



*Revista Digital de Educación Física*

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

## **COMPETENCIAS CLAVE EN EDUCACIÓN PRIMARIA: RELACIÓN CON LA EDUCACIÓN FÍSICA DENTRO DE LA REGIÓN DE MURCIA**

**José Francisco López Gil**

Doctorando en Educación en la Universidad de Murcia, España

Email: [jf.lopezgil@um.es](mailto:jf.lopezgil@um.es)

### **RESUMEN**

El propósito primordial de este artículo es ofrecer varias ideas atractivas para la adquisición de las competencias clave, desde la asignatura de Educación Física en Educación Primaria. Además, a modo de ejemplo práctico, se plantean algunas unidades formativas, en las que aparece incluido el trabajo de las competencias clave en relación con los contenidos de la asignatura. La adquisición de las competencias clave a lo largo de la etapa de Educación Primaria resulta fundamental. Como docentes de Educación física, debemos utilizar estrategias para favorecer que nuestros alumnos sean capaces de alcanzar y desarrollar las siete competencias clave. De la misma forma, desde nuestra área, debemos fomentar la adquisición de la competencia motriz por parte de los alumnos.

### **PALABRAS CLAVE:**

Competencia clave; evaluación de competencias; enseñanza; aprendizaje; educación física y competencias clave; unidad formativa y competencias clave.

## INTRODUCCIÓN.

Las competencias clave incluidas en la LOMCE, sustituyen a las antiguas competencias básicas, propuestas por la LOE. Para el trabajo de las mismas, existen distintas vías que pueden ser utilizadas desde el área de Educación Física en Educación Primaria, resultando necesario el trabajo de las mismas. Tanto la LOMCE, como el RD 126/2014 y el Decreto autonómico 198/2014, resaltan la importancia de la Educación Física para la adquisición de las mismas. Por ello, algunos ejemplos de unidades formativas que trabajan las competencias clave, son incluidos en este artículo, para explicar de forma práctica cómo llevar a cabo un trabajo adecuado de las mismas.

### 1. COMPETENCIAS CLAVE.

#### 1.1. DEFINICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

En primer lugar, procedemos a definir el término competencia. La competencia, está compuesta por un acúmulo de capacidades o destrezas, conocimientos, pericias, habilidades, cualidades y valores que hace posible que el sujeto se desenvuelva, con un nivel de calidad correcto, en los distintos a la persona desenvolverse, con un nivel de calidad satisfactorio, en las distintas esferas de su vida (López Pintor, 2009).

El término innovador de competencia, fue introducido por la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico) en el año 1997, a su vez, inmersa en el Programa PISA (Programme for International Student Assessment). Subsiguientemente y a consecuencia de la investigación de PISA, la OCDE afirma la falta de un marco teórico que exponga de manera manifiesta qué son las habilidades, competencias y conocimientos y su relación entre las mismas. A fin de resolver esta, surge el Proyecto DeSeCo (Definition and Selection of Competencies), que, en relación con los programas de evaluación internacionales, PISA y ALL (Adult Literacy and Life Skills Survey), tuvo entre otras metas el instaurar un marco sobre competencias clave (OCDE, 2005).

La competencia es la manera en que un sujeto hace uso de todas sus herramientas personales (conocimientos, actitudes, habilidades, etc.) para la obtención de respuestas de una actividad en un contexto determinado. Una competencia supone un tipo de aprendizaje extrínseco a la conducta, el comportamiento, la habilidad, así como la capacidad. Estos aprendizajes tienen un carácter complementario y están íntimamente relacionados, aunque se manifiestan y se asimilan de distinta forma (Bolívar, 2010).

El término competencia hace referencia a las cualidades que capacitan a una persona u organismo haga un adecuado uso de su poder de decisión y/o de acción. (López Pintor, 2009).

Para comprender el término competencia clave, debemos entender el concepto anterior “competencias básicas”, propuesto por la LOE. De este modo, destacamos el proyecto DeSeCo, que hace una localización concluyente del concepto competencia básica. Este proyecto, unido al proyecto INES, para la

determinación de indicadores de calidad educativa y al proyecto PISA para la evaluación de los estudiantes, tiene como fin constituir un marco teórico/conceptual que permita a los países de la OCDE precisar y escoger competencias clave y una consistente fundamentación para el desarrollo de marcadores estadísticos sobre competencias clave. (DeSeCo, 2005).

