de cooperació per a consolidar les habilitats motrius 4. Preparació per grups d'una mostra d'Acrosport on hauran de treballar: l'expressió corporal, l'expressió artística i el treball en grup.
PRODUCTE FINAL	Mostra d'equilibris d'Acrosport a la resta de l'escola: L'alumnat exhibeix per grups diferents postures d'equilibri que han elaborat de manera creativa. Durant les sessions de pràctica tindran en compte l'escenari, la música, 5 postures d'equilibris grupals, varies expressions musicals i la decoració artística de l'escenari.

SITUACIÓ D'APRENTATGE 3: "JIP GAMES"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ
CE1: Identificar i incorporar hàbits saludables bàsics en la vida quotidiana, desenvolupant un estil de vida actiu, a través de l'activitat física regular i adequada CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc. CE5: Participar activament en l'exploració del patrimoni natural i	3EF.1.4. Iniciar-se en l'hàbit de practicar activitat física, a través de la realització de rutines bàsiques d'exercicis i jocs que fomenten l'autoconeixement. 3EF.2.3. Mostrar un progressiu control corporal adequat a diferents contextos i tipus d'accions motrius. 3EF.3.1. Executar desplaçaments, salts, girs i altres accions motrius de manera coordinada, facilitant el desenvolupament motriu en situacions controlades de joc i activitat física en entorns estables i coneguts, a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició 3EF.3.3. Experimentar reptes motrius senzills que impliquen les capacitats físiques bàsiques a través d'accions motrius individuals, de cooperació,

cultural de l'entorn, a través d'activitats físiques i artístic-expressives guiades, adoptant mesures de responsabilitat individuals i col·lectives que afavorisquen la pràctica segura i respectuosa amb el mitjà motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc	d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc 3EF.5.1. Dur a terme activitats físiques i artístic-expressives en el medi natural o entorns no habituals de manera guiada i controlada, coneixent les tècniques adequades 3EF.5.2. Identificar mesures de seguretat i accions per a la conservació del mitjà mitjançant la participació en les activitats inclusives en l'entorn.
SABERS BÀSICS	Consciència de les possibilitats i limitacions Rutines d'activació, calfament i tornada a la calma Coordinació general i segmentària Jocs i activitat físico-esportiva igualitària com a pràctica saludable front a hàbits nocius Jocs cooperatius. Jocs alternatius. Jocs modificats Resolució de problemes en situacions motrius Estratègies de progressió, col·laboració, coordinació i cooperació Gestió de la competitivitat Percepció i estructuració espai-temporal Jocs cooperatius i espais coeducatius El valor del diàleg i la reflexió Interacció eficient i sostenible amb el entorn
PRODUCTE INTERMEDI	Anem a treballar jocs cooperatius, tradicionls i internacionals
PRODUCTE FINAL	Interacció amb Juanjo Bendicho y Roberto Navarro sobre els jocs que hem jugat (Colpbol y Datchball). Es pretén que l'alumnat reflexione sobre la creació de nous jocs i esports, la cooperació, la inclusió.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 4: "We cooperate to be better"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ

CE1: Identificar i incorporar hàbits saludables bàsics en la vida quotidiana, desenvolupant un estil de vida actiu, a través de l'activitat física regular i adequada CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d' un plantejament crític. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc. CE4: Participar en la ejecución de propuestas artístico-expresivas con aportaciones estéticas y creativas propias de la cultura motriz a través de la utilización de los recursos expresivos básicos del cuerpo y el movimiento	3EF.1.4. Iniciar-se en l'hàbit de practicar activitat física, a través de la realització de rutines bàsiques d'exercicis i jocs que fomenten l'autoconeixement i una harmoniosa. 3EF.2.3. Mostrar un progressiu control corporal adequat a diferents contextos i tipus d'accions motrius. 3EF.3.1. Executar desplaçaments, salts, girs i altres accions motrius de manera coordinada, facilitant el desenvolupament motriu en situacions controlades de joc i activitat física en entorns estables i coneguts, a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició 3EF.3.3. Experimentar reptes motrius senzills que impliquen les capacitats físiques bàsiques mitjançant accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc. 3EF.4.3. Participar activament en muntatges artístics senzills i guiats, fent ús dels recursos expressius del cos i del moviment.
SABERS BÀSICS	Consciència de les possibilitats i limitacions personals. Respecte i acceptació de la diversitat de les característiques personals Les capacitats físiques bàsiques en l'àmbit lúdic i l'activitat física. Jocs i activitats físic-esportives igualitaris com a pràctica social saludable front a hàbits nocius Tractament positiu i gestió de la competitivitat. Jocs cooperatius. Teball cooperatiu: diàleg i reflexió Conductes inclusives en situacions motrius basades en la convivència i la no discriminació per qüestions de gènere, racials, capacitat física o competència motriu. Normes i regles consensuades en situacions de joc Ritme i cos en moviment

PRODUCTE INTERMEDI	En aquesta situació d'aprenentatge es planteja diferents jocs i situacions de treball cooperatiu, col·laboratiu i en grup. Vivim en una societat diversa en la qual necessitem ajudar-nos per tal d'aconseguir diferents objectius d'èxit. La cooperació mitjançant el joc fa que l'alumnat pugua sentir-se part d'un equip, autorregule les seues emocions i gestione la competitivitat cap a una mirada positiva. El més important en aquestes sessions serà el respecte i la interacció socials en situacions motrius. Per tal d'arribar a aquests propòsits es plantegen activitats on tot el grup s'ha de sentir una peça important del grup i per tant, ha de comprometre's a esforçar-se per tal de gaudir-les i aconseguir els propòsits.
PRODUCTE FINAL	L'última activitat que es proposa després d'haver treballat aquests aspectes és crear una situació rítmica amb material esportiu simulant una "mascletà fallera" en grups xicotets os s'hauran d'organitzar per tal de crear una composició harmònica, una adequada selecció de material i una posta en escena.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 5: "Games of today and always"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ
CE1: Identificar i incorporar hàbits saludables bàsics en la vida quotidiana, desenvolupant un estil de vida actiu, a través de l'activitat física regular i adequada CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc. CE5: Participar activament en l'exploració del patrimoni natural i	3EF.1.4. Iniciar-se en l'hàbit de practicar activitat física, a través de la realització de rutines bàsiques d'exercicis i jocs que fomenten l'autoconeixement. 3EF.2.3. Mostrar un progressiu control corporal adequat a diferents contextos i tipus d'accions motrius. 3EF.3.1. Executar desplaçaments, salts, girs i altres accions motrius de manera coordinada, facilitant el desenvolupament motriu en situacions controlades de joc i activitat física en entorns estables i coneguts, a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició 3EF.3.3. Experimentar reptes motrius senzills que impliquen les capacitats físiques bàsiques a través d'accions motrius individuals, de cooperació,

cultural de l'entorn, a través d'activitats físiques i artístic-expressives guiades, adoptant mesures de responsabilitat individuals i col·lectives que afavorisquen la pràctica segura i respectuosa amb el mitjà motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc	d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc 3EF.5.1. Dur a terme activitats físiques i artístic-expressives en el medi natural o entorns no habituals de manera guiada i controlada, coneixent les tècniques adequades 3EF.5.2. Identificar mesures de seguretat i accions per a la conservació del mitjà mitjançant la participació en les activitats inclusives en l'entorn.
SABERS BÀSICS	Consciència de les possibilitats i limitacions Rutines d'activació, calfament i tornada a la calma Coordinació general i segmentària Jocs i activitat físico-esportiva igualitària com a pràctica saludable front a hàbits nocius Jocs cooperatius. Jocs alternatius. Jocs modificats Resolució de problemes en situacions motrius Estratègies de progressió, col·laboració, coordinació i cooperació Gestió de la competitivitat Percepció i estructuració espai-temporal Jocs cooperatius i espais coeducatius El valor del diàleg i la reflexió Interacció eficient i sostenible amb el entorn
PRODUCTE INTERMEDI	En aquesta situació d'aprenentatge es pretén que l'alumnat prenga consciència de diferents jocs populars i tradicionals que han format part no sols del patrimoni cultural de la Comunitat Valenciana, si bé també del patrimoni d'Espanya i el patrimoni d'altres cultures. L'objectiu és presentar, jugar i conèixer la història dels jocs més representatius de cada lloc a més d'observar d'on venen, perquè jugaven a això, quins materials utilitzaven. En tot moment reflexionarem sobre els jocs que juguen hui i quines similituds i diferències hi troben.

	Per últim afegir que de manera transversal continuarem treballant la coeducació, la igualtat, l'esforç i la inclusió en cada joc proposat.
PRODUCTE FINAL	La finalitat d'aquesta situació és que l'alumnat sàpiga explicar les regles d'un joc tant a nivell escrit (parts de com explicar un joc) com a nivell oral i que a l'hora del pati creen postes de jocs tradicionals perquè l'alumnat de primer segon puga anar a jugar.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 6: "Just dance: Move, rythm and enjoy!"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ
CE1: Identificar i incorporar hàbits saludables bàsics en la vida quotidiana, desenvolupant un estil de vida actiu, a través de l'activitat física regular i adequada CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc. CE5: Participar activament en l'exploració del patrimoni natural i cultural de l'entorn, a través d'activitats físiques i artístic-expressives guiades, adoptant mesures de responsabilitat individuals i col·lectives que	3EF.1.4. Iniciar-se en l'hàbit de practicar activitat física, a través de la realització de rutines bàsiques d'exercicis i jocs que fomenten l'autoconeixement. 3EF.2.3. Mostrar un progressiu control corporal adequat a diferents contextos i tipus d'accions motrius. 3EF.3.1. Executar desplaçaments, salts, girs i altres accions motrius de manera coordinada, facilitant el desenvolupament motriu en situacions controlades de joc i activitat física en entorns estables i coneguts, a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició 3EF.3.3. Experimentar reptes motrius senzills que impliquen les capacitats físiques bàsiques a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc 3EF.5.1. Dur a terme activitats físiques i artístic-expressives en el medi natural o entorns no habituals de manera guiada i controlada, coneixent les tècniques adequades 3EF.5.2. Identificar mesures de

afavorisquen la pràctica segura i respectuosa amb el mitjà motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc	seguretat i accions per a la conservació del mitjà mitjançant la participació en les activitats inclusives en l'entorn.
SABERS BÀSICS	Consciència de les possibilitats i limitacions Rutines d'activació, calfament i tornada a la calma Coordinació general i segmentària Jocs i activitat físico-esportiva igualitària com a pràctica saludable front a hàbits nocius Jocs cooperatius. Jocs alternatius. Jocs modificats Resolució de problemes en situacions motrius Estratègies de progressió, col·laboració, coordinació i cooperació Gestió de la competitivitat Percepció i estructuració espai-temporal Jocs cooperatius i espais coeducatius El valor del diàleg i la reflexió Interacció eficient i sostenible amb el entorn
PRODUCTE INTERMEDI	En aquesta situació d'aprenentatge es pretén que l'alumnat siga capaç de crear una coreografia mitjançant ritme i expressió corporal. El cos representa un mitjà d'expressió per a l'alumnat, per la qual cosa s'ha de potenciar aquesta capacitat d'expressió corporal en qualsevol resposta motriu dirigida al coneixement i utilització del propi cos. No s'ha de passar per alt, que en funció del que el xiquet percep, adoptarà els seus moviments, reestructurarà la consciència del seu propi cos i de les seves possibilitats, construint d'aquesta manera les nocions espai-temporals. Aquestes s'orienten a: - La consolidació dels conceptes topològics bàsics. - A l'espai immediat, respecte a si mateix, als altres i als objectes. - Els elements rítmics i els temporals (abans-després, seqüències simples, ritmes bàsic), adequant el moviment corporal als mateixos

	Per a aconseguir aquests objectius és necessari que l'alumant practique diferents formes d'expressió amb el seu cos i després en grup mitjançant jocs i balls.
PRODUCTE FINAL	Com a objectiu final es realitzarà una interpretació de l'edat romana (temps històric que aquest curs està treballant al llarg del curs en el projecte interdisciplinar de l'escola) així com una dansa que es mostrarà a tota l'escola a l'hora del pati.

INFORMACIÓ FAMÍLIES DE PRIMÀRIA

La [Llei Organització 2/2006, de 3 de maig, d'Educació, modificada per la Llei orgànica 3/2020, de 29 de desembre](#), proposa un enfocament basat en competències clau, centrat en l'aprenentatge contextualitzat i significatiu per a l'alumnat.

En aquest marc, les **situacions d'aprenentatge** són escenaris o contextos en els quals els estudiants apliquen els seus coneixements, habilitats, valors i actituds per a resoldre problemes reals o simulats, promovent un aprenentatge més actiu i connectat amb la vida quotidiana des d'una perspectiva competencial.

És un nou element curricular de la normativa i suposen un marc més ampli que organitza i estructura el contingut (sabers) de manera més extensa. Fomenten el treball en equip per a desenvolupar habilitats socials.

L'alumnat es posarà a prova per a resoldre reptes que es trobarà en el seu dia a dia com a ciutadà / ciutadana.

El [Decret 106/2022, de 5 d'agost, del Consell de la Generalitat Valenciana](#), estableix l'ordenació i el currículum de l'Educació Primària en la Comunitat Valenciana. Aquest decret s'emmarca dins de la normativa de la Llei orgànica 3/2020 (LOMLOE), que modifica la Llei orgànica d'Educació (LOE), i adapta el sistema educatiu valencià a les noves directrius establertes a nivell nacional. En ell es destaquen les situacions d'aprenentatge com a eines pedagògiques fonamentals.

Com s'indica a la normativa vigent, les **competències clau** són els acompliments que es consideren imprescindibles perquè l'alumnat pugui progressar amb garanties d'èxit, estes es concreten amb les **competències específiques** treballades a cada situació d'aprenentatge que s'avaluen mitjançant els **criteris d'avaluació** corresponents.

A continuació es presenta la informació de les situacions d'aprenentatge dissenyades per a cada àrea amb la relació de Competències Específiques, criteris d'avaluació competencial, sabers bàsics i tasques a desenvolupar en cadascuna d'elles i les seues relacions o connexions amb les competències clau.

L'avaluació competencial de cadascun dels criteris d'avaluació, es determina en **tres graus**:

- **ALT**: l'alumnat és autònom a l'hora de realitzar la tasca i si troba dificultats les resol autoregulant-se sense ajuda.
- **MITJÀ**: l'alumnat realitza les tasques amb ajuda per superar les dificultats.
- **BAIX**: l'alumnat presenta dificultats per realitzar les tasques inclús amb ajuda.

EDUCACIÓ FÍSICA

Les classe d'educació física van a implicar una metodologia cognitiva, activa i progressiva que parteix de l'experiència en la pràctica, de la competència motriu, així com de les demandes i suggeriments que anem a plantejar a l'alumnat. Es tindrà en compte les seues característiques, experiències i expectatives respecte al treball proposat.

Per tant, en les classes farem referència als següents aspectes:

- Globalitat i interdisciplinarietat
- Caràcter lúdic
- Aprenentatge significatiu
- Maximitzar el temps de compromís motor
- Treballar la salut com a contingut transversal específic.
- Ensenyament de valors de manera transversal
- Aprenentatge cooperatiu

RELACIÓ COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES AMB LES COMPETÈNCIES CLAU

[Decret 106/2022, de 5 d'agost, del Consell de la Generalitat Valenciana](#)

	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
CE1	X	X	X	X	X		X	
CE2	X	X	X		X		X	X
CE3	X	X	X		X		X	
CE4	X	X		X	X	X	X	X
CE5	X	X	X	X	X	X		X
CE6	X	X		X	X	X		

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 1: "JIP GAMES: THROW AND CATCH"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES		CRITERIS D'AVALUACIÓ
CE1. Identificar i incorporar hàbits saludables bàsics en la vida quotidiana, desenvolupant un estil de vida actiu, a través de l'activitat física regular i adequada. CE2. Mostrar consciència y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc.		4EF.1.4. Iniciar-se en l'hàbit de practicar activitat física, a través de la realització de rutines bàsiques d'exercicis i jocs que fomenten l'autoconeixement. 4EF.2.3. Mostrar un progressiu control corporal adequat a diferents contextos i tipus d'accions motrius. 4EF.3.1. Executar desplaçaments, salts, girs i altres accions motrius de manera coordinada, facilitant el desenvolupament motriu en situacions controlades de joc i activitat física en entorns estables i coneguts, a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició 4EF.3.3. Experimentar reptes motrius senzills que impliquen les capacitats físiques bàsiques a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc
SABERS BÁSICS		Consciència de les possibilitats i limitacions Rutines d'activació, calfament i tornada a la calma Jocs cooperatius. Jocs alternatius. Jocs modificats Resolució de problemes en situacions motrius Estratègies de progressió, col·laboració, coordinació i cooperació Gestió de la competitivitat Percepció i estructuració espai-temporal Jocs cooperatius i espais coeducatius El valor del diàleg i la reflexió
PRODUCTE INTERMEDI		L'alumnat realitzarà una seqüenciació d'activitats progressives on farem: 1. Presentació de la situació d'aprenentatge i què anem a treballar: lateralitat, esquema corporal, percepció espai-temporal, llançaments i recepcions. 2. Des del principi es proposen activitats per a conèixer al grup i les seues habilitats i capacitats psicomotrius. Mitjançant exercicis, reptes i jocs motrius es treballaran durant varies sessions: la concepció del cos, l'estructura de les sessions

	(escalfament, joc, tornada a la calma, reflexió i endrés) així com habilitats físiques bàsiques: lateralitat, esquema corporal, percepció espai temporal, llançaments i recepcions. 3. Una vegada treballat les habilitats necessàries, continuarem la progressió motriu amb llançaments i recepcions mitjançant diferents materials d'experimentació i jocs variats.
PRODUCTE FINAL	Es proposa com a producte final 3 jocs pre esportius on l'alumnat s'organitzarà per grups per a jugar a: bàisball, ùltime i bàsquet.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 2: "PARKOUR ON THE SCHOOL"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ
CE2. Mostrar consciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc. CE4: Participar en la ejecución de propuestas artístico-expresivas con aportaciones estéticas y creativas propias de la cultura motriz a través de la utilización de los recursos expresivos básicos del cuerpo y el movimiento CE5: Participar activament en l'exploració del patrimoni natural i cultural de l'entorn, a través d'activitats físiques i artístic-expressives guiades, adoptant mesures de responsabilitat	4EF.1.4. Iniciar-se en l'hàbit de practicar activitat física, a través de la realització de rutines bàsiques d'exercicis i jocs que fomenten l'autoconeixement. 4EF.2.3. Mostrar un progressiu control corporal adequat a diferents contextos i tipus d'accions motrius. 4EF.3.1. Executar desplaçaments, salts, girs i altres accions motrius de manera coordinada, facilitant el desenvolupament motriu en situacions controlades de joc i activitat física en entorns estables i coneguts, a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició 4EF.3.3. Experimentar reptes motrius senzills que impliquen les capacitats físiques bàsiques a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc 4EF.4.1. Explorar les possibilitats comunicatives del llenguatge corporal, participant en dinàmiques guiades d'iniciació a propostes escèniques, coreogràfiques, balls i danses. 4EF.5.1. Dur a terme activitats físiques i artístic-expressives en el medi natural o entorns no habituals de manera guiada i controlada, coneixent les tècniques adequades 4EF.5.2. Identificar mesures de seguretat i accions per a la conservació del mitjà mitjançant la participació en les activitats inclusives en l'entorn.

individuals i col·lectives que afavorisquen la pràctica segura i respectuosa amb el mitjà motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc	
SABERS BÀSICS	Les capacitats físiques bàsiques en l'àmbit lúdic i l'activitat física. Consciència i control de l'esquema corporal i la lateralitat. Percepció i estructuració espai temporal. Combinació d'habilitats i creativitat motriu. Combinació general i segmentaria Jocs circenses Autoconcepte i autoregulació. Fortaleses i debilitats
PRODUCTE INTERMEDI	L'alumnat realitzarà una seqüenciació d'activitats progressives on farem: 1. Presentació de la situació d'aprenentatge i què anem a treballar: equilibris, salts i girs. 2. L'alumnat experimentarà amb diferents materials les propostes motrius que es plantegen de manera individual, en xicotets grups i en grans grups. (equilibris i salts i girs amb diferents materials i en diferents espais de l'escola) 3. Es proposen reptes, circuits i jocs de cooperació per a consolidar les habilitats motrius 4. Preparació individual (circuits) i en grup de recorreguts de parkour pel pati 5. Observació de vídeos de motivació, coneixements històrics i conceptes específics de la pràctica de Parkour.
PRODUCTE FINAL	D'una banda: exhibició per grups a la classe d'un recorregut inventat on s'havien d'aplicar els conceptes treballats a classe (autoavaluació + coevaluació) D'altra banda, fitxa competencials i conceptual sobre Parkour + vídeo realitzat per l'alumnat fora en un context diferent fora de l'escola.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 3: "TRADITIONAL GAME: RASPALL"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ
CE1: Identificar i incorporar hàbits saludables bàsics en la vida quotidiana, desenvolupant un estil	4EF.1.4. Iniciar-se en l'hàbit de practicar activitat física, a través de la realització de rutines bàsiques d'exercicis i jocs que fomenten l'autoconeixement.

de vida actiu, a través de l'activitat física regular i adequada CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptiu motrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc. CE5: Participar activament en l'exploració del patrimoni natural i cultural de l'entorn, a través d'activitats físiques i artístic-expressives guiades, adoptant mesures de responsabilitat individuals i col·lectives que afavorisquen la pràctica segura i respectuosa amb el mitjà motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc	4EF.2.3. Mostrar un progressiu control corporal adequat a diferents contextos i tipus d'accions motrius. 4EF.3.1. Executar desplaçaments, salts, girs i altres accions motrius de manera coordinada, facilitant el desenvolupament motriu en situacions controlades de joc i activitat física en entorns estables i coneguts, a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició 4EF.3.3. Experimentar reptes motrius senzills que impliquen les capacitats físiques bàsiques a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc 4EF.5.1. Dur a terme activitats físiques i artístic-expressives en el medi natural o entorns no habituals de manera guiada i controlada, coneixent les tècniques adequades
SABERS BÀSICS	L'autoregulació de l'esforç a la intensitat i la duració de l'activitat Jocs i activitat físic-esportiva igualitària Jocs cooperatius. Jocs alternatius. Jocs modificats Ocupació d'espais Estratègies de progressió, col·laboració, coordinació i cooperació Gestió de la competitivitat Percepció i estructuració espai-temporal Jocs cooperatius i espais coeducatius

	El valor del diàleg i la reflexió
PRODUCTE INTERMEDI	En aquest curs anem a treballar el raspall fomentant: - La cooperació i interacció social - Coneixements teòrics i pràctics per elaborar un guant de pilota valenciana - Regles i conceptes clau - Estratègies de grup - Participació i implicació en el joc - Desenvolupar habilitats motrius: colpeig, velocitat, salts, girs, equilibris, control postural i corporal
PRODUCTE FINAL	Torneig de pilota entre diferents equips de classe. A més amés vindran un pilotaire professional a fer-nos una masterclass i contar-nos conceptes històrics i clau sobre el raspall.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 4: "WE COOPERATE IN COLPBOL"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ
CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptiu motrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc. CE5: Participar activament en l'exploració del patrimoni natural i cultural de l'entorn, a través d'activitats físiques i artístic-expressives guiades, adoptant	4EF.2.3. Mostrar un progressiu control corporal adequat a diferents contextos i tipus d'accions motrius. 4EF.3.1. Executar desplaçaments, salts, girs i altres accions motrius de manera coordinada, facilitant el desenvolupament motriu en situacions controlades de joc i activitat física en entorns estables i coneguts, a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició 4EF.3.4. Utilitzar estratègies bàsiques de joc en accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició, identificant els principals valors socials i culturals associats als jocs. 4EF.5.1. Participar en activitats físiques i artísticexpressives per al coneixement del patrimoni natural i cultural pròxim a través d'activitats guiades en l'entorn. 4EF.6.2. Fer ús de manera guiada d'algunes aplicacions tecnològiques vinculades a reptes motrius, jocs i preesports, identificant els beneficis i els riscos.

mesures de responsabilitat individuals i col·lectives que afavorisquen la pràctica segura i respectuosa amb el mitjà motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc CE6. Identificar i explorar recursos tecnològics relacionats amb l'activitat física i la salut, utilitzant-los de manera responsable i segura, sota la supervisió de l'entorn familiar i escolar.	
SABERS BÀSICS	L'autoregulació de l'esforç a la intensitat i la duració de l'activitat Jocs i activitat físic-esportiva igualitària Jocs cooperatius. Jocs alternatius. Jocs modificats Ocupació d'espais Estratègies de progressió, col·laboració, coordinació i cooperació Gestió de la competitivitat Percepció i estructuració espai-temporal Jocs cooperatius i espais coeducatius El valor del diàleg i la reflexió
PRODUCTE INTERMEDI	Al ser un esport molt conegut per l'alumnat ens anem a centrar concretament en els següents aspectes: - Conceptes bàsics i tècnics - Regles oficials - Història del joc, fundador i pàgina web oficial - Visionat de vídeos i joc de Kahoot - Gestió de grup, cooperació i autogestió en situacions conflictives - Autoregulació a l'hora de jugar a soles - Estratègies i reflexió grupals en positiu

PRODUCTE FINAL	Torneig de colbpol entre diferents equips amb l'objectiu de fer reflexionar i que puguem autogestionar-se als patis creant un bon ambient de joc + possible interacció amb Juanjo Bendicho sobre la seua visió d'aquest joc.
-----------------------	--

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 4: "We cooperate to be better"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ
CE1: Identificar i incorporar hàbits saludables bàsics en la vida quotidiana, desenvolupant un estil de vida actiu, a través de l'activitat física regular i adequada CE2: Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3: Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc. CE4: Participar en la ejecución de propuestas artístico-expresivas con aportaciones estéticas y creativas propias de la cultura motriz a través de la utilización de los recursos expresivos básicos del cuerpo y el movimiento	4EF.1.4. Iniciar-se en l'hàbit de practicar activitat física, a través de la realització de rutines bàsiques d'exercicis i jocs que fomenten l'autoconeixement i una harmoniosa. 4EF.2.3. Mostrar un progressiu control corporal adequat a diferents contextos i tipus d'accions motrius. 4EF.3.1. Executar desplaçaments, salts, girs i altres accions motrius de manera coordinada, facilitant el desenvolupament motriu en situacions controlades de joc i activitat física en entorns estables i coneguts, a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició 4EF.3.3. Experimentar reptes motrius senzills que impliquen les capacitats físiques bàsiques mitjançant accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc. 4EF.4.3. Participar activament en muntatges artístics senzills i guiats, fent ús dels recursos expressius del cos i del moviment.
SABERS BÀSICS	Consciència de les possibilitats i limitacions personals. Respecte i acceptació de la diversitat de les característiques personals Les capacitats físiques bàsiques en l'àmbit lúdic i l'activitat física.

