

ANEXO V



ÍNDICE

5.	Educación Física	
5.1	BLOQUE TEMÁTICO 1: El cuerpo: imagen y percepción	Pág. 3
5.2	ANEXO RECURSOS: “En busca del hueso perdido”	Pág. 10
5.3	BLOQUE TEMÁTICO 2: Habilidades Motrices	Pág. 12
5.4	ANEXO RECURSOS: “Más alto, más fuerte y más rápido”	Pág. 15
5.5	BLOQUE TEMÁTICO 3: Actividades Físicas Artístico-Expresivas	Pág. 17
5.6	ANEXO RECURSOS: ¡Perdidos en Ludoland!	Pág. 19
5.7	BLOQUE TEMÁTICO 4: Actividad física y salud	Pág. 21
5.8	ANEXO RECURSOS: “El Calentamiento”	Pág. 29
5.9	BLOQUE TEMÁTICO 5: Juegos y Deportes	Pág. 31
5.10	ANEXO RECURSOS: “Iniciación al Baloncesto”	Pág. 41
5.11	ANEXO: “ ALGUNOS ENLACES DE RECURSOS DE EDUCACIÓN FÍSICA”	Pág. 43

5.1 Bloque 1: El cuerpo: imagen y percepción

NIVEL: Tercer Ciclo de Educación Primaria		ÁREA: Educación Física 		BLOQUE TEMÁTICO 1: El cuerpo: imagen y percepción	
ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y ORGANIZATIVA					
Medios tecnológicos	Estrategias didácticas	Distribución de tiempos	Recursos multimedia propuestos y sus contenidos	Tratamiento de la diversidad	Evaluación
Medios tecnológicos necesarios.	Metodología propuesta para el desarrollo de las clases.	Temporalización en la utilización de los recursos TIC	Recursos multimedia disponibles para el desarrollo del bloque temático.	Medidas para atender la diversidad con los recursos y medios disponibles.	Instrumentos y medios para incorporar las TIC en los procesos de evaluación de los alumnos.
1. Pizarra digital con altavoces. 2. Ordenador del profesor. 3. Ordenadores de los alumnos/as 4. Cascos para cada alumno/a. 5. Conexión a Internet. 6. Instalación programa Jclic y Hot Potatoes 7. http://clic.xtec.cat/es/jclic/download.htm	Partir de una exposición del recurso en gran grupo. Práctica y manejo de la actividad por los alumnos/as individualmente y/o en determinados momentos en parejas.	a) Dedicar al menos una sesión de cada unidad para trabajar con estos recursos. b) Propuesta de actividades para seguir trabajando en casa.	1. En busca del hueso perdido. Movimiento del cuerpo. Mascotas olímpicas, funball y bebidas isotónicas. Agrega. (Actividades. Memory, ruleta del saber...)  (tarda en cargarse) http://ares.cnice.mec.es/edufisica/c/00/index.html 	1. Acceso a las aplicaciones a alumnado con deficiencias motoras, auditivas o de otro tipo. 2. Aprendizaje y ritmo individualizado en la realización de todas las actividades: a) De refuerzo para los alumnos con dificultades. b) De profundización para el alumnado aventajado. 3. Ayuda y apoyo del	Por parte del profesor: - Conocimiento de aciertos y tiempo utilizado en cada actividad, a través del programa de control de aula que le permite el acceso a cada ordenador. Por parte del alumno autoevaluación ya que en la realización de algunas actividades puede comprobar como lo está realizando y así sabrá si: - Identifica diferentes partes del cuerpo

			<p>2. El cuerpo humano interactivo http://www.ite.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2000/cuerpo/index.html</p> 	<p>compañero para lo que podrán realizar actividades en parejas</p>	<p>humano.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interioriza y representa su propio cuerpo y del compañero. - Organiza el espacio de acción. - Representa, sitúa y localiza en planos (aula, colegio...)
			<p>3. No pierdas el norte. La orientación y brújula. Agrega. (Interesante, te permite realizar el plano de la clase) Se pretende que el alumno desarrolle la orientación espacial y la capacidad para interpretar planos así como la iniciación a la orientación deportiva. Para ello se propone al alumno diseñar el plano del aula con signos convencionales, moverse por el plano de un parque, conocer el funcionamiento de la brújula y cómo utilizarla para orientarse en un plano, así como las normas básicas de participación en una carrera de orientación. (tema 5) http://contenidos.proyectoagrega.es/visualizador-1/Visualizar/Visualizar.do?idioma=es&identificador=es_20071116_3_0160700&secuencia=false</p>		



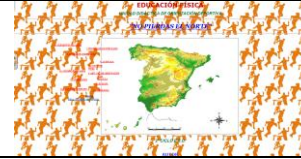
Objetivos:

- Diseñar el plano de la clase utilizando signos convencionales. Identificar los puntos cardinales y anticipar trayectorias.
- Interpretar y orientarse con planos.
- Conocer la brújula de orientación: partes y funcionamiento básico.
- Utilizar la brújula para orientar el plano y situarse correctamente sobre el terreno.
- Conocer el reglamento básico de las carreras de orientación deportiva.

<http://ares.cnice.mec.es/edufisica/c/04/index.html>



<http://endrino.pntic.mec.es/~h0tp0073/franciscomasero/>



4. Nuestro cuerpo

<http://ares.cnice.mec.es/edufisica/c/01/index.html>



5. Más Educación Física-3º Ciclo- **Mi salud, mi cuerpo y la educación física.** zonaClic

(Puedes descargar la actividad si tienes instalado el programa jcllic)

Relaciona las NNTT con la educación física, con propuestas sobre la anatomía del cuerpo humano.



6. Más Educación Física-
EducaMadrid - Hot Potatoes.
EducaMadrid. (mi cuaderno de
clase)



<http://endrino.pntic.mec.es/~hotp0057/juanmedina/indexcuaderno.htm>

7. La gran pirámide (Agrega)

Esta Secuencia Didáctica pretende desarrollar la capacidad del alumno para orientarse en el plano horizontal respecto a objetos y personas siendo capaz de ubicarse en aquellas posiciones que se le indican. Esto contribuirá a un adecuado desarrollo de la percepción y estructuración espacial.

Objetivos:

- Valorar subjetivamente distintas distancias en el plano horizontal y resolver con ello situaciones problema.
- Desarrollar la orientación espacio-temporal.

- Aplicar las TIC como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física.
- Utilizar para la resolución de problemas las habilidades y destrezas motrices finas, teniendo en cuenta las posibilidades y limitaciones.
- Seguir y respetar las normas de cada juego.

http://agrega.hezkuntza.net/visualizar/es/es_20071116_3_0160300/false



Asimismo se pueden utilizar imágenes buscadas en la Red en direcciones, tales como:

<http://images.google.es/>
<http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/>

Estos bancos de imágenes nos permitirán conseguir aquellas imágenes que necesitemos mostrar de forma inmediata y/o descargarlas para utilizarlas en presentaciones.