El proyecto DeSeCo pone de manifiesto una definición de competencias basada en dos perspectivas, una funcional y otra estructural:

- En relación a su función, las competencias facilitan la solución adecuada de tareas, mediante realizaciones y producciones.
- En relación a su estructura, las competencias posibilitan la distribución de un espacio mental que emana de la combinación cuidadosa de los diversos elementos, de tipo cognitivo y, también, no cognitivos.

A partir del axioma de competencia, vamos a hacer referencia a la denominación “clave”, desde la perspectiva del marco educativo planteado por la LOMCE. Así, la LOMCE añade este nuevo tipo de aprendizaje, en sustitución de las antiguas competencias básicas, y lo señala como un referente de la enseñanza obligatoria.

## 1.2. TIPOS DE COMPETENCIAS CLAVE.

Siguiendo con la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para propiciar un aprendizaje inquebrantable, se pretende fomentar un aprendizaje basado en la adquisición de competencias. Estas competencias incluidas en los elementos del currículo, generando una transformación en la metodología del docente y en el proceso de E-A (enseñanza y aprendizaje).

En el nuevo currículo escolar, concretado en el Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, se establece la adquisición de ciertas competencias clave que el alumno debe alcanzar al finalizar la etapa. En él, se definen como las “*capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos*”. (Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero).

Además, en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, se indica que las competencias conforman un elemento primordial del currículo y el área de Educación Física, colaborará con el proceso de adquisición de las siete competencias clave tal y como se menciona a continuación:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL): se produce esta competencia desde varios enfoques, aunque, prácticamente en todos, debido a la gran variedad de intercambios de información que posibilitan. Se pueden concretar cuatro dimensiones dentro de ella:
  - Comprensión oral.
  - Comprensión escrita.
  - Expresión oral.
  - Expresión escrita.

- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT):** Algunas actividades que se llevan a cabo en el área de Educación Física colaboran, ineludiblemente, a adquirir esta competencia. Ejemplos de ello son: la apreciación de distancias y trayectorias, la exploración y conocimiento de otros medios e incluso la mejora de la salud y la calidad de vida.
- **Competencia digital (CD):** En primer lugar, los niños/as profundizan en la valoración crítica de los mensajes que hacen referencia al cuerpo, y que proceden de los mass media. En segundo lugar, los discentes deben tener la capacidad de encontrar determinada información mediante el uso de las TIC.
- **Competencia Aprender a Aprender (CAA):** engloba destrezas para la iniciación en el aprendizaje y para tener la capacidad de aprender durante el resto de sus vidas.
- **Competencia Social y Cívica (CSC):** mediante la praxis de actividades físicas, se ponen de manifiesto numerosas estrategias de oposición, integración colaboración, oposición, juego limpio, respeto, solidaridad, etc.
- **Competencia en Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor (CSIEE):** se trabaja adquiriendo responsabilidades en Educación Física, necesarias para la vida cotidiana, el hecho de conocerse a sí mismo y la mejora del control emocional.
- **Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales (CCEC):** Desde la asignatura de Educación Física, se colabora mediante la apreciación de ciertas manifestaciones de la motricidad humana, como ciertas acciones culturales, propias de todas las culturas, así como civilizaciones.

Además, es fundamental destacar que, en el currículo de la Educación Primaria (Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero) se hace mención de la adquisición de la competencia motriz, imprescindible para la adquisición de las siete competencias clave.

### 1.3. IMPLICACIONES EDUCATIVAS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Aunque la implementación de las competencias clave a la educación es relativamente reciente, tanto en el currículo como en la organización de estrategias metodológicas en las aulas, es posible vislumbrar corrientes de pensamiento con unas características personales, que favorecerán orientaciones significativas para las tareas educativas, curriculares y didácticas. (Díaz-Barriga, 2011).