	Jocs i activitats físic-esportives igualitaris com a pràctica social saludable front a hàbits nocius Tractament positiu i gestió de la competitivitat. Jocs cooperatius. Teball cooperatiu: diàleg i reflexió Conductes inclusives en situacions motrius basades en la convivència i la no discriminació per qüestions de gènere, racials, capacitat física o competència motriu. Normes i regles consensuades en situacions de joc Ritme i cos en moviment
PRODUCTE INTERMEDI	En aquesta situació d'aprenentatge es planteja diferents jocs i situacions de treball cooperatiu, col·laboratiu i en grup. Vivim en una societat diversa en la qual necessitem ajudar-nos per tal d'aconseguir diferents objectius d'èxit. La cooperació mitjançant el joc fa que l'alumnat pugui sentir-se part d'un equip, autorregule les seues emocions i gestione la competitivitat cap a una mirada positiva. El més important en aquestes sessions serà el respecte i la interacció socials en situacions motrius. Per tal d'arribar a aquests propòsits es plantegen activitats on tot el grup s'ha de sentir una peça important del grup i per tant, ha de comprometre's a esforçar-se per tal de gaudir-les i aconseguir els propòsits.
PRODUCTE FINAL	L'última activitat que es proposa després d'haver treballat aquests aspectes és que l'alumnat sàpiga resoldre diferents reptes motrius de manera inclusiva, comunicativa i cooperativa mitjançant diferents proves esportives.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 5: "Games of today and always"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ
CE1: Identificar i incorporar hàbits saludables bàsics en la vida quotidiana, desenvolupant un estil de vida actiu, a través de l'activitat física regular i adequada CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític.	4EF.1.4. Iniciar-se en l'hàbit de practicar activitat física, a través de la realització de rutines bàsiques d'exercicis i jocs que fomenten l'autoconeixement. 4EF.2.3. Mostrar un progressiu control corporal adequat a diferents contextos i tipus d'accions motrius. 4EF.3.1. Executar desplaçaments, salts, girs i altres accions motrius de manera coordinada, facilitant el desenvolupament motriu en situacions controlades de joc i activitat física en entorns estables i coneguts, a

CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc. CE5: Participar activament en l'exploració del patrimoni natural i cultural de l'entorn, a través d'activitats físiques i artístic-expressives guiades, adoptant mesures de responsabilitat individuals i col·lectives que afavorisquen la pràctica segura i respectuosa amb el mitjà motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc	través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició 4EF.3.3. Experimentar reptes motrius senzills que impliquen les capacitats físiques bàsiques a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc 3EF.5.1. Dur a terme activitats físiques i artístic-expressives en el medi o entorns no habituals de manera guiada i controlada, coneixent les tècniques adequades 3EF.5.2. Identificar mesures de seguretat i accions per a la conservació del mitjà mitjançant la participació en les activitats inclusives en l'entorn.
SABERS BÀSICS	Consciència de les possibilitats i limitacions Rutines d'activació, calfament i tornada a la calma Coordinació general i segmentària Jocs i activitat físico-esportiva igualitària com a pràctica saludable front a hàbits nocius Jocs cooperatius. Jocs alternatius. Jocs modificats Resolució de problemes en situacions motrius Estratègies de progressió, col·laboració, coordinació i cooperació Gestió de la competitivitat Percepció i estructuració espai-temporal Jocs cooperatius i espais coeducatius El valor del diàleg i la reflexió Interacció eficient i sostenible amb el entorn

PRODUCTE INTERMEDI	En aquesta situació d'aprenentatge es pretén que l'alumnat prenga consciència de diferents jocs populars i tradicionals que han format part no sols del patrimoni cultural de la Comunitat Valenciana, si bé també del patrimoni d'Espanya i el patrimoni d'altres cultures. L'objectiu és presentar, jugar i conèixer la història dels jocs més representatius de cada lloc a més d'observar d'on venen, perquè jugaven a això, quins materials utilitzaven. En tot moment reflexionarem sobre els jocs que juguen hui i quines similituds i diferències hi troben. Per últim afegir que de manera transversal continuarem treballant la coeducació, la igualtat, l'esforç i la inclusió en cada joc proposat.
PRODUCTE FINAL	La finalitat d'aquesta situació és que entre tot l'alumnat elaboren un document de jocs tradicionals i internacionals i convidar a les famílies a jugar a mode de jornada "grups interactius" sent ells/es els que expliquen i organitzen els jocs.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 6: "Just dance: Move, rythm and enjoy!"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ
CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc. CE5: Participar activament en l'exploració del patrimoni natural i cultural de l'entorn, a través d'activitats físiques i artístic-	3EF.2.3. Mostrar un progressiu control corporal adequat a diferents contextos i tipus d'accions motrius. 3EF.3.1. Executar desplaçaments, salts, girs i altres accions motrius de manera coordinada, facilitant el desenvolupament motriu en situacions controlades de joc i activitat física en entorns estables i coneguts, a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició 3EF.3.3. Experimentar reptes motrius senzills que impliquen les capacitats físiques bàsiques a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc 3EF.5.1. Dur a terme activitats físiques i artístic-expressives en el medi natural o entorns no habituals de manera guiada i controlada, coneixent les tècniques adequades

expressives guiades, adoptant mesures de responsabilitat individuals i col·lectives que afavorisquen la pràctica segura i respectuosa amb el mitjà motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc CE6. Identificar i explorar recursos tecnològics relacionats amb l'activitat física i la salut, utilitzant-los de manera responsable i segura, sota la supervisió de l'entorn familiar i escolar.	3EF.5.2. Identificar mesures de seguretat i accions per a la conservació del mitjà mitjançant la participació en les activitats inclusives en l'entorn. 4EF.6.3. Participar en diferents propostes físiques i artisticoexpressives de manera guiada, fent ús de la tecnologia i coneixent els nous escenaris de comunicació i aprenentatge.
SABERS BÀSICS	Consciència de les possibilitats i limitacions Coordinació general i segmentària Resolució de problemes en situacions motrius Estratègies de progressió, col·laboració, coordinació i cooperació Percepció i estructuració espai-temporal Jocs cooperatius i espais coeducatius El valor del diàleg i la reflexió Interacció eficient i sostenible amb el entorn
PRODUCTE INTERMEDI	En aquesta situació d'aprenentatge es pretén que l'alumnat siga capaç de crear una coreografia mitjançant ritme i expressió corporal. El cos representa un mitjà d'expressió per a l'alumnat, per la qual cosa s'ha de potenciar aquesta capacitat d'expressió corporal en qualsevol resposta motriu dirigida al coneixement i utilització del propi cos. No s'ha de passar per alt, que en funció del que el xiquet percep, adoptarà els seus moviments, reestructurarà la consciència del seu propi cos i de les seves possibilitats, construint d'aquesta manera les nocions espai-temporals.

	Aquestes s'orienten a: - La consolidació dels conceptes topològics bàsics. - A l'espai immediat, respecte a si mateix, als altres i als objectes. - Els elements rítmics i els temporals (abans-després, seqüències simples, ritmes bàsic), adequant el moviment corporal als mateixos Per a aconseguir aquests objectius és necessari que l'alumant practique diferents formes d'expressió amb el seu cos i després en grup mitjançant jocs i balls.
PRODUCTE FINAL	Com a objectiu final es realitzarà una interpretació de l'època medieval (temps històric que aquest curs està treballant al llarg del curs en el projecte interdisciplinar de l'escola) així com una dansa que es mostrarà a tota l'escola a l'hora del pati.

INFORMACIÓ FAMÍLIES DE 5è DE PRIMÀRIA

La [Llei Organització 2/2006, de 3 de maig, d'Educació, modificada per la Llei orgànica 3/2020, de 29 de desembre](#), proposa un enfocament basat en competències clau, centrat en l'aprenentatge contextualitzat i significatiu per a l'alumnat.

En aquest marc, les **situacions d'aprenentatge** són escenaris o contextos en els quals els estudiants apliquen els seus coneixements, habilitats, valors i actituds per a resoldre problemes reals o simulats, promovent un aprenentatge més actiu i connectat amb la vida quotidiana des d'una perspectiva competencial.

És un nou element curricular de la normativa i suposen un marc més ampli que organitza i estructura el contingut (sabers) de manera més extensa. Fomenten el treball en equip per a desenvolupar habilitats socials.

L'alumnat es posarà a prova per a resoldre reptes que es trobarà en el seu dia a dia com a ciutadà / ciutadana.

El [Decret 106/2022, de 5 d'agost, del Consell de la Generalitat Valenciana](#), estableix l'ordenació i el currículum de l'Educació Primària en la Comunitat Valenciana. Aquest decret s'emmarca dins de la normativa de la Llei orgànica 3/2020 (LOMLOE), que modifica la Llei orgànica d'Educació (LOE), i adapta el sistema educatiu valencià a les noves directrius establertes a nivell nacional. En ell es destaquen les situacions d'aprenentatge com a eines pedagògiques fonamentals.

Com s'indica a la normativa vigent, les **competències clau** són els acompliments que es consideren imprescindibles perquè l'alumnat pugui progressar amb garanties d'èxit, estes es concreten amb les **competències específiques** treballades a cada situació d'aprenentatge que s'avaluen mitjançant els **criteris d'avaluació** corresponents.

A continuació es presenta la informació de les situacions d'aprenentatge dissenyades per a cada àrea amb la relació de Competències Específiques, criteris d'avaluació competencial, sabers bàsics i tasques a desenvolupar en cadascuna d'elles i les seues relacions o connexions amb les competències clau.

L'avaluació competencial de cadascun dels criteris d'avaluació, es determina en **tres graus**:

- **ALT**: l'alumnat és autònom a l'hora de realitzar la tasca i si troba dificultats les resol autoregulant-se sense ajuda.
- **MITJÀ**: l'alumnat realitza les tasques amb ajuda per superar les dificultats.
- **BAIX**: l'alumnat presenta dificultats per realitzar les tasques inclús amb ajuda.

EDUCACIÓ FÍSICA

Les classe d'educació física van a implicar una metodologia cognitiva, activa i progressiva que parteix de l'experiència en la pràctica, de la competència motriu, així com de les demandes i suggeriments que anem a plantejar a l'alumnat. Es tindrà en compte les seues característiques, experiències i expectatives respecte al treball proposat.

Per tant, en les classes farem referència als següents aspectes:

- Globalitat i interdisciplinarietat
- Caràcter lúdic
- Aprenentatge significatiu
- Maximitzar el temps de compromís motor
- Treballar la salut com a contingut transversal específic.
- Ensenyament de valors de manera transversal
- Aprenentatge cooperatiu

RELACIÓ COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES AMB LES COMPETÈNCIES CLAU

[Decret 106/2022, de 5 d'agost, del Consell de la Generalitat Valenciana](#)

	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
CE1	X	X	X	X	X		X	
CE2	X	X	X		X		X	X
CE3	X	X	X		X		X	
CE4	X	X		X	X	X	X	X
CE5	X	X	X	X	X	X		X
CE6	X	X		X	X	X		

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 1: "DISCOVERING THE PINFUVOTE"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc.	5EF.2.1. Reconéixer i acceptar la corporalitat, valorant i respectant les possibilitats i limitacions personals i alienes, a través de la participació i la resolució de reptes i accions motrius individuals i en convivència que impliquen esforç, autoregulació i gestió de les emocions. 5EF.2.3. Adquirir un domini i un control corporals adequats, adaptant-se a les demandes de la resolució de problemes en accions motrius variades. 5EF.3.1. Combinar diferents habilitats motrius bàsiques i específiques a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició mitjançant la participació activa en situacions de joc en entorns variats i variables, fomentant la tolerància i el treball en equip. 5EF.3.2. Conviure en el context de les pràctiques motrius, mostrant habilitats socials per a la resolució dialogada de conflictes i el respecte davant de la diversitat de gènere, afectivosexual, ètnica, socioeconòmica o de competència motriu; amb una actitud crítica cap als estereotips. 5EF.3.4. Integrar fonaments tècnics, tàctics i d'estratègia mitjançant accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició, adoptant els valors socials i culturals a través de la participació activa en jocs i activitats preesportives.
SABERS BÁSICS	Consciència de les possibilitats i limitacions Combinació d'habilitats i creativitat motrius Jocs cooperatius. Jocs alternatius. Resolució de problemes en situacions motrius Gestos tècnics bàsics del Pinfuvote Gestió de la competitivitat Percepció i estructuració espai-temporal Estratègies de progressió, col·laboració, coordinació i cooperació El valor del diàleg i la reflexió

PRODUCTE INTERMEDI	L'alumnat realitzarà una seqüenciació d'activitats progressives on farem: 1. Presentació de la situació d'aprenentatge i objectius: Introduïrem el pinfuvote i explicarem què treballarem al llarg de les sessions: coordinació òcul-manual i òcul-peu, esquema corporal, percepció espai-temporal, col·laboració i estratègia de joc. 2. Familiarització amb el grup i habilitats psicomotrius bàsiques: A través d'exercicis, reptes i jocs motrius, l'alumnat practicarà aspectes fonamentals del joc com la lateralitat, l'orientació en l'espai, la manipulació de la pilota amb mans i peus i la comprensió de les normes bàsiques. També s'introduirà l'estructura de les sessions (escalfament, joc, tornada a la calma, reflexió i endrés). 3. Progressió motriu i habilitats específiques del pinfuvote: Un cop adquirides les bases, es treballaran de manera més específica els colpejos amb mans i peus, així com les recepcions i els desplaçaments. Utilitzarem diferents materials i jocs per fomentar la precisió, la rapidesa de reacció i la presa de decisions dins del joc.
PRODUCTE FINAL	Es proposa com a producte final un torneig-competició "embut" on l'alumnat avança o retrocedeix de camp en funció del resultat, de forma que s'acaben enfrontant parelles amb un nivell motriu similar.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 2: "3, 2, 1 DATCHBALL!"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ
CE2. Mostrar consciència y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc.	5EF.2.1. Reconéixer i acceptar la corporalitat, valorant i respectant les possibilitats i limitacions personals i alienes, a través de la participació i la resolució de reptes i accions motrius individuals i en convivència que impliquen esforç, autoregulació i gestió de les emocions. 5EF.2.3. Adquirir un domini i un control corporals adequats, adaptant-se a les demandes de la resolució de problemes en accions motrius variades. 5EF.3.1. Combinar diferents habilitats motrius bàsiques i específiques a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició mitjançant la participació activa en situacions de joc en entorns variats i variables, fomentant la tolerància i el treball en equip. 5EF.3.2. Conviure en el context de les pràctiques motrius, mostrant habilitats socials per a la resolució dialogada de conflictes i el respecte davant de la diversitat de gènere, afectivosexual, ètnica, socioeconòmica o de competència motriu; amb una actitud crítica cap als estereotips.

	5EF.3.4. Integrar fonaments tècnics, tàctics i d'estratègia mitjançant accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició, adoptant els valors socials i culturals a través de la participació activa en jocs i activitats preesportives.
SABERS BÀSICS	Consciència de les possibilitats i limitacions Combinació d'habilitats i creativitat motrius Resolució de problemes en situacions motrius Gestos tècnics bàsics i tàctica del Datchball Jocs cooperatius. Jocs alternatius. Gestió de la competitivitat Percepció i estructuració espai-temporal Estratègies de progressió, col·laboració, coordinació i cooperació El valor del diàleg i la reflexió
PRODUCTE INTERMEDI	L'alumnat realitzarà una seqüenciació d'activitats progressives on farem: 1. Presentació de la situació d'aprenentatge i objectius: Introduirem el datchball i explicarem els aspectes que treballarem al llarg de les sessions: coordinació òcul-manual, agilitat, presa de decisions, col·laboració i estratègia de joc. 2. Familiarització amb el grup i habilitats psicomotrius bàsiques: Mitjançant exercicis, reptes i jocs motrius, l'alumnat practicarà aspectes essencials del joc com la lateralitat, l'orientació en l'espai, la rapidesa de reacció i la precisió en els llançaments i recepcions. 3. Progressió motriu i habilitats específiques del datchball: Un cop adquirides les bases, es treballaran els llançaments i recepcions amb diferents tècniques, així com els moviments tàctics per esquivar i bloquejar. Mitjançant jocs i situacions reals de partit, es potenciarà l'estratègia, el treball en equip i el respecte a les normes del joc.
PRODUCTE FINAL	El producte final serà un torneig de datchball, on l'alumnat posarà en pràctica les habilitats apreses, gestionant els equips, l'arbitratge i el respecte a les normes. Finalment, es farà una breu reflexió sobre l'experiència i el treball en equip.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 3: "LET'S PLAY WITH THE FRISBEE"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de	5EF.2.1. Reconéixer i acceptar la corporalitat, valorant i respectant les possibilitats i limitacions personals i alienes, a través de la participació i

la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc.	la resolució de reptes i accions motrius individuals i en convivència que impliquen esforç, autoregulació i gestió de les emocions. 5EF.2.3. Adquirir un domini i un control corporals adequats, adaptant-se a les demandes de la resolució de problemes en accions motrius variades. 5EF.3.1. Combinar diferents habilitats motrius bàsiques i específiques a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició mitjançant la participació activa en situacions de joc en entorns variats i variables, fomentant la tolerància i el treball en equip. 5EF.3.2. Conviure en el context de les pràctiques motrius, mostrant habilitats socials per a la resolució dialogada de conflictes i el respecte davant de la diversitat de gènere, afectivosexual, ètnica, socioeconòmica o de competència motriu; amb una actitud crítica cap als estereotips. 5EF.3.3. Resoldre desafiaments motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició mitjançant exercicis, jocs i accions encaminades a la millora de la condició física i adaptant l'esforç a l'activitat física de manera conscient. 5EF.3.4. Integrar fonaments tècnics, tàctics i d'estratègia mitjançant accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició, adoptant els valors socials i culturals a través de la participació activa en jocs i activitats preesportives.
SABERS BÀSICS	Benestar personal. Respecte, consciència i acceptació del propi cos. Gestió de les emocions. Respecte i acceptació de la diversitat de les característiques personals. Combinació d'habilitats i creativitat motrius. Gestos tècnics bàsics (llançaments i recepcions de *Ultimate). Ocupació d'espais. Estratègies de progressió, cooperació, oposició i col·laboració-oposició. Control de la impulsivitat i de les emocions negatives. Esportivitat i joc net (Spirit). Habilitats socials en el joc. Conductes inclusives en situacions motrius basades en la convivència i la no discriminació per qüestions de gènere, racials, capacitat física o competència motriu.

PRODUCTE INTERMEDI	1. Presentació de la situació d'aprenentatge i objectius: Introduïrem l'ultimate frisbee i explicarem els aspectes que treballarem al llarg de les sessions: coordinació òcul-manual, presa de decisions, treball en equip i respecte a les normes. 2. Familiarització amb el grup i habilitats psicomotrius bàsiques: A través d'exercicis i jocs, l'alumnat practicarà la precisió en els llançaments i recepcions, els desplaçaments i la percepció espai-temporal. També es presentarà l'estructura de les sessions (escalfament, joc, tornada a la calma, reflexió i endrés). 3. Progressió motriu i habilitats específiques de l'ultimate frisbee: Es treballaran diferents tipus de llançament (forehand, backhand, hammer), la defensa, les desmarcades i les estratègies de joc mitjançant situacions reals de partit.
PRODUCTE FINAL	El producte final serà un torneig d'ultimate frisbee, on l'alumnat aplicarà els coneixements adquirits, gestionant els equips i respectant el principi de joc net. Finalment, es farà una reflexió grupal sobre el treball en equip i l'autoarbitratge.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 4: "GAMES OF TODAY AND ALWAYS"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ
CE1: Identificar i incorporar hàbits saludables bàsics en la vida quotidiana, desenvolupant un estil de vida actiu, a través de l'activitat física regular i adequada CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptiu motrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc.	5EF.1.4 Practicar activitat física de manera regular, a través de la realització de rutines d'exercicis, jocs o pràctiques preesportives en situacions individuals i col·lectives que fomenten una interacció i convivència harmonioses. 5EF.2.1. Reconèixer i acceptar la corporalitat, valorant i respectant les possibilitats i limitacions personals i alienes, a través de la participació i la resolució de reptes i accions motrius individuals i en convivència que impliquen esforç, autoregulació i gestió de les emocions. 5EF.2.3. Adquirir un domini i un control corporals adequats, adaptant-se a les demandes de la resolució de problemes en accions motrius variades. 5EF.3.1. Combinar diferents habilitats motrius bàsiques i específiques a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició mitjançant la participació activa en situacions de joc en entorns variats i variables, fomentant la tolerància i el treball en equip. 5EF.3.2. Conviure en el context de les pràctiques motrius, mostrant habilitats socials per a la resolució dialogada de conflictes i el respecte

	davant de la diversitat de gènere, afectivosexual, ètnica, socioeconòmica o de competència motriu; amb una actitud crítica cap als estereotips. 5EF.3.4. Integrar fonaments tècnics, tàctics i d'estratègia mitjançant accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició, adoptant els valors socials i culturals a través de la participació activa en jocs i activitats preesportives. 5EF.5.1. Dur a terme activitats físiques i artisticoexpressives en el medi natural o en entorns no habituals, de manera guiada i controlada, coneixent les tècniques adequades.
SABERS BÀSICS	Benestar personal. Respecte, consciència i acceptació del propi cos. Gestió de les emocions. Respecte i acceptació de la diversitat de les característiques personals. Normes i regnes consensuades en situacions de joc. Combinació d'habilitats i creativitat motrius. Ocupació d'espais. Esportivitat i joc net. Estratègies de progressió, cooperació, oposició i col·laboració-oposició. Habilitats socials en el joc.
PRODUCTE INTERMEDI	Presentació de la situació d'aprenentatge i objectius: Introduïrem els jocs i esports populars i tradicionals, destacant la seua importància cultural i els valors que transmeten, com la cooperació, la creativitat i la inclusió. Familiarització amb diferents jocs i pràctica d'habilitats: A través d'exercicis i partides, l'alumnat experimentarà diversos jocs tradicionals, millorant la coordinació, l'orientació i l'estratègia. També es treballarà la planificació i dinamització d'activitats adaptades a diferents edats. Disseny i preparació de jocs per a infantil: En petits grups, l'alumnat seleccionarà i adaptarà jocs tradicionals per ensenyar-los als més petits, practicant la seua explicació i desenvolupament.

PRODUCTE FINAL	L'alumnat participarà en uns patis interactius amb infantil, on, en petits grups, actuaran com a alumnes-tutors, dinamitzant jocs tradicionals i ajudant als més petits a gaudir de l'experiència de manera lúdica i inclusiva.
-----------------------	---

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 5: "COLPBOL: TEAMWORK IN MOTION"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ
CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc.	5EF.2.1. Reconèixer i acceptar la corporalitat, valorant i respectant les possibilitats i limitacions personals i alienes, a través de la participació i la resolució de reptes i accions motrius individuals i en convivència que impliquen esforç, autoregulació i gestió de les emocions. 5EF.2.3. Adquirir un domini i un control corporals adequats, adaptant-se a les demandes de la resolució de problemes en accions motrius variades. 5EF.3.2. Conviure en el context de les pràctiques motrius, mostrant habilitats socials per a la resolució dialogada de conflictes i el respecte davant de la diversitat de gènere, afectivosexual, ètnica, socioeconòmica o de competència motriu; amb una actitud crítica cap als estereotips. 5EF.3.3 Resoldre desafiaments motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició mitjançant exercicis, jocs i accions encaminades a la millora de la condició física i adaptant l'esforç a l'activitat física de manera conscient. 5EF.3.4. Integrar fonaments tècnics, tàctics i d'estratègia mitjançant accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició, adoptant els valors socials i culturals a través de la participació activa en jocs i activitats preesportives.
SABERS BÀSICS	Consciència de les possibilitats i limitacions personals. Normes de seguretat bàsiques. Estratègies de progressió, cooperació, oposició i col·laboració-oposició. Respecte i acceptació de la diversitat de les característiques personals Les capacitats físiques bàsiques en l'àmbit lúdic i l'activitat física. Jocs i activitats físic-esportives igualitaris com a pràctica social saludable front a hàbits nocius Tractament positiu i gestió de la competitivitat. Jocs cooperatius. Jocs alternatius.

