TRABAJO DE FIN DE GRADO

CAFYD + EDUCACIÓN PRIMARIA

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Autor: Juan Luis Sánchez de la Blanca Aguado

Directora: Marina Barba Muñiz

Curso académico: 2025-2026

Fecha: 26 de mayo de 2026



Imagen generada con OpenAI mediante ChatGPT

INDICE

1. Introducción 6

2. Fundamentación Teórico-Normativa 6

2.1 Marco curricular 7

2.2 Organización y convivencia 7

2.3 Atención a la diversidad 8

3. Contextualización 8

3.1 Características del centro 9

3.2 Planes y proyectos estratégicos. 9

3.3 Perfil del alumnado 10

4. Objetivos 10

4.1 Objetivos de etapa 10

4.2 Objetivo general de la programación 11

4.3 Objetivos específicos de la programación 11

5. Competencias 12

5.1 Competencias clave 12

5.2 Competencias especificas 13

6. Contenidos 15

6.1 Temporalización 16

6.2 Secuenciación de los contenidos 17

7. METODOLOGÍA 31

7.1 Principios pedagógicos de la intervención 32

7.2 Metodologías activas 33

7.3 Estilos de enseñanza 34

7.4 Trabajo por proyectos 36

7.5 Papel de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje 37

7.6 Recursos empleados 38

8. EVALUACIÓN 39

8.1 Criterios de evaluación por situación de aprendizaje 40

8.2 Traducción de los instrumentos a calificación numérica 41

8.3 Criterios de evaluación mínimos exigibles 41

8.4 Momentos de evaluación 42

8.5 Evaluación del proceso de enseñanza 42
8.6 Evaluación en situaciones especiales....43
8.7 Instrumentos de evaluación desarrollados....43
9. Atención a las diferencias individuales del alumnado....47
9.1 Medidas de atención para situaciones especificas 48
9.2 Actividades de refuerzo y ampliación....49
10. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes....50
11. Conclusiones 51
12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA 52
13. ANEXO I: Desarrollo completo de la SdA 10....55
13.1 Contextualización y justificación....55
13.2 Objetivos didácticos y su contribución a los objetivos de etapa y de programación....56
13.3 Competencias clave y específicas 57
13.4 Contenidos y contenidos transversales....57
13.5 Metodología y recursos....58
13.6 Descripción de las sesiones....59
13.7 Evaluación....66
13.8 Atención a las diferencias individuales del alumnado....69
13.9 Conclusión 70
13.10 Recursos elaborados 70
14. ANEXO II 73

1. Introducción

La presente programación didáctica se diseña como documento fundamental de autonomía docente para la asignatura de Educación Física, dirigida específicamente al alumnado de 4º de Primaria. Este trabajo se concibe como una herramienta profesional real que permite al docente organizar, secuenciar y evaluar su práctica educativa.

El objetivo central es desarrollar una propuesta pedagógica integral que responda a las necesidades motrices, sociales y afectivas del alumnado en esta etapa.

Para ello, el documento presenta una contextualización del centro, una fundamentación teórico-normativa que sustenta legalmente cada decisión pedagógica y una propuesta de metodología y evaluación que desemboca en el diseño de 15 Situaciones de Aprendizaje.

La principal idea de esta programación reside en el uso de metodologías activas y un potente hilo conductor narrativo. Cada situación de aprendizaje estará vinculada a la figura de deportistas referentes, utilizando sus historias de superación y éxito como elemento motivador para que los alumnos se sientan protagonistas de su propio aprendizaje motriz.

2. Fundamentación Teórico-Normativa

Toda propuesta pedagógica debe estar anclada en un marco legal sólido que garantice la coherencia del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta programación se sustenta en la normativa vigente cumpliendo los derechos del alumnado.

2.1 Marco curricular

El diseño de esta programación parte de la jerarquía normativa necesaria para concretar el currículo en el área.

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), estableciendo los principios fundamentales del sistema educativo actual.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de Educación Primaria, dónde se concretan los contenidos, competencias específicas y la dedicación horaria para la asignatura de E.F en el segundo ciclo.

2.2 Organización y convivencia

La práctica docente se ve reforzada por las normativas que aseguran un entorno escolar seguro y el respeto a la figura del profesor.

- Ley 2/2010, de 15 de junio, de Autoridad del Profesor, que respalda el papel docente en la gestión del aula.

- Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y a la adolescencia frente a la violencia, que establece protocolos de seguridad para el trato con menores.
- Orden 130/2023, de 23 de enero, de la Vicepresidencia, Conserjería de Educación y Universidades, que regula la organización, funcionamiento y evaluación en los centros de la Comunidad de Madrid.

2.3 Atención a la diversidad

La inclusión es un pilar transversal en esta programación, especialmente a través del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), basándonos en:

- Real Decreto 696/1995, de 28 de abril, que regula la ordenación de la educación de los alumnos con necesidades educativas especiales.
- Decreto 23/2023, de 22 de marzo, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid.

Trabajar con esta normativa de la mano permite programar con rigor técnico, garantizando que cada situación de aprendizaje este alineada con los descriptores operativos que nuestro sistema educativo exige para el desarrollo integral del alumno

3. Contextualización

Esta programación se inserta en una realidad educativa concreta que potencia las decisiones pedagógicas tomadas. Se trata de una propuesta adaptado en un entorno con recursos significativos que permiten elevar la calidad de la enseñanza en Educación Física.

3.1 Características del centro

El centro educativo es un colegio privado de carácter católico situado en la zona norte de Madrid, específicamente en el área residencial de La Moraleja (Alcobendas). Este entorno se caracteriza por un nivel socioeconómico alto, lo que se traduce en una comunidad escolar con grandes expectativas académicas y un alto compromiso con la formación integral de los alumnos.

El centro imparte todas las etapas educativas (Infantil, Primaria, ESO y Bachillerato), lo que permite una visión del desarrollo del alumno a lo largo del tiempo. El proyecto educativo se define por la innovación pedagógica, apostando por infraestructuras que son el escenario ideal para nuestra asignatura, con un pabellón polideportivo cubierto, campos de deportes exteriores y zonas de multiaventura. La disponibilidad de estos medios ayuda y justifica a que esta programación pueda ser ambiciosa, ya que evita las limitaciones de espacios.

3.2 Planes y proyectos estratégicos.

La programación de Educación Física está en constante movimiento y se coordina con los ejes del centro.

Proyecto de digitalización	El centro cuenta con una fuerte dotación tecnológica. En E.F. utilizamos estas herramientas para el registro del progreso motriz, autoevaluaciones y el seguimiento de nuevos retos o actividades.
Hábitos saludables	Más allá de la práctica motriz, el centro promueve una alimentación equilibrada, coordinándose con el comedor escolar y participando en programas institucionales.
Convivencia y valores	Se fomenta la resolución de conflictos a través del diálogo y el trabajo cooperativo, aspectos que trabajaremos intensamente en nuestras situaciones de aprendizaje.

3.3 Perfil del alumnado

La programación se dirige al alumnado de 4º de Primaria. El perfil general del grupo es de alumnos con un desarrollo motriz acorde a su edad y un alto interés por la práctica deportiva, favorecido por el entorno familiar activo. No obstante, el grupo refleja la siguiente realidad:

- Diversidad cultural y lingüística. La procedencia internacional de diversas familias enriquece la convivencia, pero exige un enfoque inclusivo.
- Necesidades específicas de apoyo. Existen alumnos con ritmos de aprendizaje variados, incluyendo casos de TDAH y dificultades motrices específicas.

Esta realidad justifica la aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en las sesiones, asegurando que los medios tanto tecnológicos como materiales se utilicen.

4. Objetivos

Los objetivos se constituyen como el elemento curricular que definen las intenciones educativas y los logros que el alumnado debe alcanzar al finalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Distinguimos entre los objetivos generales de etapa y los objetivos específicos de la programación.

4.1 Objetivos de etapa

De acuerdo con el Artículo 7 del Real Decreto 157/2022, la Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los niños y niñas las capacidades que les permitan alcanzar una serie de objetivos.