En palabras de López Pintor (2009), las consecuencias organizativas tienen una finalidad común, que no es otra que incrementar el tiempo de eficacia para resolver tareas relacionadas. Asimismo, las de mayor importancia serían las siguientes:

- Un aumento de la flexibilidad de las agrupaciones, lo que permite el desarrollo de programas y recorridos personalizados.
- Un grado de apertura más alto del centro educativo a su contexto, y en especial, a la estrecha colaboración con los padres y las organizaciones locales.

- Un aprendizaje más eficaz, mediante las posibilidades ofrecidas por los entornos de tipo virtual.

#### 1.4. EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Es posible evaluar las competencias clave, por lo que resulta fundamental su control para que los alumnos acaben la etapa adquiriéndolas. Para tal fin, resulta necesario tener fuentes de información (observación sistemática, trabajos, entrevistas, exámenes, etc.), así como criterios de evaluación relacionados con el nivel educativo de los escolares.

En el contexto escolar, estas fuentes de información tienen que ser múltiples, haciendo énfasis en las actividades. Por otra parte, los criterios de evaluación utilizados serán los establecidos en el currículo.

En el contexto de las administraciones educativas, resulta preciso que realicen un reconocimiento sobre el dominio de las competencias adquiridas por los sujetos, en especial, en aquellos sujetos que no han logrado la titulación correspondiente.

En cuanto a la evaluación de las competencias, como docentes de Educación Física, debemos focalizar la atención en la realización de actividades, puesto que posibilitan que el dominio de los contenidos se transforme en competencia. Además, las actividades son el núcleo de la evaluación, así como en el desarrollo del currículo. Por esta razón, resulta trascendental que, en los trabajos realizados por los docentes, se localicen de manera concisa las actividades implícitas en la realización de esos trabajos, y ligar el dominio de esas actividades a los criterios de evaluación propios de cada área.

#### 1.5. PROCESO DE CONTRIBUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

La contribución de las competencias clave puede llevarse a cabo desde diferentes ámbitos de actuación. En esta línea, Pérez-Pueyo (2013) señala una hoja de ruta válida para la etapa de Educación Primaria, en la tarea de contribuir al desarrollo de las competencias clave. Haciendo referencia a la misma, destacamos lo siguiente:

##### A) A nivel de Proyecto Educativo de Centro (PEC)

1. Seleccionar la propuesta.
2. Proponer inicialmente para secuenciar las competencias.
3. Complementar y aprobar la propuesta por parte del claustro.
4. Aprobar la propuesta por parte del consejo escolar.
5. Integrar la secuenciación de las competencias en el PEC.

##### B) A nivel de ciclo y de programaciones didácticas

6. Seleccionar indicadores por parte de los equipos de ciclo.
7. Poner en común la contribución que se realiza desde las materias a las competencias.
8. Integrar la selección de indicadores en el PEC y en las Unidades Formativas.

9. Vincular los indicadores con los criterios de evaluación del curso.
10. Coordinar interdepartamentalmente: implicar en proyectos compartidos.

#### C) A nivel de programación de aula

11. Elaborar las Unidades Formativas desde las competencias clave.
12. Valorar parcialmente los aprendizajes vinculados a las competencias clave: Evaluar desde la materia.

#### D) A nivel del profesorado que da clase al alumno

13. Valorar globalmente los aprendizajes vinculados a las competencias clave: Puesta en común y evaluación conjunta.
14. Tomar decisiones: promocionar en base a criterios coherentes.
15. Elaborar un informe sobre el nivel de adquisición de las competencias clave en el curso.

## 2. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

Las actividades de enseñanza y aprendizaje son el método eficaz y sistemático de realizar las distintas experiencias de aprendizaje. Además, la realización de las actividades de forma satisfactoria es un factor principal para el alcance de los objetivos y para asimilar los contenidos.