OTROS RECURSOS:

<http://usalasticeneducacionfisica.wordpress.com/category/el-cuerpo-imagen-y-percepcion/>

<http://intercentres.cult.gva.es/cpvergedelfonament/educacionfisica/Hot%20potatoes%20ejercicios/portada.htm#cuerpo>



Competencias

- Interacción con el mundo físico
- Aprender a aprender
- Tratamiento de la información y competencia digital

5.2

8. ANEXO RECURSO: “En busca del hueso perdido”

9. RECURSO: En busca del hueso perdido.



Ubicación del Recurso en la web: <http://ares.cnice.mec.es/edufisica/c/00/index.html>

BLOQUE TEMÁTICO: Bloque 1: El cuerpo: imagen y percepción

NIVEL: Tercer Ciclo de Educación Primaria

CURSO: 5º y 6º de Educación Primaria

Competencias:

- Interacción con el mundo físico
- Aprender a aprender
- Tratamiento de la información y competencia digital

ASPECTOS DIDÁCTICOS, METODOLÓGICOS Y DE ORGANIZACIÓN DE AULA


Requisitos técnicos	Objetivos	Contenidos	Actividades	Temporalización	Evaluación
1. Pizarra digital, conectada a un ordenador. 2. Conexión a Internet 3. Para la utilización de este objeto de aprendizaje en las clases de Educación Física es necesario que el alumnado disponga de cierto dominio de las herramientas informáticas básicas. Hardware: • Requisitos mínimos: Pentium 200 o similar, 64 Mb de RAM,	- Conocer e identificar los principales huesos y articulaciones del cuerpo humano. - Conocer e identificar los diferentes tipos de movimiento que podemos realizar con las diferentes articulaciones. - Utilizar las tecnologías de la	- Principales huesos y articulaciones. Posibilidades de movimiento. - Uso de las tecnologías de la información y la comunicación como medio para recabar información y elaborar documentos relativos al área. - Utilización,	Las secuencias digitales que integran los contenidos y las actividades se encuentran disponibles solamente on-line, por lo que los alumnos deben tener acceso continuo a Internet. Pueden realizar algunas de sus actividades en casa como parte de una tarea. Las actividades son interactivas y pueden realizarse en el ordenador personal o en la pizarra digital.	1ª sesión: se dedicaría a la explicación de los contenidos de la secuencia. 2ª.- sesión: se realizan en el aula las actividades de cada uno de los apartados. Puede utilizarse la posibilidad de salgan todas/os las/os alumnas/os	-Criterios de evaluación. • Leer/escuchar, interpretar, comprender y aplicar las reglas dadas en cada interacción de este objeto. • Ser capaz de diferenciar y conocer los principales huesos y articulaciones de nuestro cuerpo y los movimientos de éstas. - Instrumentos de evaluación.



<p>monitor color 16 bits 800x600 píxeles y conexión a Internet RTB 56 Kbs.</p> <p>• Requisitos recomendados: Pentium II, 128 Mb, monitor color 16 bits 1024x768 y conexión a Internet ADSL.</p> <p>Software</p> <p>Los requisitos mínimos serán: sistema operativo Windows 9x o superior (preferiblemente Windows XP) o alguna distribución Linux y navegador Internet Explorer o Netscape, 5.0 o superior, o cualquier otro con soporte HTML 4.0.</p>	<p>información y la comunicación como recurso de apoyo al área.</p>	<p>representación, interiorización y organización del propio cuerpo: estructuración del esquema corporal.</p> <p>-Control y dominio del movimiento, incidiendo en los mecanismos de decisión y control.</p> <p>-Adquisición de una mayor confianza e independencia motriz.</p>	<p>La secuencia digital tiene diferentes actividades con distintos de niveles de dificultad (son muy gráficas y amenas)</p> <p>Actividades:</p> <p>-La máquina del conocimiento.</p> <p>-A ver lo que sabemos.</p> <p>-El crucigrama.</p> <p>-La ruleta de los puzzles.</p> <p>-El memory card.</p> <p>-¿Nos movemos un poco?</p> <p>-La ruleta del saber.</p>	<p>del aula a la pizarra digital. Es la oportunidad de corregir errores, y de apuntalar conocimientos.</p> <p>3ª sesión: se puede indicar a los alumnos que repasen los conocimientos en casa.</p>	<p>• Informe final en el que se recoge el número de aciertos e intentos en cada interacción y el tiempo empleado en la misma.</p>
<p>Atención a la diversidad:</p> <p>La secuencia digital está adaptada para la atención a la diversidad, ya que la utilización es muy gráfica es accesible, también, pulsando sobre los diferentes iconos de la botonera superior.</p>					
<p>Otras posibilidades del recurso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Este objeto de aprendizaje en concreto tiene una amplia relación con el resto de las áreas del currículo y, debido a la temática tratada, sobre todo con Conocimiento del Medio. 					

5.3

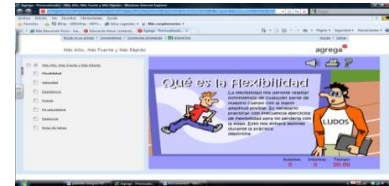
BLOQUE TEMÁTICO 2: Habilidades Motrices

NIVEL: Tercer Ciclo de Educación Primaria		ÁREA: Educación Física 		BLOQUE TEMÁTICO 2: Habilidades Motrices	
ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y ORGANIZATIVA					
Medios tecnológicos	Estrategias didácticas	Distribución de tiempos	Recursos multimedia propuestos y sus contenidos	Tratamiento de la diversidad	Evaluación
Medios tecnológicos necesarios.	Metodología propuesta para el desarrollo de las clases.	Temporalización en la utilización de los recursos TIC	Recursos multimedia disponibles para el desarrollo del bloque temático.	Medidas para atender la diversidad con los recursos y medios disponibles.	Instrumentos y medios para incorporar las TIC en los procesos de evaluación de los alumnos.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pizarra digital con altavoces. 2. Ordenador del profesor. 3. Ordenadores de los alumnos/as 4. Cascos para cada alumno/a. 5. Conexión a Internet. 6. Instalación programa Jclíc y Hot Potatoes 7. http://clic.xtec.cat/es/jclíc/download.htm 	Partir de una exposición del recurso en gran grupo. Práctica y manejo de la actividad por los alumnos/as individualmente.	<ol style="list-style-type: none"> a) Dedicar al menos una sesión de cada unidad para trabajar con estos recursos. b) Propuesta para seguir trabajando en casa. 	<p>1. El templo de los siete amuletos (Agrega)</p> <p>El propósito de esta Secuencia Didáctica es desarrollar la comprensión de reglas y el pensamiento estratégico a través resolver situaciones problema utilizando las capacidades motrices: apreciación de distancias, velocidades, ordenación de secuencias, etc.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer las posibilidades espaciales de movimiento. - http://ares.cnice.mec.es/edufisica/b/07/index.html 	<ul style="list-style-type: none"> • Atención individualizada a y/o con ayuda profesor/alumno/a. • Trabajar la actividad en la PDI. • Ayuda y apoyo del compañero. • Realizar actividades en parejas. 	<p>Por parte del alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapta las habilidades motrices adquiridas a diferentes contextos. • Resuelve problemas motrices que impliquen la selección respuestas basadas en la aplicación de habilidades básicas. • Autonomía en la toma de decisiones: anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices.