	Conductes inclusives en situacions motrius basades en la convivència i la no discriminació per qüestions de gènere, racials, capacitat física o competència motriu.
PRODUCTE INTERMEDI	L'alumnat realitzarà una seqüenciació d'activitats progressives on farem: Presentació de la situació d'aprenentatge i què anem a treballar: coordinació òcul-manual, desplaçaments, colpejos, treball en equip i presa de decisions en el col·bol. Activitats inicials per conèixer el grup i les seues habilitats psicomotrius: mitjançant exercicis i jocs, es treballaran aspectes tècnics com el control del colp, la precisió, la recepció i la mobilitat en l'espai, així com la cooperació entre companys. Entrenament autònom en petits grups: l'alumnat es distribuirà en equips i organitzarà sessions d'entrenament autònomes per elaborar estratègies, millorar la coordinació i preparar-se tàcticament per a la competició.
PRODUCTE FINAL	L'alumnat participarà en un torneig de col·bol, posant en pràctica les estratègies treballades i fomentant el joc net, la cooperació i la gestió autònoma del joc.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 6: "BE AN OLYMPIAN: SPORTSMANSHIP AND TEAMWORK"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ
CE1: Identificar i incorporar hàbits saludables bàsics en la vida quotidiana, desenvolupant un estil de vida actiu, a través de l'activitat física regular i adequada CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc.	5EF.1.1. Adoptar hàbits saludables relacionats amb l'activitat física, l'alimentació i la higiene postural que contribueixen a la millora de la salut física, mental i emocional, reconeixent els efectes negatius del sedentarisme i les conductes nocives i valorant els beneficis que aporta un estil de vida actiu. 5EF.1.2. Adoptar mesures de prevenció, així com protocols d'actuació davant els accidents. 5EF.1.4. Practicar activitat física de manera regular, a través de la realització de rutines d'exercicis, jocs o pràctiques preesportives en situacions individuals i col·lectives que fomenten una interacció i convivència harmonioses. 5EF.2.1. Reconèixer i acceptar la corporalitat, valorant i respectant les possibilitats i limitacions personals i alienes, a través de la participació i la resolució de reptes i accions motrius individuals i en convivència que impliquen esforç, autoregulació i gestió de les emocions. 5EF.2.2. Relacionar els principals elements anatòmics i funcionals implicats en el moviment i l'activitat física, en situacions motrius transferibles al seu espai vivencial.

	5EF.3.2. Conviure en el context de les pràctiques motrius, mostrant habilitats socials per a la resolució dialogada de conflictes i el respecte davant de la diversitat de gènere, afectivosexual, ètnica, socioeconòmica o de competència motriu; amb una actitud crítica cap als estereotips. 5EF.3.3 Resoldre desafiaments motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició mitjançant exercicis, jocs i accions encaminades a la millora de la condició física i adaptant l'esforç a l'activitat física de manera conscient.
SABERS BÀSICS	Consciència de les possibilitats i limitacions Rutines d'activació, calfament i tornada a la calma Coordinació general i segmentària Jocs i activitat físico-esportiva igualitària com a pràctica saludable front a hàbits nocius Jocs cooperatius. Jocs alternatius. Jocs modificats Resolució de problemes en situacions motrius Estratègies de progressió, col·laboració, coordinació i cooperació Gestió de la competitivitat Percepció i estructuració espai-temporal Jocs cooperatius i espais coeducatius El valor del diàleg i la reflexió Interacció eficient i sostenible amb el entorn
PRODUCTE INTERMEDI	Presentació de la situació d'aprenentatge i què anem a treballar: els valors olímpics i paralímpics (respecte, esforç, amiatat, inclusió), la història dels Jocs Olímpics i la pràctica de diferents modalitats esportives. Activitats inicials per conèixer el grup i introduir els esports: mitjançant jocs i reptes, es treballaran habilitats bàsiques com la coordinació, la força, la velocitat i la resistència en diverses disciplines olímpiques i paralímpiques, així com la importància del joc net i la superació personal. Exploració i pràctica de diferents modalitats esportives: es realitzaran sessions dedicades a esports individuals i col·lectius, adaptant les modalitats paralímpiques perquè tot l'alumnat puga experimentar-les i comprendre la seua importància.

PRODUCTE FINAL	L'alumnat participarà en unes Olimpíades escolars, on competirà en diferents disciplines representant els valors apresos i vivint l'experiència d'uns Jocs en un ambient de respecte i companyonia. A més, participen en un taller teòric-pràctic amb la visita de dos esportistes olímpics al centre.
-----------------------	--

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 7: "FOLLOW THE CLUES: ORIENTEERING FOR BEGINNERS"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ
CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc. CE5: Participar activament en l'exploració del patrimoni natural i cultural de l'entorn, a través d'activitats físiques i artístic-expressives guiades, adoptant mesures de responsabilitat individuals i col·lectives que afavorisquen la pràctica segura i respectuosa amb el mitjà motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc CE6. Identificar i explorar recursos tecnològics relacionats amb l'activitat física i la salut, utilitzant-los	5EF.2.1. Reconèixer i acceptar la corporalitat, valorant i respectant les possibilitats i limitacions personals i alienes, a través de la participació i la resolució de reptes i accions motrius individuals i en convivència que impliquen esforç, autoregulació i gestió de les emocions. 5EF.3.2. Conviure en el context de les pràctiques motrius, mostrant habilitats socials per a la resolució dialogada de conflictes i el respecte davant de la diversitat de gènere, afectivosexual, ètnica, socioeconòmica o de competència motriu; amb una actitud crítica cap als estereotips. 5EF.5.1. Participar en l'organització i realització d'activitats físiques i artístic-expressives en el medi natural o entorns no habituals, aplicant de manera autònoma les tècniques adequades. 5EF.5.2. Aplicar mesures de seguretat i accions per a la conservació del medi i la sostenibilitat en les activitats en l'entorn, col·laborant en la seua organització amb perspectiva inclusiva. 5EF.5.3. Reconèixer i valorar el patrimoni natural i cultural pròxim a través d'activitats físiques i artístic-expressives en l'entorn i des d'una perspectiva comunitària i crítica. 5EF.6.1. Aplicar recursos tecnològics relacionant-los amb l'activitat física i la salut a través de la resolució de problemes en situacions motrius. 5EF.6.2. Seleccionar i explorar amb criteri aplicacions tecnològiques diferents relacionades amb l'activitat física i la salut, vinculades a reptes motrius, jocs i preesports, valorant els beneficis i els riscos. 5EF.6.3. Utilitzar la tecnologia de manera crítica, responsable i guiada en diferents dispositius, a través de propostes físiques i

de manera responsable i segura, sota la supervisió de l'entorn familiar i escolar.	artísticoexpressives, integrant les possibilitats dels nous escenaris de comunicació i aprenentatge.
SABERS BÀSICS	Normes de seguretat bàsiques. Coneixement dels principals riscos en la realització d'activitat física en el medi natural. Percepció i estructuració espaciotemporal (orientació) Estratègies de progressió, cooperació, oposició i col·laboració-oposició. Control de la impulsivitat i de les emocions negatives. La relaxació Habilitats socials: escolta activa, treball en equip, resolució dialogada de conflictes. Orientació. Organització i planificació d'itineraris. Cartografia bàsica i ús de la brúixola. Espais de joc i oci en l'entorn pròxim al centre. Cura i conservació de l'entorn natural i urbà en les activitats físicoesportives. Accions encaminades a la conservació i la protecció de l'entorn natural i urbà durant la pràctica d'activitat física. Protocols bàsics de seguretat en les activitats guiades en l'entorn (senderisme i orientació) Ús correcte de materials i espais en la pràctica d'activitats físiques en l'entorn. Seguiment de rutes GPS, ús de mapes i cartografia digital bàsica.
PRODUCTE INTERMEDI	Fase 1: Introducció i orientació bàsica Es presentaran els conceptes bàsics d'orientació (brúixola, punts cardinals, mapes i balises) mitjançant jocs i activitats pràctiques com “¿Hacia dónde me oriento?” i “Simón dice”, per treballar l'orientació espacial i les bases de la lectura de mapes i l'ús de la brúixola al centre. Fase 2: Aplicació i pràctica de l'orientació L'alumnat crearà un pla del centre i es posaran en pràctica les tècniques apreses en activitats com “Busca tus chapas” i la recerca de codis QR. Es treballaran els punts cardinals i les estratègies d'orientació per aconseguir ubicar les balises correctament dins del centre, preparant-los per la següent fase.
PRODUCTE FINAL	El producte final serà un escape room d'orientació , on hauran d'aplicar tots els coneixements apresos sobre orientació, lectura de mapes, brúixola i punts cardinals per resoldre les diferents pistes i reptes en grups, promovent el treball en equip, la col·laboració i la resolució de problemes en temps real dins del centre

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 8: "JUST DANCE: THE LANGUAGE OF THE BODY"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ
CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc. CE4. Participar en l'execució de propostes artisticoexpressives amb aportacions estètiques i creatives pròpies de la cultura motriu a través de la utilització dels recursos expressius bàsics del cos i el moviment.	5EF.2.1. Reconéixer i acceptar la corporalitat, valorant i respectant les possibilitats i limitacions personals i alienes, a través de la participació i la resolució de reptes i accions motrius individuals i en convivència que impliquen esforç, autoregulació i gestió de les emocions. 5EF.3.2. Conviure en el context de les pràctiques motrius, mostrant habilitats socials per a la resolució dialogada de conflictes i el respecte davant de la diversitat de gènere, afectivosexual, ètnica, socioeconòmica o de competència motriu; amb una actitud crítica cap als estereotips. 5EF.4.1. Aplicar recursos expressius i tècniques del cos comunicatiu en propostes escèniques, coreogràfiques, balls i danses, desenvolupant la sensibilitat creativa expressiva i artística, així com l'escolta activa. 5EF.4.2. Crear moviments i composicions expressives amb suport musical i sense, comunicant sensacions, emocions i idees de manera creativa i desinhibida, desenvolupant l'autoconfiança des de l'ús dels recursos rítmics i expressius de la motricitat. 5EF.4.3. Organitzar i dissenyar projectes artístics col·lectius, aplicant els recursos expressius del cos i del moviment.
SABERS BÀSICS	Respecte i acceptació de la diversitat de característiques personals. Consciència de les possibilitats i limitacions personals. Consciència i control de l'esquema corporal i la lateralitat. Percepció i estructuració espaciotemporal (ritme). Identificació i expressió d'emocions i sentiments a través dels recursos expressius del cos. El llenguatge comunicatiu no verbal: la dansa creativa. Propostes coreogràfiques grupals amb intenció estètica i expressiva. Projectes artistico-expressius. Activitats rítmiques expressives amb suport musical. Danses urbanes Superació i reptes. Motivació intrínseca.
PRODUCTE INTERMEDI	En aquesta situació d'aprenentatge, es busca que l'alumnat siga capaç de crear una coreografia a través del ritme i l'expressió corporal.

	El cos és una eina fonamental d'expressió, per la qual cosa és essencial fomentar aquesta capacitat en qualsevol activitat motriu que implique el coneixement i ús del propi cos. A través del que percep, l'alumnat adapta els seus moviments, desenvolupa la consciència corporal i explora les seves possibilitats, construint així nocions espai-temporals. Aquestes nocions es treballaran mitjançant: - La comprensió i consolidació dels conceptes espacials bàsics. - La relació amb l'espai proper, tant en referència a un mateix com als altres i als objectes. - L'adaptació del moviment als elements rítmics i temporals (com seqüències, abans-després, ritmes bàsics). Per assolir aquests objectius, l'alumnat practicarà diferents formes d'expressió individual i col·lectiva a través de jocs i danses en grup.
PRODUCTE FINAL	Com a objectiu final es realitzarà una interpretació de l'època històrica que aquest curs està treballant en el projecte interdisciplinar de l'escola, així com una dansa que es mostrarà a tota l'escola a l'hora del pati.

INFORMACIÓ FAMÍLIES DE 5è DE PRIMÀRIA

La [Llei Organització 2/2006, de 3 de maig, d'Educació, modificada per la Llei orgànica 3/2020, de 29 de desembre](#), proposa un enfocament basat en competències clau, centrat en l'aprenentatge contextualitzat i significatiu per a l'alumnat.

En aquest marc, les **situacions d'aprenentatge** són escenaris o contextos en els quals els estudiants apliquen els seus coneixements, habilitats, valors i actituds per a resoldre problemes reals o simulats, promovent un aprenentatge més actiu i connectat amb la vida quotidiana des d'una perspectiva competencial.

És un nou element curricular de la normativa i suposen un marc més ampli que organitza i estructura el contingut (sabers) de manera més extensa. Fomenten el treball en equip per a desenvolupar habilitats socials.

L'alumnat es posarà a prova per a resoldre reptes que es trobarà en el seu dia a dia com a ciutadà / ciutadana.

El [Decret 106/2022, de 5 d'agost, del Consell de la Generalitat Valenciana](#), estableix l'ordenació i el currículum de l'Educació Primària en la Comunitat Valenciana. Aquest decret s'emmarca dins de la normativa de la Llei orgànica 3/2020 (LOMLOE), que modifica la Llei orgànica d'Educació (LOE), i adapta el sistema educatiu valencià a les noves directrius establertes a nivell nacional. En ell es destaquen les situacions d'aprenentatge com a eines pedagògiques fonamentals.

Com s'indica a la normativa vigent, les **competències clau** són els acompliments que es consideren imprescindibles perquè l'alumnat pugui progressar amb garanties d'èxit, estes es concreten amb les **competències específiques** treballades a cada situació d'aprenentatge que s'avaluen mitjançant els **criteris d'avaluació** corresponents.

A continuació es presenta la informació de les situacions d'aprenentatge dissenyades per a cada àrea amb la relació de Competències Específiques, criteris d'avaluació competencial, sabers bàsics i tasques a desenvolupar en cadascuna d'elles i les seues relacions o connexions amb les competències clau.

L'avaluació competencial de cadascun dels criteris d'avaluació, es determina en **tres graus**:

- **ALT**: l'alumnat és autònom a l'hora de realitzar la tasca i si troba dificultats les resol autoregulant-se sense ajuda.
- **MITJÀ**: l'alumnat realitza les tasques amb ajuda per superar les dificultats.
- **BAIX**: l'alumnat presenta dificultats per realitzar les tasques inclús amb ajuda.

EDUCACIÓ FÍSICA

Les classe d'educació física van a implicar una metodologia cognitiva, activa i progressiva que parteix de l'experiència en la pràctica, de la competència motriu, així com de les demandes i suggeriments que anem a plantejar a l'alumnat. Es tindrà en compte les seues característiques, experiències i expectatives respecte al treball proposat.

Per tant, en les classes farem referència als següents aspectes:

- Globalitat i interdisciplinarietat
- Caràcter lúdic
- Aprenentatge significatiu
- Maximitzar el temps de compromís motor
- Treballar la salut com a contingut transversal específic.
- Ensenyament de valors de manera transversal
- Aprenentatge cooperatiu

RELACIÓ COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES AMB LES COMPETÈNCIES CLAU

[Decret 106/2022, de 5 d'agost, del Consell de la Generalitat Valenciana](#)

	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
CE1	X	X	X	X	X		X	
CE2	X	X	X		X		X	X
CE3	X	X	X		X		X	
CE4	X	X		X	X	X	X	X
CE5	X	X	X	X	X	X		X
CE6	X	X		X	X	X		

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 1: "DISCOVERING THE PINFUVOTE"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc.	6EF.2.1. Reconéixer i acceptar la corporalitat, valorant i respectant les possibilitats i limitacions personals i alienes, a través de la participació i la resolució de reptes i accions motrius individuals i en convivència que impliquen esforç, autoregulació i gestió de les emocions. 6EF.2.3. Adquirir un domini i un control corporals adequats, adaptant-se a les demandes de la resolució de problemes en accions motrius variades. 6EF.3.1. Combinar diferents habilitats motrius bàsiques i específiques a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició mitjançant la participació activa en situacions de joc en entorns variats i variables, fomentant la tolerància i el treball en equip. 6EF.3.2. Conviure en el context de les pràctiques motrius, mostrant habilitats socials per a la resolució dialogada de conflictes i el respecte davant de la diversitat de gènere, afectivosexual, ètnica, socioeconòmica o de competència motriu; amb una actitud crítica cap als estereotips. 6EF.3.4. Integrar fonaments tècnics, tàctics i d'estratègia mitjançant accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició, adoptant els valors socials i culturals a través de la participació activa en jocs i activitats preesportives.
SABERS BÁSICS	Consciència de les possibilitats i limitacions Combinació d'habilitats i creativitat motrius Jocs cooperatius. Jocs alternatius. Resolució de problemes en situacions motrius Gestos tècnics bàsics del Pinfuvote Gestió de la competitivitat Percepció i estructuració espai-temporal Estratègies de progressió, col·laboració, coordinació i cooperació El valor del diàleg i la reflexió

PRODUCTE INTERMEDI	L'alumnat realitzarà una seqüenciació d'activitats progressives on farem: Presentació de la situació d'aprenentatge i objectius: Introduïrem el pinfuvote i explicarem què treballarem al llarg de les sessions: coordinació òcul-manual i òcul-peu, esquema corporal, percepció espai-temporal, col·laboració i estratègia de joc. Familiarització amb el grup i habilitats psicomotrius bàsiques: A través d'exercicis, reptes i jocs motrius, l'alumnat practicarà aspectes fonamentals del joc com la lateralitat, l'orientació en l'espai, la manipulació de la pilota amb mans i peus i la comprensió de les normes bàsiques. També s'introduirà l'estructura de les sessions (escalfament, joc, tornada a la calma, reflexió i endrés). Progressió motriu i habilitats específiques del pinfuvote: Un cop adquirides les bases, es treballaran de manera més específica els colpejos amb mans i peus, així com les recepcions i els desplaçaments. Utilitzarem diferents materials i jocs per fomentar la precisió, la rapidesa de reacció i la presa de decisions dins del joc.
PRODUCTE FINAL	Es proposa com a producte final un torneig-competició "embut" on l'alumnat avança o retrocedeix de camp en funció del resultat, de forma que s'acaben enfrontant parelles amb un nivell motriu similar.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 2: "¡3, 2, 1 DATCHBALL!"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ
CE2. Mostrar consciència y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc.	6EF.2.1. Reconéixer i acceptar la corporalitat, valorant i respectant les possibilitats i limitacions personals i alienes, a través de la participació i la resolució de reptes i accions motrius individuals i en convivència que impliquen esforç, autoregulació i gestió de les emocions. 6EF.2.3. Adquirir un domini i un control corporals adequats, adaptant-se a les demandes de la resolució de problemes en accions motrius variades. 6EF.3.1. Combinar diferents habilitats motrius bàsiques i específiques a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició mitjançant la participació activa en situacions de joc en entorns variats i variables, fomentant la tolerància i el treball en equip. 6EF.3.2. Conviure en el context de les pràctiques motrius, mostrant habilitats socials per a la resolució dialogada de conflictes i el respecte davant de la diversitat de gènere, afectivosexual, ètnica, socioeconòmica o de competència motriu; amb una actitud crítica cap als estereotips.

	6EF.3.4. Integrar fonaments tècnics, tàctics i d'estratègia mitjançant accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició, adoptant els valors socials i culturals a través de la participació activa en jocs i activitats preesportives.
SABERS BÀSICS	Consciència de les possibilitats i limitacions Combinació d'habilitats i creativitat motrius Resolució de problemes en situacions motrius Gestos tècnics bàsics i tàctica del Datchball Jocs cooperatius. Jocs alternatius. Gestió de la competitivitat Percepció i estructuració espai-temporal Estratègies de progressió, col·laboració, coordinació i cooperació El valor del diàleg i la reflexió
PRODUCTE INTERMEDI	L'alumnat realitzarà una seqüenciació d'activitats progressives on farem: 1. Presentació de la situació d'aprenentatge i objectius: Introduirem el datchball i explicarem els aspectes que treballarem al llarg de les sessions: coordinació òcul-manual, agilitat, presa de decisions, col·laboració i estratègia de joc. 2. Familiarització amb el grup i habilitats psicomotrius bàsiques: Mitjançant exercicis, reptes i jocs motrius, l'alumnat practicarà aspectes essencials del joc com la lateralitat, l'orientació en l'espai, la rapidesa de reacció i la precisió en els llançaments i recepcions. 3. Progressió motriu i habilitats específiques del datchball: Un cop adquirides les bases, es treballaran els llançaments i recepcions amb diferents tècniques, així com els moviments tàctics per esquivar i bloquejar. Mitjançant jocs i situacions reals de partit, es potenciarà l'estratègia, el treball en equip i el respecte a les normes del joc.
PRODUCTE FINAL	El producte final serà un torneig de datchball, on l'alumnat posarà en pràctica les habilitats apreses, gestionant els equips, l'arbitratge i el respecte a les normes. Finalment, es farà una breu reflexió sobre l'experiència i el treball en equip.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 3: "LET'S PLAY WITH THE FRISBEE"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de	6EF.2.1. Reconéixer i acceptar la corporalitat, valorant i respectant les possibilitats i limitacions personals i alienes, a través de la participació i

la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc.	la resolució de reptes i accions motrius individuals i en convivència que impliquen esforç, autoregulació i gestió de les emocions. 6EF.2.3. Adquirir un domini i un control corporals adequats, adaptant-se a les demandes de la resolució de problemes en accions motrius variades. 6EF.3.1. Combinar diferents habilitats motrius bàsiques i específiques a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició mitjançant la participació activa en situacions de joc en entorns variats i variables, fomentant la tolerància i el treball en equip. 6EF.3.2. Conviure en el context de les pràctiques motrius, mostrant habilitats socials per a la resolució dialogada de conflictes i el respecte davant de la diversitat de gènere, afectivosexual, ètnica, socioeconòmica o de competència motriu; amb una actitud crítica cap als estereotips. 6EF.3.3. Resoldre desafiaments motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició mitjançant exercicis, jocs i accions encaminades a la millora de la condició física i adaptant l'esforç a l'activitat física de manera conscient. 6EF.3.4. Integrar fonaments tècnics, tàctics i d'estratègia mitjançant accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició, adoptant els valors socials i culturals a través de la participació activa en jocs i activitats preesportives.
SABERS BÀSICS	Benestar personal. Respecte, consciència i acceptació del propi cos. Gestió de les emocions. Respecte i acceptació de la diversitat de les característiques personals. Combinació d'habilitats i creativitat motrius. Gestos tècnics bàsics (llançaments i recepcions de *Ultimate). Ocupació d'espais. Estratègies de progressió, cooperació, oposició i col·laboració-oposició. Control de la impulsivitat i de les emocions negatives. Esportivitat i joc net (Spirit). Habilitats socials en el joc. Conductes inclusives en situacions motrius basades en la convivència i la no discriminació per qüestions de gènere, racials, capacitat física o competència motriu.

PRODUCTE INTERMEDI	1. Presentació de la situació d'aprenentatge i objectius: Introduïrem l'ultimate frisbee i explicarem els aspectes que treballarem al llarg de les sessions: coordinació òcul-manual, presa de decisions, treball en equip i respecte a les normes. 2. Familiarització amb el grup i habilitats psicomotrius bàsiques: A través d'exercicis i jocs, l'alumnat practicarà la precisió en els llançaments i recepcions, els desplaçaments i la percepció espai-temporal. També es presentarà l'estructura de les sessions (escalfament, joc, tornada a la calma, reflexió i endrés). 3. Progressió motriu i habilitats específiques de l'ultimate frisbee: Es treballaran diferents tipus de llançament (forehand, backhand, hammer), la defensa, les desmarcades i les estratègies de joc mitjançant situacions reals de partit.
PRODUCTE FINAL	El producte final serà un torneig d'ultimate frisbee, on l'alumnat aplicarà els coneixements adquirits, gestionant els equips i respectant el principi de joc net. Finalment, es farà una reflexió grupal sobre el treball en equip i l'autoarbitratge.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 4: "GAMES OF TODAY AND ALWAYS"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ
CE1: Identificar i incorporar hàbits saludables bàsics en la vida quotidiana, desenvolupant un estil de vida actiu, a través de l'activitat física regular i adequada CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptiu motrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc.	6EF.1.4 Practicar activitat física de manera regular, a través de la realització de rutines d'exercicis, jocs o pràctiques preesportives en situacions individuals i col·lectives que fomenten una interacció i convivència harmonioses. 6EF.2.1. Reconèixer i acceptar la corporalitat, valorant i respectant les possibilitats i limitacions personals i alienes, a través de la participació i la resolució de reptes i accions motrius individuals i en convivència que impliquen esforç, autoregulació i gestió de les emocions. 6EF.2.3. Adquirir un domini i un control corporals adequats, adaptant-se a les demandes de la resolució de problemes en accions motrius variades. 6EF.3.1. Combinar diferents habilitats motrius bàsiques i específiques a través d'accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició mitjançant la participació activa en situacions de joc en entorns variats i variables, fomentant la tolerància i el treball en equip. 6EF.3.2. Conviure en el context de les pràctiques motrius, mostrant habilitats socials per a la resolució dialogada de conflictes i el respecte

	davant de la diversitat de gènere, afectivosexual, ètnica, socioeconòmica o de competència motriu; amb una actitud crítica cap als estereotips. 6EF.3.4. Integrar fonaments tècnics, tàctics i d'estratègia mitjançant accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració- oposició, adoptant els valors socials i culturals a través de la participació activa en jocs i activitats preesportives.
SABERS BÀSICS	Benestar personal. Respecte, consciència i acceptació del propi cos. Gestió de les emocions. Respecte i acceptació de la diversitat de les característiques personals. Normes i regnes consensuades en situacions de joc. Combinació d'habilitats i creativitat motrius. Ocupació d'espais. Esportivitat i joc net. Estratègies de progressió, cooperació, oposició i col·laboració-oposició. Habilitats socials en el joc.
PRODUCTE INTERMEDI	Presentació de la situació d'aprenentatge i objectius: Introduïrem els jocs i esports populars i tradicionals, destacant la seua importància cultural i els valors que transmeten, com la cooperació, la creativitat i la inclusió. Familiarització amb diferents jocs i pràctica d'habilitats: A través d'exercicis i partides, l'alumnat experimentarà diversos jocs tradicionals, millorant la coordinació, l'orientació i l'estratègia. També es treballarà la planificació i dinamització d'activitats adaptades a diferents edats.
PRODUCTE FINAL	L'alumnat dissenyarà els seus propis jocs, establint normes i materials, i els posarà en pràctica amb la resta de companys. En una jornada final, cada grup presentarà i dinamitzarà el seu joc, fomentant la creativitat i la cooperació.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 5: "COLPBOL: TEAMWORK IN MOTION"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ
CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític.	6EF.2.1. Reconèixer i acceptar la corporalitat, valorant i respectant les possibilitats i limitacions personals i alienes, a través de la participació i la resolució de reptes i accions motrius individuals i en convivència que impliquen esforç, autoregulació i gestió de les emocions.

CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc.	6EF.2.3. Adquirir un domini i un control corporals adequats, adaptant-se a les demandes de la resolució de problemes en accions motrius variades. 6EF.3.2. Conviure en el context de les pràctiques motrius, mostrant habilitats socials per a la resolució dialogada de conflictes i el respecte davant de la diversitat de gènere, afectivosexual, ètnica, socioeconòmica o de competència motriu; amb una actitud crítica cap als estereotips. 6EF.3.3 Resoldre desafiaments motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició mitjançant exercicis, jocs i accions encaminades a la millora de la condició física i adaptant l'esforç a l'activitat física de manera conscient. 6EF.3.4. Integrar fonaments tècnics, tàctics i d'estratègia mitjançant accions motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició, adoptant els valors socials i culturals a través de la participació activa en jocs i activitats preesportives.
SABERS BÀSICS	Consciència de les possibilitats i limitacions personals. Normes de seguretat bàsiques. Estratègies de progressió, cooperació, oposició i col·laboració-oposició. Respecte i acceptació de la diversitat de les característiques personals Les capacitats físiques bàsiques en l'àmbit lúdic i l'activitat física. Jocs i activitats físic-esportives igualitaris com a pràctica social saludable front a hàbits nocius Tractament positiu i gestió de la competitivitat. Jocs cooperatius. Jocs alternatius. Conductes inclusives en situacions motrius basades en la convivència i la no discriminació per qüestions de gènere, racials, capacitat física o competència motriu.
PRODUCTE INTERMEDI	L'alumnat realitzarà una seqüenciació d'activitats progressives on farem: Presentació de la situació d'aprenentatge i què anem a treballar: coordinació òcul-manual, desplaçaments, colpejos, treball en equip i presa de decisions en el col·bol. Activitats inicials per conèixer el grup i les seues habilitats psicomotrius: mitjançant exercicis i jocs, es treballaran aspectes tècnics com el control del colp, la precisió, la recepció i la mobilitat en l'espai, així com la cooperació entre companys.

	3. Entrenament autònom en petits grups: l'alumnat es distribuirà en equips i organitzarà sessions d'entrenament autònomes per elaborar estratègies, millorar la coordinació i preparar-se tàcticament per a la competició.
PRODUCTE FINAL	L'alumnat participarà en un torneig de col·pbol, posant en pràctica les estratègies treballades i fomentant el joc net, la cooperació i la gestió autònoma del joc.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 6: "BE AN OLYMPIAN: SPORTSMANSHIP AND TEAMWORK"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ
CE1: Identificar i incorporar hàbits saludables bàsics en la vida quotidiana, desenvolupant un estil de vida actiu, a través de l'activitat física regular i adequada CE2: Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3: Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc.	6EF.1.1. Adoptar hàbits saludables relacionats amb l'activitat física, l'alimentació i la higiene postural que contribueixen a la millora de la salut física, mental i emocional, reconeixent els efectes negatius del sedentarisme i les conductes nocives i valorant els beneficis que aporta un estil de vida actiu. 6EF.1.2. Adoptar mesures de prevenció, així com protocols d'actuació davant els accidents. 6EF.1.4. Practicar activitat física de manera regular, a través de la realització de rutines d'exercicis, jocs o pràctiques preesportives en situacions individuals i col·lectives que fomenten una interacció i convivència harmonioses. 6EF.2.1. Reconèixer i acceptar la corporalitat, valorant i respectant les possibilitats i limitacions personals i alienes, a través de la participació i la resolució de reptes i accions motrius individuals i en convivència que impliquen esforç, autoregulació i gestió de les emocions. 6EF.2.2. Relacionar els principals elements anatòmics i funcionals implicats en el moviment i l'activitat física, en situacions motrius transferibles al seu espai vivencial. 6EF.3.2. Conviure en el context de les pràctiques motrius, mostrant habilitats socials per a la resolució dialogada de conflictes i el respecte davant de la diversitat de gènere, afectivosexual, ètnica, socioeconòmica o de competència motriu; amb una actitud crítica cap als estereotips. 6EF.3.3 Resoldre desafiaments motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració-oposició mitjançant exercicis, jocs i accions encaminades a la millora de la condició física i adaptant l'esforç a l'activitat física de manera conscient.

SABERS BÀSICS	Consciència de les possibilitats i limitacions Rutines d'activació, calfament i tornada a la calma Coordinació general i segmentària Jocs i activitat físico-esportiva igualitària com a pràctica saludable front a hàbits nocius Jocs cooperatius. Jocs alternatius. Jocs modificats Resolució de problemes en situacions motrius Estratègies de progressió, col·laboració, coordinació i cooperació Gestió de la competitivitat Percepció i estructuració espai-temporal Jocs cooperatius i espais coeducatius El valor del diàleg i la reflexió Interacció eficient i sostenible amb el entorn
PRODUCTE INTERMEDI	Presentació de la situació d'aprenentatge i què anem a treballar: els valors olímpics i paralímpics (respecte, esforç, amstat, inclusió), la història dels Jocs Olímpics i la pràctica de diferents modalitats esportives. Activitats inicials per conèixer el grup i introduir els esports: mitjançant jocs i reptes, es treballaran habilitats bàsiques com la coordinació, la força, la velocitat i la resistència en diverses disciplines olímpiques i paralímpiques, així com la importància del joc net i la superació personal. Exploració i pràctica de diferents modalitats esportives: es realitzaran sessions dedicades a esports individuals i col·lectius, adaptant les modalitats paralímpiques perquè tot l'alumnat puga experimentar-les i comprendre la seua importància.
PRODUCTE FINAL	L'alumnat participarà en el Dia de l'Esport on competirà en diferents disciplines representant els valors apresos i vivint l'experiència d'uns Jocs en un ambient de respecte i companyonia.

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 7: "FOLLOW THE CLUES: ORIENTEERING FOR BEGINNERS"

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ
CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la	6EF.2.1. Reconèixer i acceptar la corporalitat, valorant i respectant les possibilitats i limitacions personals i alienes, a través de la participació i

corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc. CE5: Participar activament en l'exploració del patrimoni natural i cultural de l'entorn, a través d'activitats físiques i artístic-expressives guiades, adoptant mesures de responsabilitat individuals i col·lectives que afavorisquen la pràctica segura i respectuosa amb el mitjà motrius individuals, de cooperació, d'oposició o de col·laboració oposició mitjançant el joc CE6. Identificar i explorar recursos tecnològics relacionats amb l'activitat física i la salut, utilitzant-los de manera responsable i segura, sota la supervisió de l'entorn familiar i escolar.	la resolució de reptes i accions motrius individuals i en convivència que impliquen esforç, autoregulació i gestió de les emocions. 6EF.3.2. Conviure en el context de les pràctiques motrius, mostrant habilitats socials per a la resolució dialogada de conflictes i el respecte davant de la diversitat de gènere, afectivosexual, ètnica, socioeconòmica o de competència motriu; amb una actitud crítica cap als estereotips. 6EF.5.1. Participar en l'organització i realització d'activitats físiques i artísticexpressives en el medi natural o entorns no habituals, aplicant de manera autònoma les tècniques adequades. 6EF.5.2. Aplicar mesures de seguretat i accions per a la conservació del medi i la sostenibilitat en les activitats en l'entorn, col·laborant en la seua organització amb perspectiva inclusiva. 6EF.5.3. Reconéixer i valorar el patrimoni natural i cultural pròxim a través d'activitats físiques i artísticexpressives en l'entorn i des d'una perspectiva comunitària i crítica. 6EF.6.1. Aplicar recursos tecnològics relacionant-los amb l'activitat física i la salut a través de la resolució de problemes en situacions motrius. 6EF.6.2. Seleccionar i explorar amb criteri aplicacions tecnològiques diferents relacionades amb l'activitat física i la salut, vinculades a reptes motrius, jocs i preesports, valorant els beneficis i els riscos. 6EF.6.3. Utilitzar la tecnologia de manera crítica, responsable i guiada en diferents dispositius, a través de propostes físiques i artísticexpressives, integrant les possibilitats dels nous escenaris de comunicació i aprenentatge.
SABERS BÀSICS	Normes de seguretat bàsiques. Coneixement dels principals riscos en la realització d'activitat física en el medi natural. Percepció i estructuració espaciotemporal (orientació) Estratègies de progressió, cooperació, oposició i col·laboració-oposició. Control de la impulsivitat i de les emocions negatives. La relaxació Habilitats socials: escolta activa, treball en equip, resolució dialogada de conflictes. Orientació. Organització i planificació d'itineraris. Cartografia bàsica i ús de la brúixola.

	Espais de joc i oci en l'entorn pròxim al centre. Cura i conservació de l'entorn natural i urbà en les activitats físicoesportives. Accions encaminades a la conservació i la protecció de l'entorn natural i urbà durant la pràctica d'activitat física. Protocols bàsics de seguretat en les activitats guiades en l'entorn (senderisme i orientació) Ús correcte de materials i espais en la pràctica d'activitats físiques en l'entorn. Seguiment de rutes GPS, ús de mapes i cartografia digital bàsica.
PRODUCTE INTERMEDI	Fase 1: Introducció i orientació bàsica Es presentaran els conceptes bàsics d'orientació (brúixola, punts cardinals, mapes i balises) mitjançant jocs i activitats pràctiques com “¿Hacia dónde me oriento?” i “Simón dice”, per treballar l'orientació espacial i les bases de la lectura de mapes i l'ús de la brúixola al centre. Fase 2: Aplicació i pràctica de l'orientació L'alumnat crearà un pla del centre i es posaran en pràctica les tècniques apreses en activitats com “Busca tus chapas” i la recerca de codis QR. Es treballaran els punts cardinals i les estratègies d'orientació per aconseguir ubicar les balises correctament dins del centre, preparant-los per la següent fase.
PRODUCTE FINAL	El producte final serà un escape room d'orientació , on hauran d'aplicar tots els coneixements apresos sobre orientació, lectura de mapes, brúixola i punts cardinals per resoldre les diferents pistes i reptes en grups, promovent el treball en equip, la col·laboració i la resolució de problemes en temps real dins del centre

SITUACIÓ D'APRENENTATGE 8: “JUST DANCE: THE LANGUAGE OF THE BODY”

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ
CE2. Mostrar consciència i control dels elements fonamentals de la corporalitat en la resolució de situacions motrius variades des d'un plantejament crític. CE3. Resoldre reptes i situacions motrius fent ús de les capacitats físiques, les perceptivomotrius i les habilitats motrius en diferents	6EF.2.1. Reconéixer i acceptar la corporalitat, valorant i respectant les possibilitats i limitacions personals i alienes, a través de la participació i la resolució de reptes i accions motrius individuals i en convivència que impliquen esforç, autoregulació i gestió de les emocions. 6EF.3.2. Conviure en el context de les pràctiques motrius, mostrant habilitats socials per a la resolució dialogada de conflictes i el respecte davant de la diversitat de gènere, afectivosexual, ètnica, socioeconòmica o de competència motriu; amb una actitud crítica cap als estereotips. 6EF.4.1. Aplicar recursos expressius i tècniques del cos comunicatiu en propostes escèniques, coreogràfiques, balls i danses, desenvolupant la sensibilitat creativa expressiva i artística, així com l'escolta activa.

contextos de la vida quotidiana, a través de l'activitat física i del joc. CE4. Participar en l'execució de propostes artisticoexpressives amb aportacions estètiques i creatives pròpies de la cultura motriu a través de la utilització dels recursos expressius bàsics del cos i el moviment.	6EF.4.2. Crear moviments i composicions expressives amb suport musical i sense, comunicant sensacions, emocions i idees de manera creativa i desinhibida, desenvolupant l'autoconfiança des de l'ús dels recursos rítmics i expressius de la motricitat. 6EF.4.3. Organitzar i dissenyar projectes artístics col·lectius, aplicant els recursos expressius del cos i del moviment.
SABERS BÀSICS	Respecte i acceptació de la diversitat de característiques personals. Consciència de les possibilitats i limitacions personals. Consciència i control de l'esquema corporal i la lateralitat. Percepció i estructuració espaciotemporal (ritme). Identificació i expressió d'emocions i sentiments a través dels recursos expressius del cos. El llenguatge comunicatiu no verbal: la dansa creativa. Propostes coreogràfiques grupals amb intenció estètica i expressiva. Projectes artístic-expressius. Activitats rítmiques expressives amb suport musical. Danses urbanes Superació i reptes. Motivació intrínseca.
PRODUCTE INTERMEDI	En aquesta situació d'aprenentatge, es busca que l'alumnat siga capaç de crear una coreografia a través del ritme i l'expressió corporal. El cos és una eina fonamental d'expressió, per la qual cosa és essencial fomentar aquesta capacitat en qualsevol activitat motriu que implique el coneixement i ús del propi cos. A través del que percep, l'alumnat adapta els seus moviments, desenvolupa la consciència corporal i explora les seves possibilitats, construint així nocions espai-temporals. Aquestes nocions es treballaran mitjançant: - La comprensió i consolidació dels conceptes espacials bàsics. - La relació amb l'espai proper, tant en referència a un mateix com als altres i als objectes. - L'adaptació del moviment als elements rítmics i temporals (com seqüències, abans-després, ritmes bàsics). Per assolir aquests objectius, l'alumnat practicarà diferents formes d'expressió individual i col·lectiva a través de jocs i danses en grup.
PRODUCTE FINAL	Com a objectiu final es realitzarà una interpretació de l'època històrica que aquest curs està treballant en el projecte interdisciplinari de l'escola, així com una dansa que es mostrarà a tota l'escola a l'hora del pati.

CEP REI EN JAUME

CRITERIS D'AVUACIÓ

Avda. Rei En Jaume s/n
46016-Tavernes Blanques
Tel: 961205410
E-MAIL: 46016816@edu.gva.es
WEB: <https://portal.edu.gva.es/46016>

INFORMACIÓN FAMILIAS DE PRIMARIA

La [Ley Organiza 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley orgánica 3/2020, de 29 de diciembre](#), propone un enfoque basado en competencias clave, centrado en el aprendizaje contextualizado y significativo para el alumnado.

En ese marco, las situaciones de aprendizaje son escenarios o contextos en los que los estudiantes aplican sus conocimientos, habilidades, valores y actitudes para resolver problemas reales o simulados, promoviendo un aprendizaje más activo y conectado con la vida cotidiana desde una perspectiva competencial.

Es un nuevo elemento curricular de la normativa y suponen un marco más amplio que organiza y estructura el contenido (sabers) de forma más extensa. Fomentan el trabajo en equipo para desarrollar habilidades sociales.

El alumnado se pondrá a prueba para resolver retos que se encontrará en su día a día como ciudadano/ciudadana.

El [Decreto 106/2022, de 5 de agosto, del Consell de la Generalitat Valenciana](#), establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunitat Valenciana. Este decreto se enmarca dentro de la normativa de la Ley orgánica 3/2020 (LOMLOE), que modifica la Ley orgánica de Educación (LOE), adaptando el sistema educativo valenciano a las nuevas directrices establecidas a nivel nacional. En él se destacan las situaciones de aprendizaje como herramientas pedagógicas fundamentales.

Como se indica en la normativa vigente, las competencias clave son los desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito, éstas se concretan con las competencias específicas trabajadas en cada situación de aprendizaje que se evalúan mediante los correspondientes criterios de evaluación .

A continuación, se presenta la información de las situaciones de aprendizaje diseñadas para cada área con la relación de Competencias Específicas, criterios de evaluación competencial, saberes básicos y tareas a desarrollar en cada una de ellas y sus relaciones o conexiones con las competencias clave.

La evaluación competencial de cada uno de los criterios de evaluación, se determina en tres grados:

- ALT: el alumnado es autónomo a la hora de realizar la tarea y si encuentra dificultades las resuelve autorregulándose sin ayuda.
- MEDIO: el alumnado realiza las tareas con ayuda para superar las dificultades.
- BAJO: el alumnado presenta dificultades para realizar las tareas incluso con ayuda.

EDUCACIÓN FÍSICA

Las clases de educación física van a implicar una metodología cognitiva, activa y progresiva que parte de la experiencia en la práctica, de la competencia motriz, así como de las demandas y sugerencias que vayamos a plantear al alumnado. Se tendrá en cuenta sus características, experiencias y expectativas respecto al trabajo propuesto.

Por tanto, en las clases haremos referencia a los siguientes aspectos:

- Globalidad e interdisciplinariedad
- Carácter lúdico
- Aprendizaje significativo
- Maximizar el tiempo de compromiso motor
- Trabajar la salud como contenido transversal específico.
- Enseñanza de valores de forma transversal
- Aprendizaje cooperativo

RELACIÓN COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CON LAS COMPETENCIAS CLAVE

[Decreto 106/2022, de 5 de agosto, del Consejo de la Generalitat Valenciana](#)

	CCL	CP	STEM CD		CPSAA CC		CE	CCEC
CE1 X		X	X	X	X		X	
CE2 X		X	X		X		X	X
CE3 X		X	X		X		X	
CE4 X		X		X	X	X	X	X
CE5 X		X	X	X	X	X		X
CE6 X		X		X	X	X		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: "LOOK YOUR BODY, IT'S MOVING!"

COMPETENCIAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
ESPECÍFICAS 2EF1: Identificar hábitos saludables básicos en la vida cotidiana iniciándose en la actividad física regular 2EF2: Conocer los elementos fundamentales de la corporalidad y relacionarlos con diferentes acciones motrices. 2EF3: Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, perceptivo-motrices y las habilidades motrices en contextos próximos al centro a través de la actividad física y el juego 2EF4: Participar en la ejecución de propuestas artístico-expresivas con aportaciones estéticas y creativas propias de la cultura motriz a través de la utilización de los recursos expresivos básicos del cuerpo y el movimiento el juego.		2EF.1.3. Participar en juegos de activación y vuelta a la calma, reconociendo su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones. 2EF.1.4. Practicar actividad física, mediante la realización de rutinas básicas de ejercicios y juegos que fomentan el autoconocimiento y una armoniosa interacción. 2EF.2.1. Reconocer sus limitaciones a la hora de realizar prácticas deportivas mostrando una disposición positiva hacia la práctica física. 2EF.3.3. Experimentar retos motrices sencillos que implican las capacidades físicas básicas a través de acciones motrices individuales y de cooperación. 2EF.4.2. Expresar con progresiva desinhibición emociones y sentimientos, que enriquezcan su identidad emocional y personal, a través del movimiento
SABERES BÁSICOS		Partes del cuerpo: esqueleto y musculatura Juegos individuales y colectivos, sensoriales, simbólicos, psicomotrices y manipulativos Las capacidades físicas básicas en el ámbito lúdico y la actividad física.

	Conciencia y control del esquema corporal y la lateralidad. Percepción y estructuración espacio temporal. Combinación de habilidades y creatividad motriz. Combinación general y segmentaria Autoconcepto y autorregulación. Fortalezas y debilidades
PRODUCTO INTERMEDIO	El alumnado realizará una secuenciación de actividades progresivas donde realizaremos: 1. Presentación de la situación de aprendizaje y qué vamos a trabajar: lateralidad, esquema corporal y percepción espacio-temporal 2. Juegos para conocer las partes del cuerpo, segmentos y vocabulario en inglés. 3. Relajación, respiración y concentración 4. Juegos donde ponemos en práctica el aparato motor
PRODUCTO FINAL	Mural de mandalas: El alumnado se organiza en pequeños grupos y gran grupo para mandalas navideñas. Una vez realizado el montaje quedará expuesto por el centro durante las semanas previas a Navidad. Además se realizarán retos motrices individuales motrices donde reflexionaremos las fortalezas de cada uno/a.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: "BALANZAS ON THE TRACKS"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2EF2: Conocer los elementos fundamentales de la corporalidad y relacionarlos con diferentes acciones motrices. 2EF3: Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, perceptivo-motrices y las habilidades motrices en contextos próximos al centro a través de la actividad física y el juego 2EF4: Participar en la ejecución de propuestas artístico-expresivas con aportaciones estéticas y creativas	2EF.3.1. Ejecutar desplazamientos, saltos, giros y otras acciones motrices de forma coordinada, facilitando el desarrollo motriz en situaciones controladas de juego y actividad física en entornos estables y conocidos, a través de acciones motrices individuales y de cooperación. 2EF.2.3. Adoptar decisiones en contextos de práctica motriz de modo ajustado según las circunstancias.

propias de la cultura motriz a través de la utilización de los recursos expresivos básicos del cuerpo y el movimiento el juego.	2EF.3.4. Participar en juegos que implican acciones motrices individuales y de cooperación, por medio de la identificación de los principales valores sociales y culturales asociados a los juegos. 2EF.4.1. Reproducir mediante propuestas escénicas, coreográficas, bailes y danzas las posibilidades comunicativas del lenguaje corporal.
SABERES BÁSICOS	Higiene postural Capacidades físicas básicas en el ámbito lúdico y la actividad física Equilibrio estático y dinámico Percepción y estructuración espacio temporal Identificación y expresión de emociones y sentimientos Juegos circenses Juegos de equilibrios, malabares y habilidades gimnasia Prácticas lúdicas y participativas. Motivación extrínseca
PRODUCTO INTERMEDIO	En esta situación de aprendizaje se pretende que el alumnado mejore sus habilidades motrices y psicomotoras, especialmente del equilibrio. La incorporación de juegos de equilibrio suponen una herramienta divertida y efectiva para desarrollar habilidades motoras, de coordinación y concentración. Durante las siguientes sesiones el alumnado tomará conciencia y control de su equilibrio mediante distintos materiales propuestas y en diferentes partes de la escuela.
PRODUCTO FINAL	Una vez superen retos y niveles de equilibrios prepararán una pequeña muestra al resto de clase en el patio sobre los saberes adquiridos como si fueran equilibristas de un circo.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3: "WE MOVE COOL WITH JUMPS AND TURNS"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivas motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego. CE5: Participar activamente en la exploración del patrimonio natural y cultural del entorno, a través de actividades físicas y artístico-expresivas guiadas, adoptando medidas de responsabilidad individuales y colectivas que favorezcan la práctica segura y respetuosa con el medio motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego		3EF.2.3. Mostrar un progresivo control corporal adecuado a diferentes contextos y tipos de acciones motrices. 3EF.3.1. Ejecutar desplazamientos, saltos, giros y otras acciones motrices de forma coordinada, facilitando el desarrollo motriz en situaciones controladas de juego y actividad física en entornos estables y conocidos, en a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición 3EF.3.3. Experimentar retos motrices sencillos que implican las capacidades físicas básicas a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego 3EF.5.1. Realizar actividades físicas y artístico-expresivas en el medio natural o entornos no habituales de modo guiado y controlado, conociendo las técnicas adecuadas 3EF.5.2. Identificar medidas de seguridad y acciones para la conservación del medio mediante la participación en las actividades inclusivas en el entorno.
SABERES BÁSICOS		Espacios de juego y ocio en el centro Equilibrio estático y dinámico Percepción y estructuración espacio-temporal Coordinación general y segmentaria Prácticas lúdicas y participativas. Motivación extrínseca Juegos de equilibrio y psicomotores

	Percepción y estructuración espacio-temporal Juegos cooperativos y espacios coeducativos
PRODUCTO INTERMEDIO	Vamos a trabajar diferentes situaciones y propuestas de saltos y giros con combas y diferentes recursos que dispone el centro. Nos centraremos en los saltos de amplitud horizontal, percepción espacial, rodamientos en eje longitudinal y transversal, juegos grupales y experimentación con la comba.
PRODUCTO FINAL	La propuesta final será que el alumnado en pequeños grupos sea capaz de organizar un circuito de saltos y giros trabajados en las sesiones. Una vez lo tenga organizado lo presentará al resto de compañeros/as y lo realizará toda la clase.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4: "WE WORK AND ENJOY IN GROUP"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1: Identificar e incorporar hábitos saludables básicos en la vida cotidiana, desarrollando un estilo de vida activo, a través de la actividad física regular y adecuada CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego. CE4: Participar en la ejecución de propuestas artístico-expresivas con aportaciones estéticas y creativas propias de la cultura motriz a través de la utilización de los recursos	3EF.1.4. Iniciarse en el hábito de practicar actividad física, a través de la realización de rutinas básicas de ejercicios y juegos que fomentan el autoconocimiento y una armoniosa. 3EF.2.3. Mostrar un progresivo control corporal adecuado a diferentes contextos y tipos de acciones motrices. 3EF.3.1. Ejecutar desplazamientos, saltos, giros y otras acciones motrices de forma coordinada, facilitando el desarrollo motriz en situaciones controladas de juego y actividad física en entornos estables y conocidos, en a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición 3EF.3.3. Experimentar retos motrices sencillos que implican las capacidades físicas básicas mediante acciones motrices individuales, de cooperación, oposición o colaboración oposición mediante el juego. 3EF.4.3. Participar activamente en montajes artísticos sencillos y guiados, haciendo uso de los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento.

expresivos básicos del cuerpo y el movimiento	
SABERES BÁSICOS	Regulación emocional Interacción social en situaciones motrices y en juegos Respeto y aceptación de la diversidad de las características personales Tratamiento positivo y gestión de la competitividad. Juegos Cooperativos. Teballo cooperativo: diálogo y reflexión Conductas inclusivas en situaciones motrices basadas en la convivencia y la no discriminación por cuestiones de género, raciales, capacidad física o competencia motriz.
PRODUCTO INTERMEDIO	En esta situación de aprendizaje se plantea diferentes juegos y situaciones de trabajo cooperativo, colaborativo y en grupo. Vivimos en una sociedad diversa en la que necesitamos ayudarnos a fin de conseguir diferentes objetivos de éxito. La cooperación mediante el juego hace que el alumnado pueda sentirse parte de un equipo, autorregule sus emociones y gestione la competitividad hacia una mirada positiva. Lo más importante en estas sesiones será el respeto y la interacción sociales en situaciones motrices. Con el fin de llegar a estos propósitos se plantean actividades donde todo el grupo debe sentirse una pieza importante del grupo y por tanto, debe comprometerse a esforzarse por tal de disfrutarlas y conseguir los propósitos.
PRODUCTO FINAL	Se propone en esta situación de aprendizaje la participación de todo el grupo para representar distintos cuentos motores y retos grupales.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5: "Games of today and always"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2EF3: Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, perceptivo-motrices y las habilidades motrices en contextos próximos al centro a través de la actividad física y el juego	2EF.3.1. Ejecutar desplazamientos, saltos, giros y otras acciones motrices de forma coordinada, facilitando el desarrollo motriz en situaciones controladas de juego y actividad física en entornos estables y conocidos, en a través de acciones motrices individuales y de cooperación