De la multitud de clasificaciones y tipos de actividad, destacamos la siguiente, por ser la que más se asemeja a las especificaciones de la LOMCE 8/2013 de 9 de diciembre y del Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero, por el que se establece el currículo mínimo de la Educación primaria:

- **Actividades de detección de conocimientos previos (DCP):** Son aquellas encaminadas a descubrir los conocimientos previos del alumnado, sus necesidades, grado de desarrollo y experiencias de aprendizaje.
- **Actividades de motivación (M):** Son aquellas que van a incitar a los alumnos a la práctica, ya sea por su componente lúdico o su componente de reto.
- **Actividades de desarrollo (D):** Las destinadas a que los alumnos trabajen los diferentes tipos de contenidos de la U.D.
- **Actividades de refuerzo y ampliación (R y A):** Las utilizadas para recuperar o reforzar aspectos concretos y básicos que son necesarios para un correcto aprendizaje. Tanto por debajo como por encima del nivel. Dirigidas a aquellos alumnos que aprenden de forma más rápida.
- **Actividades de evaluación (E):** Aquellas que permiten conocer el progreso del alumno y el grado de consecución de los objetivos.
- **Otros tipos serán actividades:** de síntesis, integradas, de orientación, de adecuación al entorno, de profundización, repaso, deberes, etc.

A parte de esto, los principios y las orientaciones metodológicas advertidos en los artículos número doce y trece del Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma en la Región de Murcia, la labor docente en la asignatura de Educación Física deberá prestar atención a una serie de recomendaciones, como son:

- El docente tiene que servir de guía y permitir un aprendizaje autónomo del discente: descubriendo de su lateralidad, determinando el nivel de habilidad que posee en comparación a la realización de otras actividades, eligiendo y seleccionando aquellas normas y reglas que puedan ser modificadas en la realización de una actividad, así como su organización, su carácter lúdico y motriz, etc.
- La realización de las sesiones educativas debe tener presente dos ejes fundamentales, como son: el cuerpo y el movimiento. Para tal fin, las actividades deben ser planificadas con anterioridad, favoreciendo un alta y equilibrada participación motriz, sin dejar a un lado la reflexión sobre desafíos y cuestiones al principio de la sesión; así como el análisis, deliberación y obtención de conclusiones por parte del alumno, al finalizar las mismas.
- La táctica a llevar a cabo en la práctica por parte del maestro de Educación Física, tiene que aproximarse al planteamiento integral, debido a que el aprendizaje de los diferentes esquemas motores incluidos en los contenidos, así como de destrezas relacionadas con el deporte y lúdico-recreativas, deben tenerse presente desde una perspectiva extensa, valorando fehacientemente el bagaje motriz por encima de los resultados y el rendimiento desarrollado.
- El juego motor puede y debe ser utilizado como un recurso educativo, pero, a su vez, como un propósito en sí mismo, debido a su carácter cultural y la reclamación por parte de los docentes para que, el discente, tenga como preferencia conservar un entretenimiento de carácter activo a lo largo de su vida. En cuanto a la gestión y establecimiento de los mismos, convendrá avalar la intervención motriz del alumno, además del equilibrio entre la misma y la recuperación, para poder obtener de manera más eficaz los aprendizajes derivados de ella.
- El acogimiento de actitudes reflexivas y críticas frente a ciertas conductas, tanto desde la perspectiva del público, como del que participa, se situará en una posición privilegiada en el devenir cotidiano de las sesiones. Los discentes, deben asumir la competición como un parámetro principal de éxito, en cuanto al esfuerzo propio y superación personal. Por esta razón, el docente de Educación Física, planteará situaciones de riesgo, vídeos sobre comportamientos en el deporte, etc., así como invitará a la reflexión personal y feedback de las mismas (saludar, felicitar, reconocer mérito contrario, gestionar el arbitraje, etc.).
- El ajuste del contexto es otra de las piezas clave de la labor docente, para lo cual debemos tener muy presente los intereses y motivaciones personales de los escolares, contemplando las actividades lúdico-recreativas propias de su entorno más cercano, las demandas que la sociedad exige, intentando que coincidan con las tareas del aprendizaje.
- El uso de técnicas y cualidades productivas, facilitando un contexto correcto para desarrollar la creatividad, la iniciativa y la autonomía del alumno.

También, debe construir “ambientes de aprendizaje”, donde el escolar sea capaz de hacer uso de materiales o espacios para crear, gestionar y organizar actividades y juegos por su propia cuenta, apoyándose en las pautas del docente. Del mismo modo, el docente también tendrá la opción de instaurar una búsqueda de contestaciones divergentes a los problemas formulados como, por ejemplo, distintas formas de lanzar un objeto de manera efectiva, usos no convencionales de material, creación de materiales mediante el uso de materiales reciclados, combinación de conductas motrices dadas para crear coreografías, solución a interrogantes simples de táctica deportiva, etc.

