

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	SABERES BÁSICOS	CE	SABERES BÁSICOS	CE
1. Juegos cooperativos 2. Juego de la vida 3. Soporte Vital Básico 4. Higiene postural 5. Deportes de oposición 6. Deporte colaborativo 7. Deportes de raqueta 8. Aprendemos juntos 9. Orientación con apps 10. Mantenimiento de instalaciones 11. El medio natural y la acampada 12. Organización de eventos	Métodos de valoración de las capacidades físicas y coordinativas aplicadas a entornos laborales y a la mejora personal.	1,3,4,5	Roles en contextos de práctica físico-deportiva. Control y gestión de emociones. Técnicas corporales de regulación física y emocional	1,2,3,4,5
	Beneficios, riesgos y ejercicios desaconsejados: hábitos posturales, ergonomía y ejercicio físico en general.	1,3,4,5	Interacción y habilidades sociales: escucha activa, diálogo, negociación, asertividad, comunicación efectiva y otras.	1,2,3,4,5
	Programas de actividad física personal (FITT-PV) para las diferentes capacidades físicas.	1,3,4,5	Valores deportivos y olímpicos. Identificación de conductas contrarias a la convivencia.	1,2,3,4,5
	Mitos y falsas creencias en el ámbito de la actividad física y el deporte	1,3,4,5	Dramatización y teatro. Creaciones artístico-expresivas.	1,2,3,4,5
	Tecnologías facilitadoras de la evaluación y el análisis fisiológico del ejercicio físico.	1,3,4,5	Deporte, convivencia y justicia social	1,2,3,4,5
	Efectos del uso excesivo de la tecnología.	1,3,4,5	Organización de la toma de decisiones a través del Juego de la Vida	1,2,3,4,5
	Métodos de relajación y respiración.	1,3,4,5	Beneficios de la práctica de actividad física y deportiva en el entorno natural.	1,4,5
	Normas de seguridad y técnicas para la prevención y actuación en una situación de emergencia.	1,2,4,5	Movilidad activa, segura y sostenible	1,4,5
	Gestión crítica y uso sostenible de materiales para la práctica física y deportiva.	1,2,4,5	Ocio saludable y sostenible: posibilidades del entorno natural y urbano para la práctica segura de actividad física y deportiva. Previsión de riesgos, primeros auxilios y protocolos de acción en caso de emergencia.	1,4,5
	Soporte Vital Básico: nivel III	1,2,4,5	Conocimiento de las patas de la salud. Silla de la salud	1,4,5
	Aprovechamiento y gestión del buen uso de la tecnología relacionada con el movimiento, la actividad física, el deporte y la salud, en diferentes entornos de aprendizaje digital: planificación, control y análisis.	1,2,4,5	Conocimiento del patrimonio natural y urbano del entorno. Propuestas de mejora: accesibilidad, uso deportivo, seguridad y sostenibilidad. Promoción y uso creativo.	1,4,5
	Organización de acontecimientos deportivos y de actividad física en general: Ninja Warrior, Patios activos,	1,2,4,5	Características y valoración de una dieta equilibrada.	1,4,5

	Marcha Solidaria por Monforte.			
	Gestión de grupos: estilo de liderazgo, organización y dinamización de grupos: Bienvenida de Primaria	1,2,4,5	Consumo responsable: alternativas sostenibles para una dieta saludable, variada y equilibrada.	1,4,5
	Juegos y deportes individuales, colectivos y de adversario	1,2,4,5	Ultraprocesados: consecuencias para la salud. Análisis crítico	1,4,5