Obj. etapa	Descripción
a)	Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
b)	Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
c)	Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
d)	Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
k)	Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
m)	Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
n)	Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

4.2 Objetivo general de la programación

Es la finalidad que guía todo el diseño de esta programación. En él, se concreta todo lo que se pretende lograr con el alumnado.

Favorecer el desarrollo integral del alumnado mediante la práctica de actividades físicas y motrices variadas, promoviendo la adquisición de hábitos de vida activos y saludables, el desarrollo de la competencia motriz y la participación responsable, cooperativa e inclusiva en contextos de aprendizajes significativos.

4.3 Objetivos específicos de la programación

Nº	Objetivo didáctico
1	Consolidar las habilidades motrices básicas y combinadas a través de situaciones de aprendizaje variadas, adaptadas al nivel evolutivo del alumnado.
2	Potenciar la autonomía personal en la práctica de actividad física, favoreciendo la toma de decisiones, autorregulación y resolución de retos motrices.
3	Fomentar hábitos de vida saludables relacionados con la actividad física, la higiene, la alimentación y el cuidado del cuerpo.
4	Desarrollar actitudes de respeto, inclusión, cooperación, empatía y juego limpio en las propuestas motrices.
5	Valorar la actividad física como forma de disfrute, convivencia y uso positivo del tiempo libre.
6	Introducir el uso de estrategias metodológicas activas que favorezcan un aprendizaje significativo, motivador y participativo.
7	Desarrollar la capacidad de reflexión sobre el propio aprendizaje, la mejora personal y la participación en el grupo.

Esta selección de objetivos, busca asegurar un enfoque integral y equilibrado, alineado con las competencias específicas y los criterios de evaluación que se desarrollan en las 15 situaciones de aprendizaje propuestas.

5. Competencias

Las competencias constituyen el eje central del currículo establecido por la LOMLOE, ya que integran de manera funcional conocimientos, destrezas y actitudes orientadas al aprendizaje permanente. Su concreción global para la etapa se recoge en el Perfil de salida del alumnado.

5.1 Competencias clave

Las competencias clave son el conjunto de capacidades imprescindibles que el alumnado debe adquirir para su desarrollo personal, social y profesional a lo largo de la vida.

De acuerdo con el Real Decreto 157/2022, las ocho competencias clave que todo alumno debe desarrollar al finalizar su etapa básica son:

a) Competencia en comunicación lingüística. (CCL)
b) Competencia plurilingüe. (CP)
c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. (STEM)
d) Competencia digital. (CD)
e) Competencia personal, social y de aprender a aprender. (CPSAA)
f) Competencia ciudadana. (CC)
g) Competencia emprendedora. (CE)
h) Competencia en conciencia y expresión culturales. (CCE)

Esta programación prioriza CPSAA, CC, CCEC y STEM, integrándolas en las situaciones de aprendizaje motrices para el segundo ciclo (3º y 4º de Primaria), conforme al Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid.

5.2 Competencias especificas

Las competencias específicas son la concreción de las competencias clave en cada área del currículo. Constituyen los desempeños que el alumnado debe desplegar en actividades o situaciones concretas del área, integrando los saberes básicos con los criterios de evaluación correspondientes.

Las competencias específicas del área de Educación Física se articulan directamente a partir de los descriptores operativos de las competencias clave definidos en el Perfil de salida del alumnado.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3.
2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	STEM1, CPSAA4, CPSAA5
3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.

4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artísticoexpresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.
5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.	STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3.

6. Contenidos

En el marco de la LOMLOE, el concepto tradicional de los contenidos evoluciona hacia el de saberes básicos. Estos se definen como los conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de la Educación Física y cuya adquisición es necesaria para el desarrollo de las competencias específicas.

En esta programación, los contenidos no son una lista de temas a tratar, sino las herramientas que permiten al alumno resolver retos motrices en diferentes contextos.

Además, estarán distribuidos en 15 situaciones de aprendizaje, llamadas “Olimpiadas Irlandesas”, secuenciadas por trimestres, adaptadas al calendario escolar de Madrid.

6.1 Temporalización

La temporalización de esta programación está diseñada para transformar el calendario escolar en una secuencia lógica de retos motrices. Los saberes básicos no se presentan de forma aislada, sino que se encuentran en 15 Situaciones de Aprendizaje (SdA) distribuidas a lo largo del curso académico 2025-2026.

La planificación responde a una carga lectiva de tres sesiones semanales (lunes, miércoles y viernes), lo que supone un total aproximado de 102 sesiones anuales. Cada SdA se desarrolla en bloques de entre 6 y 8 sesiones, permitiendo un ritmo de aprendizaje que respeta la progresión del alumnado sin interrupciones innecesarias.

Para el diseño de esta distribución temporal se ha tenido en cuenta la climatología y las instalaciones, aprovechando el pabellón polideportivo cubierto y las zonas de multiaventura, se han programado las actividades de mayor intensidad o exposición climática, ya que para los periodos de frio intenso, se reservan bloques desarrollados íntegramente en el pabellón.

Además de un hilo conductor centrado en aquello que envuelve a los Juegos Olímpicos. El primer trimestre, “Encendemos la Llama” con la SdA 1: El equilibrio del Olimpo con Ray Zapata”, se centra en la evaluación inicial y en las habilidades básicas, el segundo, “La competición de las Naciones” como por ejemplo podemos observan en la SdA 6: Triple equipo con Pau Gasol”, prioriza los deportes de equipo y el tercero, “Ceremonia de cierre”, culmina con expresión artística y medio natural.

Todo esto se ve reflejado en la siguiente figura.

Septiembre 2025						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Octubre 2025						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Noviembre 2025						
L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Diciembre 2025						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Enero 2026						
L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Febrero 2026						
L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

Marzo 2026						
L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Abril 2026						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Mayo 2026						
L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Junio 2026						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

LEYENDA	
	JUNTA DE EVALUACIÓN
	VACACIONES
	FESTIVO
	FIN DE SEMANA
	FUERA DE CURSO

LEYENDA					
	1 SDA		6 SDA		11 SDA
	2 SDA		7 SDA		12 SDA
	3 SDA		8 SDA		13 SDA
	4 SDA		9 SDA		14 SDA
	5 SDA		10 SDA		15 SDA

6.2 Secuenciación de los contenidos

SdA 1: "EL EQUILIBRIO DEL OLIMPO CON RAY ZAPATA"	
Trimestre: 1º	**Nº de sesiones:** 8

Situación de aprendizaje	El alumnado se incorpora a las Olimpiadas Irlandesas a través de la propuesta de Ray Zapata, mediante retos motrices cooperativos, donde se trabaja el esquema corporal, la coordinación general, el equilibrio y la percepción espaciotemporal.
Competencias específicas: 2 y 3	**Competencias clave:** CPSAA, CC
Objetivos	- Desarrollar el control postural y el equilibrio estático y dinámico mediante retos motrices progresivos de inspiración gimnástica. - Mejorar la coordinación dinámica general adaptando el movimiento a distintos estímulos, espacios y superficies. - Explorar las posibilidades del propio cuerpo en situaciones de equilibrio individual y colectivo, ganando confianza motriz. - Colaborar con los compañeros en retos cooperativos, respetando las normas de seguridad y las diferencias individuales.
Obj. programación: 1, 2, 6 y 7	**Objetivos de etapa:** A, B, K, M
Contenidos (Saberes básicos)	**C. Resolución de problemas en situaciones motrices** – Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria. – Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. – Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos. **E. Manifestaciones de la cultura motriz** – Deporte y perspectiva de género: referentes en el deporte de distintos géneros.