- El uso de la evaluación del aprendizaje motriz como componente pedagógico facilitará que el discente pueda reflexionar sobre su bagaje motriz; autoevaluando sus producciones, creando ítems importantes para hacer una valoración de la calidad de las mismas, análisis, coevaluación, propuestas de mejora, etc.
- Los discentes tendrán la opción de prestar atención, estimar y juzgar el ejercicio de sus propios compañeros durante las tareas previamente planificadas: gestionar y arbitrar juegos formulados por un grupo para el resto de alumnos, preparando pruebas motrices simples y recogiendo los datos producidos, dramatizaciones espontáneas inventadas por el alumno, etc.
- El fomento de estilos de vida saludables se podrá desarrollar mediante hábitos de higiene personal, propuestas de tareas para la investigación y formación de una actitud crítica acerca de diversas actitudes diarias o la gestión de una alimentación saludable y equilibrada, entre otros muchos contenidos. En esta línea, tenemos que enfatizar sobre el carácter pedagógico de la función docente, distinto al contexto terapéutico, que otros expertos autorizados para ello (fisioterapeutas, nutricionistas, médicos, etc.) realizan. Por esto, en una ocasión más, nos acogemos en un planteamiento de carácter global y una perspectiva de carácter lúdico en el método en que se tratan estos contenidos por parte del área de Educación Física, asumiendo la posibilidad de instar al uso de las tecnologías comunicativas e informativas.
- Las manifestaciones expresivas propias del cuerpo y el movimiento, podrían constituir una forma de vehículo. No obstante, no es necesario circunscribir de manera exclusiva esta vía.
- La supresión de conductas no deseables, siendo conscientes de que ciertas actividades deportivas, danzas, juegos populares u otras manifestaciones motrices han estado ligadas a la aceptación de algunos prejuicios. Por ello, el maestro del área tendrá la responsabilidad de concienciar al alumno para que reflexione, requiriéndole soluciones y variaciones de estas manifestaciones, es decir, replantear los juegos de eliminación, adaptar las condiciones del juego a alumnos que presenten dificultades, eliminar estereotipos sexistas y racistas en ciertos juegos, etc.
- Las habilidades de tipo lingüístico y comunicativo se desplegarán brindando al discente la oportunidad de selección, comprensión, análisis y/o producción de textos de divulgación sobre aspectos relacionados con la salud, publicaciones deportivas, escalas gráficas y estadística deportiva, resultados sobre test motores llevados a cabo, etc., posibilitando, de manera posterior, la presentación oral del producto final de ese trabajo, fijando

tiempos y momentos en las sesiones empleadas para tal fin: inicio y final de la misma, lugares de los ambientes de aprendizaje, etc. Del mismo modo, pueden constituir una herramienta de canalización de estas destrezas, las tecnologías comunicativas e informativas.

### **3. COMPETENCIAS CLAVE Y EDUCACIÓN FÍSICA.**

En cuanto a la aportación de la Educación Física para la adquisición de las competencias clave, viene regulada por el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establecen el currículo básico de la Educación Primaria. En él, se resalta lo siguiente:

*“La asignatura de Educación Física tiene como finalidad principal desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, los procedimientos, las actitudes y los sentimientos vinculados a la conducta motora fundamentalmente.”*

*“Para su consecución no es suficiente con la mera práctica, sino que 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 y 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.”*

La Educación Física en la Etapa de Educación Primaria trata de habilitar a los escolares a descubrir su potencial motriz, a la par que desarrollan las competencias motrices básicas. Para ello, es necesario poner en práctica varias habilidades motrices, actitudes y valores en correlación con el cuerpo, mediante diversos contextos de enseñanza-aprendizaje, donde la experiencia personal y la grupal en las diferentes variaciones de actividades, posibiliten adecuar la conducta motriz a las distintas situaciones.

Durante esta etapa, la competencia motriz tiene que consentir al alumno entender su realidad corporal, así como sus posibilidades; desarrollando las habilidades motrices básicas con la práctica, aumentando su complejidad conforme se avanza en los siguientes niveles. Las convenientes actividades y el papel del maestro de Educación Física, contribuirán al desarrollo de las relaciones sociales con el grupo de iguales, así como ciertos valores, como el respeto, la cooperación, hábitos de esfuerzo, el trabajo en equipo, etc.

