EDUCACIÓN FÍSICA

**Introducción**

El área de Educación Física tiene como finalidad principal consolidar en el alumno una serie de aprendizajes que toman como referencia el ámbito motor y que son indispensables para el desarrollo pleno del individuo. Para su consecución es necesario el análisis crítico que afiance actitudes, valores referenciados al cuerpo, al movimiento y a la relación con el entorno. De este modo, el alumnado logrará controlar y dar sentido a las propias acciones motrices, comprender los aspectos perceptivos, emotivos y cognitivos relacionados con dichas acciones. Con ello, podrá gestionar los sentimientos vinculados a las mismas, además de integrar conocimientos y habilidades transversales, como el trabajo en equipo, el juego limpio y el respeto a las normas, entre otras.

Asimismo, la Educación Física está vinculada a la adquisición de competencias relacionadas con la salud través de acciones que ayuden a la adquisición de hábitos responsables de actividad física regular, y de la adopción de actitudes críticas ante prácticas sociales no saludables.

Las situaciones a las que responde una acción motriz, en un proceso de enseñanza y aprendizaje, suponen establecer entornos de características diferentes en los que la respuesta tiene, también, significados diferentes. En este sentido, la Educación Física debe ofrecer situaciones y contextos de aprendizaje variados; desde los que únicamente se trate de controlar los movimientos propios y conocer mejor las posibilidades personales, hasta otras en las que las acciones deben responder a estímulos externos variados y coordinarse con las actuaciones de compañeros o adversarios, y en las que las características del medio pueden ser cambiantes. La lógica interna de las situaciones o actividades motrices propuestas se convierte, así, en una herramienta imprescindible de la programación de la asignatura.

Además de los contenidos epistemológicos tratados en el área, la demanda social de crear ciudadanos competentes, determina que se debe formar a niños que sean capaces de comunicarse, de aplicar el pensamiento lógico-científico, de reflexionar, de emprender y crear, así como tener un bagaje y respeto cultural y un comportamiento cívico.

El juego motor articulará todos estos aprendizajes citados con anterioridad, siendo un recurso imprescindible en esta etapa como situación de aprendizaje, acorde con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador. Las propuestas didácticas deben incorporar la reflexión y análisis de lo que acontece y la creación de estrategias para facilitar la transferencia de conocimientos de otras situaciones.

El área de Educación Física contribuye al desarrollo de las siete competencias delimitadas en el presente currículo, aunque la competencia social y cívica, la competencia para aprender a aprender y el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, ocupan un lugar privilegiado entre los estándares de aprendizaje del área.

La aparición de estas competencias u otras en el desarrollo de las sesiones del área, va a depender del planteamiento docente, que ha de enfocar la práctica motriz para recoger información sobre estos comportamientos imprescindibles dentro de tareas que presenten problemas relevantes y reales, utilizando el contexto motor como medio para ello, sin menoscabo de la valoración de los aprendizajes motrices relacionados a continuación.

**Bloques de contenido**

Los contenidos se han estructurado en cinco grandes bloques:

* **Bloque 1, El cuerpo. Imagen y percepción**: enfocado al conocimiento de sí mismo, a la experimentación y dominio de las relaciones entre su cuerpo y el mundo exterior, poniéndolas en consonancia con la capacidad para organizar y planificar el movimiento y la disposición corporal requerida para ello.
* **Bloque 2, Habilidades motrices**: diseñado para dotar y equipar al alumno de una serie de patrones motores, adquiridos de forma armónica y desde la perspectiva cualitativa.
* **Bloque 3, Actividades físicas artístico-expresivas**: con el objeto de abordar aquellos elementos comunicativos, creativos y emocionales, relacionados directamente con la combinación existente entre los dos grandes ejes del área: el cuerpo y el movimiento.
* **Bloque 4, Actividad física y salud**: este bloque aglutina un amplio abanico de conceptos, saberes prácticos y hábitos, destinados al fomento de una vida saludable desde una perspectiva integral.
* **Bloque 5, Juegos y actividades deportivas**: destinados a dotar al alumno de una respuesta eficaz y diversificada, para la aplicación de los patrones motores adquiridos a entornos globales, así como mostrar una visión agradable y saludable de lo que supondría un ocio activo.

El carácter multidimensional del área ha motivado una organización distinta a la hora de relacionar los elementos curriculares. A diferencia del resto de áreas de la Educación Primaria, los criterios de evaluación no están referidos a un único bloque de contenidos, por lo que serán estos el eje que articule la información presentada en el anexo del área.

**Orientaciones metodológicas**

Además de los principios y orientaciones metodológicas previstos en los artículos doce y trece del presente decreto, la acción docente en el área de Educación Física tendrá en especial consideración las siguientes recomendaciones:

* El maestro debe actuar como guía y propiciar el aprendizaje autónomo del niño: descubrimiento de su preferencia lateral, determinación del nivel de destreza que posee comparándose con otras realizaciones propias, elección y selección de normas y reglas que pueden modificarse en una actividad, organización y propuesta de actividades motrices lúdicas, etc.
* El diseño de las sesiones ha de tener en cuenta al menos dos ejes fundamentales: el cuerpo y el movimiento. Por ello, un gran número de ellas deben estar planificadas para una participación motriz elevada y equilibrada del alumnado en el cuerpo central de ésta, sin dejar de lado el planteamiento de retos e interrogantes en el inicio de la sesión, así como la reflexión, el análisis y el establecimiento de conclusiones por parte del alumnado, al final de las mismas.
* La estrategia a seguir en la práctica por parte del docente debe acercarse al planteamiento global, ya que el aprendizaje de los diferentes patrones motores presentes en los contenidos, así como de habilidades deportivas y lúdico recreativas, han de ser tenidos en cuenta desde una visión amplia, valorando la riqueza motriz por encima de los resultados y el rendimiento cuantitativo.
* El juego motor podrá ser presentado como recurso educativo, pero también como una finalidad en sí mismo, dado su componente cultural y la pretensión docente de que el alumno establezca como prioridad mantener un ocio activo durante toda su vida. En la organización y diseño de los mismos se deberá garantizar la participación motriz del niño, así como el equilibrio entre ésta y el descanso que le permita asimilar los aprendizajes que se deriven de ella.
* El fomento de una actitud reflexiva y crítica con determinados comportamientos tanto del punto de vista del espectador, como del participante, ocupará un lugar clave en el devenir diario de las sesiones. El alumnado debe asumir la competición teniendo como parámetro fundamental de éxito el propio esfuerzo y la superación personal. Por ello, el docente del área puede proponer situaciones de riesgo, vídeos sobre actitudes en el deporte o similares, e invitar a la reflexión y retroalimentación de éstas, así como fomentar actitudes deportivas al inicio y término de dichas actividades: saludos, felicitaciones, reconocimiento de méritos del equipo contrario, gestión del arbitraje de los propios alumnos, etc.
* La adecuación al contexto es otra de las piedras angulares del trabajo docente, para lo cual trataremos de tener en cuenta los intereses y motivaciones cercanas al alumno, observando las actividades lúdico-recreativas presentes en su entorno más próximo, las demandas sociales u otro tipo de condicionantes, tratando de hacerlos coincidir con las tareas de aprendizaje.
* La utilización de técnicas y estilos productivos, propiciando un contexto adecuado para el desarrollo creativo, la autonomía y la iniciativa del alumno. Generar “ambientes de aprendizaje”, en los que el niño puede utilizar materiales o espacios para crear, organizar y gestionar actividades y juegos por su cuenta, siguiendo las directrices del docente, puede ser una estrategia adecuada para ello. El docente también podrá establecer la búsqueda de respuestas divergentes a los problemas planteados: formas diferentes de lanzar con efectividad un objeto, usos no convencionales de material, creación de materiales con materiales reciclados, combinación de patrones motores dados para realizar coreografías, solución a situaciones sencillas de táctica deportiva, etc.
* El uso de la evaluación del aprendizaje motor como elemento formativo posibilitará que el alumno tenga posibilidad de reflexionar sobre su práctica motriz: autoevaluación de sus producciones, creación de ítems relevantes que puedan valorar la calidad de las mismas, coevaluación, análisis, propuestas de mejora, etc.
* Los alumnos podrán observar, valorar y evaluar el funcionamiento de cada uno de sus compañeros en las tareas previstas: gestión y arbitraje de juegos propuestos por un grupo para el resto del alumnado, preparación de pruebas motrices sencillas y recogida de los datos que se generan, dramatizaciones sencillas diseñadas por el alumno, etc.
* La promoción de estilos de vida saludables podrá desarrollarse a través de los hábitos de aseo diario, las propuestas de tareas para investigar y formar así un juicio crítico sobre distintos comportamientos cotidianos o la gestión de una alimentación equilibrada y saludable, entre otros contenidos. En este sentido, debemos resaltar el carácter pedagógico de la intervención docente, diferente al ámbito terapéutico que otros profesionales capacitados para ello (fisioterapeutas, traumatólogos, nutricionistas, etc.) llevan a cabo. Para ello, una vez más, nos amparamos en el planteamiento global y la perspectiva lúdica en el tratamiento de estos contenidos por parte del área, teniendo la posibilidad de apoyarse en las tecnologías de la información y comunicación.
* Las manifestaciones expresivas del cuerpo y el movimiento pueden actuar como vehículos de ello, aunque no se tenga por qué circunscribir exclusivamente a esta vía.
* La eliminación de comportamientos no deseables, teniendo en cuenta que determinadas actividades deportivas, juegos populares, danzas u otras manifestaciones motrices han estado teñidas tradicionalmente de ciertos prejuicios. El docente del área será el encargado de hacer ver al alumno que todo ello se debe replantear, pidiéndole soluciones y adaptaciones de estas manifestaciones: replanteamiento de juegos de eliminación, adaptación de las condiciones del juego a alumnos con dificultad, desmontar prejuicios sexistas y/o racistas de determinados juegos, etc.
* Las habilidades lingüísticas y comunicativas se desarrollarán ofreciendo al alumno la posibilidad de seleccionar, comprender, analizar y/o producir textos divulgativos sobre temas de salud, prensa deportiva, escalas gráficas y estadística deportiva, resultados sobre pequeños test motores realizados, etc.,pudiendo posteriormente presentar oralmente el producto de ese trabajo, estableciendo tiempos y momentos en las sesiones dedicados a ello: inicio y final de la misma, zonas y rincones dentro de distintos ambientes de aprendizaje, etc. Podrán ser un instrumento de canalización de estas habilidades, las tecnologías de la información y comunicación.

**Contenidos, Criterios de evaluación y Estándares de aprendizaje.**

Los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de esta área se recogen en las siguientes tablas para cada uno de los cursos en que sea impartida.