Criterio de evaluación	Descriptores operativos CC	Instrumento de evaluación	% Calificación
2.3	CPSAA5, STEM1	Escala de observación sistemática del docente durante el circuito de retos por estaciones	**25%**
		Autoevaluación del alumnado mediante ficha de reflexión sobre su control postural y equilibrio	**25%**
3.1	CPSAA1, CPSAA3	Lista de control de actitudes cooperativas observadas durante los retos en parejas y grupos	**50%**

SdA 2: "A TODA VELOCIDAD CON USAIN BOLT"	
Trimestre: 1º	**Nº de sesiones:** 8
Situación de aprendizaje	El alumnado se adentra en las pruebas de velocidad tomando como referente a Usain Bolt. Mediante retos individuales y cooperativos gamificados, desarrolla la velocidad de reacción, la aceleración y la técnica básica de carrera.
Competencias específicas:	**Competencias clave:**

2 y 3	STEM, CPSAA, CC
Objetivos	- Conocer y aplicar la técnica básica de carrera (postura, zancada y acción de brazos) en situaciones de aceleración progresiva. - Desarrollar la velocidad de reacción ante señales visuales y auditivas en retos individuales y grupales. - Mejorar la coordinación dinámica general en desplazamientos con y sin cambio de dirección. - Registrar y analizar los propios tiempos y distancias, valorando la mejora personal como indicador de progreso. - Participar con respeto y seguridad en todos los retos, asumiendo roles activos tanto como ejecutante como organizador.
Obj. programación: 1, 2, 4 y 6	**Objetivos de etapa:** B, K, M, N
Contenidos (Saberes básicos)	**C. Resolución de problemas en situaciones motrices** – Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. – Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Coordinación dinámica general y segmentaria. – Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas (velocidad). – Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices (carrera, aceleración, salida). Combinación de habilidades. **E. Manifestaciones de la cultura motriz** – Deporte y perspectiva de género: referentes en el deporte de distintos géneros.

Criterio de evaluación	Descriptores operativos CC	Instrumento de evaluación	% Calificación
1.1	STEM2, STEM5	Ficha de registro individual de marcas personales (tiempos y distancias) a lo largo de los retos de velocidad	**50%**
2.1	CPSAA4	Escala de observación de la ejecución técnica de la carrera (postura, zancada y salida)	**50%**

SdA 3: "EL VUELO DE ANA PELETEIRO"	
Trimestre: 1º	**Nº de sesiones:** 8
Situación de aprendizaje	El alumnado trabaja los saltos y la coordinación de impulso tomando como referente a Ana Peleteiro. A través de retos cooperativos y aprendizaje entre iguales, desarrolla la fuerza de impulso, el ajuste espacio-temporal y la coordinación en situaciones de salto combinado.
Competencias específicas: 2, 3 y 4	**Competencias clave:** CPSAA, CCEC, STEM
Objetivos	- Desarrollar la coordinación motriz en situaciones de salto, mejorando las fases de carrera, impulso, vuelo y recepción. - Mejorar el ajuste espacio-temporal en situaciones que combinan carrera y salto con progresión de dificultad. - Experimentar la fuerza de impulso como capacidad física aplicada al salto, tomando conciencia de la propia ejecución.

	- Colaborar con los compañeros en la corrección mutua de la técnica, aplicando el aprendizaje entre iguales.
Obj. programación: 1, 2, 4, 5, 6 y 7	**Objetivos de etapa:** A, B, K, M
Contenidos (Saberes básicos)	**C. Resolución de problemas en situaciones motrices** – Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Coordinación dinámica general y segmentaria. – Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas (fuerza de impulso). – Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices (carrera, salto, recepción). Combinación de habilidades. **E. Manifestaciones de la cultura motriz** – Deporte y perspectiva de género: referentes en el deporte de distintos géneros.

Criterio de evaluación	Descriptores operativos CC	Instrumento de evaluación	% Calificación
2.3	CPSAA5, STEM1	Rúbrica de ejecución motriz del salto (fases de impulso, vuelo y recepción) aplicada por el docente	**50%**
3.3	CC3, CCEC1	Coevaluación entre iguales mediante ficha de observación técnica del salto (aprendizaje entre iguales)	**25%**
		Diario de aprendizaje reflexivo: el alumnado valora su progresión y el referente deportivo trabajado	**25%**

SdA 4: "EL TEMPLO DE LA FUERZA DE LYDIA VALENTÍN"	
Trimestre: 1º	**Nº de sesiones:** 8
Situación de aprendizaje	El alumnado explora la fuerza como capacidad física básica inspirándose en Lydia Valentín. A través de circuitos cooperativos por estaciones, trabaja la educación postural, la prevención de lesiones y el manejo seguro del material.
Competencias específicas: 1 y 2	**Competencias clave:** CPSAA, STEM
Objetivos	- Conocer y experimentar, de forma adaptada, la fuerza como capacidad física básica en tareas de empuje, tracción y estabilidad. - Mejorar el control postural y aplicar la higiene postural en situaciones de carga y manipulación de objetos. - Identificar y aplicar las principales medidas de prevención de lesiones durante la práctica de retos de fuerza. - Utilizar correctamente el material disponible, asumiendo la responsabilidad del uso seguro de los recursos del centro. - Desarrollar hábitos de calentamiento y vuelta a la calma como parte imprescindible de una práctica física saludable.
Obj. programación: 1, 2, 3, 4, 6 y 7	**Objetivos de etapa:** A, B, K, M

Contenidos (Saberes básicos)	**A. Vida activa y saludable** – Salud física: educación postural en acciones motrices habituales. Factores básicos que inciden en el cuidado del cuerpo. **B. Organización y gestión de la actividad física** – Planificación y autorregulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado. – Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención y control corporal para la prevención de lesiones. Medidas de seguridad, previas y durante la práctica motriz, normas básicas de actuación ante posibles lesiones. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar. **C. Resolución de problemas en situaciones motrices** – Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas (fuerza). – Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices.		
Criterio de evaluación	**Descriptores operativos CC**	**Instrumento de evaluación**	**% Calificación**
1.2	CPSAA5, STEM5	Escala de observación de higiene postural durante el circuito de fuerza por estaciones	**50%**
1.3	STEM1, CC2	Lista de control de normas de seguridad y uso correcto del material, completada por el alumnado	**50%**

SdA 5: "JUEGOS DE SIEMPRE"		
Trimestre: 2º	**Nº de sesiones:** 6	
Situación de aprendizaje	El alumnado descubre y practica juegos populares y tradicionales bajo el espíritu olímpico de la fraternidad entre pueblos. Mediante gamificación cultural y aprendizaje cooperativo, trabaja el respeto a las normas, la resolución de conflictos y la identidad cultural.	
Competencias específicas: 3 y 4	**Competencias clave:** CC, CCEC	
Objetivos	- Conocer el origen, las reglas y el valor cultural de distintos juegos populares y tradicionales. - Participar activamente respetando las normas, a los participantes y el espacio de juego. - Reconocer los juegos tradicionales como parte del patrimonio cultural y motriz de distintas sociedades. - Disfrutar de la práctica lúdica como experiencia colectiva, valorando la participación de todos con independencia del nivel motriz.	
Obj. programación: 4, 5, 6 y 7	**Objetivos de etapa:** A, D, K, M	
Contenidos (Saberes básicos)	**E. Manifestaciones de la cultura motriz** – Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad. – Deporte y perspectiva de género: referentes en el deporte de distintos géneros.	