2. Más alto, más fuerte y más rápido. (Agrega)

El propósito de esta Secuencia Didáctica es mostrar unas normas mínimas para poder desarrollar y mejorar las capacidades físicas básicas (Flexibilidad, resistencia, velocidad, fuerza y fases para la realización del ejercicio físico: calentamiento, estiramientos).



<http://ares.cnice.mec.es/edufisica/c/08/index.html>



3. Tu cuerpo y las habilidades motrices
<http://intercentres.cult.gva.es/cpvergedelfonament/educacionfisica/Hot%20potatoes%20ejercicios/portada.htm#ef>

- Acondicionamiento físico orientado a la mejora de la ejecución de las habilidades motrices.
- Por parte del profesor:
- Conocimiento de aciertos y tiempo utilizado en cada actividad, a través del programa de control de aula que le permite el acceso a cada ordenador.



4. Más Educación Física-3º Ciclo- Educación física. zonaClic.

(Se presentan las habilidades motrices básicas- verlo) Tarda en cargarse, puede valer para 2º ciclo también.

http://clic.xtec.cat/db/act_es.jsp?id=1015



Asimismo se pueden utilizar imágenes buscadas en la Red en direcciones, tales como:

<http://images.google.es/>

<http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/>

u otros bancos de imágenes gratuitos a fin de conseguir aquellas que necesitemos para mostrar o para utilizar en alguna diapositiva de Power Point.

Competencias:

- Interacción con el mundo físico.
- Aprender a aprender
- Tratamiento de la información y competencia digital

5.4 ANEXO RECURSOS: “Más alto, más fuerte y más rápido”

RECURSO: “Más alto, más fuerte y más rápido”



Ubicación del Recurso en la web: <http://ares.cnice.mec.es/edufisica/c/08/index.html>

BLOQUE TEMÁTICO: Bloque 2: Habilidades Motrices

NIVEL: Tercer Ciclo de Educación Primaria

CURSO: 5º y 6º de Educación Primaria

Competencias: Interacción con el mundo físico. Aprender a aprender. Tratamiento de la información y competencia digital

ASPECTOS DIDÁCTICOS, METODOLÓGICOS Y DE ORGANIZACIÓN DE AULA

Requisitos técnicos	Objetivos	Contenidos	Actividades	Temporalización	Evaluación
1. Pizarra digital, conectada a un ordenador. 2. Conexión a Internet 3. Hardware: <ul style="list-style-type: none"> Requisitos mínimos: Pentium 200 o similar, 64 Mb de RAM, monitor color 16 bits 800x600 píxeles y conexión a Internet RTB 56 Kbs. Requisitos recomendados: Pentium II, 128 Mb, monitor color 16 bits 1024x768 y conexión a Internet ADSL. 	<ul style="list-style-type: none"> -Reconocer y diferenciar algunos ejercicios básicos para trabajar de manera autónoma las capacidades físicas básicas. -Reconocer el calentamiento y los estiramientos como una parte fundamental de cualquier actividad física. -Identificar su condición física general a través del resultado de diferentes pruebas. -Ser capaz de identificar algunas normas para 	<ul style="list-style-type: none"> - Flexibilidad. - Resistencia. - Velocidad. - Fuerza. - Fases para la realización del ejercicio físico: Calentamiento, sesión y vuelta la calma (estiramientos). - Tablas, introducción de datos e interpretación de resultados. 	Las actividades interactivas que pueden realizarse en el ordenador personal o en la pizarra digital. Algunos de los tipos de actividades: <ul style="list-style-type: none"> - Completar con una palabra, que hay que escribir en las diferentes frases que van apareciendo. - Relacionar el texto con las diferentes imágenes. - Sopa de letras. - Batería de ejercicios, 	1ª sesión: explicación de los contenidos de la secuencia <ul style="list-style-type: none"> - Flexibilidad - Velocidad - Resistencia - Fuerza Se completa con una serie de preguntas y ejemplos que refuercen lo adquirido. 2ª.- sesión: se realizan en el aula las actividades de cada uno de los apartados. Se puede completar saliendo todas/os las/os alumnas/os del aula a la pizarra digital. Es la oportunidad de corregir errores, y de apuntalar los conocimientos. 3ª sesión: En función de los	<ul style="list-style-type: none"> - Criterios de evaluación. <ul style="list-style-type: none"> • Intentar realizar las interacciones y resultados obtenidos en cada una de ellas - Instrumentos de evaluación. <ul style="list-style-type: none"> • Informe final en el que se recoge el número de aciertos e intentos en cada interacción y el tiempo empleado en ella. • Número de aciertos e intentos y tiempo total empleado en responder las preguntas.

<p>4. Software</p> <p>Los requisitos mínimos serán: sistema operativo Windows 9x o superior (preferiblemente Windows XP) o alguna distribución Linux y navegador Internet Explorer o Netscape, 5.0 o superior, o cualquier otro con soporte HTML 4.0.</p> <p>5. Impresora</p>	<p>una correcta realización de la actividad física.</p> <p>-Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TIC.</p> <p>-Colaborar en el adecuado desarrollo para la comprensión de mensajes.</p> <p>-Colaborar en el adecuado desarrollo del aprendizaje de la lectura y escritura.</p>		<p>y test</p>	<p>resultados se pide que se repasen en clase y/o en casa algunos ejercicios, cuyos resultados se pueden imprimir.</p>	
<p>Atención a la diversidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La secuencia digital está adaptada para la atención a la diversidad. 					
<p>Otras posibilidades del recurso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El recurso puede ser perfectamente válido para ayudar a cumplir los objetivos de otras áreas como conceptos de medidas, pesos, variables, velocidad,... y manejar tablas. Mantiene una evidente relación con las áreas de: "Conocimiento del Medio" y "Matemáticas". 					