2EF5: Participar activamente en la exploración del patrimonio natural y cultural del entorno, a través de actividades físicas y artístico-expresivas guiadas, adoptando medidas de responsabilidad individuales y colectivas que favorezcan la práctica segura y respetuosa con el medio 2EF6: Identificar y utilizar, de forma guiada, recursos tecnológicos relacionados con la actividad física y la salud, utilizándolos de manera responsable y segura, bajo la supervisión del entorno familiar y escolar.	2EF.3.4. Participar en juegos que impliquen acciones motrices individuales y de cooperación, mediante la identificación de los principales valores sociales y culturales asociados a los juegos. 2EF.5.3. Conocer y reflexionar sobre actividades físicas y artístico-expresivas del patrimonio cultural 2EF.6.2. Practicar de forma guiada con algunas aplicaciones tecnológicas vinculadas a retos motores y juegos.
SABERES BÁSICOS	Las capacidades físicas básicas en el ámbito lúdico y la actividad física. Juegos y actividades físico-deportivas igualitarios como práctica social saludable frente a hábitos nocivos Tratamiento positivo y gestión de la competitividad. Juegos cooperativos Juegos alternativos y juegos modificados Normas y reglas consensuadas en situaciones de juego Juegos tradicionales, populares y juegos del mundo
PRODUCTO INTERMEDIO	En esta situación de aprendizaje se pretende que el alumnado tome conciencia de diferentes juegos populares y tradicionales que han formado parte no sólo del patrimonio cultural de la Comunidad Valenciana, si bien también del patrimonio de España y el patrimonio de otras culturas. El objetivo es presentar, jugar y conocer la historia de los juegos más representativos de cada lugar además de observar de dónde vienen, porque jugaban a esto, qué materiales

	utilizaban. En todo momento reflexionaremos sobre los juegos que juegan hoy y cuáles similitudes y diferencias encuentran. Por último añadir que de forma transversal continuaremos trabajando la coeducación, la igualdad, esfuerzo e inclusión en cada juego propuesto.
PRODUCTO FINAL	Gymkhana de juegos y búsqueda de fotografía del alumnado jugando y fotografías antiguas + Elaboración de carteles en grupos de tres alumnas. Exposición y reflexión de los carteles

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6: "LIGHTS, CAMERA AND ACTION!"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivas motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego. CE4: Participar en la ejecución de propuestas artístico-expresivas con aportaciones estéticas y creativas propias de la cultura motriz a través de la utilización de los recursos expresivos básicos del cuerpo y el movimiento CE5: Participar activamente en la exploración del patrimonio natural y cultural del entorno, a través de actividades físicas y artístico-expresivas guiadas, adoptando	3EF.2.3. Mostrar un progresivo control corporal adecuado a diferentes contextos y tipos de acciones motrices. 3EF.3.3. Experimentar retos motrices sencillos que implican las capacidades físicas básicas a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego 3EF.4.1. Explorar las posibilidades comunicativas del lenguaje corporal, participando en dinámicas guiadas de iniciación a propuestas escénicas, coreográficas, bailes y danzas. 3EF.4.3. Participar activamente en montajes artísticos sencillos y guiados, haciendo uso de los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento. 3EF.5.1. Realizar actividades físicas y artístico-expresivas en el medio natural o entornos no habituales de modo guiado y controlado, conociendo las técnicas adecuadas

medidas de responsabilidad individuales y colectivas que favorezcan la práctica segura y respetuosa con el medio motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego	
SABERES BÁSICOS	Las capacidades físicas básicas en el ámbito lúdico y la actividad física. Conciencia y control del esquema corporal y la lateralidad. Combinación de habilidades y creatividad motriz. Propuestas coreográficas individuales y grupales con intención estética y expresiva El lenguaje comunicativo no verbal: el gesto, la mímica y la danza creativa. Dramatizaciones sencillas guiadas. Actividades rítmicas expresivas con y sin soporte musical.
PRODUCTO INTERMEDIO	En esta situación de aprendizaje se pretende que el alumnado sea capaz de crear una coreografía mediante ritmo y expresión corporal. El cuerpo representa un medio de expresión para el alumnado, por lo que debe potenciarse esta capacidad de expresión corporal en cualquier respuesta motriz dirigida al conocimiento y utilización del propio cuerpo. No debe pasarse por alto, que en función de lo que el niño percibe, adoptará los suyos movimientos, reestructurará la conciencia de su propio cuerpo y de sus posibilidades, construyendo así las nociones espacio-temporales. Éstas se orientan a: - La consolidación de los conceptos topológicos básicos. - En el espacio inmediato, respecto a sí mismo, a los demás ya los objetos. - Los elementos rítmicos y los temporales (antes-después, secuencias simples, ritmos básico), adecuando el movimiento corporal a los mismos Para conseguir estos objetivos es necesario que el alumnado practique diferentes formas de expresión con su cuerpo y después en grupo mediante juegos y bailes.



CEP REY EN JAUME

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Avda. Rey Don Jaime s/n

46016-Tavernes Blanques

Tel: 961205410 E-

MAIL: 46016816@edu.gva.es

WEB: <https://portal.edu.gva.es/46016816/>

PRODUCTO FINAL	Como objetivo final se realizará una interpretación del tiempo histórico que están trabajando a lo largo del curso en el proyecto interdisciplinar de la escuela, así como una danza que se mostrará en toda la escuela a la hora del patio.
----------------	--

INFORMACIÓN FAMILIAS DE PRIMARIA

La [Ley Organiza 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley orgánica 3/2020, de 29 de diciembre](#), propone un enfoque basado en competencias clave, centrado en el aprendizaje contextualizado y significativo para el alumnado.

En ese marco, las situaciones de aprendizaje son escenarios o contextos en los que los estudiantes aplican sus conocimientos, habilidades, valores y actitudes para resolver problemas reales o simulados, promoviendo un aprendizaje más activo y conectado con la vida cotidiana desde una perspectiva competencial.

Es un nuevo elemento curricular de la normativa y suponen un marco más amplio que organiza y estructura el contenido (sabers) de forma más extensa. Fomentan el trabajo en equipo para desarrollar habilidades sociales.

El alumnado se pondrá a prueba para resolver retos que se encontrará en su día a día como ciudadano/ciudadana.

El [Decreto 106/2022, de 5 de agosto, del Consell de la Generalitat Valenciana](#), establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunitat Valenciana. Este decreto se enmarca dentro de la normativa de la Ley orgánica 3/2020 (LOMLOE), que modifica la Ley orgánica de Educación (LOE), adaptando el sistema educativo valenciano a las nuevas directrices establecidas a nivel nacional. En él se destacan las situaciones de aprendizaje como herramientas pedagógicas fundamentales.

Como se indica en la normativa vigente, las competencias clave son los desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito, éstas se concretan con las competencias específicas trabajadas en cada situación de aprendizaje que se evalúan mediante los correspondientes criterios de evaluación .

A continuación, se presenta la información de las situaciones de aprendizaje diseñadas para cada área con la relación de Competencias Específicas, criterios de evaluación competencial, saberes básicos y tareas a desarrollar en cada una de ellas y sus relaciones o conexiones con las competencias clave.

La evaluación competencial de cada uno de los criterios de evaluación, se determina en tres grados:

- ALT: el alumnado es autónomo a la hora de realizar la tarea y si encuentra dificultades las resuelve autorregulándose sin ayuda.
- MEDIO: el alumnado realiza las tareas con ayuda para superar las dificultades.
- BAJO: el alumnado presenta dificultades para realizar las tareas incluso con ayuda.

EDUCACIÓN FÍSICA

Las clases de educación física van a implicar una metodología cognitiva, activa y progresiva que parte de la experiencia en la práctica, de la competencia motriz, así como de las demandas y sugerencias que vayamos a plantear al alumnado. Se tendrá en cuenta sus características, experiencias y expectativas respecto al trabajo propuesto.

Por tanto, en las clases haremos referencia a los siguientes aspectos:

- Globalidad e interdisciplinariedad
- Carácter lúdico
- Aprendizaje significativo
- Maximizar el tiempo de compromiso motor
- Trabajar la salud como contenido transversal específico.
- Enseñanza de valores de forma transversal
- Aprendizaje cooperativo

RELACIÓN COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CON LAS COMPETENCIAS CLAVE

[Decreto 106/2022, de 5 de agosto, del Consejo de la Generalitat Valenciana](#)

	CCL	CP	STEM CD		CPSAA CC		CE	CCEC
CE1 X		X	X	X	X		X	
CE2 X		X	X		X		X	X
CE3 X		X	X		X		X	
CE4 X		X		X	X	X	X	X
CE5 X		X	X	X	X	X		X
CE6 X		X		X	X	X		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: "MOVE YOUR BODY AND LOOK THE SPACE"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1. Identificar e incorporar hábitos saludables básicos en la vida cotidiana, desarrollando un estilo de vida activo a través de la actividad física regular y adecuada. CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego.		3EF.1.3. Ejecutar las fases de activación y vuelta a la calma relacionadas con la condición física, a través de rutinas en las actividades físicas cotidianas. 3EF.1.2. Incorporar progresivamente medidas de higiene postural y de prevención de accidentes. 3EF.2.3. Mostrar un progresivo control corporal adecuado a diferentes contextos y tipos de acciones motrices. 3EF.3.1. Ejecutar desplazamientos, saltos, giros y otras acciones motrices de forma coordinada, facilitando el desarrollo motriz en situaciones controladas de juego y actividad física en entornos estables y conocidos, en a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición
SABERES BÁSICOS		Factores que influyen en el cuidado del cuerpo. Autoconcepto y autorregulación. Fortalezas y debilidades. Rutinas de activación, calentamiento y vuelta a la calma. Conciencia y control del esquema corporal y la lateralidad. Percepción y estructuración espacio-temporal. Combinación de habilidades y creatividad motriz. Tratamiento positivo y gestión de la competitividad. Juegos Cooperativos.
PRODUCTO INTERMEDIO		El alumnado realizará una secuenciación de actividades progresivas donde realizaremos: 1. Presentación de la situación de aprendizaje y qué vamos a trabajar: lateralidad, esquema corporal y percepción espacio-temporal 2. El alumnado experimentará con distintos materiales las propuestas motrices que se plantean de forma individual, en pequeños grupos y en grandes grupos. 3. Se proponen retos, circuitos y juegos de cooperación para consolidar las habilidades motrices

	4. El alumnado reflexiona sobre todo lo que hemos trabajado y en pequeños grupos revisa una actividad para presentar al resto de la clase.
PRODUCTO FINAL	Gymkhana de habilidades: En pequeños grupos se especializan en una habilidad motriz trabajada en clase y explican entre todos/as un juego al resto de compañeros/as. Cada grupo debe preparar una presentación en la que se indique los segmentos corporales trabajados, las habilidades psicomotrices, las reglas del juego y una explicación de por qué es una actividad saludable a nivel físico y mental.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: "PIRATES BALANCE IN GROUP"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego. CE4: Participar en la ejecución de propuestas artístico-expresivas con aportaciones estéticas y creativas propias de la cultura motriz a través de la utilización de los recursos expresivos básicos del cuerpo y el movimiento	3EF.2.3. Mostrar un progresivo control corporal adecuado a diferentes contextos y tipos de acciones motrices. 3EF.3.1. Ejecutar desplazamientos, saltos, giros y otras acciones motrices de forma coordinada, facilitando el desarrollo motriz en situaciones controladas de juego y actividad física en entornos estables y conocidos, en a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición 3EF.4.1. Explorar las posibilidades comunicativas del lenguaje corporal, participando en dinámicas guiadas de iniciación a propuestas escénicas, coreográficas, bailes y danzas.
SABERES BÁSICOS	
	Las capacidades físicas básicas en el ámbito lúdico y la actividad física. Conciencia y control del esquema corporal y la lateralidad. Percepción y estructuración espacio-temporal. Combinación de habilidades y creatividad motriz. Combinación general y segmentaría Juegos circenses Autoconcepto y autorregulación. Fortalezas y debilidades

PRODUCTO INTERMEDIO	El alumnado realizará una secuenciación de actividades progresivas donde realizaremos: 1. Presentación de la situación de aprendizaje y qué vamos a trabajar: equilibrios, saltos y giros. 2. El alumnado experimentará con distintos materiales las propuestas motrices que se plantean de forma individual, en pequeños grupos y en grandes grupos. (equilibrios con distintos materiales y en diferentes espacios de la escuela) 3. Se proponen retos, circuitos y juegos de cooperación para consolidar las habilidades motrices 4. Preparación por grupos de una muestra de Acrosport donde tendrán que trabajar: la expresión corporal, la expresión artística y el trabajo en grupo.
PRODUCTO FINAL	Muestra de equilibrios de Acrosport en el resto de la escuela: El alumnado exhibe por grupos diferentes posturas de equilibrio que han elaborado de forma creativa. Durante las sesiones de práctica tendrán en cuenta el escenario, la música, 5 posturas de equilibrios grupales, varias expresiones musicales y la decoración artística del escenario.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3: "JIP GAMES"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1: Identificar e incorporar hábitos saludables básicos en la vida cotidiana, desarrollando un estilo de vida activo, a través de la actividad física regular y adecuada CE2: Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3: Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego. CE5: Participar activamente en la exploración del patrimonio natural y	3EF.1.4. Iniciarse en el hábito de practicar actividad física, a través de la realización de rutinas básicas de ejercicios y juegos que fomentan el autoconocimiento. 3EF.2.3. Mostrar un progresivo control corporal adecuado a diferentes contextos y tipos de acciones motrices. 3EF.3.1. Ejecutar desplazamientos, saltos, giros y otras acciones motrices de forma coordinada, facilitando el desarrollo motriz en situaciones controladas de juego y actividad física en entornos estables y conocidos, en a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición 3EF.3.3. Experimentar retos motrices sencillos que implican las capacidades físicas básicas a través de acciones motrices individuales, de cooperación,

cultural del entorno, a través de actividades físicas y artístico- expresivas guiadas, adoptando medidas de responsabilidad individuales y colectivas que favorezcan la práctica segura y respetuosa con el medio motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego		de oposición o de colaboración oposición mediante el juego 3EF.5.1. Realizar actividades físicas y artístico-expresivas en el medio natural o entornos no habituales de modo guiado y controlado, conociendo las técnicas adecuadas 3EF.5.2. Identificar medidas de seguridad y acciones para la conservación del medio mediante la participación en las actividades inclusivas en el entorno.
SABERES BÁSICOS		Conciencia de las posibilidades y limitaciones Rutinas de activación, calentamiento y vuelta a la calma Coordinación general y segmentaria Juegos y actividad físico-deportiva igualitaria como práctica saludable frente a hábitos nocivos Juegos Cooperativos. Juegos alternativos. Juegos modificados Resolución de problemas en situaciones motrices Estrategias de progresión, colaboración, coordinación y cooperación Gestión de la competitividad Percepción y estructuración espacio-temporal Juegos cooperativos y espacios coeducativos El valor del diálogo y la reflexión Interacción eficiente y sostenible con el entorno
PRODUCTO INTERMEDIO		Vamos a trabajar juegos cooperativos, tradicionales e internacionales
PRODUCTO FINAL		Interacción con Juanjo Bendicho y Roberto Navarro sobre los juegos que hemos jugado (Colpbol y Datchball). Se pretende que el alumnado reflexione sobre la creación de nuevos juegos y deportes, la cooperación, la inclusión.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4: "We cooperate to be better"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE1: Identificar e incorporar hábitos saludables básicos en la vida cotidiana, desarrollando un estilo de vida activo, a través de la actividad física regular y adecuada CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego. CE4: Participar en la ejecución de propuestas artístico-expresivas con aportaciones estéticas y creativas propias de la cultura motriz a través de la utilización de los recursos expresivos básicos del cuerpo y el movimiento	3EF.1.4. Iniciarse en el hábito de practicar actividad física, a través de la realización de rutinas básicas de ejercicios y juegos que fomentan el autoconocimiento y una armoniosa. 3EF.2.3. Mostrar un progresivo control corporal adecuado a diferentes contextos y tipos de acciones motrices. 3EF.3.1. Ejecutar desplazamientos, saltos, giros y otras acciones motrices de forma coordinada, facilitando el desarrollo motriz en situaciones controladas de juego y actividad física en entornos estables y conocidos, en a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición 3EF.3.3. Experimentar retos motrices sencillos que implican las capacidades físicas básicas mediante acciones motrices individuales, de cooperación, oposición o colaboración oposición mediante el juego. 3EF.4.3. Participar activamente en montajes artísticos sencillos y guiados, haciendo uso de los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento.
SABERES BÁSICOS	Conciencia de las posibilidades y limitaciones personales. Respeto y aceptación de la diversidad de las características personales Las capacidades físicas básicas en el ámbito lúdico y la actividad física. Juegos y actividades físico-deportivas igualitarios como práctica social saludable frente a hábitos nocivos Tratamiento positivo y gestión de la competitividad. Juegos Cooperativos. Trabajo cooperativo: diálogo y reflexión Conductas inclusivas en situaciones motrices basadas en la convivencia y la no discriminación por cuestiones de género, raciales, capacidad física o competencia motriz. Normas y reglas consensuadas en situaciones de juego Ritmo y cuerpo en movimiento

PRODUCTO INTERMEDIO	En esta situación de aprendizaje se plantea diferentes juegos y situaciones de trabajo cooperativo, colaborativo y en grupo. Vivimos en una sociedad diversa en la que necesitamos ayudarnos a fin de conseguir diferentes objetivos de éxito. La cooperación mediante el juego hace que el alumnado pueda sentirse parte de un equipo, autorregule sus emociones y gestione la competitividad hacia una mirada positiva. Lo más importante en estas sesiones será el respeto y la interacción sociales en situaciones motrices. Con el fin de llegar a estos propósitos se plantean actividades donde todo el grupo debe sentirse una pieza importante del grupo y por tanto, debe comprometerse a esforzarse por tal de disfrutarlas y conseguir los propósitos.
PRODUCTO FINAL	La última actividad que se propone después de haber trabajado estos aspectos es crear una situación rítmica con material deportivo simulando una “mascletá fallera” en grupos pequeños o se tendrán que organizar para crear una composición armónica, una adecuada selección de material y una puesta en escena.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5: “Games of today and always”

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1: Identificar e incorporar hábitos saludables básicos en la vida cotidiana, desarrollando un estilo de vida activo, a través de la actividad física regular y adecuada CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego. CE5: Participar activamente en la exploración del patrimonio natural y	3EF.1.4. Iniciarse en el hábito de practicar actividad física, a través de la realización de rutinas básicas de ejercicios y juegos que fomentan el autoconocimiento. 3EF.2.3. Mostrar un progresivo control corporal adecuado a diferentes contextos y tipos de acciones motrices. 3EF.3.1. Ejecutar desplazamientos, saltos, giros y otras acciones motrices de forma coordinada, facilitando el desarrollo motriz en situaciones controladas de juego y actividad física en entornos estables y conocidos, en a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición 3EF.3.3. Experimentar retos motrices sencillos que implican las capacidades físicas básicas a través de acciones motrices individuales, de cooperación,

cultural del entorno, a través de actividades físicas y artístico-expresivas guiadas, adoptando medidas de responsabilidad individuales y colectivas que favorezcan la práctica segura y respetuosa con el medio motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego	de oposición o de colaboración oposición mediante el juego 3EF.5.1. Realizar actividades físicas y artístico-expresivas en el medio natural o entornos no habituales de modo guiado y controlado, conociendo las técnicas adecuadas 3EF.5.2. Identificar medidas de seguridad y acciones para la conservación del medio mediante la participación en las actividades inclusivas en el entorno.
SABERES BÁSICOS	Conciencia de las posibilidades y limitaciones Rutinas de activación, calentamiento y vuelta a la calma Coordinación general y segmentaria Juegos y actividad físico-deportiva igualitaria como práctica saludable frente a hábitos nocivos Juegos Cooperativos. Juegos alternativos. Juegos modificados Resolución de problemas en situaciones motrices Estrategias de progresión, colaboración, coordinación y cooperación Gestión de la competitividad Percepción y estructuración espacio-temporal Juegos cooperativos y espacios coeducativos El valor del diálogo y la reflexión Interacción eficiente y sostenible con el entorno
PRODUCTO INTERMEDIO	En esta situación de aprendizaje se pretende que el alumnado tome conciencia de diferentes juegos populares y tradicionales que han formado parte no sólo del patrimonio cultural de la Comunidad Valenciana, si bien también del patrimonio de España y el patrimonio de otras culturas. El objetivo es presentar, jugar y conocer la historia de los juegos más representativos de cada lugar además de observar de dónde vienen, porque jugaban a esto, qué materiales utilizaban. En todo momento reflexionaremos sobre los juegos que juegan hoy y qué similitudes y diferencias encuentran.

	Por último añadir que de forma transversal continuaremos trabajando la coeducación, la igualdad, el esfuerzo y la inclusión en cada juego propuesto.
PRODUCTO FINAL	La finalidad de esta situación es que el alumnado sepa explicar las reglas de un juego tanto en nivel escrito (partes de cómo explicar un juego) como nivel oral y que a la hora del patio crean puestas de juegos tradicionales para que el alumnado de primer segundo pueda ir a jugar.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6: "Just dance: ¡Move, rythm and enjoy!"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1: Identificar e incorporar hábitos saludables básicos en la vida cotidiana, desarrollando un estilo de vida activo, a través de la actividad física regular y adecuada CE2: Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3: Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego. CE5: Participar activamente en la exploración del patrimonio natural y cultural del entorno, a través de actividades físicas y artístico-expresivas guiadas, adoptando medidas de responsabilidad individuales y colectivas que	3EF.1.4. Iniciarse en el hábito de practicar actividad física, a través de la realización de rutinas básicas de ejercicios y juegos que fomentan el autoconocimiento. 3EF.2.3. Mostrar un progresivo control corporal adecuado a diferentes contextos y tipos de acciones motrices. 3EF.3.1. Ejecutar desplazamientos, saltos, giros y otras acciones motrices de forma coordinada, facilitando el desarrollo motriz en situaciones controladas de juego y actividad física en entornos estables y conocidos, en a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición 3EF.3.3. Experimentar retos motrices sencillos que implican las capacidades físicas básicas a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego 3EF.5.1. Realizar actividades físicas y artístico-expresivas en el medio natural o entornos no habituales de modo guiado y controlado, conociendo las técnicas adecuadas 3EF.5.2. Identificar medidas de

favorezcan la práctica segura y respetuosa con el medio motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego	seguridad y acciones para la conservación del medio mediante la participación en las actividades inclusivas en el entorno.
SABERES BÁSICOS	Conciencia de las posibilidades y limitaciones Rutinas de activación, calentamiento y vuelta a la calma Coordinación general y segmentaria Juegos y actividad físico-deportiva igualitaria como práctica saludable frente a hábitos nocivos Juegos Cooperativos. Juegos alternativos. Juegos modificados Resolución de problemas en situaciones motrices Estrategias de progresión, colaboración, coordinación y cooperación Gestión de la competitividad Percepción y estructuración espacio-temporal Juegos cooperativos y espacios coeducativos El valor del diálogo y la reflexión Interacción eficiente y sostenible con el entorno
PRODUCTO INTERMEDIO	En esta situación de aprendizaje se pretende que el alumnado sea capaz de crear una coreografía mediante ritmo y expresión corporal. El cuerpo representa un medio de expresión para el alumnado, por lo que debe potenciarse esta capacidad de expresión corporal en cualquier respuesta motriz dirigida al conocimiento y utilización del propio cuerpo. No debe pasarse por alto, que en función de lo que el niño percibe, adoptará los suyos movimientos, reestructurará la conciencia de su propio cuerpo y de sus posibilidades, construyendo así las nociones espacio-temporales. Éstas se orientan a: - La consolidación de los conceptos topológicos básicos. - En el espacio inmediato, respecto a sí mismo, a los demás ya los objetos. - Los elementos rítmicos y los temporales (antes-después, secuencias simples, ritmos básico), adecuando el movimiento corporal a los mismos

	Para conseguir estos objetivos es necesario que el alumno practique diferentes formas de expresión con su cuerpo y después en grupo mediante juegos y bailes.
PRODUCTO FINAL	Como objetivo final se realizará una interpretación de la edad romana (tiempo histórico que este curso está trabajando a lo largo del curso en el proyecto interdisciplinar de la escuela) así como una danza que se mostrará en toda la escuela a la hora del patio.

INFORMACIÓN FAMILIAS DE PRIMARIA

La [Ley Organiza 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley orgánica 3/2020, de 29 de diciembre](#), propone un enfoque basado en competencias clave, centrado en el aprendizaje contextualizado y significativo para el alumnado.

En ese marco, las situaciones de aprendizaje son escenarios o contextos en los que los estudiantes aplican sus conocimientos, habilidades, valores y actitudes para resolver problemas reales o simulados, promoviendo un aprendizaje más activo y conectado con la vida cotidiana desde una perspectiva competencial.

Es un nuevo elemento curricular de la normativa y suponen un marco más amplio que organiza y estructura el contenido (sabers) de forma más extensa. Fomentan el trabajo en equipo para desarrollar habilidades sociales.

El alumnado se pondrá a prueba para resolver retos que se encontrará en su día a día como ciudadano/ciudadana.

El [Decreto 106/2022, de 5 de agosto, del Consell de la Generalitat Valenciana](#), establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunitat Valenciana. Este decreto se enmarca dentro de la normativa de la Ley orgánica 3/2020 (LOMLOE), que modifica la Ley orgánica de Educación (LOE), adaptando el sistema educativo valenciano a las nuevas directrices establecidas a nivel nacional. En él se destacan las situaciones de aprendizaje como herramientas pedagógicas fundamentales.

Como se indica en la normativa vigente, las competencias clave son los desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito, éstas se concretan con las competencias específicas trabajadas en cada situación de aprendizaje que se evalúan mediante los correspondientes criterios de evaluación .