	D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices – Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices. – Concepto de deportividad.		
Criterio de evaluación	**Descriptores operativos CC**	**Instrumento de evaluación**	**% Calificación**
4.1	CCEC1, CC3	Ficha de investigación cultural del juego (origen, reglas y curiosidades) elaborada por el alumnado	**25%**
		Rúbrica de exposición oral breve del juego investigado al grupo-clase	**25%**
3.2	CPSAA3, CC2	Escala de observación de actitudes de respeto, cooperación y resolución de conflictos durante el juego	**50%**

SdA 6: "TRIPLE EQUIPO CON PAU GASOL"	
Trimestre: 2º	**Nº de sesiones:** 8
Situación de aprendizaje	El alumnado se introduce al baloncesto inspirándose en Pau Gasol como referente de juego en equipo y juego limpio. Mediante aprendizaje cooperativo y situaciones de juego reducido, desarrolla fundamentos técnico-tácticos básicos y los valores del deporte.
Competencias específicas: 2, 3 y 4	**Competencias clave:** CPSAA, CC, CCEC
Objetivos	- Conocer y aplicar los fundamentos técnicos básicos del baloncesto (bote, pase y lanzamiento) en situaciones de progresión. - Tomar decisiones tácticas en situaciones de juego reducido (cuándo pasar, avanzar o lanzar). - Desarrollar el trabajo en equipo, la comunicación y el apoyo mutuo como pilares del juego colectivo. - Identificar y rechazar conductas contrarias a la convivencia, valorando el juego limpio como principio deportivo fundamental.
Obj. programación: 2, 4, 5 y 6	**Objetivos de etapa:** A, B, D, K
Contenidos (Saberes básicos)	**C. Resolución de problemas en situaciones motrices** – Toma de decisiones: pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración-oposición con interacción con un móvil. – Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. **D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices** – Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices. – Concepto de deportividad.

	– Conductas contrarias a la convivencia en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras): efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación. **E. Manifestaciones de la cultura motriz** – Deporte y perspectiva de género: ligas masculinas, femeninas y mixtas de distintos deportes. Referentes en el deporte de distintos géneros.

Criterio de evaluación	Descriptores operativos CC	Instrumento de evaluación	% Calificación
2.2	CPSAA5, STEM1	Rúbrica de ejecución técnico-táctica durante el juego reducido 3×3 (bote, pase y toma de decisiones)	**34%**
3.2	CPSAA3, CC2	Escala de observación de trabajo en equipo (comunicación, apoyo y aceptación de roles)	**33%**
4.4	CC3, CCEC4	Lista de control de deportividad y valoración del juego limpio durante los partidos	**33%**

SdA 7: "RITMO Y EXPRESIÓN: COREOGRAFÍAS"	
Trimestre: 2º	**Nº de sesiones:** 6
Situación de aprendizaje	El alumnado crea y ejecuta una coreografía grupal que transmite emociones a través del movimiento y la música. Mediante aprendizaje basado en proyectos creativos colectivos, trabaja la expresión corporal, el ritmo y la aceptación de la imagen corporal.
Competencias específicas: 3 y 4	**Competencias clave:** CPSAA, CCEC
Objetivos	- Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo utilizando el movimiento como herramienta de comunicación emocional. - Crear y ejecutar una coreografía grupal combinando ritmo, música y expresión de forma coherente y original. - Aceptar y valorar la imagen corporal propia y la de los compañeros en contextos de expresión artística. - Cooperar con el grupo en el proceso creativo, aportando ideas y respetando las contribuciones de todos. - Disfrutar de la práctica rítmico-expresiva como forma de comunicación, convivencia y celebración colectiva.
Obj. programación: 4, 5, 6 y 7	**Objetivos de etapa:** A, D, K, M
Contenidos (Saberes básicos)	**E. Manifestaciones de la cultura motriz** – Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples. – Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo. **D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices** – Gestión emocional: reconocimiento de emociones propias, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. – Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices.

	A. Vida activa y saludable – Salud mental: respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de fortalezas, debilidades, posibilidades y limitaciones en todos los ámbitos.		
Criterio de evaluación	**Descriptores operativos CC**	**Instrumento de evaluación**	**% Calificación**
1.4	CPSAA2, CC3	Rúbrica de expresión corporal y transmisión de emociones durante la actuación final	**25%**
		Autoevaluación del alumnado sobre su aceptación corporal y bienestar durante el proceso creativo	**25%**
4.5	CCEC2, CCEC4	Coevaluación entre grupos mediante ficha guiada de valoración del proceso y resultado creativo	**50%**

SdA 8: "AVENTURA EN LAS IRLANDESAS"	
Trimestre: 2º	**Nº de sesiones:** 6
Situación de aprendizaje	El alumnado practica actividades físicas en las zonas de multiaventura y espacios exteriores del centro. Mediante retos de aventura cooperativos, trabaja la práctica segura en entornos naturales, la responsabilidad individual y el cuidado del entorno.
Competencias específicas: 1 y 5	**Competencias clave:** CPSAA, CC, CE
Objetivos	- Practicar actividades motrices en entornos naturales del centro con autonomía, responsabilidad y respeto a las normas de seguridad. - Identificar y aplicar el protocolo básico de actuación ante posibles accidentes durante la práctica física. - Valorar y respetar el entorno natural del centro, adoptando conductas de cuidado y sostenibilidad. - Revisar el estado del material antes de la práctica e identificar posibles riesgos, actuando con responsabilidad. - Desarrollar la confianza y la autonomía en entornos no habituales, superando retos de aventura de forma cooperativa.
Obj. programación: 3, 4, 5 y 6	**Objetivos de etapa:** A, B, K, N
Contenidos (Saberes básicos)	**B. Organización y gestión de la actividad física** – Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar. – Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención y control corporal para la prevención de lesiones. Medidas de seguridad, previas y durante la práctica motriz, normas básicas de actuación ante posibles lesiones. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar. **F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno** – Espacios naturales en el contexto urbano: uso, disfrute seguro y mantenimiento.

	– Estado del material para actividades en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación ante desperfectos. – Prevención y sensibilización sobre la generación de residuos y su correcta gestión. – Realización de actividades físicas seguras en el medio natural y urbano.

Criterio de evaluación	Descriptores operativos CC	Instrumento de evaluación	% Calificación
1.3	STEM1, CC2	Lista de control de seguridad y uso responsable del material, completada por el alumnado antes de la práctica	**50%**
5.1	CE1, CC4	Escala de observación del respeto al entorno natural, gestión de residuos y conducta responsable	**25%**
		Diario de aprendizaje reflexivo sobre la relación con el entorno y compromisos de cuidado	**25%**

SdA 9: "MARATÓN: EL VALOR DEL ESFUERZO"	
Trimestre: 2º	**Nº de sesiones:** 6
Situación de aprendizaje	El alumnado trabaja la resistencia aeróbica de forma progresiva tomando como referencia a grandes maratonistas olímpicos. Mediante retos de superación personal y registro de progresión, valora el esfuerzo propio y el de los referentes deportivos.
Competencias específicas: 1, 2 y 4	**Competencias clave:** STEM, CPSAA, CCEC
Objetivos	- Desarrollar la resistencia aeróbica básica de forma progresiva, ajustando el ritmo de carrera a las propias posibilidades. - Aprender a distribuir el esfuerzo de forma racional durante actividades de larga duración. - Registrar y analizar la propia progresión en marcas de resistencia, valorando la mejora como resultado del esfuerzo. - Desarrollar hábitos de hidratación y recuperación asociados a la práctica de actividades de resistencia.
Obj. programación: 1, 2, 5 y 7	**Objetivos de etapa:** B, D, K, M
Contenidos (Saberes básicos)	**C. Resolución de problemas en situaciones motrices** – Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. – Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas (resistencia) **E. Manifestaciones de la cultura motriz** – Deporte y perspectiva de género: ligas masculinas, femeninas y mixtas de distintos deportes. Referentes en el deporte de distintos géneros. **A. Vida activa y saludable** – Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Factores básicos que inciden en el cuidado del cuerpo.

