

EDUCACIÓN FÍSICA

INDICADORES DE EVALUACIÓN

- Se orienta correctamente en el espacio durante el desplazamiento y en la ejecución de saltos.
 - Adapta el equilibrio de su cuerpo a las situaciones estáticas y dinámicas.
 - Cuando juega, utiliza las herramientas de una manera coordinada.
 - Mejora las recepciones y las detenciones.
 - Ejecuta los giros con seguridad en los ejes longitudinal y transversal (hacia atrás y hacia adelante).
 - Mantiene relaciones adecuadas con los/las compañeros/as mientras juega.
 - Utiliza el espacio adecuadamente en los juegos de grupo. Respeta los juegos, sus normas y a sus compañeros/as.
 - Comprende los juegos y situaciones nuevas cuando son presentadas.
- Participa en los juegos con entusiasmo y gran interés.

CONTENIDOS

- Movimientos y saltos de manera coordinada y equilibrada.
- Lanzamientos, pases y recepciones con herramientas móviles sin perder el control.
- Giros en los ejes longitudinal y transversal.
- Actividades coordinadas y cooperativas, para la consecución del objetivo y, en los juegos de equipo, enfrentarse al adversario.
- Aceptación de las normas y de los demás compañeros/as en los juegos y actividades deportivas
- Estructuras rítmicas sencillas con el cuerpo o instrumentos.
- Empleo de recursos expresivos del cuerpo, implicándose en el grupo, para la comunicación de ideas y sentimientos.
- Conducta activa, cuidando su cuerpo y manteniendo prácticas posturales y alimentarias.

3º EP EDUCACIÓN FÍSICA

MEMORY

- Juego de carreras/memoria orientado a la alimentación saludable. [Ejemplo](#).
[Explicación/Material](#)
- Grabación de un video de evaluación durante la ejecución de la actividad, explicando posteriormente cómo se han sentido, si les ha agradado, si se han cansado.

RETO: papel de váter

- [Envío del video](#) donde se muestra una manera diferente de realizar flexiones con papel de váter.
- La finalidad consiste en colocar contra la pared un mayor número de rollos en equilibrio. [Adibidea](#)
- El alumnado deberá cumplimentar un [cuestionario](#) de autoevaluación.

PIRÁMIDE DE APLAUSOS

- El profesor remitirá un ejemplo de la pirámide de aplausos al alumnado. Este juego debe ejecutarse en pareja. Uno/a frente a otro/a construyen una pirámide de aplausos: un aplauso y desplazamiento, dos aplausos y desplazamiento, tres aplausos y desplazamiento... Una vez llegado a cinco, se ejecuta a la inversa. Posteriormente, se llegara a 7 y, luego, a 5. [Ejemplo aquí](#).
- Se grabará un video, que se enviará al profesor. ([Instrumento de evaluación para el profesor](#))

JUEGO DEL GLOBO

- Realizar el juego del globo mediante la ejecución de una secuencia practicada con diferentes partes del cuerpo. Su finalidad es la distinción entre izquierda y derecha. [Explicación del juego](#).
- [Instrumento de evaluación para el profesor](#).

IMITACIÓN Y CREATIVIDAD

- Juego del espejo: precisarán de otra persona para la realización de este juego de imitación. Explicación.
- Deberán cumplimentar un [cuestionario](#) de autoevaluación.

JUEGO DE REPETICIÓN

- Necesitarán otra persona para la ejecución de esta actividad de repetición. ([Explicación](#))
- [Ejemplo](#). [Material](#).
- Para la evaluación, realizarán la grabación de un video mientras ejecutan la actividad, detallando asimismo sus impresiones, sus sentimientos, si les ha agradado, etc.