A continuación, se presenta la información de las situaciones de aprendizaje diseñadas para cada área con la relación de Competencias Específicas, criterios de evaluación competencial, saberes básicos y tareas a desarrollar en cada una de ellas y sus relaciones o conexiones con las competencias clave.

La evaluación competencial de cada uno de los criterios de evaluación, se determina en tres grados:

- ALT: el alumnado es autónomo a la hora de realizar la tarea y si encuentra dificultades las resuelve autorregulándose sin ayuda.
- MEDIO: el alumnado realiza las tareas con ayuda para superar las dificultades.
- BAJO: el alumnado presenta dificultades para realizar las tareas incluso con ayuda.

EDUCACIÓN FÍSICA

Las clases de educación física van a implicar una metodología cognitiva, activa y progresiva que parte de la experiencia en la práctica, de la competencia motriz, así como de las demandas y sugerencias que vayamos a plantear al alumnado. Se tendrá en cuenta sus características, experiencias y expectativas respecto al trabajo propuesto.

Por tanto, en las clases haremos referencia a los siguientes aspectos:

- Globalidad e interdisciplinariedad
- Carácter lúdico
- Aprendizaje significativo
- Maximizar el tiempo de compromiso motor
- Trabajar la salud como contenido transversal específico.
- Enseñanza de valores de forma transversal
- Aprendizaje cooperativo

RELACIÓN COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CON LAS COMPETENCIAS CLAVE

[Decreto 106/2022, de 5 de agosto, del Consejo de la Generalitat Valenciana](#)

	CCL	CP	STEM CD		CPSAA CC		CE	CCEC
CE1 X		X	X	X	X		X	
CE2 X		X	X		X		X	X
CE3 X		X	X		X		X	
CE4 X		X		X	X	X	X	X
CE5 X		X	X	X	X	X		X
CE6 X		X		X	X	X		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: "JIP GAMES: THROW AND CATCH"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1. Identificar e incorporar hábitos saludables básicos en la vida cotidiana, desarrollando un estilo de vida activo a través de la actividad física regular y adecuada. CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego.		4EF.1.4. Iniciarse en el hábito de practicar actividad física, a través de la realización de rutinas básicas de ejercicios y juegos que fomentan el autoconocimiento. 4EF.2.3. Mostrar un progresivo control corporal adecuado a diferentes contextos y tipos de acciones motrices. 4EF.3.1. Ejecutar desplazamientos, saltos, giros y otras acciones motrices de forma coordinada, facilitando el desarrollo motriz en situaciones controladas de juego y actividad física en entornos estables y conocidos, en a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición 4EF.3.3. Experimentar retos motrices sencillos que implican las capacidades físicas básicas a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego
SABERES BÁSICOS		Conciencia de las posibilidades y limitaciones Rutinas de activación, calentamiento y vuelta a la calma Juegos Cooperativos. Juegos alternativos. Juegos modificados Resolución de problemas en situaciones motrices Estrategias de progresión, colaboración, coordinación y cooperación Gestión de la competitividad Percepción y estructuración espacio-temporal Juegos cooperativos y espacios coeducativos El valor del diálogo y la reflexión
PRODUCTO INTERMEDIO		El alumnado realizará una secuenciación de actividades progresivas donde realizaremos: 1. Presentación de la situación de aprendizaje y qué vamos a trabajar: lateralidad, esquema corporal, percepción espacio-temporal, lanzamientos y recepciones. 2. Desde el principio se proponen actividades para conocer al grupo y sus habilidades y capacidades psicomotrices. Mediante ejercicios, retos y juegos motrices se trabajarán durante varias sesiones: la concepción del cuerpo, la estructura de las sesiones

	(calentamiento, juego, vuelta a la calma, reflexión y atrás) así como habilidades físicas básicas: lateralidad, esquema corporal, percepción espacio temporal, lanzamientos y recepciones. 3. Una vez trabajado las habilidades necesarias, continuaremos la progresión motriz con lanzamientos y recepciones mediante distintos materiales de experimentación y juegos variados.
PRODUCTO FINAL	Se propone como producto final 3 juegos pre deportivos donde el alumnado se organizará por grupos para jugar a: beisball, ùltime y baloncesto.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: "PARKOUR ON THE SCHOOL"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego. CE4: Participar en la ejecución de propuestas artístico-expresivas con aportaciones estéticas y creativas propias de la cultura motriz a través de la utilización de los recursos expresivos básicos del cuerpo y el movimiento CE5: Participar activamente en la exploración del patrimonio natural y cultural del entorno, a través de actividades físicas y artístico-expresivas guiadas, adoptando medidas de responsabilidad	4EF.1.4. Iniciarse en el hábito de practicar actividad física, a través de la realización de rutinas básicas de ejercicios y juegos que fomentan el autoconocimiento. 4EF.2.3. Mostrar un progresivo control corporal adecuado a diferentes contextos y tipos de acciones motrices. 4EF.3.1. Ejecutar desplazamientos, saltos, giros y otras acciones motrices de forma coordinada, facilitando el desarrollo motriz en situaciones controladas de juego y actividad física en entornos estables y conocidos, en a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición 4EF.3.3. Experimentar retos motrices sencillos que implican las capacidades físicas básicas a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego 4EF.4.1. Explorar las posibilidades comunicativas del lenguaje corporal, participando en dinámicas guiadas de iniciación a propuestas escénicas, coreográficas, bailes y danzas. 4EF.5.1. Realizar actividades físicas y artístico-expresivas en el medio natural o entornos no habituales de forma guiada y controlada, conociendo las técnicas adecuadas 4EF.5.2. Identificar medidas de seguridad y acciones para su conservación del medio mediante la participación en las actividades inclusivas en el entorno.

individuales y colectivas que favorezcan la práctica segura y respetuosa con el medio motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego	
SABERES BÁSICOS	Las capacidades físicas básicas en el ámbito lúdico y la actividad física. Conciencia y control del esquema corporal y la lateralidad. Percepción y estructuración espacio temporal. Combinación de habilidades y creatividad motriz. Combinación general y segmentaria Juegos circenses Autoconcepto y autorregulación. Fortalezas y debilidades
PRODUCTO INTERMEDIO	El alumnado realizará una secuenciación de actividades progresivas donde realizaremos: 1. Presentación de la situación de aprendizaje y qué vamos a trabajar: equilibrios, saltos y giros. 2. El alumnado experimentará con distintos materiales las propuestas motrices que se plantean de forma individual, en pequeños grupos y en grandes grupos. (equilibrios y saltos y giros con distintos materiales y en diferentes espacios de la escuela) 3. Se proponen retos, circuitos y juegos de cooperación para consolidar las habilidades motrices 4. Preparación individual (circuitos) y en grupo de recorridos de parkour por el patio 5. Observación de vídeos de motivación, conocimientos históricos y conceptos específicos de la práctica de Parkour.
PRODUCTO FINAL	Por un lado: exhibición por grupos en la clase de un recorrido inventado donde debían aplicarse los conceptos trabajados en clase (autoevaluación + coevaluación) Por otra parte, ficha competencias y conceptual sobre Parkour + vídeo realizado por el alumnado fuera en un contexto distinto fuera de la escuela.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3: "TRADITIONAL GAME: CEPILLO"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1: Identificar e incorporar hábitos saludables básicos en la vida cotidiana, desarrollando un estilo	4EF.1.4. Iniciarse en el hábito de practicar actividad física, a través de la realización de rutinas básicas de ejercicios y juegos que fomentan el autoconocimiento.

de vida activo, a través de la actividad física regular y adecuada CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivas motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego. CE5: Participar activamente en la exploración del patrimonio natural y cultural del entorno, a través de actividades físicas y artístico-expresivas guiadas, adoptando medidas de responsabilidad individuales y colectivas que favorezcan la práctica segura y respetuosa con el medio motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego	4EF.2.3. Mostrar un progresivo control corporal adecuado a diferentes contextos y tipos de acciones motrices. 4EF.3.1. Ejecutar desplazamientos, saltos, giros y otras acciones motrices de forma coordinada, facilitando el desarrollo motriz en situaciones controladas de juego y actividad física en entornos estables y conocidos, en a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición 4EF.3.3. Experimentar retos motrices sencillos que implican las capacidades físicas básicas a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego 4EF.5.1. Realizar actividades físicas y artístico-expresivas en el medio natural o entornos no habituales de forma guiada y controlada, conociendo las técnicas adecuadas
SABERES BÁSICOS	La autorregulación del esfuerzo en la intensidad y la duración de la actividad Juegos y actividad físico-deportiva igualitaria Juegos Cooperativos. Juegos alternativos. Juegos modificados Ocupación de espacios Estrategias de progresión, colaboración, coordinación y cooperación Gestión de la competitividad Percepción y estructuración espacio-temporal Juegos cooperativos y espacios coeducativos

	El valor del diálogo y la reflexión
PRODUCTO INTERMEDIO	En este curso vamos a trabajar el cepillo fomentando: - La cooperación e interacción social - Conocimientos teóricos y prácticos para elaborar un guante de pelota valenciana - Reglas y conceptos clave - Estrategias de grupo - Participación e implicación en el juego - Desarrollar habilidades motrices: golpeo, velocidad, saltos, giros, equilibrios, control postural y corporal
PRODUCTO FINAL	Torneo de pelota entre distintos equipos de clase. Además vendrán un pilotaire profesional a hacernos una masterclass y contarnos conceptos históricos y clave sobre el cepillo.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4: "WE COOPERATE IN COLPBOL"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivas motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego. CE5: Participar activamente en la exploración del patrimonio natural y cultural del entorno, a través de actividades físicas y artístico-expresivas guiadas, adoptando	4EF.2.3. Mostrar un progresivo control corporal adecuado a diferentes contextos y tipos de acciones motrices. 4EF.3.1. Ejecutar desplazamientos, saltos, giros y otras acciones motrices de forma coordinada, facilitando el desarrollo motriz en situaciones controladas de juego y actividad física en entornos estables y conocidos, en a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición 4EF.3.4. Utilizar estrategias básicas de juego en acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición, identificando los principales valores sociales y culturales asociados a los juegos. 4EF.5.1. Participar en actividades físicas y artístico-expresivas para el conocimiento del patrimonio natural y cultural próximo a través de actividades guiadas en el entorno. 4EF.6.2. Hacer uso de forma guiada de algunas aplicaciones tecnológicas vinculadas a retos motrices, juegos y predeportes, identificando los beneficios y los riesgos.

medidas de responsabilidad individuales y colectivas que favorezcan la práctica segura y respetuosa con el medio motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego CE6. Identificar y explorar recursos tecnológicos relacionados con la actividad física y la salud, utilizándolos de forma responsable y segura, bajo la supervisión del entorno familiar y escolar.	
SABERES BÁSICOS	La autorregulación del esfuerzo en la intensidad y la duración de la actividad Juegos y actividad físico-deportiva igualitaria Juegos Cooperativos. Juegos alternativos. Juegos modificados Ocupación de espacios Estrategias de progresión, colaboración, coordinación y cooperación Gestión de la competitividad Percepción y estructuración espacio-temporal Juegos cooperativos y espacios coeducativos El valor del diálogo y la reflexión
PRODUCTO INTERMEDIO	Al ser un deporte muy conocido por el alumnado nos vamos a centrar concretamente en los siguientes aspectos: - Conceptos básicos y técnicos - Reglas oficiales - Historia del juego, fundador y página web oficial - Visionado de vídeos y juego de Kahoot - Gestión de grupo, cooperación y autogestión en situaciones conflictivas - Autorregulación a la hora de jugar solo - Estrategias y reflexión grupales en positivo

PRODUCTO FINAL	Torneo de golpe entre diferentes equipos con el objetivo de hacer reflexionar y que puedan autogestionarse en los patios creando un buen ambiente de juego + posible interacción con Juanjo Bendicho sobre su visión de este juego.
----------------	---

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4: "We cooperate to be better"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1: Identificar e incorporar hábitos saludables básicos en la vida cotidiana, desarrollando un estilo de vida activo, a través de la actividad física regular y adecuada CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego. CE4: Participar en la ejecución de propuestas artístico-expresivas con aportaciones estéticas y creativas propias de la cultura motriz a través de la utilización de los recursos expresivos básicos del cuerpo y el movimiento	4EF.1.4. Iniciarse en el hábito de practicar actividad física, a través de la realización de rutinas básicas de ejercicios y juegos que fomentan el autoconocimiento y una armoniosa. 4EF.2.3. Mostrar un progresivo control corporal adecuado a diferentes contextos y tipos de acciones motrices. 4EF.3.1. Ejecutar desplazamientos, saltos, giros y otras acciones motrices de forma coordinada, facilitando el desarrollo motriz en situaciones controladas de juego y actividad física en entornos estables y conocidos, en a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición 4EF.3.3. Experimentar retos motrices sencillos que implican las capacidades físicas básicas mediante acciones motrices individuales, de cooperación, oposición o colaboración oposición mediante el juego. 4EF.4.3. Participar activamente en montajes artísticos sencillos y guiados, haciendo uso de los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento.
SABERES BÁSICOS	Conciencia de las posibilidades y limitaciones personales. Respeto y aceptación de la diversidad de las características personales Las capacidades físicas básicas en el ámbito lúdico y la actividad física.

	Juegos y actividades físico-deportivas igualitarios como práctica social saludable frente a hábitos nocivos Tratamiento positivo y gestión de la competitividad. Juegos Cooperativos. Teballo cooperativo: diálogo y reflexión Conductas inclusivas en situaciones motrices basadas en la convivencia y la no discriminación por cuestiones de género, raciales, capacidad física o competencia motriz. Normas y reglas consensuadas en situaciones de juego Ritmo y cuerpo en movimiento
PRODUCTO INTERMEDIO	En esta situación de aprendizaje se plantea diferentes juegos y situaciones de trabajo cooperativo, colaborativo y en grupo. Vivimos en una sociedad diversa en la que necesitamos ayudarnos a fin de conseguir diferentes objetivos de éxito. La cooperación mediante el juego hace que el alumnado pueda sentirse parte de un equipo, autorregule sus emociones y gestione la competitividad hacia una mirada positiva. Lo más importante en estas sesiones será el respeto y la interacción sociales en situaciones motrices. Con el fin de llegar a estos propósitos se plantean actividades donde todo el grupo debe sentirse una pieza importante del grupo y por tanto, debe comprometerse a esforzarse por tal de disfrutarlas y conseguir los propósitos.
PRODUCTO FINAL	La última actividad que se propone después de haber trabajado estos aspectos es que el alumnado sepa resolver distintos retos motrices de forma inclusiva, comunicativa y cooperativa mediante diferentes pruebas deportivas.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5: "Games of today and always"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1: Identificar e incorporar hábitos saludables básicos en la vida cotidiana, desarrollando un estilo de vida activo, a través de la actividad física regular y adecuada CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico.	4EF.1.4. Iniciarse en el hábito de practicar actividad física, a través de la realización de rutinas básicas de ejercicios y juegos que fomentan el autoconocimiento. 4EF.2.3. Mostrar un progresivo control corporal adecuado a diferentes contextos y tipos de acciones motrices. 4EF.3.1. Ejecutar desplazamientos, saltos, giros y otras acciones motrices de forma coordinada, facilitando el desarrollo motriz en situaciones controladas de juego y actividad física en entornos estables y conocidos, en

CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego. CE5: Participar activamente en la exploración del patrimonio natural y cultural del entorno, a través de actividades físicas y artístico-expresivas guiadas, adoptando medidas de responsabilidad individuales y colectivas que favorezcan la práctica segura y respetuosa con el medio motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego	a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición 4EF.3.3. Experimentar retos motrices sencillos que implican las capacidades físicas básicas a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego 3EF.5.1. Realizar actividades físicas y artístico-expresivas en el medio o entornos no habituales de forma guiada y controlada, conociendo las técnicas adecuadas 3EF.5.2. Identificar medidas de seguridad y acciones para su conservación del medio mediante la participación en las actividades inclusivas en el entorno.
SABERES BÁSICOS	Conciencia de las posibilidades y limitaciones Rutinas de activación, calentamiento y vuelta a la calma Coordinación general y segmentaria Juegos y actividad físico-deportiva igualitaria como práctica saludable frente a hábitos nocivos Juegos Cooperativos. Juegos alternativos. Juegos modificados Resolución de problemas en situaciones motrices Estrategias de progresión, colaboración, coordinación y cooperación Gestión de la competitividad Percepción y estructuración espacio-temporal Juegos cooperativos y espacios coeducativos El valor del diálogo y la reflexión Interacción eficiente y sostenible con el entorno

PRODUCTO INTERMEDIO	En esta situación de aprendizaje se pretende que el alumnado tome conciencia de diferentes juegos populares y tradicionales que han formado parte no sólo del patrimonio cultural de la Comunidad Valenciana, si bien también del patrimonio de España y el patrimonio de otros culturas. El objetivo es presentar, jugar y conocer la historia de los juegos más representativos de cada lugar además de observar de dónde vienen, porque jugaban a esto, qué materiales utilizaban. En todo momento reflexionaremos sobre los juegos que juegan hoy y qué similitudes y diferencias encuentran. Por último añadir que de forma transversal continuaremos trabajando la coeducación, la igualdad, el esfuerzo y la inclusión en cada juego propuesto.
PRODUCTO FINAL	La finalidad de esta situación es que entre todo el alumnado elaboren un documento de juegos tradicionales e internacionales e invitar a las familias a jugar a modo de jornada "grupos interactivos" siendo ellos/as quienes explican y organizan los juegos.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6: "Just dance: ¡Move, rythm and enjoy!"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego. CE5: Participar activamente en la exploración del patrimonio natural y cultural del entorno, a través de actividades físicas y artístico-	3EF.2.3. Mostrar un progresivo control corporal adecuado a diferentes contextos y tipos de acciones motrices. 3EF.3.1. Ejecutar desplazamientos, saltos, giros y otras acciones motrices de forma coordinada, facilitando el desarrollo motriz en situaciones controladas de juego y actividad física en entornos estables y conocidos, en a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición 3EF.3.3. Experimentar retos motrices sencillos que implican las capacidades físicas básicas a través de acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego 3EF.5.1. Realizar actividades físicas y artístico-expresivas en el medio natural o entornos no habituales de forma guiada y controlada, conociendo las técnicas adecuadas

expresivas guiadas, adoptando medidas de responsabilidad individuales y colectivas que favorezcan la práctica segura y respetuosa con el medio motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego CE6. Identificar y explorar recursos tecnológicos relacionados con la actividad física y la salud, utilizándolos de forma responsable y segura, bajo la supervisión del entorno familiar y escolar.	3EF.5.2. Identificar medidas de seguridad y acciones para su conservación del medio mediante la participación en las actividades inclusivas en el entorno. 4EF.6.3. Participar en diferentes propuestas físicas y artístico-expresivas de forma guiada, haciendo uso de la tecnología y conociendo los nuevos escenarios de comunicación y aprendizaje.
SABERES BÁSICOS	Conciencia de las posibilidades y limitaciones Coordinación general y segmentaria Resolución de problemas en situaciones motrices Estrategias de progresión, colaboración, coordinación y cooperación Percepción y estructuración espacio-temporal Juegos cooperativos y espacios coeducativos El valor del diálogo y la reflexión Interacción eficiente y sostenible con el entorno
PRODUCTO INTERMEDIO	En esta situación de aprendizaje se pretende que el alumnado sea capaz de crear una coreografía mediante ritmo y expresión corporal. El cuerpo representa un medio de expresión para el alumnado, por lo que debe potenciarse esta capacidad de expresión corporal en cualquier respuesta motriz dirigida al conocimiento y utilización del propio cuerpo. No debe pasarse por alto, que en función de lo que el niño percibe, adoptará los suyos movimientos, reestructurará la conciencia de su propio cuerpo y de sus posibilidades, construyendo así las nociones espacio-temporales.

	Éstas se orientan a: - La consolidación de los conceptos topológicos básicos. - En el espacio inmediato, respecto a sí mismo, a los demás ya los objetos. - Los elementos rítmicos y los temporales (antes-después, secuencias simples, ritmos básico), adecuando el movimiento corporal a los mismos Para conseguir estos objetivos es necesario que el alumno practique diferentes formas de expresión con su cuerpo y después en grupo mediante juegos y bailes.
PRODUCTO FINAL	Como objetivo final se realizará una interpretación de la época medieval (tiempo histórico que este curso está trabajando a lo largo del curso en el proyecto interdisciplinar de la escuela) así como una danza que se mostrará en toda la escuela a la hora del patio.

INFORMACIÓN FAMILIAS DE 5º DE PRIMARIA

La [Ley Organiza 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley orgánica 3/2020, de 29 de diciembre](#), propone un enfoque basado en competencias clave, centrado en el aprendizaje contextualizado y significativo para el alumnado.

En ese marco, las situaciones de aprendizaje son escenarios o contextos en los que los estudiantes aplican sus conocimientos, habilidades, valores y actitudes para resolver problemas reales o simulados, promoviendo un aprendizaje más activo y conectado con la vida cotidiana desde una perspectiva competencial.

Es un nuevo elemento curricular de la normativa y suponen un marco más amplio que organiza y estructura el contenido (sabers) de forma más extensa. Fomentan el trabajo en equipo para desarrollar habilidades sociales.

El alumnado se pondrá a prueba para resolver retos que se encontrará en su día a día como ciudadano/ciudadana.

El [Decreto 106/2022, de 5 de agosto, del Consell de la Generalitat Valenciana](#), establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunitat Valenciana. Este decreto se enmarca dentro de la normativa de la Ley orgánica 3/2020 (LOMLOE), que modifica la Ley orgánica de Educación (LOE), adaptando el sistema educativo valenciano a las nuevas directrices establecidas a nivel nacional. En él se destacan las situaciones de aprendizaje como herramientas pedagógicas fundamentales.

Como se indica en la normativa vigente, las competencias clave son los desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito, éstas se concretan con las competencias específicas trabajadas en cada situación de aprendizaje que se evalúan mediante los correspondientes criterios de evaluación .

A continuación, se presenta la información de las situaciones de aprendizaje diseñadas para cada área con la relación de Competencias Específicas, criterios de evaluación competencial, saberes básicos y tareas a desarrollar en cada una de ellas y sus relaciones o conexiones con las competencias clave.

La evaluación competencial de cada uno de los criterios de evaluación, se determina en tres grados:

- ALT: el alumnado es autónomo a la hora de realizar la tarea y si encuentra dificultades las resuelve autorregulándose sin ayuda.
- MEDIO: el alumnado realiza las tareas con ayuda para superar las dificultades.
- BAJO: el alumnado presenta dificultades para realizar las tareas incluso con ayuda.

EDUCACIÓN FÍSICA

Las clases de educación física van a implicar una metodología cognitiva, activa y progresiva que parte de la experiencia en la práctica, de la competencia motriz, así como de las demandas y sugerencias que vayamos a plantear al alumnado. Se tendrá en cuenta sus características, experiencias y expectativas respecto al trabajo propuesto.

Por tanto, en las clases haremos referencia a los siguientes aspectos:

- Globalidad e interdisciplinariedad
- Carácter lúdico
- Aprendizaje significativo
- Maximizar el tiempo de compromiso motor
- Trabajar la salud como contenido transversal específico.
- Enseñanza de valores de forma transversal
- Aprendizaje cooperativo

RELACIÓN COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CON LAS COMPETENCIAS CLAVE

[Decreto 106/2022, de 5 de agosto, del Consejo de la Generalitat Valenciana](#)

	CCL	CP	STEM CD		CPSAA CC		CE	CCEC
CE1 X		X	X	X	X		X	
CE2 X		X	X		X		X	X
CE3 X		X	X		X		X	
CE4 X		X		X	X	X	X	X
CE5 X		X	X	X	X	X		X
CE6 X		X		X	X	X		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: "DISCOVERING THE PINFUVOTE"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego.	5EF.2.1. Reconocer y aceptar la corporalidad, valorando y respetando las posibilidades y limitaciones personales y ajenas, a través de la participación y resolución de retos y acciones motrices individuales y en convivencia que implican esfuerzo, autorregulación y gestión de las emociones. 5EF.2.3. Adquirir un dominio y control corporal adecuados, adaptándose a las demandas de la resolución de problemas en acciones motrices variadas. 5EF.3.1. Combinar diferentes habilidades motrices básicas y específicas a través de acciones motrices individuales, de cooperación, oposición o colaboración-oposición mediante la participación activa en situaciones de juego en entornos variados y variables, fomentando la tolerancia y el trabajo en equipo. 5EF.3.2. Convivir en el contexto de las prácticas motrices, mostrando habilidades sociales para la resolución dialogada de conflictos y el respeto frente a la diversidad de género, afectivosexual, étnica, socioeconómica o de competencia motriz; con una actitud crítica hacia los estereotipos. 5EF.3.4. Integrar fundamentos técnicos, tácticos y de estrategia mediante acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición, adoptando los valores sociales y culturales a través de la participación activa en juegos y actividades predeportivas.
SABERES BÁSICOS	Conciencia de las posibilidades y limitaciones Combinación de habilidades y creatividad motrices Juegos Cooperativos. Juegos alternativos. Resolución de problemas en situaciones motrices Gestos técnicos básicos del Pinfuvote Gestión de la competitividad Percepción y estructuración espacio-temporal Estrategias de progresión, colaboración, coordinación y cooperación El valor del diálogo y la reflexión

PRODUCTO INTERMEDIO	El alumnado realizará una secuenciación de actividades progresivas donde realizaremos: 1. Presentación de la situación de aprendizaje y objetivos: Introduciremos el pinfuvote y explicaremos qué trabajaremos a lo largo de las sesiones: coordinación óculo-manual y óculo-pie, esquema corporal, percepción espacio-temporal, colaboración y estrategia de juego. 2. Familiarización con el grupo y habilidades psicomotrices básicas: A través de ejercicios, retos y juegos motrices, el alumnado practicará aspectos fundamentales del juego como la lateralidad, la orientación en el espacio, la manipulación de la pelota con manos y pies y la comprensión de las normas básicas. También se introducirá la estructura de las sesiones (calentamiento, juego, vuelta a la calma, reflexión y atrás). 3. Progresión motriz y habilidades específicas del pinfuvote: Una vez adquiridas las bases, se trabajarán de forma más específica los golpes con manos y pies, así como las recepciones y desplazamientos. Utilizaremos distintos materiales y juegos para fomentar la precisión, la rapidez de reacción y la toma de decisiones dentro del juego.
PRODUCTO FINAL	Se propone como producto final un torneo-competición "embut" donde el alumnado avanza o retrocede de campo en función del resultado, de forma que se acaben enfrentando parejas con un nivel motriz similar.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: "¡3, 2, 1 DATCHBALL!"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego.	5EF.2.1. Reconocer y aceptar la corporalidad, valorando y respetando las posibilidades y limitaciones personales y ajenas, a través de la participación y resolución de retos y acciones motrices individuales y en convivencia que implican esfuerzo, autorregulación y gestión de las emociones. 5EF.2.3. Adquirir un dominio y control corporal adecuados, adaptándose a las demandas de la resolución de problemas en acciones motrices variadas. 5EF.3.1. Combinar diferentes habilidades motrices básicas y específicas a través de acciones motrices individuales, de cooperación, oposición o colaboración-oposición mediante la participación activa en situaciones de juego en entornos variados y variables, fomentando la tolerancia y el trabajo en equipo. 5EF.3.2. Convivir en el contexto de las prácticas motrices, mostrando habilidades sociales para la resolución dialogada de conflictos y el respeto frente a la diversidad de género, afectivosexual, étnica, socioeconómica o de competencia motriz; con una actitud crítica hacia los estereotipos.