Para el desarrollo de esta competencia motriz, el juego constituye una herramienta fundamental en este periodo para inducir un aprendizaje adecuado, debido a su carácter motivador. Además, el juego debe buscar que el alumno

reflexione y analice lo que está pasando, facilitando la instauración de estrategias para transferir conocimientos útiles en otras situaciones.

Como podemos observar, estas orientaciones curriculares son genéricas y orientativas, como todo marco normativo. Es responsabilidad del docente de Educación física, el diseño y distribución temporal de los contenidos y actividades concretas que colaboren en el desarrollo de las competencias clave por parte del discente.

### 3.1. UNIDADES FORMATIVAS PARA EL TRABAJO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

#### UF N°1: “Ambos lados”

Curso: 3º; Tramo: 1º; Evaluación: 1ª; N° sesiones: 6.

##### ▪ **Introducción – justificación:**

La lateralidad debemos afianzarla, en estas edades. Es un contenido dentro del esquema corporal. Constituye una tarea de los docentes el permitir que los discentes se desarrollen de manera libre y hagan uso, del mismo modo, de los segmentos corporales más apropiados, dejando de lado antiguos mitos y supersticiones. Por esto, tenemos que trabajar el uso de los ambos lados que el ser humano posee, para obtener movimientos más ricos con nuestros segmentos corporales.

##### ▪ **Vinculación curricular:**

- Competencias clave: 2, 4, 5 y 6.
- Objetivos generales de etapa: K, B y C.
- Bloque de contenidos: 1, 2 y 4.
- Criterios de evaluación: 1, 2, 7 y 11.
- Estándares de aprendizaje: 1.3, 2.1, 7.1 y 11.1.

##### ▪ **Contenidos:**

- Adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices.
- Discriminación de la derecha y la izquierda en el compañero y objetos.
- Ejecución de movimientos con los segmentos corporales dominantes y manejo adecuado con segmentos no dominantes.
- Valoración del esfuerzo en la mejora cualitativa de la competencia motriz.
- Lanzamiento, recepción y bote: ajuste corporal, desarrollo cualitativo y progresión en dificultad.
- Golpeos, paradas, desvíos y conducciones: ajuste corporal, desarrollo cualitativo y progresión en dificultad.
- Ajuste y consolidación de los elementos fundamentales en la ejecución de desplazamientos, saltos giros, equilibrios y manejo de objetos.

- Medidas de seguridad en la práctica de la actividad física, con relación al entorno.

- **Estándares de aprendizaje (instrumentos de evaluación):**

1.3 Adapta el manejo de objetos con los segmentos dominantes y no dominantes (lista de control).

2.1 Utiliza los recursos adecuados para resolver problemas motores (lista de control).

7.1 Respeta la diversidad de realidades corporales y de competencia motriz (lista de control).

9.2 Muestra buena disposición para solucionar los conflictos (lista de control).

11.1 Reconoce acciones preventivas en la práctica de actividad física (control oral).

- **Actividades de enseñanza-aprendizaje por sesiones:**

1ª. Actividades individuales y por parejas, utilizando solo un lado del cuerpo.

2ª. Juegos de “cabreo” donde uno se la queda y el resto tiene que intentar que no intercepte el adversario, con la premisa de solo poder utilizar la derecha o la izquierda.

3ª. Juegos de lanzamientos, precisos.

4ª. Juegos de atención y esquema corporal, lateralidad, y de lanzamientos y golpesos.

5ª. El “Floorball lateralizado”.

6ª. Lanzamientos y golpesos de precisión con oponente, con puntuación

- **Instalaciones, materiales y recursos didácticos:**

Pistas polideportivas. Balones de goma espuma, conos, aros, sticks de floorball, pelota de floorball, balones de baloncesto, de fútbol, balonmano.

- **Metodología:**

- Método: Aprendizaje por descubrimiento.
- Estrategia: Analítica y global.
- Estilo: Asignación de tareas.

**UF N°2: “Nuevos materiales”.**

Curso: 3º; Tramo: 1º; N° sesiones: 6.