Criterio de evaluación	Descriptores operativos CC	Instrumento de evaluación	% Calificación

4.2	CCEC1, CC3	Ficha de progresión personal de marcas de resistencia: registro y comparación de resultados a lo largo de las sesiones	**50%**
4.3	CCEC2, CPSAA1	Diario de aprendizaje: reflexión escrita sobre el referente olímpico y su vinculación con el esfuerzo personal	**50%**

SdA 10: "DEPORTES DE RAQUETA: CAROLINA MARÍN"			
Trimestre: 3º		**Nº de sesiones:** 6	
Situación de aprendizaje	El alumnado se inicia en el bádminton tomando como referente a Carolina Marín. Mediante retos de oposición progresivos y aprendizaje cooperativo, desarrolla la coordinación óculo-manual, las estrategias básicas 1 vs 1 y el respeto al adversario.		
Competencias específicas: 2 y 3		**Competencias clave:** CPSAA, CC, STEM	
Objetivos	- Conocer las reglas básicas del bádminton y aplicar los fundamentos técnicos elementales (golpeo, desplazamiento y posición). - Aplicar estrategias básicas de juego en situaciones de oposición 1 vs 1, anticipando la acción del adversario. - Desarrollar la coordinación óculo-manual en situaciones de golpeo con raqueta, mejorando la precisión y el control. - Gestionar las emociones ante situaciones de competición, aceptando los resultados con deportividad y respeto.		
Obj. programación: 1, 2, 4 y 6		**Objetivos de etapa:** A, B, D, K	
Contenidos (Saberes básicos)	**C. Resolución de problemas en situaciones motrices** – Toma de decisiones: anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones motrices de oposición. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción. – Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: coordinación dinámica general y segmentaria. – Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. **D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices** – Gestión emocional: reconocimiento de emociones propias, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. – Concepto de deportividad.		
Criterio de evaluación	**Descriptores operativos CC**	**Instrumento de evaluación**	**% Calificación**
2.2	CPSAA5, STEM1	Rúbrica de ejecución técnico-táctica durante el juego 1×1 (golpeo, desplazamiento y toma de decisiones)	**50%**
3.2	CPSAA3, CC2	Escala de observación de deportividad: saludo, aceptación	**50%**

		del resultado y trato al adversario durante los encuentros	

SdA 11: "HÁBITOS DE CAMPEÓN: NUTRICIÓN E HIGIENE"			
Trimestre: 3º		**Nº de sesiones:** 6	
Situación de aprendizaje	El alumnado descubre la relación entre alimentación saludable, higiene personal y estilo de vida activo tomando como referencia los hábitos de los deportistas olímpicos. Mediante aprendizaje basado en problemas y gamificación, trabaja la toma de decisiones saludables.		
Competencias específicas: 1		**Competencias clave:** CPSAA, STEM	
Objetivos	- Identificar las características de los alimentos naturales, procesados y ultraprocesados, aplicando criterios de elección saludable. - Reconocer la importancia de la higiene personal, el descanso y la hidratación como hábitos vinculados al rendimiento físico. - Relacionar la práctica regular de actividad física con la mejora del bienestar físico, mental y social. - Reflexionar sobre los propios hábitos cotidianos, identificando áreas de mejora con actitud crítica y responsable. - Valorar el estilo de vida de los deportistas olímpicos como modelo de equilibrio entre rendimiento y salud integral.		
Obj. programación: 3, 6 y 7		**Objetivos de etapa:** A, B, K, M	
Contenidos (Saberes básicos)	**A. Vida activa y saludable** – Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Características de alimentos naturales, procesados y ultraprocesados. Educación postural en acciones motrices habituales. Factores básicos que inciden en el cuidado del cuerpo. – Salud mental: respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de fortalezas, debilidades, posibilidades y limitaciones en todos los ámbitos. – Salud social: la actividad física como hábito y alternativa saludable frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida. **B. Organización y gestión de la actividad física** – Pautas de higiene personal relacionadas con la actividad física.		
Criterio de evaluación	**Descriptores operativos CC**	**Instrumento de evaluación**	**% Calificación**
1.1	STEM2, STEM5	Rúbrica de la actividad gamificada de clasificación y análisis de alimentos (etiquetado nutricional)	**50%**
1.2	CPSAA5, STEM5	Diario de hábitos saludables semanal: registro de alimentación, hidratación, descanso e higiene	**25%**
		Autoevaluación del alumnado sobre sus hábitos y compromisos de mejora mediante cuestionario reflexivo	**25%**

SdA 12: "ORIENTACIÓN EN IRLANDESAS"			
Trimestre: 3º		**Nº de sesiones:** 6	
Situación de aprendizaje	El alumnado utiliza mapas y señales para orientarse en los espacios exteriores del centro, resolviendo retos motrices con navegación básica. Mediante retos cooperativos de orientación, trabaja la toma de decisiones autónoma y el respeto al entorno.		
Competencias específicas: 2 y 5		**Competencias clave:** STEM, CPSAA, CE	
Objetivos	Utilizar nociones básicas de orientación espacial (puntos cardinales, leyenda y escala) para leer mapas sencillos del centro. Planificar y ejecutar recorridos de orientación de forma autónoma, tomando decisiones estratégicas en el espacio. Resolver problemas motrices en un entorno real, combinando pensamiento estratégico y acción motriz. Respetar el entorno natural del centro durante los recorridos, adoptando conductas de cuidado y gestión de residuos. Desarrollar la cooperación y la comunicación dentro del equipo para afrontar los retos de orientación con eficacia.		
Obj. programación: 2, 3, 5 y 6		**Objetivos de etapa:** B, D, K, N	
Contenidos (Saberes básicos)	**C. Resolución de problemas en situaciones motrices** – Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones cooperativas. – Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. **F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno** – Espacios naturales en el contexto urbano: uso, disfrute seguro y mantenimiento. – Estado del material para actividades en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación ante desperfectos. – Prevención y sensibilización sobre la generación de residuos y su correcta gestión. – Realización de actividades físicas seguras en el medio natural y urbano. – Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven como servicio a la comunidad, durante la práctica segura de actividades físicas en el medio natural y urbano.		
Criterio de evaluación	**Descriptores operativos CC**	**Instrumento de evaluación**	**% Calificación**
2.1	CPSAA4, STEM1	Ficha de recorrido de orientación: registro de balizas encontradas y decisiones estratégicas tomadas en equipo	**50%**
5.1	CE1, CC4	Escala de observación del respeto al entorno natural, gestión de residuos y conducta responsable durante la práctica	**50%**

SdA 13: "MUNDO DE JUEGOS: CULTURAS DEL MUNDO"	
Trimestre: 3º	**Nº de sesiones:** 6

Situación de aprendizaje	El alumnado conoce y practica juegos de diferentes culturas del mundo, explorando su origen y significado. Mediante aprendizaje cooperativo intercultural, trabaja la valoración de la diversidad y el rechazo activo a la discriminación.		
Competencias específicas: 3 y 4		**Competencias clave:** CC, CCEC	
Objetivos	- Conocer el origen, las reglas y el significado cultural de juegos tradicionales de distintos países del mundo. - Valorar la diversidad cultural como fuente de enriquecimiento, mostrando curiosidad y respeto hacia otras tradiciones. - Practicar juegos de distintas culturas con actitud inclusiva, rechazando activamente cualquier forma de discriminación. - Desarrollar el pensamiento crítico sobre la diversidad cultural a través de la reflexión compartida.		
Obj. programación: 4, 5, 6 y 7		**Objetivos de etapa:** A, D, K, M	
Contenidos (Saberes básicos)	**E. Manifestaciones de la cultura motriz** – Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad. – Deporte y perspectiva de género: ligas masculinas, femeninas y mixtas de distintos deportes. Referentes en el deporte de distintos géneros. **D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices** – Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices. – Conductas contrarias a la convivencia en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras): efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación.		
Criterio de evaluación	**Descriptores operativos CC**	**Instrumento de evaluación**	**% Calificación**
3.3	CC3, CPSAA3	Escala de observación de actitudes inclusivas y de rechazo activo a la discriminación durante la práctica	**50%**
4.1	CCEC1, CC3	Rúbrica de exposición oral grupal: conocimiento cultural del juego presentado y calidad de la comunicación	**50%**

SdA 14: "FÚTBOL E INCLUSIÓN: DEPORTE PARA TODOS"		
Trimestre: 3º		**Nº de sesiones:** 8
Situación de aprendizaje	El alumnado trabaja el fútbol desde una perspectiva inclusiva, fomentando el rechazo a la discriminación y la cooperación. Mediante juego adaptado y metodologías cooperativas, garantiza la participación de todo el alumnado con independencia de su nivel.	
Competencias específicas: 1, 3 y 4		**Competencias clave:** CPSAA, CC, CCEC