	5EF.3.4. Integrar fundamentos técnicos, tácticos y de estrategia mediante acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición, adoptando los valores sociales y culturales a través de la participación activa en juegos y actividades predeportivas.
SABERES BÁSICOS	Conciencia de las posibilidades y limitaciones Combinación de habilidades y creatividad motrices Resolución de problemas en situaciones motrices Gestos técnicos básicos y táctica del Datchball Juegos Cooperativos. Juegos alternativos. Gestión de la competitividad Percepción y estructuración espacio-temporal Estrategias de progresión, colaboración, coordinación y cooperación El valor del diálogo y la reflexión
PRODUCTO INTERMEDIO	El alumnado realizará una secuenciación de actividades progresivas donde realizaremos: 1. Presentación de la situación de aprendizaje y objetivos: Introduciremos el datchball y explicaremos los aspectos que trabajaremos a lo largo de las sesiones: coordinación óculo-manual, agilidad, toma de decisiones, colaboración y estrategia de juego. 2. Familiarización con el grupo y habilidades psicomotrices básicas: Mediante ejercicios, retos y juegos motrices, el alumnado practicará aspectos esenciales del juego como la lateralidad, la orientación en el espacio, la rapidez de reacción y la precisión en los lanzamientos y recepciones. 3. Progresión motriz y habilidades específicas del datchball: Una vez adquiridas las bases, se trabajarán los lanzamientos y recepciones con diferentes técnicas, así como los movimientos tácticos para sortear y bloquear. Mediante juegos y situaciones reales de partido, se potenciará la estrategia, el trabajo en equipo y el respeto a las normas del juego.
PRODUCTO FINAL	El producto final será un torneo de datchball, donde el alumnado pondrá en práctica las habilidades aprendidas, gestionando los equipos, arbitraje y respeto a las normas. Por último, se hará una breve reflexión sobre la experiencia y el trabajo en equipo.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3: "LET'S PLAY WITH THE FRISBEE"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de	5EF.2.1. Reconocer y aceptar la corporalidad, valorando y respetando las posibilidades y limitaciones personales y ajenas, a través de la participación y

la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego.	la resolución de retos y acciones motrices individuales y en convivencia que impliquen esfuerzo, autorregulación y gestión de las emociones. 5EF.2.3. Adquirir un dominio y control corporal adecuados, adaptándose a las demandas de la resolución de problemas en acciones motrices variadas. 5EF.3.1. Combinar diferentes habilidades motrices básicas y específicas a través de acciones motrices individuales, de cooperación, oposición o colaboración-oposición mediante la participación activa en situaciones de juego en entornos variados y variables, fomentando la tolerancia y el trabajo en equipo. 5EF.3.2. Convivir en el contexto de las prácticas motrices, mostrando habilidades sociales para la resolución dialogada de conflictos y el respeto frente a la diversidad de género, afectivosexual, étnica, socioeconómica o de competencia motriz; con una actitud crítica hacia los estereotipos. 5EF.3.3. Resolver desafíos motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición mediante ejercicios, juegos y acciones encaminadas a la mejora de la condición física y adaptando el esfuerzo a la actividad física de forma consciente. 5EF.3.4. Integrar fundamentos técnicos, tácticos y de estrategia mediante acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición, adoptando los valores sociales y culturales a través de la participación activa en juegos y actividades predeportivas.
SABERES BÁSICOS	Bienestar personal. Respeto, conciencia y aceptación del propio cuerpo. Gestión de las emociones. Respeto y aceptación de la diversidad de las características personales. Combinación de habilidades y creatividad motrices. Gestos técnicos básicos (lanzamientos y recepciones de Ultimate). Ocupación de espacios. Estrategias de progresión, cooperación, oposición y colaboración-oposición. Control de la impulsividad y de las emociones negativas. Deportividad y juego limpio (Spirit). Habilidades sociales en el juego. Conductas inclusivas en situaciones motrices basadas en la convivencia y la no discriminación por cuestiones de género, raciales, capacidad física o competencia motriz.

PRODUCTO INTERMEDIO	1. Presentación de la situación de aprendizaje y objetivos: Introduciremos el ultimate frisbee y explicaremos los aspectos que trabajaremos a lo largo de las sesiones: coordinación óculo-manual, toma de decisiones, trabajo en equipo y respeto a las normas. 2. Familiarización con el grupo y habilidades psicomotrices básicas: A través de ejercicios y juegos, el alumnado practicará la precisión en los lanzamientos y recepciones, desplazamientos y percepción espacio-temporal. También se presentará la estructura de las sesiones (calentamiento, juego, vuelta a la calma, reflexión y atrás). 3. Progresión motriz y habilidades específicas del ultimate frisbee: Se trabajarán diferentes tipos de lanzamiento (forehand, backhand, hammer), la defensa, los desmarques y las estrategias de juego mediante situaciones reales de partido.
PRODUCTO FINAL	El producto final será un torneo de ultimate frisbee, donde el alumnado aplicará los conocimientos adquiridos, gestionando los equipos y respetando el principio de juego limpio. Por último, se hará una reflexión grupal sobre el trabajo en equipo y el autoarbitraje.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4: "GAMES OF TODAY AND ALWAYS"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1: Identificar e incorporar hábitos saludables básicos en la vida cotidiana, desarrollando un estilo de vida activo, a través de la actividad física regular y adecuada CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivas motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego.	5EF.1.4 Practicar actividad física de forma regular, a través de la realización de rutinas de ejercicios, juegos o prácticas predeportivas en situaciones individuales y colectivas que fomenten una interacción y convivencia armoniosas. 5EF.2.1. Reconocer y aceptar la corporalidad, valorando y respetando las posibilidades y limitaciones personales y ajenas, a través de la participación y resolución de retos y acciones motrices individuales y en convivencia que implican esfuerzo, autorregulación y gestión de las emociones. 5EF.2.3. Adquirir un dominio y control corporal adecuados, adaptándose a las demandas de la resolución de problemas en acciones motrices variadas. 5EF.3.1. Combinar diferentes habilidades motrices básicas y específicas a través de acciones motrices individuales, de cooperación, oposición o colaboración-oposición mediante la participación activa en situaciones de juego en entornos variados y variables, fomentando la tolerancia y el trabajo en equipo. 5EF.3.2. Convivir en el contexto de las prácticas motrices, mostrando habilidades sociales para la resolución dialogada de conflictos y el respeto

	frente a la diversidad de género, afectivosexual, étnica, socioeconómica o de competencia motriz; con una actitud crítica hacia los estereotipos. 5EF.3.4. Integrar fundamentos técnicos, tácticos y de estrategia mediante acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición, adoptando los valores sociales y culturales a través de la participación activa en juegos y actividades predeportivas. 5EF.5.1. Realizar actividades físicas y artístico-expresivas en el medio natural o en entornos no habituales, de forma guiada y controlada, conociendo las técnicas adecuadas.
SABERES BÁSICOS	Bienestar personal. Respeto, conciencia y aceptación del propio cuerpo. Gestión de las emociones. Respeto y aceptación de la diversidad de las características personales. Normas y reglas consensuadas en situaciones de juego. Combinación de habilidades y creatividad motrices. Ocupación de espacios. Deportividad y juego limpio. Estrategias de progresión, cooperación, oposición y colaboración-oposición. Habilidades sociales en el juego.
PRODUCTO INTERMEDIO	1. Presentación de la situación de aprendizaje y objetivos: Introduciremos los juegos y deportes populares y tradicionales, destacando su importancia cultural y los valores que transmiten, como la cooperación, la creatividad y la inclusión. 2. Familiarización con diferentes juegos y práctica de habilidades: A través de ejercicios y partidas, el alumnado experimentará varios juegos tradicionales, mejorando la coordinación, orientación y estrategia. También se trabajará la planificación y dinamización de actividades adaptadas a distintas edades. 3. Diseño y preparación de juegos para infantil: En pequeños grupos, el alumnado seleccionará y adaptará juegos tradicionales para enseñarlos a los más pequeños, practicando su explicación y desarrollo.

PRODUCTO FINAL	El alumnado participará en unos patios interactivos con infantil, donde, en pequeños grupos, actuarán como alumnos-tutores, dinamizando juegos tradicionales y ayudando a los más pequeños a disfrutar de la experiencia de forma lúdica e inclusiva.
----------------	---

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5: "COLPBOL: TEAMWORK IN MOTION"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego.	5EF.2.1. Reconocer y aceptar la corporalidad, valorando y respetando las posibilidades y limitaciones personales y ajenas, a través de la participación y resolución de retos y acciones motrices individuales y en convivencia que implican esfuerzo, autorregulación y gestión de las emociones. 5EF.2.3. Adquirir un dominio y control corporal adecuados, adaptándose a las demandas de la resolución de problemas en acciones motrices variadas. 5EF.3.2. Convivir en el contexto de las prácticas motrices, mostrando habilidades sociales para la resolución dialogada de conflictos y el respeto frente a la diversidad de género, afectivosexual, étnica, socioeconómica o de competencia motriz; con una actitud crítica hacia los estereotipos. 5EF.3.3 Resolver desafíos motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición mediante ejercicios, juegos y acciones encaminadas a la mejora de la condición física y adaptando el esfuerzo a la actividad física de forma consciente. 5EF.3.4. Integrar fundamentos técnicos, tácticos y de estrategia mediante acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición, adoptando los valores sociales y culturales a través de la participación activa en juegos y actividades predeportivas.
SABERES BÁSICOS	Conciencia de las posibilidades y limitaciones personales. Normas de seguridad básicas. Estrategias de progresión, cooperación, oposición y colaboración-oposición. Respeto y aceptación de la diversidad de las características personales Las capacidades físicas básicas en el ámbito lúdico y la actividad física. Juegos y actividades físico-deportivas igualitarios como práctica social saludable frente a hábitos nocivos Tratamiento positivo y gestión de la competitividad. Juegos Cooperativos. Juegos alternativos.

	Conductas inclusivas en situaciones motrices basadas en la convivencia y la no discriminación por cuestiones de género, raciales, capacidad física o competencia motriz.
PRODUCTO INTERMEDIO	El alumnado realizará una secuenciación de actividades progresivas donde realizaremos: 1. Presentación de la situación de aprendizaje y qué vamos a trabajar: coordinación óculo-manual, desplazamientos, golpes, trabajo en equipo y toma de decisiones en el golpbol. 2. Actividades iniciales para conocer el grupo y sus habilidades psicomotrices: mediante ejercicios y juegos, se trabajarán aspectos técnicos como el control del golpe, la precisión, recepción y movilidad en el espacio, así como la cooperación entre compañeros. 3. Entrenamiento autónomo en pequeños grupos: el alumnado se distribuirá en equipos y organizará sesiones de entrenamiento autónomas para elaborar estrategias, mejorar la coordinación y prepararse tácticamente para la competición.
PRODUCTO FINAL	El alumnado participará en un torneo de golpe, poniendo en práctica las estrategias trabajadas y fomentando el juego limpio, la cooperación y la gestión autónoma del juego.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6:

“ BE AN OLYMPIAN: SPORTSMANSHIP AND TEAMWORK”

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1: Identificar e incorporar hábitos saludables básicos en la vida cotidiana, desarrollando un estilo de vida activo, a través de la actividad física regular y adecuada CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego.	5EF.1.1. Adoptar hábitos saludables relacionados con la actividad física, la alimentación y la higiene postural que contribuyen a la mejora de la salud física, mental y emocional, reconociendo los efectos negativos del sedentarismo y las conductas nocivas y valorando los beneficios que aporta un estilo de vida activo. 5EF.1.2. Adoptar medidas de prevención, así como protocolos de actuación frente a los accidentes. 5EF.1.4. Practicar actividad física de forma regular, a través de la realización de rutinas de ejercicios, juegos o prácticas predeportivas en situaciones individuales y colectivas que fomenten una interacción y convivencia armoniosas. 5EF.2.1. Reconocer y aceptar la corporalidad, valorando y respetando las posibilidades y limitaciones personales y ajenas, a través de la participación y resolución de retos y acciones motrices individuales y en convivencia que implican esfuerzo, autorregulación y gestión de las emociones. 5EF.2.2. Relacionar los principales elementos anatómicos y funcionales implicados en el movimiento y la actividad física, en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial.

	5EF.3.2. Convivir en el contexto de las prácticas motrices, mostrando habilidades sociales para la resolución dialogada de conflictos y el respeto frente a la diversidad de género, afectivosexual, étnica, socioeconómica o de competencia motriz; con una actitud crítica hacia los estereotipos. 5EF.3.3 Resolver desafíos motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición mediante ejercicios, juegos y acciones encaminadas a la mejora de la condición física y adaptando el esfuerzo a la actividad física de forma consciente.
SABERES BÁSICOS	Conciencia de las posibilidades y limitaciones Rutinas de activación, calentamiento y vuelta a la calma Coordinación general y segmentaria Juegos y actividad físico-deportiva igualitaria como práctica saludable frente a hábitos nocivos Juegos Cooperativos. Juegos alternativos. Juegos modificados Resolución de problemas en situaciones motrices Estrategias de progresión, colaboración, coordinación y cooperación Gestión de la competitividad Percepción y estructuración espacio-temporal Juegos cooperativos y espacios coeducativos El valor del diálogo y la reflexión Interacción eficiente y sostenible con el entorno
PRODUCTO INTERMEDIO	1. Presentación de la situación de aprendizaje y qué vamos a trabajar: los valores olímpicos y paralímpicos (respeto, esfuerzo, amistad, inclusión), la historia de los Juegos Olímpicos y la práctica de diferentes modalidades deportivas. 2. Actividades iniciales para conocer el grupo e introducir los deportes: mediante juegos y retos, se trabajarán habilidades básicas como la coordinación, fuerza, velocidad y resistencia en diversas disciplinas olímpicas y paralímpicas, así como la importancia del juego limpio y la superación personal. 3. Exploración y práctica de diferentes modalidades deportivas: se realizarán sesiones dedicadas a deportes individuales y colectivos, adaptando las modalidades paralímpicas para que todo el alumnado pueda experimentarlas y comprender su importancia.

PRODUCTO FINAL	El alumnado participará en unas Olimpiadas escolares, donde competirá en diferentes disciplinas representando los valores aprendidos y viviendo la experiencia de unos Juegos en un ambiente de respeto y compañerismo. Además, participan en un taller teórico-práctico con la visita de dos deportistas olímpicos en el centro.
----------------	---

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 7: "FOLLOW THE CLUES: ORIENTEERING FOR BEGINNERS"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico.	5EF.2.1. Reconocer y aceptar la corporalidad, valorando y respetando las posibilidades y limitaciones personales y ajenas, a través de la participación y resolución de retos y acciones motrices individuales y en convivencia que implican esfuerzo, autorregulación y gestión de las emociones.
CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego.	5EF.3.2. Convivir en el contexto de las prácticas motrices, mostrando habilidades sociales para la resolución dialogada de conflictos y el respeto frente a la diversidad de género, afectivosexual, étnica, socioeconómica o de competencia motriz; con una actitud crítica hacia los estereotipos.
CE5: Participar activamente en la exploración del patrimonio natural y cultural del entorno, a través de actividades físicas y artístico-expresivas guiadas, adoptando medidas de responsabilidad individuales y colectivas que favorezcan la práctica segura y respetuosa con el medio	5EF.5.1. Participar en la organización y realización de actividades físicas y artístico-expresivas en el medio natural o entornos no habituales, aplicando de forma autónoma técnicas adecuadas.
motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego	5EF.5.2. Aplicar medidas de seguridad y acciones para la conservación del medio y sostenibilidad en las actividades en el entorno, colaborando en su organización con perspectiva inclusiva.
CE6. Identificar y explorar recursos tecnológicos relacionados con la actividad física y la salud, utilizándolos	5EF.5.3. Reconocer y valorar el patrimonio natural y cultural próximo a través de actividades físicas y artístico-expresivas en el entorno y desde una perspectiva comunitaria y crítica.
	5EF.6.1. Aplicar recursos tecnológicos relacionándolos con la actividad física y la salud a través de la resolución de problemas en situaciones motrices.
	5EF.6.2. Seleccionar y explorar con criterio aplicaciones tecnológicas diferentes relacionadas con la actividad física y la salud, vinculadas a retos motrices, juegos y predeportes, valorando los beneficios y riesgos.
	5EF.6.3. Utilizar la tecnología de forma crítica, responsable y guiada en diferentes dispositivos, a través de propuestas físicas y

de forma responsable y segura, bajo la supervisión del entorno familiar y escolar.	artístico-expresivas, integrando las posibilidades de los nuevos escenarios de comunicación y aprendizaje.
SABERES BÁSICOS	Normas de seguridad básicas. Conocimiento de los principales riesgos en la realización actividad física en el medio natural. Percepción y estructuración espaciotemporal (orientación) Estrategias de progresión, cooperación, oposición y colaboración-oposición. Control de la impulsividad y de las emociones negativas. La relajación Habilidades sociales: escucha activa, trabajo en equipo, resolución dialogada de conflictos. Orientación. Organización y planificación de itinerarios. Cartografía básica y uso de la brújula. Espacios de juego y ocio en el entorno cercano al centro. Cuidado y conservación del entorno natural y urbano en las actividades físico-deportivas. Acciones encaminadas a la conservación y protección del entorno natural y urbano durante la práctica de actividad física. Protocolos básicos de seguridad en las actividades guiadas en el entorno (senderismo y orientación) Uso correcto de materiales y espacios en la práctica de actividades físicas en el entorno. Seguimiento de rutas GPS, uso de mapas y cartografía digital básica.
PRODUCTO INTERMEDIO	1. Fase 1: Introducción y orientación básica Se presentarán los conceptos básicos de orientación (brújula, puntos cardinales, mapas y balizas) mediante juegos y actividades prácticas como “¿Hacia dónde me oriento?” y Simón dice, para trabajar la orientación espacial y las bases de la lectura de mapas y el uso de la brújula en el centro. 2. Fase 2: Aplicación y práctica de la orientación El alumnado creará un plan del centro y se pondrán en práctica las técnicas aprendidas en actividades como “Busca tus chapas” y la búsqueda de códigos QR. Se trabajarán los puntos cardinales y las estrategias de orientación para conseguir ubicar las balizas correctamente dentro del centro, preparándolos para la siguiente fase.
PRODUCTO FINAL	El producto final será un escape room de orientación , donde tendrán que aplicar todos los conocimientos aprendidos sobre orientación, lectura de mapas, brújula y puntos cardinales para resolver las diferentes pistas y retos en grupos, promoviendo el trabajo en equipo, la colaboración y la resolución de problemas en tiempo real dentro del centro

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 8: "JUSTE DANCE: THE LANGUAGE OF THE BODY"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego. CE4. Participar en la ejecución de propuestas artístico-expresivas con aportaciones estéticas y creativas propias de la cultura motriz a través de la utilización de los recursos expresivos básicos del cuerpo y el movimiento.	5EF.2.1. Reconocer y aceptar la corporalidad, valorando y respetando las posibilidades y limitaciones personales y ajenas, a través de la participación y resolución de retos y acciones motrices individuales y en convivencia que implican esfuerzo, autorregulación y gestión de las emociones. 5EF.3.2. Convivir en el contexto de las prácticas motrices, mostrando habilidades sociales para la resolución dialogada de conflictos y el respeto frente a la diversidad de género, afectivosexual, étnica, socioeconómica o de competencia motriz; con una actitud crítica hacia los estereotipos. 5EF.4.1. Aplicar recursos expresivos y técnicas del cuerpo comunicativo en propuestas escénicas, coreográficas, bailes y danzas, desarrollando la sensibilidad creativa expresiva y artística, así como la escucha activa. 5EF.4.2. Crear movimientos y composiciones expresivas con y sin soporte musical, comunicando sensaciones, emociones e ideas de manera creativa y desinhibida, desarrollando la autoconfianza desde el uso de los recursos rítmicos y expresivos de la motricidad. 5EF.4.3. Organizar y diseñar proyectos artísticos colectivos, aplicando los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento.
SABERES BÁSICOS	Respeto y aceptación de la diversidad de características personales. Conciencia de las posibilidades y limitaciones personales. Conciencia y control del esquema corporal y la lateralidad. Percepción y estructuración espaciotemporal (ritmo). Identificación y expresión de emociones y sentimientos a través de los recursos expresivos del cuerpo. El lenguaje comunicativo no verbal: la danza creativa. Propuestas coreográficas grupales con intención estética y expresiva. Proyectos artístico-expresivos. Actividades rítmicas expresivas con soporte musical. Danzas urbanas Superación y retos. Motivación intrínseca.
PRODUCTO INTERMEDIO	En esta situación de aprendizaje, se busca que el alumnado sea capaz de crear una coreografía a través del ritmo y la expresión corporal.

	El cuerpo es una herramienta fundamental de expresión, por lo que es esencial fomentar esa capacidad en cualquier actividad motriz que implique el conocimiento y uso del propio cuerpo. A través de lo que percibe, el alumnado adapta sus movimientos, desarrolla la conciencia corporal y explora sus posibilidades, construyendo así nociones espacio-temporales. Estas nociones se trabajarán mediante: - La comprensión y consolidación de los conceptos espaciales básicos. - La relación con el espacio cercano, tanto en referencia a uno mismo como a los demás ya los objetos. - La adaptación del movimiento a los elementos rítmicos y temporales (como secuencias, antes-después, ritmos básicos). Para conseguir estos objetivos, el alumnado practicará diferentes formas de expresión individual y colectiva a través de juegos y danzas en grupo.
PRODUCTO FINAL	Como objetivo final se realizará una interpretación de la época histórica que este curso está trabajando en el proyecto interdisciplinar de la escuela, así como una danza que se mostrará en toda la escuela en el patio.

INFORMACIÓN FAMILIAS DE 5º DE PRIMARIA

La [Ley Organiza 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley orgánica 3/2020, de 29 de diciembre](#), propone un enfoque basado en competencias clave, centrado en el aprendizaje contextualizado y significativo para el alumnado.

En ese marco, las situaciones de aprendizaje son escenarios o contextos en los que los estudiantes aplican sus conocimientos, habilidades, valores y actitudes para resolver problemas reales o simulados, promoviendo un aprendizaje más activo y conectado con la vida cotidiana desde una perspectiva competencial.

Es un nuevo elemento curricular de la normativa y suponen un marco más amplio que organiza y estructura el contenido (sabers) de forma más extensa. Fomentan el trabajo en equipo para desarrollar habilidades sociales.

El alumnado se pondrá a prueba para resolver retos que se encontrará en su día a día como ciudadano/ciudadana.

El [Decreto 106/2022, de 5 de agosto, del Consell de la Generalitat Valenciana](#), establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunitat Valenciana. Este decreto se enmarca dentro de la normativa de la Ley orgánica 3/2020 (LOMLOE), que modifica la Ley orgánica de Educación (LOE), adaptando el sistema educativo valenciano a las nuevas directrices establecidas a nivel nacional. En él se destacan las situaciones de aprendizaje como herramientas pedagógicas fundamentales.

Como se indica en la normativa vigente, las competencias clave son los desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito, éstas se concretan con las competencias específicas trabajadas en cada situación de aprendizaje que se evalúan mediante los correspondientes criterios de evaluación .

A continuación, se presenta la información de las situaciones de aprendizaje diseñadas para cada área con la relación de Competencias Específicas, criterios de evaluación competencial, saberes básicos y tareas a desarrollar en cada una de ellas y sus relaciones o conexiones con las competencias clave.

La evaluación competencial de cada uno de los criterios de evaluación, se determina en tres grados:

- ALT: el alumnado es autónomo a la hora de realizar la tarea y si encuentra dificultades las resuelve autorregulándose sin ayuda.
- MEDIO: el alumnado realiza las tareas con ayuda para superar las dificultades.
- BAJO: el alumnado presenta dificultades para realizar las tareas incluso con ayuda.

EDUCACIÓN FÍSICA

Las clases de educación física van a implicar una metodología cognitiva, activa y progresiva que parte de la experiencia en la práctica, de la competencia motriz, así como de las demandas y sugerencias que vayamos a plantear al alumnado. Se tendrá en cuenta sus características, experiencias y expectativas respecto al trabajo propuesto.

