

ANEXO I

Parte de la programación anual que el profesorado de Educación Física facilita al profesional de fisioterapia a comienzo de curso para poder anticipar las actividades motoras más complejas. En este caso es una programación que corresponde al nivel de cuarto.

2º TRIMESTRE		
Enero	U.D 4 Guerra de combas	Saltos con comba. Coordinación general y segmentaria(óculo-manual y oculo-pedica) Haremos saltos grupales e individuales, será importante saltar como saber dar a la comba.
Febrero	U.D 5 Colpball	Golpeo con palma de la mano. Te pongo video para que puedas ver diferentes golpes de este deporte. https://www.youtube.com/watch?v=NTvNCbfpU5w
Marzo- abril	U.D 6 Parkour + ejercicios de fuerza	Habilidades motrices básicas: correr, saltar, reptar, giros, volteos... Otro video para que visualices: https://www.youtube.com/watch?v=bdbh2NsKUPU

ANEXO II

Programación más detallada por sesiones que puede facilitar el profesorado de Educación Física cuando se inicia una nueva unidad para poder ajustar la intervención de fisioterapia en el aula.

U.D. 5: JUEGOS ESTRATEGIA-	SESIÓN: LUNES 8 45 min
CONTENIDO GENERAL SESIÓN:	LUGAR: Patio
	MATERIAL:
ACTIVIDADES	
<p>1. JAQUE MATE: dividimos a la clase en dos equipos y cada uno de ellos se componen de las figuras que tiene el ajedrez. Peones, caballos, torres... y rey y reina. Estas dos deben de estar. Se juega de la siguiente manera: Comienza un equipo atacando al otro, para eso se coloca el equipo que va a ser atacado con la palma de la mano hacia arriba y el jugador que les va a retar debe de IR UNO A UNO, TOCANDO LA PALMA O GOLPEANDO UNA PALMADA MÁS FUERTE a aquel que quieran retar. Al golpear fuerte la palma del otro jugador, este deberá atraparle antes de que este vuelva a su campo, sino estará eliminado. Cada vez reta un equipo. Las figuras del ajedrez se defienden así: los peones se defienden entre ellos pero entre todos defienden al rey en caso de que sea retado. Las figuras (caballos, torres, alfiles) se defienden 2 a 2 (es decir, si retan a un caballo salen los dos, y si no lo hacen y eliminan a uno, el otro estará eliminado también). Las figuras también defienden a la reina. El equipo que elimina al rey, gana.</p> <p>https://www.ajedrezalaescuela.eu/juego-ajedrez-educacion-fisica/</p>	
<p>2. ZORROS, GALLINAS Y VÍBORAS: El juego consiste en realizar tres equipos: uno rojo, otro azul y otro amarillo. Cada equipo dispone de una guarida o cárcel, en la cual tendrá que meter a los indios que pille. Ésta no sirve como casa o salvo. No es un juego de todos contra todos, sino que cada equipo tiene una misión distinta. Los indios de color rojo deben pillar a los de color amarillo, los de color amarillo a los de color azul y los de color azul a los de color rojo. De tal modo que un indio de color amarillo tiene que pillar a un indio de color azul pero al mismo tiempo puede ser capturado por uno de color rojo. Cuando un indio es cautivado y lo meten en la guarida, éste puede ser salvado por alguno de sus compañeros a través de una palmada (pies dentro de la guarida y manos fuera) u otro sistema que se establezca. Ganará el juego el último equipo de indios que quede sobre la pista. Es decir, cuando dos equipos de indios hayan sido completamente prisionados.</p> <p>https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/tactica-y-estrategia-desde-el-calentamiento-juego-de-los-indios/</p>	
OBSERVACIONES (problemas, soluciones, variantes...):	

ANEXO III

Parte de la programación de fisioterapia donde se recogen las actuaciones realizadas durante el curso en Educación Física.