- **Introducción – justificación:**

Su fuerza formativa radica en crear actitudes hacia la fabricación de nuevo material con productos de desecho que diariamente utilizamos.

- **Vinculación curricular:**

- Competencias clave: 4, 5, 6 y 7.

- Objetivos generales de etapa: K, B y C.
- Bloque de contenidos: 5.
- Criterios de evaluación: 1 y 2.
- Estándares de aprendizaje: 12.1, 12.2, 12.3, 13.3,13.4 y 13.5.

▪ **Contenidos:**

- Tecnologías de la información y la comunicación: búsqueda y selección de información.
- Realización de trabajos alusivos a la práctica de actividad física y salud.
- Exposición oral breve sobre diferentes temas.
- Esfuerzo en la práctica diaria de actividad física.
- Autonomía e iniciativa personal para afrontar nuevos retos.
- Normas de higiene y aseo diario en clase.
- Respeto al jugador con el rol contrario en el juego.
- Aceptación natural de la consecuencia de jugar (ganar y perder).
- Normas de uso de materiales y espacios en la actividad física.

▪ **Estándares de aprendizaje (instrumentos de evaluación):**

12.1 Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información (trabajo escrito).

12.2 Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas (trabajo escrito).

12.3 Expone sus ideas y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones (trabajo escrito).

13.3 Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo (lista de control).

13.4 Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases (lista de control).

13.5 Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado (lista de control).

▪ **Actividades de enseñanza-aprendizaje por sesiones:**

1ª. Presentación de la UD. Fabricación de palas.

2ª. Juegos con las palas.

3ª. Fabricación de pelota cometa y receptáculo.

4ª. Puesta en práctica el material de la sesión anterior.

5ª. Botellas recicladas.

6ª. Circuito de material reciclado.

▪ **Instalaciones, materiales y recursos didácticos:**

Aula y pista polideportiva. Materiales de desecho: cartón, elástico, camiseta vieja, telas viejas, bote se suavizante y botellas grandes de agua o refrescos. Globos, cola, tijeras y pelotas de tenis.

▪ **Metodología:**

- Método: Aprendizaje por descubrimiento.
- Estrategia: Analítica y global.
- Estilo: Asignación de tareas.

**UF N°3: "Expresión corporal".**

Curso: 3º; Tramo: 1º; N° sesiones: 6.

▪ **Introducción – justificación:**

La fuerza formativa de esta UF radica en que los alumnos experimenten como pueden expresarse a través de su propio cuerpo manifestando sensaciones, emociones e ideas.

▪ **Vinculación curricular:**

- Competencias clave: 1, 3, 4, 5, y 7.
- Objetivos generales de etapa: K, L y N.
- Bloque de contenidos: 3.
- Criterios de evaluación: 3, 7 y 13.
- Estándares de aprendizaje: 3.1, 3.2, 7.2, 13.1 y 13.2.

▪ **Contenidos:**

- Valoración del esfuerzo en la mejora cualitativa de la competencia motriz.
- Expresión de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento.
- Comprensión de mensajes corporales.
- Recreación de personajes reales y ficticios.
- Utilización de los objetos y materiales y sus posibilidades en la expresión.
- Disfrute mediante la expresión y comunicación a través del propio cuerpo.
- Adecuación del movimiento a estructuras espacio-temporales.
- Ejecución de bailes y coreografías simples.
- Esfuerzo en la práctica diaria de actividad física.
- Autonomía e iniciativa personal para afrontar nuevos retos.

▪ **Estándares de aprendizaje (instrumentos de evaluación):**

3.1 Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando el cuerpo.

3.2 Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales.

7.2 Toma conciencia del esfuerzo que supone aprender nuevas habilidades.

13.1 Tiene interés por mejorar la competencia motriz.

13.2 Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones.

▪ **Actividades de enseñanza-aprendizaje por sesiones:**

- 1ª. Presentación de la UD. Juegos expresivos I.
- 2ª. Juegos expresivos II.

- 3ª. Cuento motor.
- 4ª. Obra de teatro.
- 5ª. Bandas sonoras de películas.
- 6ª. Bailes populares.