Por tanto, en las clases haremos referencia a los siguientes aspectos:

- Globalidad e interdisciplinariedad
- Carácter lúdico
- Aprendizaje significativo
- Maximizar el tiempo de compromiso motor
- Trabajar la salud como contenido transversal específico.
- Enseñanza de valores de forma transversal
- Aprendizaje cooperativo

RELACIÓN COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CON LAS COMPETENCIAS CLAVE

[Decreto 106/2022, de 5 de agosto, del Consejo de la Generalitat Valenciana](#)

	CCL	CP	STEM CD		CPSAA CC		CE	CCEC
CE1 X		X	X	X	X		X	
CE2 X		X	X		X		X	X
CE3 X		X	X		X		X	
CE4 X		X		X	X	X	X	X
CE5 X		X	X	X	X	X		X
CE6 X		X		X	X	X		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: "DISCOVERING THE PINFUVOTE"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego.	6EF.2.1. Reconocer y aceptar la corporalidad, valorando y respetando las posibilidades y limitaciones personales y ajenas, a través de la participación y resolución de retos y acciones motrices individuales y en convivencia que implican esfuerzo, autorregulación y gestión de las emociones. 6EF.2.3. Adquirir un dominio y control corporal adecuados, adaptándose a las demandas de la resolución de problemas en acciones motrices variadas. 6EF.3.1. Combinar diferentes habilidades motrices básicas y específicas a través de acciones motrices individuales, de cooperación, oposición o colaboración-oposición mediante la participación activa en situaciones de juego en entornos variados y variables, fomentando la tolerancia y el trabajo en equipo. 6EF.3.2. Convivir en el contexto de las prácticas motrices, mostrando habilidades sociales para la resolución dialogada de conflictos y el respeto frente a la diversidad de género, afectivosexual, étnica, socioeconómica o de competencia motriz; con una actitud crítica hacia los estereotipos. 6EF.3.4. Integrar fundamentos técnicos, tácticos y de estrategia mediante acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición, adoptando los valores sociales y culturales a través de la participación activa en juegos y actividades predeportivas.
SABERES BÁSICOS	Conciencia de las posibilidades y limitaciones Combinación de habilidades y creatividad motrices Juegos Cooperativos. Juegos alternativos. Resolución de problemas en situaciones motrices Gestos técnicos básicos del Pinfuvote Gestión de la competitividad Percepción y estructuración espacio-temporal Estrategias de progresión, colaboración, coordinación y cooperación El valor del diálogo y la reflexión

PRODUCTO INTERMEDIO	El alumnado realizará una secuenciación de actividades progresivas donde realizaremos: 1. Presentación de la situación de aprendizaje y objetivos: Introduciremos el pinfuvote y explicaremos qué trabajaremos a lo largo de las sesiones: coordinación óculo-manual y óculo-pie, esquema corporal, percepción espacio-temporal, colaboración y estrategia de juego. 2. Familiarización con el grupo y habilidades psicomotrices básicas: A través de ejercicios, retos y juegos motrices, el alumnado practicará aspectos fundamentales del juego como la lateralidad, la orientación en el espacio, la manipulación de la pelota con manos y pies y la comprensión de las normas básicas. También se introducirá la estructura de las sesiones (calentamiento, juego, vuelta a la calma, reflexión y atrás). 3. Progresión motriz y habilidades específicas del pinfuvote: Una vez adquiridas las bases, se trabajarán de forma más específica los golpes con manos y pies, así como las recepciones y desplazamientos. Utilizaremos distintos materiales y juegos para fomentar la precisión, la rapidez de reacción y la toma de decisiones dentro del juego.
PRODUCTO FINAL	Se propone como producto final un torneo-competición "embut" donde el alumnado avanza o retrocede de campo en función del resultado, de forma que se acaben enfrentando parejas con un nivel motriz similar.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: "¡3, 2, 1 DATCHBALL!"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego.	6EF.2.1. Reconocer y aceptar la corporalidad, valorando y respetando las posibilidades y limitaciones personales y ajenas, a través de la participación y resolución de retos y acciones motrices individuales y en convivencia que implican esfuerzo, autorregulación y gestión de las emociones. 6EF.2.3. Adquirir un dominio y control corporal adecuados, adaptándose a las demandas de la resolución de problemas en acciones motrices variadas. 6EF.3.1. Combinar diferentes habilidades motrices básicas y específicas a través de acciones motrices individuales, de cooperación, oposición o colaboración-oposición mediante la participación activa en situaciones de juego en entornos variados y variables, fomentando la tolerancia y el trabajo en equipo. 6EF.3.2. Convivir en el contexto de las prácticas motrices, mostrando habilidades sociales para la resolución dialogada de conflictos y el respeto frente a la diversidad de género, afectivosexual, étnica, socioeconómica o de competencia motriz; con una actitud crítica hacia los estereotipos.

	6EF.3.4. Integrar fundamentos técnicos, tácticos y de estrategia mediante acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición, adoptando los valores sociales y culturales a través de la participación activa en juegos y actividades predeportivas.
SABERES BÁSICOS	Conciencia de las posibilidades y limitaciones Combinación de habilidades y creatividad motrices Resolución de problemas en situaciones motrices Gestos técnicos básicos y táctica del Datchball Juegos Cooperativos. Juegos alternativos. Gestión de la competitividad Percepción y estructuración espacio-temporal Estrategias de progresión, colaboración, coordinación y cooperación El valor del diálogo y la reflexión
PRODUCTO INTERMEDIO	El alumnado realizará una secuenciación de actividades progresivas donde realizaremos: 1. Presentación de la situación de aprendizaje y objetivos: Introduciremos el datchball y explicaremos los aspectos que trabajaremos a lo largo de las sesiones: coordinación óculo-manual, agilidad, toma de decisiones, colaboración y estrategia de juego. 2. Familiarización con el grupo y habilidades psicomotrices básicas: Mediante ejercicios, retos y juegos motrices, el alumnado practicará aspectos esenciales del juego como la lateralidad, la orientación en el espacio, la rapidez de reacción y la precisión en los lanzamientos y recepciones. 3. Progresión motriz y habilidades específicas del datchball: Una vez adquiridas las bases, se trabajarán los lanzamientos y recepciones con diferentes técnicas, así como los movimientos tácticos para sortear y bloquear. Mediante juegos y situaciones reales de partido, se potenciará la estrategia, el trabajo en equipo y el respeto a las normas del juego.
PRODUCTO FINAL	El producto final será un torneo de datchball, donde el alumnado pondrá en práctica las habilidades aprendidas, gestionando los equipos, arbitraje y respeto a las normas. Por último, se hará una breve reflexión sobre la experiencia y el trabajo en equipo.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3: "LET'S PLAY WITH THE FRISBEE"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de	6EF.2.1. Reconocer y aceptar la corporalidad, valorando y respetando las posibilidades y limitaciones personales y ajenas, a través de la participación y

la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego.	la resolución de retos y acciones motrices individuales y en convivencia que impliquen esfuerzo, autorregulación y gestión de las emociones. 6EF.2.3. Adquirir un dominio y control corporal adecuados, adaptándose a las demandas de la resolución de problemas en acciones motrices variadas. 6EF.3.1. Combinar diferentes habilidades motrices básicas y específicas a través de acciones motrices individuales, de cooperación, oposición o colaboración-oposición mediante la participación activa en situaciones de juego en entornos variados y variables, fomentando la tolerancia y el trabajo en equipo. 6EF.3.2. Convivir en el contexto de las prácticas motrices, mostrando habilidades sociales para la resolución dialogada de conflictos y el respeto frente a la diversidad de género, afectivosexual, étnica, socioeconómica o de competencia motriz; con una actitud crítica hacia los estereotipos. 6EF.3.3. Resolver desafíos motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición mediante ejercicios, juegos y acciones encaminadas a la mejora de la condición física y adaptando el esfuerzo a la actividad física de forma consciente. 6EF.3.4. Integrar fundamentos técnicos, tácticos y de estrategia mediante acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición, adoptando los valores sociales y culturales a través de la participación activa en juegos y actividades predeportivas.
SABERES BÁSICOS	Bienestar personal. Respeto, conciencia y aceptación del propio cuerpo. Gestión de las emociones. Respeto y aceptación de la diversidad de las características personales. Combinación de habilidades y creatividad motrices. Gestos técnicos básicos (lanzamientos y recepciones de Ultimate). Ocupación de espacios. Estrategias de progresión, cooperación, oposición y colaboración-oposición. Control de la impulsividad y de las emociones negativas. Deportividad y juego limpio (Spirit). Habilidades sociales en el juego. Conductas inclusivas en situaciones motrices basadas en la convivencia y la no discriminación por cuestiones de género, raciales, capacidad física o competencia motriz.

PRODUCTO INTERMEDIO	1. Presentación de la situación de aprendizaje y objetivos: Introduciremos el ultimate frisbee y explicaremos los aspectos que trabajaremos a lo largo de las sesiones: coordinación óculo-manual, toma de decisiones, trabajo en equipo y respeto a las normas. 2. Familiarización con el grupo y habilidades psicomotrices básicas: A través de ejercicios y juegos, el alumnado practicará la precisión en los lanzamientos y recepciones, desplazamientos y percepción espacio-temporal. También se presentará la estructura de las sesiones (calentamiento, juego, vuelta a la calma, reflexión y atrás). 3. Progresión motriz y habilidades específicas del ultimate frisbee: Se trabajarán diferentes tipos de lanzamiento (forehand, backhand, hammer), la defensa, los desmarques y las estrategias de juego mediante situaciones reales de partido.
PRODUCTO FINAL	El producto final será un torneo de ultimate frisbee, donde el alumnado aplicará los conocimientos adquiridos, gestionando los equipos y respetando el principio de juego limpio. Por último, se hará una reflexión grupal sobre el trabajo en equipo y el autoarbitraje.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4: "GAMES OF TODAY AND ALWAYS"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1: Identificar e incorporar hábitos saludables básicos en la vida cotidiana, desarrollando un estilo de vida activo, a través de la actividad física regular y adecuada CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivas motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego.	6EF.1.4 Practicar actividad física de forma regular, a través de la realización de rutinas de ejercicios, juegos o prácticas predeportivas en situaciones individuales y colectivas que fomenten una interacción y convivencia armoniosas. 6EF.2.1. Reconocer y aceptar la corporalidad, valorando y respetando las posibilidades y limitaciones personales y ajenas, a través de la participación y resolución de retos y acciones motrices individuales y en convivencia que implican esfuerzo, autorregulación y gestión de las emociones. 6EF.2.3. Adquirir un dominio y control corporal adecuados, adaptándose a las demandas de la resolución de problemas en acciones motrices variadas. 6EF.3.1. Combinar diferentes habilidades motrices básicas y específicas a través de acciones motrices individuales, de cooperación, oposición o colaboración-oposición mediante la participación activa en situaciones de juego en entornos variados y variables, fomentando la tolerancia y el trabajo en equipo. 6EF.3.2. Convivir en el contexto de las prácticas motrices, mostrando habilidades sociales para la resolución dialogada de conflictos y el respeto

	frente a la diversidad de género, afectivosexual, étnica, socioeconómica o de competencia motriz; con una actitud crítica hacia los estereotipos. 6EF.3.4. Integrar fundamentos técnicos, tácticos y de estrategia mediante acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición, adoptando los valores sociales y culturales a través de la participación activa en juegos y actividades predeportivas.
SABERES BÁSICOS	Bienestar personal. Respeto, conciencia y aceptación del propio cuerpo. Gestión de las emociones. Respeto y aceptación de la diversidad de las características personales. Normas y reglas consensuadas en situaciones de juego. Combinación de habilidades y creatividad motrices. Ocupación de espacios. Deportividad y juego limpio. Estrategias de progresión, cooperación, oposición y colaboración-oposición. Habilidades sociales en el juego.
PRODUCTO INTERMEDIO	1. Presentación de la situación de aprendizaje y objetivos: Introduciremos los juegos y deportes populares y tradicionales, destacando su importancia cultural y los valores que transmiten, como la cooperación, la creatividad y la inclusión. 2. Familiarización con diferentes juegos y práctica de habilidades: A través de ejercicios y partidas, el alumnado experimentará varios juegos tradicionales, mejorando la coordinación, orientación y estrategia. También se trabajará la planificación y dinamización de actividades adaptadas a distintas edades.
PRODUCTO FINAL	Los alumnos diseñarán sus propios juegos, estableciendo normas y materiales, y los pondrá en práctica con el resto de compañeros. En una jornada final, cada grupo presentará y dinamizará su juego, fomentando la creatividad y la cooperación.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5: "COLPBOL: TEAMWORK IN MOTION"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico.	6EF.2.1. Reconocer y aceptar la corporalidad, valorando y respetando las posibilidades y limitaciones personales y ajenas, a través de la participación y resolución de retos y acciones motrices individuales y en convivencia que implican esfuerzo, autorregulación y gestión de las emociones.

CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego.	6EF.2.3. Adquirir un dominio y control corporal adecuados, adaptándose a las demandas de la resolución de problemas en acciones motrices variadas. 6EF.3.2. Convivir en el contexto de las prácticas motrices, mostrando habilidades sociales para la resolución dialogada de conflictos y el respeto frente a la diversidad de género, afectivosexual, étnica, socioeconómica o de competencia motriz; con una actitud crítica hacia los estereotipos. 6EF.3.3 Resolver desafíos motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición mediante ejercicios, juegos y acciones encaminadas a la mejora de la condición física y adaptando el esfuerzo a la actividad física de forma consciente. 6EF.3.4. Integrar fundamentos técnicos, tácticos y de estrategia mediante acciones motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición, adoptando los valores sociales y culturales a través de la participación activa en juegos y actividades predeportivas.
SABERES BÁSICOS	Conciencia de las posibilidades y limitaciones personales. Normas de seguridad básicas. Estrategias de progresión, cooperación, oposición y colaboración-oposición. Respeto y aceptación de la diversidad de las características personales Las capacidades físicas básicas en el ámbito lúdico y la actividad física. Juegos y actividades físico-deportivas igualitarios como práctica social saludable frente a hábitos nocivos Tratamiento positivo y gestión de la competitividad. Juegos Cooperativos. Juegos alternativos. Conductas inclusivas en situaciones motrices basadas en la convivencia y la no discriminación por cuestiones de género, raciales, capacidad física o competencia motriz.
PRODUCTO INTERMEDIO	El alumnado realizará una secuenciación de actividades progresivas donde realizaremos: 1. Presentación de la situación de aprendizaje y qué vamos a trabajar: coordinación óculo-manual, desplazamientos, golpes, trabajo en equipo y toma de decisiones en el golpol. 2. Actividades iniciales para conocer el grupo y sus habilidades psicomotrices: mediante ejercicios y juegos, se trabajarán aspectos técnicos como el control del golpe, la precisión, recepción y movilidad en el espacio, así como la cooperación entre compañeros.

	3. Entrenamiento autónomo en pequeños grupos: el alumnado se distribuirá en equipos y organizará sesiones de entrenamiento autónomas para elaborar estrategias, mejorar la coordinación y prepararse tácticamente para la competición.
PRODUCTO FINAL	El alumnado participará en un torneo de golpe, poniendo en práctica las estrategias trabajadas y fomentando el juego limpio, la cooperación y la gestión autónoma del juego.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6:

“

BE AN OLYMPIAN: SPORTSMANSHIP AND TEAMWORK”

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1: Identificar e incorporar hábitos saludables básicos en la vida cotidiana, desarrollando un estilo de vida activo, a través de la actividad física regular y adecuada CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego.	6EF.1.1. Adoptar hábitos saludables relacionados con la actividad física, la alimentación y la higiene postural que contribuyen a la mejora de la salud física, mental y emocional, reconociendo los efectos negativos del sedentarismo y las conductas nocivas y valorando los beneficios que aporta un estilo de vida activo. 6EF.1.2. Adoptar medidas de prevención, así como protocolos de actuación frente a los accidentes. 6EF.1.4. Practicar actividad física de forma regular, a través de la realización de rutinas de ejercicios, juegos o prácticas predeportivas en situaciones individuales y colectivas que fomenten una interacción y convivencia armoniosas. 6EF.2.1. Reconocer y aceptar la corporalidad, valorando y respetando las posibilidades y limitaciones personales y ajenas, a través de la participación y resolución de retos y acciones motrices individuales y en convivencia que implican esfuerzo, autorregulación y gestión de las emociones. 6EF.2.2. Relacionar los principales elementos anatómicos y funcionales implicados en el movimiento y la actividad física, en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial. 6EF.3.2. Convivir en el contexto de las prácticas motrices, mostrando habilidades sociales para la resolución dialogada de conflictos y el respeto frente a la diversidad de género, afectivosexual, étnica, socioeconómica o de competencia motriz; con una actitud crítica hacia los estereotipos. 6EF.3.3 Resolver desafíos motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración-oposición mediante ejercicios, juegos y acciones encaminadas a la mejora de la condición física y adaptando el esfuerzo a la actividad física de forma consciente.

SABERES BÁSICOS	Conciencia de las posibilidades y limitaciones Rutinas de activación, calentamiento y vuelta a la calma Coordinación general y segmentaria Juegos y actividad físico-deportiva igualitaria como práctica saludable frente a hábitos nocivos Juegos Cooperativos. Juegos alternativos. Juegos modificados Resolución de problemas en situaciones motrices Estrategias de progresión, colaboración, coordinación y cooperación Gestión de la competitividad Percepción y estructuración espacio-temporal Juegos cooperativos y espacios coeducativos El valor del diálogo y la reflexión Interacción eficiente y sostenible con el entorno
PRODUCTO INTERMEDIO	1. Presentación de la situación de aprendizaje y qué vamos a trabajar: los valores olímpicos y paralímpicos (respeto, esfuerzo, amistad, inclusión), la historia de los Juegos Olímpicos y la práctica de diferentes modalidades deportivas. 2. Actividades iniciales para conocer el grupo e introducir los deportes: mediante juegos y retos, se trabajarán habilidades básicas como la coordinación, fuerza, velocidad y resistencia en diversas disciplinas olímpicas y paralímpicas, así como la importancia del juego limpio y la superación personal. 3. Exploración y práctica de diferentes modalidades deportivas: se realizarán sesiones dedicadas a deportes individuales y colectivos, adaptando las modalidades paralímpicas para que todo el alumnado pueda experimentarlas y comprender su importancia.
PRODUCTO FINAL	El alumnado participará en el Día del Deporte donde competirá en diferentes disciplinas representando los valores aprendidos y viviendo la experiencia de unos Juegos en un ambiente de respeto y compañerismo.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 7: "FOLLOW THE CLUES: ORIENTEERING FOR BEGINNERS"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la	6EF.2.1. Reconocer y aceptar la corporalidad, valorando y respetando las posibilidades y limitaciones personales y ajenas, a través de la participación y

corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico. CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego. CE5: Participar activamente en la exploración del patrimonio natural y cultural del entorno, a través de actividades físicas y artístico-expresivas guiadas, adoptando medidas de responsabilidad individuales y colectivas que favorezcan la práctica segura y respetuosa con el medio motrices individuales, de cooperación, de oposición o de colaboración oposición mediante el juego CE6. Identificar y explorar recursos tecnológicos relacionados con la actividad física y la salud, utilizándolos de forma responsable y segura, bajo la supervisión del entorno familiar y escolar.	la resolución de retos y acciones motrices individuales y en convivencia que impliquen esfuerzo, autorregulación y gestión de las emociones. 6EF.3.2. Convivir en el contexto de las prácticas motrices, mostrando habilidades sociales para la resolución dialogada de conflictos y el respeto frente a la diversidad de género, afectivosexual, étnica, socioeconómica o de competencia motriz; con una actitud crítica hacia los estereotipos. 6EF.5.1. Participar en la organización y realización de actividades físicas y artístico-expresivas en el medio natural o entornos no habituales, aplicando de forma autónoma las técnicas adecuadas. 6EF.5.2. Aplicar medidas de seguridad y acciones para la conservación del medio y sostenibilidad en las actividades en el entorno, colaborando en su organización con perspectiva inclusiva. 6EF.5.3. Reconocer y valorar el patrimonio natural y cultural próximo a través de actividades físicas y artístico-expresivas en el entorno y desde una perspectiva comunitaria y crítica. 6EF.6.1. Aplicar recursos tecnológicos relacionándolos con la actividad física y la salud a través de la resolución de problemas en situaciones motrices. 6EF.6.2. Seleccionar y explorar con criterio aplicaciones tecnológicas diferentes relacionadas con la actividad física y la salud, vinculadas a retos motrices, juegos y predeportes, valorando los beneficios y riesgos. 6EF.6.3. Utilizar la tecnología de forma crítica, responsable y guiada en diferentes dispositivos, a través de propuestas físicas y artístico-expresivas, integrando las posibilidades de los nuevos escenarios de comunicación y aprendizaje.
SABERES BÁSICOS	Normas de seguridad básicas. Conocimiento de los principales riesgos en la realización actividad física en el medio natural. Percepción y estructuración espaciotemporal (orientación) Estrategias de progresión, cooperación, oposición y colaboración-oposición. Control de la impulsividad y de las emociones negativas. La relajación Habilidades sociales: escucha activa, trabajo en equipo, resolución dialogada de conflictos. Orientación. Organización y planificación de itinerarios. Cartografía básica y uso de la brújula.

	Espacios de juego y ocio en el entorno cercano al centro. Cuidado y conservación del entorno natural y urbano en las actividades físico-deportivas. Acciones encaminadas a la conservación y protección del entorno natural y urbano durante la práctica de actividad física. Protocolos básicos de seguridad en las actividades guiadas en el entorno (senderismo y orientación) Uso correcto de materiales y espacios en la práctica de actividades físicas en el entorno. Seguimiento de rutas GPS, uso de mapas y cartografía digital básica.
PRODUCTO INTERMEDIO	1. Fase 1: Introducción y orientación básica Se presentarán los conceptos básicos de orientación (brújula, puntos cardinales, mapas y balizas) mediante juegos y actividades prácticas como “¿Hacia dónde me oriento?” y Simón dice, para trabajar la orientación espacial y las bases de la lectura de mapas y el uso de la brújula en el centro. 2. Fase 2: Aplicación y práctica de la orientación El alumnado creará un plan del centro y se pondrán en práctica las técnicas aprendidas en actividades como “Busca tus chapas” y la búsqueda de códigos QR. Se trabajarán los puntos cardinales y las estrategias de orientación para conseguir ubicar las balizas correctamente dentro del centro, preparándolos para la siguiente fase.
PRODUCTO FINAL	El producto final será un escape room de orientación donde tendrán que aplicar todos los conocimientos aprendidos sobre orientación, lectura de mapas, brújula y puntos cardinales para resolver las diferentes pistas y retos en grupos, promoviendo el trabajo en equipo, la colaboración y la resolución de problemas en tiempo real dentro del centro

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 8: “JUSTE DANCE: THE LANGUAGE OF THE BODY”

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE2. Mostrar conciencia y control de los elementos fundamentales de la corporalidad en la resolución de situaciones motrices variadas desde un planteamiento crítico.	6EF.2.1. Reconocer y aceptar la corporalidad, valorando y respetando las posibilidades y limitaciones personales y ajenas, a través de la participación y resolución de retos y acciones motrices individuales y en convivencia que implican esfuerzo, autorregulación y gestión de las emociones.
CE3. Resolver retos y situaciones motrices haciendo uso de las capacidades físicas, las perceptivo-motrices y las habilidades motrices en diferentes	6EF.3.2. Convivir en el contexto de las prácticas motrices, mostrando habilidades sociales para la resolución dialogada de conflictos y el respeto frente a la diversidad de género, afectivosexual, étnica, socioeconómica o de competencia motriz; con una actitud crítica hacia los estereotipos. 6EF.4.1. Aplicar recursos expresivos y técnicas del cuerpo comunicativo en propuestas escénicas, coreográficas, bailes y danzas, desarrollando la sensibilidad creativa expresiva y artística, así como la escucha activa.

contextos de la vida cotidiana, a través de la actividad física y del juego. CE4. Participar en la ejecución de propuestas artístico-expresivas con aportaciones estéticas y creativas propias de la cultura motriz a través de la utilización de los recursos expresivos básicos del cuerpo y el movimiento.	6EF.4.2. Crear movimientos y composiciones expresivas con y sin soporte musical, comunicando sensaciones, emociones e ideas de manera creativa y desinhibida, desarrollando la autoconfianza desde el uso de los recursos rítmicos y expresivos de la motricidad. 6EF.4.3. Organizar y diseñar proyectos artísticos colectivos, aplicando los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento.
SABERES BÁSICOS	Respeto y aceptación de la diversidad de características personales. Conciencia de las posibilidades y limitaciones personales. Conciencia y control del esquema corporal y la lateralidad. Percepción y estructuración espaciotemporal (ritmo). Identificación y expresión de emociones y sentimientos a través de los recursos expresivos del cuerpo. El lenguaje comunicativo no verbal: la danza creativa. Propuestas coreográficas grupales con intención estética y expresiva. Proyectos artístico-expresivos. Actividades rítmicas expresivas con soporte musical. Danzas urbanas Superación y retos. Motivación intrínseca.
PRODUCTO INTERMEDIO	En esta situación de aprendizaje, se busca que el alumnado sea capaz de crear una coreografía a través del ritmo y la expresión corporal. El cuerpo es una herramienta fundamental de expresión, por lo que es esencial fomentar esa capacidad en cualquier actividad motriz que implique el conocimiento y uso del propio cuerpo. A través de lo que percibe, el alumnado adapta sus movimientos, desarrolla la conciencia corporal y explora sus posibilidades, construyendo así nociones espacio-temporales. Estas nociones se trabajarán mediante: - La comprensión y consolidación de los conceptos espaciales básicos. - La relación con el espacio cercano, tanto en referencia a uno mismo como a los demás ya los objetos. - La adaptación del movimiento a los elementos rítmicos y temporales (como secuencias, antes-después, ritmos básicos). Para conseguir estos objetivos, el alumnado practicará diferentes formas de expresión individual y colectiva a través de juegos y danzas en grupo.
PRODUCTO FINAL	Como objetivo final se realizará una interpretación de la época histórica que este curso está trabajando en el proyecto interdisciplinar de la escuela, así como una danza que se mostrará en toda la escuela en el patio.



CEP REY EN JAUME

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Avda. Rey Don Jaime s/n

46016-Tavernes Blanques

Tel: 961205410 E-

MAIL: 46016816@edu.gva.es

WEB: <https://portal.edu.gva.es/46016816/>