5.5

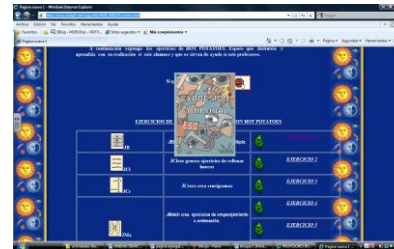
BLOQUE TEMÁTICO 3: Actividades Físicas Artístico-Expresivas

NIVEL: Tercer Ciclo de Educación Primaria		ÁREA: Educación Física 		BLOQUE TEMÁTICO 3: Actividades Físicas Artístico-Expresivas	
ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y ORGANIZATIVA					
Medios tecnológicos	Estrategias didácticas	Distribución de tiempos	Recursos multimedia propuestos y sus contenidos	Tratamiento de la diversidad	Evaluación
Medios tecnológicos necesarios.	Metodología propuesta para el desarrollo de las clases.	Temporalización en la utilización de los recursos TIC	Recursos multimedia disponibles para el desarrollo del bloque temático.	Medidas para atender la diversidad con los recursos y medios disponibles.	Instrumentos y medios para incorporar las TIC en los procesos de evaluación de los alumnos.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pizarra digital con altavoces. 2. Ordenador del profesor. 3. Ordenadores de los alumnos/as 4. Cascos para cada alumno/a. 5. Conexión a Internet. 	Partir de una exposición del recurso en gran grupo. Práctica y manejo de la actividad por los alumnos/as individualmente.	<ol style="list-style-type: none"> a) Dedicar al menos una sesión de cada unidad para trabajar con estos recursos. b) Propuesta para seguir trabajando en casa. 	<p>1. ¡Perdidos en Ludoland!</p> <p>El propósito de esta Secuencia Didáctica es intentar que el alumnado reconozca, identifique y represente diferentes expresiones conductuales o emocionales utilizando las imágenes mostradas en las distintas interacciones y ser capaz de reproducirlas o crearlas en papel.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar diferentes expresiones conductuales o emocionales. - Entender las diferencias emocionales en función de la expresividad gestual. - Relacionar un estado de ánimo con su correspondiente actitud corporal. <p>http://www.educarm.es/cnice/ludos/b/03/index.html</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Atención individualizada y/o con ayuda profesor/alumno/a. • Trabajar la actividad en la PDI. • Ayuda y apoyo del compañero. • Realizar actividades en parejas. 	<p>Por parte del alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer y manejar las posibilidades y recursos del lenguaje corporal • Composición de movimientos a partir de estímulos rítmicos y musicales • Representaciones y dramatizaciones a través del lenguaje corporal <p>Por parte del profesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de aciertos y tiempo utilizado en cada actividad, a través del programa de control de aula que le permite el acceso a



2. Expresión corporal

http://www.aula21.net/segunda/WEB_MIGUEL/index.htm



Asimismo se pueden utilizar imágenes buscadas en la Red en direcciones, tales como:

<http://images.google.es/>
<http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/>

Estos bancos de imágenes nos permitirán conseguir aquellas imágenes que necesitemos mostrar de forma inmediata y/o descargarlas para utilizarlas en presentaciones.

cada ordenador.

Competencias

- Interacción con el mundo físico
- Aprender a aprender
- Tratamiento de la información y competencia digital

5.6 ANEXO RECURSOS: ¡Perdidos en Ludoland!

3. RECURSO: Secuencia didáctica: ¡Perdidos en Ludoland!



Ubicación del Recurso en la web: <http://ares.cnice.mec.es/edufisica/b/03/index.html>

BLOQUE TEMÁTICO: Bloque 3: Actividades Físicas Artístico-Expresivas

NIVEL: Tercer Ciclo de Educación Primaria

CURSO: 5º y 6º de Educación Primaria

Competencias:

- Interacción con el mundo físico
- Aprender a aprender
- Tratamiento de la información y competencia digital

ASPECTOS DIDÁCTICOS, METODOLÓGICOS Y DE ORGANIZACIÓN DE AULA

Requisitos técnicos	Objetivos	Contenidos	Actividades	Temporalización	Evaluación
1. Pizarra digital, conectada a un ordenador. 2. Conexión a Internet 3. Hardware: Requisitos mínimos: Pentium 200 o similar, 64 Mb de RAM, monitor color 16 bits 800x600 píxeles y conexión a Internet RTB 56 Kbs. Requisitos recomendados: Pentium	- Utilizar de forma creativa y autónoma los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento, valorando y realizando distintos tipos de actividades expresivas -Ser capaz de reconocer en las expresiones faciales y corporales mostradas diferentes	- Expresión gestual. - Imitación gestual.	- Asociar cada actitud con el personaje correspondiente. - Simulación de que dibujamos las diferentes expresiones. - Completar con el nombre y realizar un smiley de los propuestos. Para hacerlo hay que	1ª sesión: explicación de los contenidos. 2º.- sesión: se realizan en el aula las actividades. Puede utilizarse la PDI. Es la oportunidad de corregir errores.	- Número de aciertos e intentos y tiempo total empleado en la misma.


<p>II, 128 Mb, monitor color 16 bits 1024x768 y conexión a Internet ADSL.</p> <p>4. Software</p> <p>Los requisitos mínimos serán: sistema operativo Windows 9x o superior (preferiblemente Windows XP) o alguna distribución Linux y navegador Internet Explorer o Netscape, 5.0 o superior, o cualquier otro con soporte HTML 4.0.</p>	<p>estados de ánimo.</p> <p>-Representar, haciendo uso de diferentes grafías, con el PC diferentes estados de ánimo (smileys o emoticones)</p>		<p>hacer clic en la parte izquierda de la pantalla y escribir el smiley escogido utilizando el teclado.</p>		
---	--	--	---	--	--

Atención a la diversidad:

- La secuencia digital está adaptada para la atención a la diversidad.

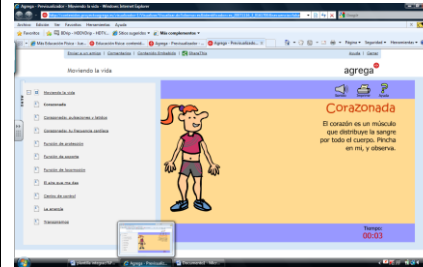
Otras posibilidades del recurso:

- Su uso puede ser perfectamente válido para ayudar a cumplir los objetivos de otras áreas como Educación Artística o Lengua.

NIVEL: Tercer Ciclo de Educación Primaria		ÁREA: Educación Física 		BLOQUE TEMÁTICO 4: Actividad Física y Salud	
ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y ORGANIZATIVA					
Medios tecnológicos	Estrategias didácticas	Distribución de tiempos	Recursos multimedia propuestos y sus contenidos	Tratamiento de la diversidad	Evaluación
Medios tecnológicos necesarios.	Metodología propuesta para el desarrollo de las clases.	Temporalización en la utilización de los recursos TIC	Recursos multimedia disponibles para el desarrollo del bloque temático.	Medidas para atender la diversidad con los recursos y medios disponibles.	Instrumentos y medios para incorporar las TIC en los procesos de evaluación de los alumnos.
1. Ordenador del profesor conectado al videoprojector o pizarra interactiva. 2. Videoprojector / Pizarra digital interactiva. 3. Software de control de aula. 4. Ordenadores de los alumnos/as 5. Cascos para cada alumno/a. 6. Conexión a Internet. 7. Impresora de aula. 8. Portal de centro y biblioteca de recursos didácticos de centro.	Partir de una exposición del recurso en gran grupo. Práctica y manejo de la actividad por los alumnos/as individualmente.	a) Dedicar al menos una sesión de cada unidad para trabajar con estos recursos. b) Propuesta para seguir trabajando en casa.	1. Moviendo la vida (Agrega) El propósito de esta Secuencia Didáctica es conocer los efectos de la actividad física en la salud y en el mantenimiento corporal, para ello, se desarrolla el conociendo a nivel fisiológico del cuerpo humano y así, el alumno poder valorar los efectos beneficiosos y perjudiciales que la realización de actividades físicas tienen sobre la salud. Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Conocer el funcionamiento, la composición y la funcionalidad básica del aparato cardiovascular. - Conocer el funcionamiento, la composición y la funcionalidad básica del aparato locomotor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Atención individualizada y/o con ayuda profesor/alumno/a. • Trabajar la actividad en la PDI. • Ayuda y apoyo del compañero. • Realizar actividades en parejas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Al final pueden resumir sus impresiones o redactar una ficha del material o un mapa conceptual y guardarlo en su portafolio digital. • Hacer un pequeño informe de la clase (a modo de diario) de lo que se ha tratado, de lo que se ha hecho, 5 min. antes del final. Puede hacerse en el blog personal del estudiante. • Realizar consultas por e-mail al profesor, "colega-tutor" o a los "alumnos especialistas"