Objetivos	- Participar en situaciones de fútbol adaptado aplicando los fundamentos básicos del juego colectivo (pase, conducción y tiro). - Adoptar una actitud activamente inclusiva, garantizando la participación igualitaria de todos los compañeros. - Identificar y rechazar situaciones de discriminación en el deporte, proponiendo alternativas basadas en el respeto e igualdad. - Desarrollar la cooperación y la ayuda mutua como valores fundamentales del deporte colectivo y la convivencia. - Reflexionar sobre el papel del deporte como herramienta de integración social, cultural y de igualdad.
Obj. programación: 4, 5, 6 y 7	**Objetivos de etapa:** A, D, K, M
Contenidos (Saberes básicos)	**D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices** – Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices. – Concepto de deportividad. – Conductas contrarias a la convivencia en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras): efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación. **A. Vida activa y saludable** – Salud social: la actividad física como hábito y alternativa saludable frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar, en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. **E. Manifestaciones de la cultura motriz** – Deporte y perspectiva de género: ligas masculinas, femeninas y mixtas de distintos deportes. Referentes en el deporte de distintos géneros.

Criterio de evaluación	Descriptores operativos CC	Instrumento de evaluación	% Calificación
1.4	CPSAA2, CC3	Escala de observación de conductas inclusivas y garantía de participación igualitaria durante el juego adaptado	**34%**
3.3	CC3, CPSAA3	Lista de control de actitudes de respeto, cooperación y rechazo activo a la exclusión o discriminación	**33%**
4.4	CC3, CCEC4	Rúbrica de participación en el debate grupal sobre inclusión, igualdad y valores en el deporte	**33%**

SdA 15: "GALA OLÍMPICA FINAL"	
Trimestre: 3º	**Nº de sesiones:** 8
Situación de aprendizaje	Situación de aprendizaje de cierre del curso. El alumnado prepara y ejecuta una representación artístico-motriz colectiva que sintetiza los aprendizajes de las Olimpiadas Irlandesas, gestionando las emociones ante la actuación pública.

Competencias específicas: 3 y 4		Competencias clave: CPSAA, CC, CCEC	
Objetivos	- Diseñar y ejecutar una representación artístico-motriz colectiva integrando ritmo, expresión y habilidades trabajadas durante el curso. - Gestionar las emociones ante la actuación pública (nervios, ilusión, satisfacción), desarrollando confianza y autocontrol. - Cooperar con el grupo en el proceso creativo, negociando ideas y asumiendo responsabilidades compartidas. - Valorar los aprendizajes alcanzados durante el curso, reconociendo la mejora personal y el esfuerzo colectivo. - Disfrutar de la expresión artístico-motriz como forma de celebración, comunicación y cierre del proyecto anual.		
Obj. programación: 4, 5, 6 y 7		**Objetivos de etapa:** A, B, D, M	
Contenidos (Saberes básicos)	**E. Manifestaciones de la cultura motriz** – Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples. – Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo. – Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad. **D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices** – Gestión emocional: reconocimiento de emociones propias, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. – Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices.		
Criterio de evaluación	**Descriptores operativos CC**	**Instrumento de evaluación**	**% Calificación**
3.1	CPSAA1, CPSAA3	Escala de observación del proceso cooperativo durante los ensayos: comunicación, negociación y asunción de roles	**34%**
4.2	CCEC1, CC3	Rúbrica de actuación en la Gala Olímpica Final: calidad expresiva, sincronización, originalidad y transmisión de emociones	**33%**
4.5	CCEC2, CCEC4	Ficha de autoevaluación y coevaluación del proceso creativo y del resultado final de la representación	**33%**

7. METODOLOGÍA

La metodología es el eje que da coherencia a toda la propuesta pedagógica. En esta programación, se apuesta por un enfoque en el que el alumnado de 4º de Primaria es

el protagonista de su propio aprendizaje motriz a través de las Olimpiadas Irlandesas. Cada decisión metodológica está directamente relacionada en que los alumnos y alumnas aprendan haciendo, reflexionando y colaborando.

7.1 Principios pedagógicos de la intervención

El diseño de las situaciones de aprendizaje se sustenta en un conjunto de principios pedagógicos que actúan como criterios orientadores de todas las decisiones didácticas.

El principio de actividad sitúa la acción motriz como el vehículo principal del aprendizaje. El alumnado aprende haciendo, explorando y resolviendo retos. Esto es especialmente relevante en Educación Física, donde la experiencia corporal es inseparable del aprendizaje.

El aprendizaje significativo se concreta con el hilo conductor olímpico, donde cada SdA conecta con referentes reales como pueden ser Ana Peleteiro, o Carolina Marín, que anclan contenidos motrices en un contexto con sentido propio para el alumnado y vinculan el aprendizaje a emociones y motivaciones auténticas.

La progresión lógica organiza los contenidos de forma secuenciada y gradual a lo largo del curso. Las habilidades básicas trabajadas en el primer trimestre constituyen la base sobre la que se construyen las situaciones más complejas del segundo y del tercero, respetando la continuidad y la gradualidad.

El principio de socialización aprovecha la dimensión colectiva de la actividad física para desarrollar habilidades de cooperación, empatía y resolución de conflictos. La mayoría de las SdA incluyen retos que solo pueden superarse colaborando, lo que convierte al grupo en un recurso pedagógico en sí mismo.

Finalmente, la reflexión sobre la acción propone que el alumnado no solo ejecute, sino que también observe y valore su propio proceso de aprendizaje. Los diarios de aprendizaje, las autoevaluaciones y las coevaluaciones dentro de las distintas SdA, responden directamente a este principio.

7.2 Metodologías activas

Las metodologías activas son aquellos enfoques en los que el alumnado asume un papel protagonista en la construcción de su propio aprendizaje, frente a modelos centrados en la transmisión directa del conocimiento. En la siguiente tabla se recogen las metodologías activas empleadas en esta programación, su descripción y su concreción dentro de las Olimpiadas Irlandesas.

Metodología activa	En qué consiste	Aplicación en las Olimpiadas Irlandesas
Aprendizaje cooperativo (Johnson et al., 1999)	El alumnado trabaja en grupo con interdependencia positiva y responsabilidad individual: nadie puede superar el reto solo, pero cada uno responde de su parte.	Los retos motrices de cada SdA están diseñados de forma que la colaboración es estructuralmente necesaria. Se emplean roles dentro del grupo, corrección entre iguales y metas compartidas.
Gamificación	Aplicación de elementos y mecánicas del juego —narrativa, retos, identidad y celebración final— en un contexto de aprendizaje para aumentar la motivación intrínseca.	Las Olimpiadas Irlandesas funcionan como narrativa gamificada: el alumnado participa en un evento deportivo propio con referentes olímpicos, recorrido progresivo y Gala Final como ceremonia de clausura.

Aprendizaje basado en retos	Cada situación de aprendizaje plantea un desafío contextualizado que requiere una respuesta motriz activa. No hay una única solución correcta: el valor reside en el proceso de búsqueda.	Cada SdA propone un reto vinculado a su referente deportivo (equilibrio con Ray Zapata, salto con Ana Peleteiro, orientación en las Irlandesas…), dotando a la práctica de propósito y significado.
Aprendizaje entre iguales	El alumnado asume el rol de observador o corrector de sus compañeros, lo que refuerza simultáneamente la comprensión del criterio de calidad y las habilidades de comunicación.	Se incorpora de forma sistemática en las SdA con enseñanza recíproca (SdA 3 y 10) y en todos los momentos de coevaluación, donde el alumnado valora la ejecución del compañero con fichas de observación.
Reflexión sobre la acción (Kolb, 1984)	La experiencia solo genera aprendizaje profundo cuando va seguida de un proceso consciente de análisis y valoración. Sin reflexión, la actividad motriz queda en mera práctica sin transferencia.	Se incluyen momentos de reflexión al cierre de cada sesión o SdA a través de diarios de aprendizaje, autoevaluaciones y asambleas de grupo, conectando la experiencia motriz con el aprendizaje consciente.