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CE1. Implementar y valorar un programa de actividad física y deportiva saludable, adecuado a las características personales y dirigido al bienestar físico, mental y social.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar y utilizar diferentes recursos del entorno relacionados con la actividad física, la alimentación y el bienestar personal poniéndolos al servicio de la salud física, mental y social. 2. Diseñar un plan específico de mejora de la condición física aplicando métodos y sistemas de desarrollo físico adaptados a las características individuales y del entorno 3. Adoptar un estilo de vida activo con sus efectos positivos sobre la salud, la imagen personal y las actividades físico-deportivas, identificando las conductas de riesgo y aplicando diferentes técnicas para compensar las tensiones propias de la vida cotidiana
CE2. Planificar y promover situaciones físico-deportivas aplicando los elementos técnicos, tácticos y reglamentarios adecuados.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participar activamente y colaborar en juegos y actividades físico deportivas practicando el respeto, la tolerancia y el trabajo en equipo. 2. Resolver con éxito situaciones reales de competición y cooperación sencillas a través de la aplicación de habilidades motrices específicas y de estrategias 3. Valorar críticamente los aspectos culturales y sociales que rodean el fenómeno deportivo tomando conciencia de sus valores positivos y de los aspectos que generan desigualdad en diferentes contextos de actuación.
CE3. Analizar y promover proyectos de naturaleza artístico-expresiva con el uso del cuerpo y el movimiento como elementos comunicativos de la cultura motriz.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explorar y generar situaciones comunicativas con el gesto, el cuerpo y el movimiento corporal.

	<p>2. Ampliar la calidad y experiencia en cuanto a la creatividad relacionada con el movimiento, especialmente con apoyo musical combinando ritmos y segmento corporales y mostrando fluidez, desinhibición y autoconfianza.</p> <p>3. Diseñar proyectos artísticos multidisciplinarios y participar en ellos como medio de comunicar ideas, sentimientos y emociones.</p>
CE4. Diseñar, adoptar y valorar actuaciones que fomentan estilos de vida saludables y sostenibles con seguridad y corresponsabilidad dirigidos a transformar y mejorar el entorno natural y urbano.	<p>1. Participar de manera activa en la organización y diseño de actividades físico- deportivas inclusivas respetuosas con el medio ambiente, teniendo en cuenta el paisaje y la toponimia del entorno</p> <p>2. Mejorar mediante la práctica y la relación con entidades del entorno, las técnicas y procedimientos de primeros auxilios, así como los protocolos de seguridad y de autoprotección personal, incluida la RCP.</p> <p>3. Descubrir y participar activamente en las actividades artístico- expresivas del entorno natural rural, de nuestra costa y urbano, y valorar la diversidad personal y cultural.</p> <p>4. Implementar de manera colaborativa con la comunidad educativa propuestas para promover un entorno sostenible, relacionando este hecho directamente con la materia de Educación Física, mediante la movilidad, el reciclaje y la alimentación.</p> <p>5. Valorar la Pilota valenciana como bien de interés inmaterial de especial protección, mediante la práctica de sus diferentes modalidades.</p>
CE5. Explorar y planificar actuaciones y proyectos futuros en los ámbitos personal, laboral y académico relacionados con la actividad física, el deporte y el ocio activo, mediante experiencias vividas y el uso de las nuevas tecnologías.	<p>1. Escoger en función de su idoneidad los recursos tecnológicos relacionados con la actividad, el deporte y la salud, evaluando las fuentes de información e innovación.</p> <p>2. Diferenciar las fuentes de información y de contenido digital relevantes y fiables relacionadas con los saberes de la materia, actualizando las estrategias de investigación y organización de la información y la manera de interacción.</p> <p>3. Producir contenidos relacionados con la actividad física y la salud en diferentes formatos digitales, integrando la información de manera crítica y participando colaborativamente en los escenarios de comunicación y aprendizaje.</p>

**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN ASOCIADOS A INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN
Y A COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	OBSERVACIÓN DEL TRABAJO PRÁCTICO DE AULA 50%			TRABAJO TEÓRICOS 20%		TRABAJO DE ACTITUD 30%		100 %
	Fichas de control diario	Baterías de test	Pruebas de ejecución Retos prácticos	Presentación de trabajos	Pruebas escritas	Asistencia y participación	Higiene personal, vestuario adecuado	
CE1	10%	10%	30%	10%	10%	20%	10%	100 %
CE2	10%	10%	30%	10%	10%	20%	10%	100 %
CE3	10%	10%	30%	10%	10%	20%	10%	100 %
CE4	10%	10%	30%	10%	10%	20%	10%	100 %
CE5	10%	10%	30%	10%	10%	20%	10%	100 %