- Conocer el funcionamiento, la composición y la funcionalidad básica del aparato respiratorio.
- Conocer el funcionamiento, la composición y la funcionalidad básica del sistema nervioso.
- Conocer de dónde proviene la energía de nuestro cuerpo, vías energéticas y cómo se gastan.
- Conocer el funcionamiento y la funcionalidad básica de la transpiración.

http://contenidos.proyectoagrega.es/visualizador-1/Visualizar/Visualizar.do?idioma=es&identificador=es_20071116_3_0161700&secuencia=false



2. **Ludos. Más alto, más fuerte. Más rápido.** Las cualidades físicas básicas

<http://ares.cnice.mec.es/edufisica/c/08/index.html> (Bloque 2)

temáticos". También consultar por mensajería a cualquiera de los compañeros conectados.

- Utilizar hábitos posturales y alimentarios saludables
- Valorar los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud
- Prevención de lesiones en la actividad física. El calentamiento



3. Calentando Motores (Agrega)

El propósito de esta Secuencia Didáctica es el conocimiento por parte del alumno/a de las rutinas básicas de calentamiento, siendo un elemento esencial para el posterior desarrollo de cualquier tipo de actividad deportiva con unas normas de seguridad mínimas.

Objetivos:

- Conocer e identificar los diferentes tipos de ejercicios de un calentamiento.
- Diferenciar entre calentamiento general y específico.
-

<http://ares.cnice.mec.es/edufisica/c/05/index.html>

(calentamiento)



4. Unidad didáctica “El calentamiento”

<http://www.deportedigital.galeon.com/entrena/calentamiento.htm>

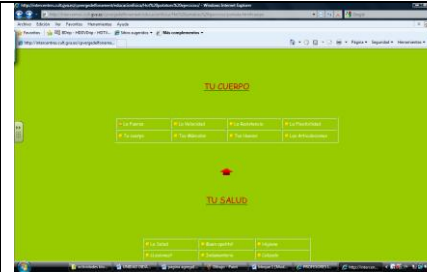
<http://es.wikipedia.org/wiki/Calentamiento>

<http://www.efdeportes.com/efd129/el-calentamiento-en-educacion-fisica.htm>

<http://ares.cnice.mec.es/edufisica/index.html>

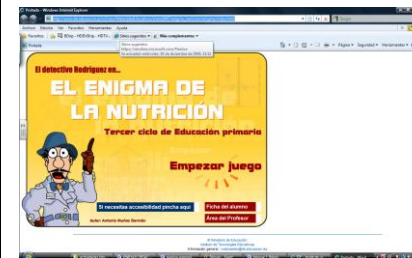
5. Cualidades físicas básicas. Actividades para hacer directamente

<http://intercentres.cult.gva.es/cpvergedelfonament/educacionfisica/Hot%20potatoes%20ejercicios/portada.htm#cuerpo>



6. La nutrición: alimentación saludable

http://www.ite.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2007/enigma_nutricion/enigma/index.html



7. Alimentos olímpicos (Agrega)

Fomentar en el alumnado hábitos alimenticios adecuados en relación con la práctica de actividad física: dieta equilibrada y variada, efectos sobre la salud y calidad de vida, grupos de alimentos y funciones, etc.

Objetivos:

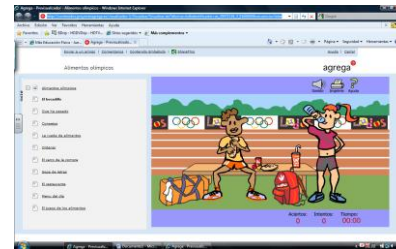
- Adoptar hábitos de alimentación y de ejercicio físico, relacionando estos

hábitos con los efectos sobre la salud.

- Conocer y valorar los efectos beneficiosos que una adecuada alimentación tiene sobre el organismo.
- Comprender los diferentes grupos de alimentos y sus funciones.
- Reconocer los alimentos que componen los grupos y su importancia en relación a una dieta equilibrada.

Alimentos olímpicos.
Agrega. (Bebidas isotónicas)

http://contenidos.proyectoagrega.es/visualizador-1/Visualizar/Visualizar.do?idioma=es&identificador=es_20071116_3_0160600&secuencia=false



8. De excursión a Ludoland (Agrega 2º y 3º ciclo)

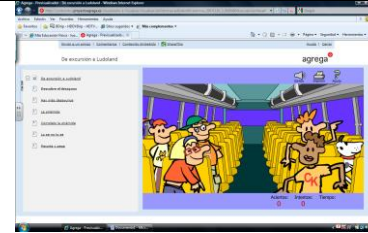
El propósito de esta Secuencia Didáctica es adquirir hábitos de alimentación saludables en los

que el desayuno cobre más importancia y se reconozcan los beneficios de una dieta equilibrada y variada.

Objetivos:

- Reconocer los beneficios del desayuno como una comida importante del día.
- Ser capaz de elegir diferentes desayunos que satisfagan las necesidades dietéticas diarias.
- Seleccionar entre los diferentes grupos de alimentos las necesidades diarias de cada uno. Ser capaz de identificar algunos hábitos para una mejor alimentación.
- Desarrollar la motricidad fina a través del uso de las TIC. Colaborar en el adecuado desarrollo para la comprensión de mensajes.

http://contenidos.proyectoagrega.es/visualizador-1/Visualizar/Visualizar.do?idioma=es&identificador=es_20071116_3_0160400&secuencia=false



Asimismo se pueden utilizar imágenes buscadas en la Red en direcciones, tales como:

<http://images.google.es/>
<http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/>

Estos bancos de imágenes nos permitirán conseguir aquellas imágenes que necesitemos mostrar de forma inmediata y/o descargarlas para utilizarlas en presentaciones.