7.3 Estilos de enseñanza

La selección de los estilos de enseñanza es una de las decisiones metodológicas más determinantes en la Educación Física, ya que condiciona el grado de autonomía del alumnado, el tipo de interacción que se produce y la naturaleza del aprendizaje resultante.

El marco de referencia empleado en esta programación es la clasificación de estilos de enseñanza de Delgado Noguera (1991), que organiza los estilos en seis grandes grupos: estilos tradicionales, individualizadores, participativos, socializadores, cognitivos y creativos. Dentro de cada grupo, se encuentran estilos concretos que se seleccionan en función de los objetivos de cada situación de aprendizaje y del nivel de autonomía que se quiere otorgar al alumnado.

En la siguiente tabla se recoge la relación entre cada situación de aprendizaje, el estilo de enseñanza empleado según Delgado Noguera (1991) y la justificación pedagógica de dicha elección.

SdA	Situación de aprendizaje	Estilo de enseñanza	Justificación.
1	El equilibrio del Olimpo con Ray Zapata	**Descubrimiento guiado**	Preguntas progresivas del docente conducen al alumnado a descubrir sus propias posibilidades de equilibrio y coordinación.
2	A toda velocidad con Usain Bolt	**Asignación de tareas**	El alumnado practica la técnica de carrera con autonomía sobre el ritmo y el número de intentos, registrando su propia progresión.
3	El vuelo de Ana Peleteiro	**Enseñanza recíproca**	El trabajo por parejas con fichas de observación permite la corrección técnica mutua en las fases del salto.
4	El templo de la fuerza de Lydia Valentín	**Grupos de nivel**	El circuito por estaciones con múltiples niveles de dificultad permite que cada alumno trabaje según sus posibilidades.
5	Juegos de siempre	**Resolución de problemas**	El alumnado adapta y recrea las reglas de los juegos tradicionales, generando soluciones propias ante cada situación lúdica.
6	Triple equipo con Pau Gasol	**Descubrimiento guiado**	Preguntas clave del docente durante el juego reducido conducen al alumnado a descubrir principios tácticos básicos del baloncesto.
7	Ritmo y expresión: coreografías	**Creatividad**	El diseño colectivo de la coreografía no tiene una única solución correcta; el proceso creativo y expresivo es el objetivo central.
8	Aventura en las Irlandesas	**Mando directo Grupos de nivel**	Las normas de seguridad requieren pautas claras del docente; los retos de aventura tienen niveles adaptados a cada alumno.
9	Maratón: el valor del esfuerzo	**Asignación de tareas**	El alumnado gestiona su propio ritmo de carrera y registra su progresión personal como criterio de mejora.
10	Deportes de raqueta: Carolina Marín	**Enseñanza recíproca**	La corrección técnica por parejas con ficha de observación complementa la práctica individual del golpeo con raqueta.
11	Hábitos de campeón: nutrición e higiene	**Descubrimiento guiado**	Situaciones problema sobre alimentación y hábitos saludables guían al alumnado a construir sus propias conclusiones.

12	Orientación en las Irlandesas	**Resolución de problemas**	El recorrido de orientación plantea retos abiertos que el alumnado resuelve de forma autónoma con el mapa como herramienta.
13	Mundo de juegos: culturas del mundo	**Trabajo en equipo** **Libre exploración**	La práctica e investigación de juegos de otras culturas exige cooperación intercultural y exploración autónoma de variantes.
14	Fútbol e inclusión: deporte para todos	**Trabajo en equipo**	El juego adaptado e inclusivo requiere cooperación real, negociación de roles y responsabilidad colectiva sobre la participación de todos.
15	Gala olímpica final	**Creatividad**	El diseño y la ejecución de la representación artístico-motriz es un proyecto abierto fruto de la creación y negociación grupal.

7.4 Trabajo por proyectos

Al menos, un 5% del tiempo lectivo se dedicará a la realización de proyectos. En esta programación, este requisito no se cumple de forma aislada en una unidad específica, sino que se integra a través de tres situaciones de aprendizaje con formato de proyecto anual de las Olimpiadas Irlandesas.

Las Olimpiadas Irlandesas constituyen en sí mismas un proyecto que atraviesa todo el curso. Desde el primer día, el alumnado es consciente de que forma parte de un evento, con su narrativa, sus referentes y su ceremonia de clausura. Este marco narrativo dota de sentido cada SdA y conecta los aprendizajes parciales en un producto global de curso.

A nivel de SdA individual, el trabajo por proyectos se concreta especialmente en tres situaciones. En la SdA 7 (Ritmo y expresión: Coreografías), el alumnado diseña y ejecuta colectivamente una coreografía que implica planificación, creación, ensayo y presentación pública. En la SdA 12 (Orientación en las Irlandesas), el alumnado

planifica y ejecuta un recorrido de orientación autónomo, tomando decisiones reales sobre rutas, tiempos y estrategias en el entorno del centro. En la SdA 15 (Gala Olímpica Final), el alumnado diseña la representación artístico-motriz de cierre de curso, integrando aprendizajes anteriores en un producto colectivo final. Estas situaciones superan el umbral establecido en torno a la realización de proyectos.

7.5 Papel de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje

La tecnología está al servicio del aprendizaje y solo se incorpora cuando añade un valor que no podría obtenerse de otra manera. El centro cuenta con una sólida dotación tecnológica dentro de su Proyecto de Digitalización, lo que facilita el uso real y coherente de las herramientas digitales en el área de Educación Física.

En la siguiente tabla se recogen los principales usos de las TIC en esta programación, su descripción y las situaciones de aprendizaje en las que se aplican.

Uso de las TIC	Descripción	SdA
Registro de marcas personales	El alumnado utiliza herramientas digitales de cronometraje y medición para registrar sus tiempos y distancias a lo largo de las sesiones, tomando conciencia de su progresión personal.	SdA 2, 3 y 9
Vídeo para autoevaluación técnica	La grabación de la propia ejecución motriz proporciona una retroalimentación visual inmediata que difícilmente puede ofrecer la observación directa del docente en clases numerosas.	SdA 1 y 7
Vídeo motivacional con referentes olímpicos	Se proyectan fragmentos de actuaciones y entrevistas de los referentes deportivos de cada SdA para contextualizar el aprendizaje y activar la conexión emocional del alumnado con los contenidos.	SdA 1, 2, 3, 4, 6, 9, 10 y 14
Investigación cultural digital	El alumnado utiliza recursos en línea para explorar el origen, las reglas y el significado cultural de los juegos	SdA 5 y 13

	trabajados, desarrollando la competencia digital de forma integrada en el área.	
Diseño y presentación de materiales	El docente elabora fichas interactivas, rúbricas digitales y materiales de apoyo visual que el alumnado utiliza durante las sesiones como guía de trabajo y referencia de evaluación.	Todas las SdA
Comunicación con las familias	Se comparten a través de plataformas digitales del centro los productos de aprendizaje más destacados: vídeos de la Gala Olímpica Final, fichas de progresión y presentaciones culturales.	SdA 7 y 15

En lo relativo al uso y difusión de grabaciones de videos con las familias, todo el alumnado del centro cuenta con una autorización de derechos de imagen firmada por sus padres, madres o tutores legales al inicio del curso escolar, que habilita el uso de su imagen con fines educativos. En el caso excepcional de que algún alumno o alumna no dispusiera de dicha autorización, el protocolo de actuación es sacarlo del encuadre durante las grabaciones o no compartir los videos en los que aparezca. El modelo de autorización empleado por el centro se recoge en el apartado de Anexos de esta programación.

7.6 Recursos empleados

Los recursos se organizan en tres categorías: personales, espaciales y materiales.