- En **Educación Física**, al trabajar en sala de forma previa las actividades que va a realizar esa semana conseguimos que sea más autónoma en los diferentes ejercicios. Esto requiere una coordinación frecuente con la profesora de la materia. Este curso es el primero que se ha implementado esta forma de trabajar de forma conjunta con la profesora de educación física y se ha observado un aumento de la motivación hacia la asignatura. Participando de forma activa por más tiempo en los diversos ejercicios. Puntos a tener en cuenta:
 - Tiene un desempeño bimanual bajo, esto afecta en el atrape de pelotas. Nos puede ayudar usar pelotas blandas o no muy hinchadas. También recepciona mejor el pase con bote que sin bote. Importante explicar al grupo las diferentes estrategias de pase para que puedan adaptarlo y facilitarle la recepción.
 - En el lanzamiento a canasta es capaz de encestar en la canasta sin adaptar la altura si se le permite acercarse mucho a la canasta y con un lanzamiento más de tipo cuchara. Si queremos que trabaje el elevar brazos para encestar es mejor poder optar por una canasta que nos permita adaptar la altura. Utilizar pelotas de goma, no de baloncesto, que pesen menos y le permitan llegar más lejos.
 - El tiempo de reacción motor en XX está enlentecido. Motivo por el cual el trabajo previo en la sala de fisioterapia de la actividad que va a realizar en educación física es vital. Ya que nos sirve para encontrar estrategias compensatorias y sobre todo para evitar patrones de movimiento no deseados por favorecer las descompensaciones musculoesqueléticas. Es un punto a tener en cuenta en la adaptación de las actividades ya que serán necesario

incluir normas que le faciliten participar a pesar de que su movimiento sea más lento. Por ejemplo: el saque de volleyball se realiza dejando que bote la pelota y desde ahí golpee. Ya que si lanza la bola hacia arriba no le da tiempo a golpearla.

- El patrón neuromuscular en reposo de XX es derrumbarse del lado derecho y cargar sobre el hemicuerpo izquierdo. Es importante generar una rutina postural que luche contra esta tendencia. Por ejemplo, se ha trabajado con ella la posición sentada con piernas cruzadas sobre un pequeño cojín-taco que le ayuda a rodar la pelvis hacia delante y mantener activa la musculatura. Cuando se realizan explicaciones en el patio, se aprovechan estos tiempos de estar sentado en el suelo para generalizar esta postura de control. Todavía necesita la ayuda del adulto para posicionarse correctamente. También se usan consignas visuales como tocarnos las dos piernas para que se de cuenta que no está cargando en los dos lados del cuerpo y se reposicione.

ANEXO IV

NIVEL DE COMPETENCIA CURRICULAR EDUCACIÓN FÍSICA 6º PRIMARIA

NOMBRE:

CURSO:

CRITERIOS Y ESTÁNDARES	C	NC	EP
BLOQUE 1: Acciones motrices individuales.			
Cri.EF.1.1. Resolver encadenamientos de situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz, en actividades físico deportivas individuales.		X*	
BLOQUE 2: Acciones motrices de oposición.			
Cri.EF.2.1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con oposición, aplicando principios y reglas de acción para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.		X*	
BLOQUE 3: Acciones motrices de cooperación y cooperación-oposición.			
Cri.EF.3.1. Resolver encadenamientos de situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz, en actividades físicas de cooperación y cooperación-oposición.		X*	
Cri.EF.3.2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas de acción para resolver las situaciones motrices, actuando de forma coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.		X*	
BLOQUE 4: Acciones motrices en el medio natural.			
Cri.EF.4.1. Resolver encadenamientos de situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz, en actividades físico deportivas en el medio natural	X		
BLOQUE 5: Acciones motrices con intenciones artísticas o expresivas.			
Cri.EF.5.1. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas en acciones con intención artística o expresiva.			X
			X
BLOQUE 6: Gestión de la vida activa y valores.			
Cri.EF.6.1. Relacionar y generalizar los conceptos específicos de educación física y los introducidos en otras áreas con la práctica de actividades físico deportivas y artístico expresivas	X		
	X		

	Est.EF.6.1.3. Comprende la explicación y describe los ejercicios, situaciones o actividades realizadas, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor, respiratorio y circulatorio se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.	X		
Cri.EF.6.2. Reconocer y argumentar los efectos que sobre la salud y el bienestar ejercen el ejercicio físico, la higiene, la alimentación, los hábitos posturales y las medidas de seguridad, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo.	Est.EF.6.2.1. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas relacionadas con la salud.			X
	Est.EF.6.2.2. Relaciona sus principales hábitos de alimentación con la actividad física que realiza (por ejemplo, horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etc.), extrae conclusiones y es capaz de describir los efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.			X
	Est.EF.6.2.3. Identifica los efectos beneficiosos para la salud del ejercicio físico y los hábitos posturales correctos aplicados a su vida cotidiana (por ejemplo, llevar mochila, levantar bolsas de compra, cómo sentarse, etc.), llevando a cabo alguno de ellos y realizando inferencias en su vida cotidiana	X		
	Est.EF.6.2.4. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo (por ejemplo el aseo tras la sesión de Educación Física) y realiza tanto calentamientos como tareas de vuelta a calma autónomas valorando su función preventiva	X		
	Est.EF.6.2.5. Explica y reconoce las lesiones y enfermedades deportivas más comunes en las prácticas que realizan, así como las acciones preventivas y los primeros auxilios a realizar en caso de accidente.	X		