OTROS RECURSOS:

- Web que trabaja la prevención de riesgos laborales mediante juegos para los tres ciclos de Educación Primaria
<http://www.prevencioncastillayleon.com/escueladeprevencion/estatico/juegos.htm>



Competencias

- Interacción con el mundo físico
- Aprender a aprender
- Tratamiento de la información y competencia digital

5.8

ANEXO RECURSOS: “El Calentamiento”

RECURSO: Secuencia didáctica: Calentando Motores



Ubicación del Recurso en la web: <http://recursostic.educacion.es/primaria/ludos/web/c/05/index.html>

BLOQUE TEMÁTICO: Bloque 4: Actividad Física y Salud

NIVEL: Tercer Ciclo de Educación Primaria

CURSO: 5º y 6º de Educación Primaria

Competencias:

- *Interacción con el mundo físico*
- *Aprender a aprender*
- *Tratamiento de la información y competencia digital*

ASPECTOS DIDÁCTICOS, METODOLÓGICOS Y DE ORGANIZACIÓN DE AULA

Requisitos técnicos	Objetivos	Contenidos	Actividades	Temporalización	Evaluación
-Pizarra digital, conectada a un ordenador. -Conexión a Internet -Para la utilización de este objeto de aprendizaje en las clases de Educación Física es necesario que el alumnado disponga de cierto dominio de las herramientas informáticas básicas, teniendo mayor sentido cuando trabajemos los siguientes contenidos para el tercer ciclo de Educación	-Utilizar las TIC como recurso didáctico y elemento de apoyo en el área de educación física. -Conocer diferentes tipos de ejercicios que nos permitan “calentar” antes de comenzar una actividad más	-Definición de calentamiento. -Tipos de calentamiento. -Objetivos del calentamiento. -Funciones o efectos del calentamiento en la salud. -Partes del calentamiento. -Factores de los que depende. -Técnica el	Las actividades y recursos con los que contaremos serán las páginas Web de contenidos educativos que pueden ayudarnos a visualizar a través de la imagen y de la explicación los conceptos que se presentan en esta unidad: http://ares.cnice.mec.es/edufisica/index.html , http://www.deportedigital.galeon.com/entrena/calentamiento.htm http://es.wikipedia.org/wiki/Calentamiento	Dedicaremos seis sesiones a esta Unidad Didáctica. La fase inicial, de motivación y las de desarrollo de la unidad, se verán, en este caso, por la organización de los materiales, mezclas y nos ocuparán cuatro sesiones. La fase de	Al final de la actividad el/la alumno/a deberá ser capaz de: - Conocer qué es el calentamiento. -Explicar las finalidades del calentamiento. -Conocer la duración del calentamiento. -Reconocer los tipos de calentamiento. -Leer/escuchar, interpretar, comprender y aplicar las reglas dadas en

<p>Primaria.</p> <p>Materiales mínimos necesarios.</p> <p>Hardware:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Requisitos mínimos: Pentium 200 o similar, 64 Mb de RAM, monitor color 16 bits 800x600 píxeles y conexión a Internet RTB 56 Kbs. • Requisitos recomendados: Pentium II, 128 Mb, monitor color 16 bits 1024x768 y conexión a Internet ADSL. <p>Software</p> <p>Los requisitos mínimos serán: sistema operativo Windows 9x o superior (preferiblemente Windows XP) o alguna distribución Linux y navegador Internet Explorer o Netscape, 5.0 o superior, o cualquier otro con soporte HTML 4.0.</p>	<p>exigente.</p> <p>-Valorar la importancia del calentamiento.</p> <p>-Ser capaces de crear una sencilla batería de ejercicios para un calentamiento general.</p>	<p>calentamiento.</p> <p>Duración. Intensidad.</p> <p>-Uso de las TIC. como medio para recabar información, resolución de preguntas y elaborar documentos relativos al tema.</p> <p>-Metodología del calentamiento.</p> <p>-Interpretación de ejercicios para un buen calentamiento.</p> <p>-Organización de la información en resúmenes organizados.</p> <p>-Valoración de las TIC. como medio de válido para la realización de ejercicios relacionados con el área de Educación Física.</p> <p>-Actitud positiva hacia el cuidado y desarrollo del cuerpo.</p>	<p>http://www.efdeportes.com/efd129/el-calentamiento-en-educacion-fisica.htm</p> <p>https://plataforma.cep-marbellaco.in.org/moodle/mod/resolve/view.php?id=1892</p> <p>Las páginas y los recursos referenciados se irán añadiendo en cada una de las sesiones a desarrollar.</p> <p>Asimismo se pueden utilizar imágenes buscadas en la Red en direcciones, tales como:</p> <p>http://images.google.es/</p> <p>http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/</p> <p>u otros bancos de imágenes gratuitos a fin de conseguir aquellas que necesitemos para mostrar o para utilizar en alguna diapositiva de Power Point, si nuestra competencia digital lo permite.</p>	<p>actividades aplicadas a través de estos medios irán intercaladas en la presentación de los contenidos, con actividades de repaso general al final de la exposición total del tema</p> <p>La fase de síntesis y elaboración de resumen básico: una sesión</p> <p>La fase de evaluación con prueba objetiva: una sesión</p>	<p>cada interacción.</p> <p>-Valorar la importancia de un buen calentamiento.</p> <p>-Identificar diferentes tipos de ejercicios que nos permitan realizar una puesta a punto de nuestro organismo antes de comenzar una actividad más exigente mediante la resolución satisfactoria de las tareas planteadas en las distintas interacciones.</p>
---	---	--	---	--	---

Atención a la diversidad:

- La secuencia digital está adaptada para la atención a la diversidad, además de contar con las adaptaciones necesarias para alumnas/os con problemas de accesibilidad


Otras posibilidades del recurso:

Se puede utilizar para:

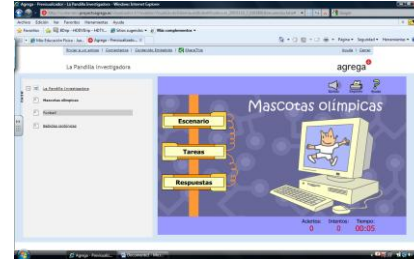
- Los bloques de contenido I,II y III
- Este objeto de aprendizaje tiene relación con el resto de las áreas del currículo teniendo en cuenta el importante trabajo que el alumno/a desarrollará en el campo de la motricidad fina, la lateralidad y la comprensión lectora (Lengua, Conocimiento del Medio y Matemáticas).