▪ **Instalaciones, materiales y recursos didácticos:**

Gimnasio. Fichas de animales y oficios, papel de periódico, pinturas, música, radio-cd y material propio del área.

▪ **Metodología:**

- Método: Aprendizaje por descubrimiento.
- Estrategia: Analítica y global.
- Estilo: Descubrimiento guiado y estilos creativos.

### 3.2. ANÁLISIS DEL TRABAJO DE LA UNIDADES FORMATIVAS EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE.

1. Competencia en comunicación lingüística (CCL). En todas las unidades formativas, ya que, en todos los juegos y actividades, se combinan en mayor o menor medida tanto la comprensión oral y escrita, como la expresión oral y escrita.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT). En la UF nº1, donde a través del razonamiento, el alumno comprende y reflexiona sobre las reglas, inventando variantes. Asimismo, la valoración de distancias y trayectos, la búsqueda y noción de otros medios e incluso el incremento de la salud y la calidad de vida.

3. Competencia digital (CD). En la UF nº2, ya que los alumnos tendrán que visitar algunas páginas web propuestas por el docente de Educación Física en relación a los juegos populares y tradicionales, mediante el uso de materiales alternativos.

4. Competencia Aprender a Aprender (CAA). Mediante los juegos populares trabajados en la unidad, el alumno sigue consolidando su capacidad motriz, sus posibilidades y sus limitaciones.

5. Competencia Social y Cívica (CSC). En las tres unidades formativas, puesto que propiciamos que los alumnos asuman las normas vigentes en los juegos, así como las normas de funcionamiento de la clase, favoreciendo su integración en el grupo de iguales.

6. Competencia en Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor (CSIEE). En las UF nº1 y nº2, ya que se trabajan las responsabilidades en el área Educación Física, ineludibles para la vida diaria, así como la propia percepción y el incremento del control sobre las emociones.

7. Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales (CCEC). En las UF nº2 y nº3, propiciamos que los discentes se interesen por la herencia cultural de nuestra Región de Murcia, en relación a los bailes y los juegos populares.

Además, todas las unidades formativas contribuyen al desarrollo de la competencia motriz, propia del área de Educación Física, y de carácter primordial para la adquisición del resto de competencias.

#### **4. CONCLUSIONES.**

Como hemos podido observar, la adquisición de las competencias clave a lo largo de la etapa de Educación Primaria resulta fundamental. Como docentes de Educación física, debemos utilizar estrategias para favorecer que nuestros alumnos sean capaces de alcanzar y desarrollar las siete competencias clave. De la misma forma, desde nuestra área, debemos fomentar la adquisición de la competencia motriz por parte de los alumnos, no solamente con la mera práctica deportiva, sino actuando de manera fehaciente sobre ella, ya que resulta fundamental para el desarrollo del total de las competencias clave.

#### **5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.**

Bolívar, A. (2010). *Competencias básicas y currículo*. Madrid: Síntesis.

Casanova, M. A. (2012). *La evaluación de competencias básicas*. Madrid: La Muralla.

Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma en la Región de Murcia (BORM núm. 206 de 5 de septiembre de 2014).

DeSeCo (2005). The definition and selection of key competencies, resumen ejecutivo, OCDE.

Díaz-Barriga, Á. (2011). Competencias en educación: Corrientes de pensamiento e implicaciones para el currículo y el trabajo en el aula. *Revista iberoamericana de educación superior*, 2(5), 3-24.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE). (BOE núm. 295 de 10 de diciembre de 2013).

López Pintor, R. (2009). Competencias básicas y Educación Física. Selección de aprendizajes. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 1, 59-73.

OCDE. (2005). La definición y selección de competencias clave. Recuperado de <http://www.deseco.admin.ch/bfs/deseco/en/index/03/02.parsys.78532.downloadList.94248.DownloadFile.tmp/2005.dsceexecutivesummary.sp.pdf>.

Pérez-Pueyo, A. (coord.) (2013). *Programar y evaluar competencias básicas en 15 pasos*. Barcelona: Graó.

**Real Decreto 126/2014, de 28 febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria. Las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. (BOE núm. 52 de 1 de marzo de 2006).**

**Fecha de recepción: 3/5/2018**  
**Fecha de aceptación: 3/9/2018**