

**7. Conocer y realizar actividades deportivas y recreativas individuales, colectivas y de adversario, aplicando los fundamentos reglamentarios técnicos y tácticos en situaciones de juego, con progresiva autonomía en su ejecución.**



**Competencias básicas a las que contribuye:**

- Competencia social y ciudadana.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia cultural y artística.

**Conexión del objetivo general 7 de Educación Física con los objetivos de etapa y finalidades:**

Objetivo de materia	Objetivo de etapa al que contribuye	Finalidad de etapa a la que contribuye			
		Adquirir	Desarrollar y consolidar	Preparar	Formar
7	K	* *	*	*	* *

**Comentario:**

Bloques de contenido que hay que desarrollar para la consecución de este objetivo: principalmente **JUEGOS Y DEPORTES. CUALIDADES MOTRICES PERSONALES.**

Los contenidos a los que hace mención son referidos al ámbito del SABER y SABER HACER.

En el objetivo, tanto en el formulado por el Real Decreto de Enseñanzas Mínimas como en las aportaciones de las distintas Comunidades Autónomas, hace mención a la necesidad de que el alumno posea, de manera progresiva, una autonomía tanto el deporte individual como colectivo, a través de los aspectos reglamentarios y de las situaciones técnico-tácticas que se dan. Además hace hincapié en su aprendizaje a través de situaciones reales de juego.

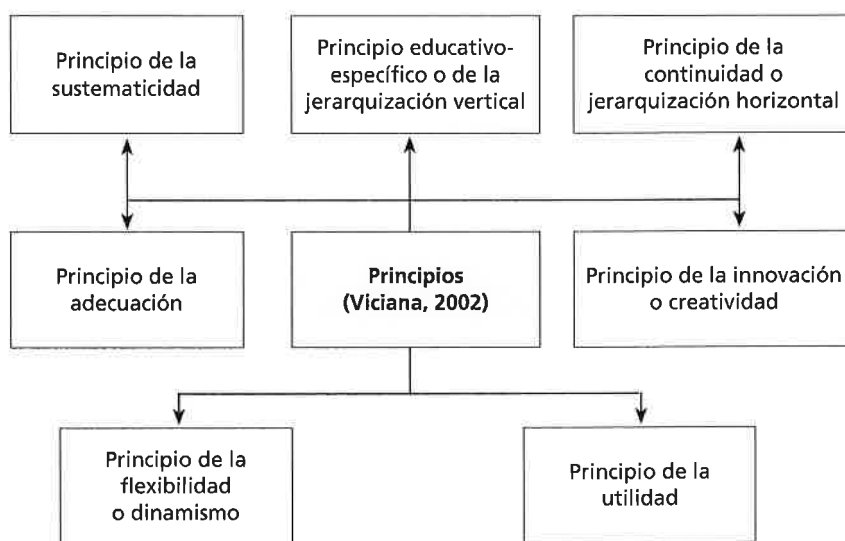
## 6. Competencia cultural y artística

El conjunto de destrezas que configuran esta competencia se refiere tanto a la habilidad para apreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales, como a aquellas relacionadas con el empleo de algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias.

Implica un conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, la aplicación de habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo, una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora, y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades.

6. COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA		
Habilidades para "conocer", "comprender", "crear" y "participar" en manifestaciones culturales y artísticas diversas en los distintos escenarios y contextos en los que vive y participa.		
DIMENSIÓN	SUBDIMENSIÓN	DESCRIPTORES
CONOCIMIENTO Y USO DE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	1. Comprensión artística: <ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidades para comprender los lenguajes artísticos y valorar sus manifestaciones en función del contexto.</li> </ul> 2. Creación artística: <ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidades para utilizar los lenguajes artísticos al servicio de la expresión creativa en los distintos escenarios.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales.</li> <li>Disponer de las habilidades y actitudes que permiten acceder a sus manifestaciones de pensamiento, perceptivas, comunicativas y de sensibilidad y sentido estético.</li> <li>Emplear algunos recursos para realizar creaciones propias y la realización de experiencias artísticas compartidas.</li> <li>Conocer y contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico de la comunidad y de otros pueblos.</li> </ul>
CONOCIMIENTO Y COMPRENSIÓN DEL HECHO CULTURAL Y ARTÍSTICO EN LA SOCIEDAD	1. Conocimiento del patrimonio: <ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidades para apreciar, comprender y valorar manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio cultural de los pueblos y contribuir a su conservación.</li> </ul> 2. Construcción cultural compartida: <ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidades para idear, planificar, desarrollar y evaluar proyectos artísticos de forma cooperativa utilizando estrategias de trabajo en equipo y un clima de trabajo y colaboración.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicar habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo.</li> <li>Cultivar la propia capacidad estética y creadora.</li> <li>Participar en la vida cultural de la comunidad.</li> <li>Valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural y el diálogo intercultural.</li> <li>Poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos.</li> </ul>

Figura III. Principios que rigen la Programación Docente.



- Breve explicación de las características del municipio o localidad en la que se ubica.
- Descripción de la situación laboral de las familias que llevan a sus hijos/as al centro.
- Nivel de estudios de los padres.
- Expectativas que muestran los padres hacia los estudios de sus hijos/as.
- Tiempo que dedica el alumnado a realizar las tareas escolares y al estudio.
- Tiempo que dedican a otras actividades extraescolares. Organismos o entidades que organizan esas actividades...
- Señas de identidad del centro.
- Proyectos que se desarrollan en el centro que complementan la actividad educativa y proyectos de formación en centros para el profesorado.
- Instalaciones, materiales y recursos de que dispone el centro para desarrollar la programación establecida.

### 1.3. Objetivos. Formulación de objetivos en clave de competencias

Para formular los objetivos que pretendemos conseguir con el alumnado de la ESO, la primera decisión que hemos adoptado es contextualizar nuestra propuesta, para ello hemos optado por un currículo que nos sirva de referente de los establecidos por las distintas Comunidades Autónomas, después cada departamento didáctico deberá adaptar y contextualizar la propuesta a su realidad concreta. Vista la simili-