5.9

BLOQUE 5: Juegos y Deportes

NIVEL: Tercer Ciclo de Educación Primaria		ÁREA: Educación Física		BLOQUE TEMÁTICO 5: Juegos y Deportes	
ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y ORGANIZATIVA					
Medios tecnológicos	Estrategias didácticas	Distribución de tiempos	Recursos multimedia propuestos y sus contenidos	Tratamiento de la diversidad	Evaluación
Medios tecnológicos necesarios.	Metodología propuesta para el desarrollo de las clases.	Temporalización en la utilización de los recursos TIC	Recursos multimedia disponibles para el desarrollo del bloque temático.	Medidas para atender la diversidad con los recursos y medios disponibles.	Instrumentos y medios para incorporar las TIC en los procesos de evaluación de los alumnos.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pizarra digital con altavoces. 2. Ordenador del profesor. 3. Ordenadores de los alumnos/as 4. Cascos para cada alumno/a. 5. Conexión a Internet. 6. Instalación programa Jclic y Hot Potatoes 7. http://clic.xtec.cat/es/jclic/download.htm 	Partir de una exposición del recurso en gran grupo. Práctica y manejo de actividades que se encargan a los alumnos para que individual, en parejas o pequeño grupo, vayan realizando en una o varias sesiones de clase. También pueden encargarse como "deberes" para hacer en casa (quizás hasta con ayuda de los padres). Si lo requieren pueden hacer consultas al profesor o a algún compañero.	<ol style="list-style-type: none"> a) Dedicar al menos una sesión de cada unidad para trabajar con estos recursos. b) Propuesta para seguir trabajando en casa. 	<p>1. La Pandilla Investigadora (Agrega)</p> <p>El propósito de esta Secuencia Didáctica es conseguir que los alumnos se inicien en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y de las comunicaciones. Se trata de resolver las tareas propuestas de una forma ordenada, apoyándose en la información que nos ofrece Internet.</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer algunas mascotas olímpicas. - Conocer el funball como juego o deporte alternativo. - Conocer los componentes y para qué sirve una bebida isotónica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Atención individualizada y/o con ayuda profesor/alumno/a. • Trabajar la actividad en la PDI. • Ayuda y apoyo del compañero. • Realizar actividades en parejas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Completar la presentación multimedia del profesor o de otro compañero. • Compartir conocimientos: los alumnos documentándose en Internet preparan una definición con imágenes, luego lo irán presentando con la PD y al final se buscará entre todos la mejor. • Contestar preguntas con la ayuda de Internet. • El alumnado puede

Más Educación Física- La pandilla investigadora. Agrega. (Elaborar materiales con el bote de suavizante ...)

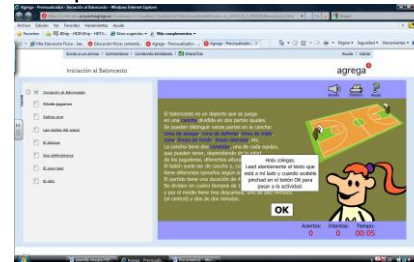


2. Iniciación al Baloncesto (Agrega)

El propósito de esta Secuencia Didáctica es conocer los fundamentos básicos necesarios para la práctica, a nivel de iniciación, del baloncesto.

Objetivos:

- Conocer e identificar las líneas y materiales que componen una cancha de baloncesto.
- Conocer las reglas básicas de ataque y defensa para desarrollo y disfrute con la práctica del baloncesto.



documentarse y presentar públicamente sus trabajos en clase con la PDI sobre los siguientes temas:

- Conoce el significado y alcance de los deportes tradicionales de Castilla y León.
- Utiliza estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación/oposición.
- Acepta y respeta las normas, reglas, estrategias de participación en el juego.
- Valora, disfruta y respeta el medio ambiente a través de la realización de actividades en el medio natural.
- Aprecia del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, relación y empleo satisfactorio del

tiempo de ocio.

3. **No pierdas el norte.** La orientación y brújula. Agrega. (interesante, te permite realizar el plano de la clase)

http://contenidos.proyectoagrega.es/visualizador-1/Visualizar/Visualizar.do?idioma=es&identificador=es_20071116_3_0160700&secuencia=false

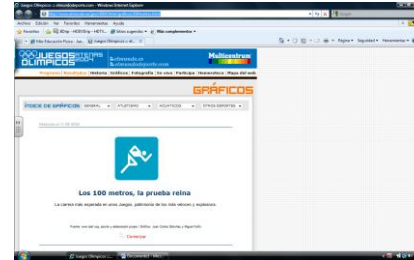


4. **¿A qué quieres jugar?**

Un personaje realiza la pregunta y ofrece varios tipos de deportes colectivos: fútbol, baloncesto, rugby y hockey. Una vez que elija el deporte tendrá que elegir otros aspectos relacionados con los mismos.



5. Más Educación Física- Juegos Olímpicos. El Mundo.
(Secuencia en Fllhas de los 100 metros lisos) Atletismo



6. http://www.ite.educacion.es/ninos/salud_juegos_deportes/



7. http://intercentres.cult.gva.es/cpvergedelfonament/educacion_fisica/Hot%20potatoes%20ejercicios/portada.htm#cuerpo



8. **Educación Física.** Recursos para nuestra clase.

(página junta Andalucía- como construir herramientas para jugar)



http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/concurso2005/48/indice.htm



9. **Los valores están en juego.** IMD - Averroes.



(Ayuntamiento de Sevilla- trabaja los valores)



10. Actitudes, valores y no violencia en la educación física y el deporte. zonaClic.



11. Deportes. zonaClic.



12. Aprendizaje interactivo de la Educación Física. zonaClic. (si tienes instalado el Jcllic, puedes visualizarlo donde aparece la palabra verlo, son tres deportes de equipo)- no es muy bueno



13. Atletismo-3º Ciclo- Pruebas combinadas de atletismo I: Decatlón. zonaClic. (colegio de Málaga)



14. Baloncesto- Baloncesto.
zonaClic.



15. Baloncesto-3º Ciclo-
Minibasket. Normas y técnica
zonaClic.
(De un cole de La Coruña)- regular



16. Patines-3º Ciclo- Lectura
comprensiva: los patines en
línea. zonaClic.
En castellano. Actividades
después de leer una lectura sobre
los patines



17. Pelota mano-3º Ciclo-
Iniciación a la pelota mano.
zonaClic.



18. http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/zonaalumnos/tkPopUp?idContent=14110&locale=es_ES&textOnly=false



Asimismo se pueden utilizar imágenes buscadas en la Red en direcciones, tales como:

<http://images.google.es/>
<http://bancoimagenes.isftic.mepsyd.es/>

Estos bancos de imágenes nos permitirán conseguir aquellas imágenes que necesitemos mostrar de forma inmediata y/o descargarlas para utilizarlas en presentaciones.

OTROS RECURSOS:

- Web realizada por el Grupo de Investigación “Educación Física, Salud y Deporte” de la Universidad de Sevilla que trabaja los valores de respeto, solidaridad, cooperación, superación... mediante juegos educativos.