Cri.EF.6.4. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros, tanto en su realidad corporal como en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	Est.EF.6.4.3. Explica a sus compañeros las características de un juego o situación practicada en clase y su desarrollo e identifica y valora las buenas o malas prácticas que puedan surgir en la práctica o en los espectáculos deportivos mediante situaciones simuladas o tomando como referencia eventos concretos con repercusión social y mediática.	X		
	Est.EF.6.4.4. Muestra buena disposición e iniciativa para solucionar los conflictos de manera razonable, exponiendo su opinión y respetando la de los demás.	X		
	Est.EF.6.4.5. Tiene interés por mejorar la competencia motriz en las diferentes situaciones motrices que se presentan.			X
	Est.EF.6.4.6. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores (de manera individual o en trabajo en equipo) con espontaneidad y creatividad.			X
	Est.EF.6.4.7. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.	X		

	Est.EF.6.4.8. Respeta las normas y reglas de juego, a los compañeros, aceptando formar parte del grupo que le	X		
--	---	---	--	--

	corresponda, la función a desempeñar en el mismo y el resultado de las competiciones o situaciones de trabajo con deportividad.			
Cri.EF.6.5. Conocer, practicar y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas del contexto general y del entorno próximo aragonés manifestando respeto hacia el entorno y el medio natural en el que se desarrollan	Est.EF.6.5.1. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, juegos tradicionales aragoneses, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.	X		
	Est.EF.6.5.2. Practica juegos, juegos tradicionales aragoneses, deportes (en sus diversas manifestaciones) o actividades artísticas y reconoce y valora su riqueza cultural, historia y origen	X		
	Est.EF.6.5.3. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se generan en la realización de las actividades en el medio natural, en espacios escolares o próximos al centro.	X		
	Est.EF.6.5.4. Utiliza los espacios naturales y/o del entorno próximo respetando la flora y la fauna del lugar.	X		

Cri.EF.6.6. Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés (actividades, proyectos, visitas, experiencias, etc.) y compartirla, utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área para generar conocimiento relacionado con la participación en la actividad física de manera regular.	Est.EF.6.6.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para localizar y extraer la información que se le solicita.	X		
	Est.EF.6.6.2. Presenta sus trabajos atendiendo a la ortografía, a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de edición y/o presentación.	X		
	Est.EF.6.6.3. Expone sus ideas de forma coherente, se expresa de forma correcta proponiendo alternativas y respeta las opiniones de los demás cuando reflexiona sobre cuestiones del área como, por ejemplo el grado de cumplimiento de las recomendaciones de práctica diaria de actividad física.	X		

*A continuación se reflejan las acciones motrices que ha alcanzado el alumno y la adaptación necesaria para llevarla a cabo:

- Andar distancia corta por terrenos regulares, con pobre equilibrio. Para andar más allá de 40 - 50 metros se recomienda el uso de silla eléctrica.
- Desplazamiento en carrera con la silla eléctrica.
- Girar en plano longitudinal. En ocasiones necesita ayuda para liberar miembros superiores.
- Bote estático.
- Equilibrio estático a pies juntos apto para realizar actividades con sus brazos. Pero muy pobre para hacer frente a desequilibrios externos.
- Lanzamiento de precisión, adaptando distancia y siempre en apoyo.
- Golpeo estático e impacto con adaptación de móvil.
- Pase adaptando distancia, altura y peso del móvil.
- Tiro adaptando distancia, altura y peso del móvil.
- Recepción adaptando distancia, altura y peso del móvil.
- Conducción con miembros superiores con implemento.

El hecho de que cuente con una silla de ruedas eléctrica le permite incorporarse a situaciones de juego que no sería capaz de llevar a cabo en bipedestación. De ahí que haya estándares en los que puede desarrollar determinados aspectos aunque en otros no.