ACTIVIDADES EVALUABLES Y CALIFICABLES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo diario, interés, esfuerzo, superación. • Participación activa en las clases • Trabajo cooperativo • Trabajos por retos y orientados al éxito de la actividad • Vestuario e higiene adecuada • Producción escrita y oral. Debates. • Investigaciones y representaciones. • Actividades TIC (uso del entorno office, canva, kahoot, Google maps, Google form). Uso de Aules. • Dinámicas cooperativas • Exposiciones • Creación audiovisual: videos, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumentos de consecución de retos prácticos diarios. • Escalas de clasificación deportiva. • Pruebas de ejecución. • Baterías de test • Exámenes escritos u orales. • Cuestionarios de aprendizaje. • Trabajos escritos • Registro sobre la actitud, conducta y hábitos de higiene personal. • Registro anecdótico-observación. • Escalas de clasificación (numéricas y/o descriptivas). • Registros anecdóticos sobre aspectos básicos. • Hojas de control de retos. • Rúbricas 	<p>50% Pruebas prácticas de toda índole</p> <p>30% Actividades teóricas: trabajos para casa, producción escrita/oral.</p> <p>20% Conjunto de actitudes, conductas y hábitos de higiene personal</p>

BREVE RESUMEN DE LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

El alumno / a que esté cursando la ESO superará la asignatura con calificación positiva siempre y cuando:

- Consiga superar la calificación de 5 puntos al final del curso por medio de la calificación de los criterios de evaluación de cada nivel educativo establecidos en el D107/22. Cada criterio de evaluación tendrá el % que el profesor estime oportuno, dependiendo de varios aspectos: nº de Situaciones de Aprendizaje en que aparece, relevancia y peso en el currículum, etc.
- Asista a clase con regularidad, no superando el 20% de faltas de asistencia injustificadas o 30% justificadas. En este caso, perderá el derecho a la evaluación continua, debiendo presentarse a una prueba final que tendrá lugar en junio y, en caso de no superarla, a la prueba extraordinaria de Julio. 2 retrasos = 1 falta asistencia y 2 sesiones sin material o vestimenta adecuada = 1 falta.
- Además, todas y cada una de las sesiones tiene una puntuación que contará para la nota final de la evaluación, por lo que, si a los 5 días hábiles no se ha justificado cualquier falta de asistencia, se perderá la opción de optar a esa puntuación y no se podrá recuperar.
- Los alumnos incapacitados para realizar la práctica, deberán presentar un Certificado Médico oficial en el que se especifique la causa de la incapacidad y además, concretar qué tipo de actividad física no puede realizar y qué ejercicios deberán ser los recomendados.
- En caso de enfermedad, se precisará de la justificación por parte del padre, madre o tutor (bien sea por escrito o por ITACA) y su justificante médico (en el caso oportuno) para no realizar la sesión de Educación Física.
- Los alumnos que estén incapacitados de forma temporal para realizar la práctica, realizarán un trabajo diario o trimestral sobre las sesiones prácticas que entregarán al profesor al finalizar la clase.
- Los alumnos que no hayan superado los contenidos impartidos en cada evaluación, podrán recuperarlos al término de la misma sesión, Situación de Aprendizaje o evaluación (siempre y cuando lo crea oportuno el profesor). La materia y el tipo de prueba será debidamente indicada por el profesor de la asignatura.
- El alumno que no consiga al menos un 4 en los distintos instrumentos de evaluación, no podrá hacer media para aprobar la asignatura.
- Los porcentajes de los criterios de calificación varían en función de la Situación de Aprendizaje diseñada. El alumnado es informado al principio de cada SA de los criterios.
- En la Programación de Aula se encuentran detalladas las actividades vinculadas a los Criterios de Evaluación y sus Competencias Específicas. Así mismo, los Criterios de Calificación se relacionan con las Competencias Específicas.
- Las Situaciones de Aprendizaje son provisionales y se irán formalizando a lo largo del curso. Quedarán diseñadas y detalladas en la Programación de Aula.