<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/html/adjuntos/2007/10/11/0009/index.htm>

Competencias

- Interacción con el mundo físico
- Aprender a aprender
- Tratamiento de la información y competencia digital

5.10

ANEXO RECURSOS: “Iniciación al Baloncesto”

RECURSO: Secuencia didáctica: “Iniciación al Baloncesto”



Ubicación del Recurso en la web: <http://ares.cnice.mec.es/edufisica/c/index.html>

BLOQUE TEMÁTICO: Bloque 5: Juegos y Deportes

NIVEL: Tercer Ciclo de Educación Primaria

CURSO: 5º y 6º de Educación Primaria

Competencias:

- *Interacción con el mundo físico*
- *Aprender a aprender*
- *Tratamiento de la información y competencia digital*

ASPECTOS DIDÁCTICOS, METODOLÓGICOS Y DE ORGANIZACIÓN DE AULA

Requisitos técnicos	Objetivos	Contenidos	Actividades	Temporalización	Evaluación
-Pizarra digital, conectada a un ordenador. -Conexión a Internet -Para la utilización de este objeto de aprendizaje en las clases de Educación Física es necesario que el alumnado disponga de cierto dominio de las herramientas informáticas básicas. Materiales mínimos necesarios.	- Conocer el tipo de campo dónde se desarrolla normalmente este deporte y los materiales necesarios para su práctica. - Conocer las reglas básicas de ataque y defensa para desarrollo y disfrute con la	- Partes de una cancha de baloncesto. - Materiales necesarios para la práctica deportiva. - El valor de las canastas. - Reglamento de iniciación. - El ataque. - La defensa.	En este objeto de aprendizaje se proponen entre otras las siguientes actividades: - Lectura de textos. - Puzles. - Relacionar contenidos. - Sopa de letras. - Completar textos con palabras que faltan en él. - Test. - Juego “El reto”	Dedicaremos seis sesiones a esta Unidad Didáctica. La fase de actividades aplicadas a través de los medios informáticos sería aconsejable intercalarlas con actividades de puesta en práctica de los contenidos que se van trabajando. La fase de síntesis y elaboración de resumen básico y repaso general al final de la exposición total del tema	Instrumentos de evaluación: - Número de respuestas acertadas. - Informe final en el que se recoge el número de aciertos e intentos en cada interacción y el tiempo empleado en la misma Criterios de evaluación. • Leer/escuchar, interpretar, comprender y aplicar las reglas dadas en cada interacción de este objeto.






<p>Hardware:</p> <ul style="list-style-type: none"> Requisitos mínimos: Pentium 200 o similar, 64 Mb de RAM, monitor color 16 bits 800x600 píxeles y conexión a Internet RTB 56 Kbs. Requisitos recomendados: Pentium II, 128 Mb, monitor color 16 bits 1024x768 y conexión a Internet ADSL. <p>Software</p> <p>Los requisitos mínimos serán: sistema operativo Windows 9x o superior (preferiblemente Windows XP) o alguna distribución Linux y navegador Internet Explorer o Netscape, 5.0 o superior, o cualquier otro con soporte HTML 4.0.</p>	<p>práctica del baloncesto.</p> <p>- Utilizar las T.I.C. como recurso de apoyo al área.</p>			<p>La evaluación se irá realizando a lo largo de las sesiones con la realización de las actividades propuestas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ser capaz de interiorizar el tipo de campo dónde se desarrolla normalmente este deporte, así como los materiales necesarios para su práctica. • Conocer las reglas básicas de ataque y defensa para desarrollo y disfrute con la práctica del baloncesto.
<p>Atención a la diversidad:</p> <p>Está adaptada para la atención a la diversidad, además de contar con las adaptaciones necesarias para alumnas/os con problemas de accesibilidad</p>					
<p>Otras posibilidades del recurso:</p> <p>Este objeto de aprendizaje tiene relación con el resto de las áreas del currículo teniendo en cuenta el trabajo que el alumno/a desarrollará en el campo de la motricidad fina y la comprensión lectora (Lengua, Conocimiento del Medio y Matemáticas).</p>					





5.11 ANEXO: “ ALGUNOS ENLACES DE RECURSOS DE EDUCACIÓN FÍSICA”

LOCALIZACION DEL RECURSO	ETAPA	CICLO	IMAGEN DEL CONTENIDO
http://www.proyectoagrega.es/blog/2010/01/contenidos-de-agrega-para-educacion-fisica/	PRIMARIA	5º Y 6º	
PROYECTO LUDOS ZONA DE PROFES http://ares.cnice.mec.es/edufisica/index.html	PRIMARIA	5º Y 6º	
PROYECTO LUDOS ZONA ALUMNOS/AS http://ares.cnice.mec.es/edufisica/alumnos.html	PRIMARIA	5º Y 6º	
Agrega Jueduland http://roble.pntic.mec.es/arum0010/temas/masefisica.htm	PRIMARIA	5º Y 6º	

Recursos E Física

http://recursos.cnice.mec.es/edfisica/profesorado/profesorado.php	PRIMARIA	5º Y 6º	
http://www.educared.net/profesoresinnovadores/especiales/verEspecial.asp?id=38	PRIMARIA	5º Y 6º	
http://www.educacontic.es/search/node/educacion%20fisica	PRIMARIA	5º Y 6º	
http://www.ite.educacion.es/ninos/salud_juegos_deportes/	PRIMARIA	5º Y 6º	
http://www.algoabar.com/recursos/spip.php?rubrique24	PRIMARIA	5º Y 6º	

<p>http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~29701155/recursos/</p>	<p>PRIMARIA</p>	<p>5º Y 6º</p>	
<p>http://www.educasites.net/educacion_fisica.htm Web de un profesor con gran variedad de enlaces a actividades del cnice...</p>	<p>PRIMARIA</p>	<p>5º Y 6º</p>	
<p>http://www.telefonica.net/web2/efjuancarlos/recursos.htm Página de un profesor de E. Física</p>	<p>PRIMARIA</p>	<p>5º Y 6º</p>	
<p>http://anagarciaperez.es/ticyef/index.html</p>	<p>PRIMARIA</p>	<p>5º Y 6º</p>	
<p>http://www.contraclave.org/edfisica.htm Web de un profesor con gran variedad de enlaces a actividades del cnice...</p>	<p>PRIMARIA</p>	<p>5º Y 6º</p>	

<p> http://personales.ya.com/educacionfisica/ WEBS Y PORTALES DE INTERÉS EDUCATIVO. <i>Dr. Pere Marquès Graells, 1998</i> </p>	<p>PRIMARIA</p>	<p>5º Y 6º</p>	
<p>Ciencia y deporte. Revista http://www.cienciaydeporte.net/</p>	<p>PRIMARIA</p>	<p>5º Y 6º</p>	
<p>http://clic.xtec.cat/es/jclic/download.htm</p>	<p>PRIMARIA</p>	<p>5º Y 6º</p>	
<p>http://educacionfisicalaredo.blogspot.com/</p>	<p>PRIMARIA</p>	<p>5º Y 6º</p>	
<p> http://www.omerique.net/polavide/rec_polavide0708/rec_edilim.html Conjunto de aplicaciones por áreas y niveles realizadas con el programa "Edilim" </p>	<p>PRIMARIA</p>	<p>5º Y 6º</p>	