En cuanto a los recursos personales, el docente de Educación Física actúa como diseñador de situaciones, facilitador del aprendizaje y evaluador del proceso. El propio alumnado también es un recurso fundamental, ya que actúa como observador en la enseñanza recíproca, como corrector en la coevaluación o como líder en el aprendizaje cooperativo.

En cuanto a los recursos espaciales, el centro dispone de instalaciones que permiten un diseño ambicioso de la programación. El pabellón cubierto garantiza la continuidad de sesiones independientemente de las condiciones meteorológicas. Los campos exteriores son el escenario de las SdA de atletismo (SdA 2 y 3), el maratón (SdA 9) y el fútbol inclusivo (SdA 14). Las zonas de multiaventura del centro son el espacio específico de las SdA 8 y 12, cuyo valor pedagógico reside en la práctica dentro de un entorno que el alumnado no suele frecuentar en otras asignaturas.

En cuanto a los recursos materiales, la programación hace un uso variado del material disponible: colchonetas, aros, picas, cuerdas y balones para las SdA de habilidades motrices y capacidades físicas, raquetas y volantes para la SdA10, equipos de reproducción audiovisual para las SdA de expresión, mapas elaborados por el docente para SdA 12 y materiales didácticos como tarjetas o fichas para la SdA 11. En todo momento, el alumnado aprende a preparar, revisar y recoger material como parte de su formación en autonomía y responsabilidad.

8. EVALUACIÓN

La evaluación en esta programación es formativa, continua y compartida. Formativa porque acompaña el proceso de aprendizaje en cada sesión. Continua porque se distribuye a lo largo de todas las situaciones de aprendizaje sin reducirse a un momento puntual. Compartida porque el alumnado participa activamente en su propia evaluación a través de las autoevaluaciones y coevaluaciones, desarrollando la capacidad de reflexión y autorregulación que exige el perfil de salida de la etapa.

En cuanto a qué se evalúa, el referente son los criterios de evaluación del Decreto 61/2002 de la Comunidad de Madrid, vinculados a las competencias especificas del área y a los descriptores operativos de las competencias clave. En cuanto a cómo, mediante los instrumentos detallados en el apartado 7.6. En cuanto a cuándo, en los momentos recogidos en la tabla del apartado 7.3. En cuanto a quién, la responsabilidad evaluativa es compartida entre el docente, que observa y registra, y el alumnado, que autoevalúa y coevalúa su propio proceso de aprendizaje.

8.1 Criterios de evaluación por situación de aprendizaje

La siguiente tabla recoge los criterios de evaluación que se trabajan en cada situación de aprendizaje, permitiendo visualizar de forma global la distribución de la evaluación a lo largo del curso y verificar que todos los criterios reciben la atención adecuada.

SdA	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	5.1
1							x	x								
2	x				x											
3							x			x						
4		x	x													
5									x		x					
6						x			x					x		
7				x											x	
8			x													x
9												x	x			
10						x			x							
11	x	x														
12					x											x
13										x	x					
14				x						x				x		

15								**x**				**x**			**x**	

8.2 Traducción de los instrumentos a calificación numérica

El siguiente sistema de equivalencias permite responder a cómo cada nivel de logro se traduce en una calificación sobre 10. Se aplica de forma homogénea en todos los instrumentos de la programación.

Instrumento	Nivel de logro → Equivalencia numérica	Observación
Rúbrica	Excelente (4) → 9-10 Bien (3) → 7-8 En proceso (2) → 5-6 Inicio (1) → 1-4	La nota final es la media de las dimensiones evaluadas, ponderada por el % asignado al criterio en la SdA.
Escala de observación	Siempre (5) → 9-10 Casi siempre (4) → 7-8 A veces (3) → 5-6 Casi nunca (2) → 3-4 Nunca (1) → 1-2	El docente determina el valor exacto dentro del rango según la consistencia observada.
Lista de control	Orientativa — sin equivalencia numérica directa	Informa la decisión del docente sobre el nivel de logro del criterio. No genera nota por sí sola.
Autoevaluación / Coevaluación	Sí → 9-10 / A medias → 5-6 / No → 1-4	El docente la pondera junto con su observación. El alumno no se asigna la nota de forma autónoma.
Diario de aprendizaje / Ficha de progresión	Excelente (4) → 9-10 Bien (3) → 7-8 En proceso (2) → 5-6 Inicio (1) → 1-4	Se evalúa la profundidad y coherencia de la reflexión, no la extensión del texto.

La calificación de cada SdA, se obtiene aplicando los porcentajes asignados a cada criterio. La nota de cada criterio se calcula a partir de la media de las dimensiones o indicadores del instrumento, y se pondera según ese porcentaje para obtener la nota final

8.3 Criterios de evaluación mínimos exigibles

Los criterios mínimos exigibles son aquellos cuya no superación implica la calificación insuficiente en el área, con independencia del resultado obtenido en el resto de criterios. Estos están seleccionados por su valor formativo y su transferencia a la vida cotidiana del alumnado de 4º de Primaria.

Criterio	Descripción del mínimo exigible
1.2	Identificar y aplicar pautas básicas de higiene postural y hábitos saludables relacionados con la actividad física.
1.3	Conocer y respetar las normas de seguridad durante la práctica motriz y el uso correcto del material.
2.1	Ejecutar con un nivel mínimo de corrección los fundamentos técnicos trabajados en las situaciones de aprendizaje.
3.1	Participar activamente en los retos cooperativos, respetando a los compañeros y contribuyendo al trabajo del grupo.
3.2	Mostrar actitudes de respeto, deportividad y juego limpio durante la práctica.
4.3	Reflexionar sobre el propio proceso de aprendizaje y la figura del referente olímpico trabajado en cada SdA.

8.4 Momentos de evaluación

La evaluación se distribuye en cuatros momentos diferenciados que responden a finalidades complementarios y garantizan una visión completa del proceso de aprendizaje.

Momento	Cuándo	Finalidad	Instrumentos
Evaluación inicial	Al inicio de cada SdA	Detectar el nivel de partida y ajustar los retos.	Observación directa, preguntas activadoras, juego de diagnóstico
Evaluación formativa	Durante las sesiones	Acompañar el proceso y ofrecer retroalimentación continua.	Escalas de observación, listas de control, diarios, coevaluación
Evaluación sumativa	Al cierre de cada SdA	Valorar el nivel de logro alcanzado en los criterios trabajados.	Rúbricas, fichas de progresión, autoevaluación final
Evaluación del proceso de enseñanza	Al final de cada trimestre	Revisar y mejorar la propia intervención docente.	Diario docente, análisis de resultados, revisión de las SdA

8.5 Evaluación del proceso de enseñanza

Al finalizar cada trimestre, el docente revisará su propia intervención a través del diario docente, analizando el grado de participación del alumnado, la adecuación de los retos y el funcionamiento de los materiales y de los espacios. Adicionalmente, el alumnado cumplimentará con una breve ficha de valoración de las sesiones aportando información sobre el clima del aula, el nivel de los retos y su grado de disfrute. Esta práctica permite al docente tomar decisiones fundamentadas para el siguiente trimestre.

8.6 Evaluación en situaciones especiales

El alumnado con lesiones temporales participará en las sesiones asumiendo roles activos no motrices, como puede ser árbitro, observador en la enseñanza recíproca o registrador de marcas, garantizando su inclusión y la continuidad de su proceso evaluativo. En caso de exención médica de larga duración, el docente elaborará una propuesta alternativa de carácter teórico-reflexivo, por ejemplo, análisis de referentes deportivos, investigación sobre hábitos saludables o diseño de juegos adaptados, evaluada únicamente sobre los criterios accesibles para el alumno o alumna en cuestión.

8.7 Instrumentos de evaluación desarrollados

A continuación, se presentan los seis instrumentos de evaluación desarrollados para esta programación, uno por cada tipo empleado. Cada instrumento está vinculado a una situación de aprendizaje y a un criterio de evaluación concreto, y refleja lo que se aplicará en el aula.

Instrumento 1: Rúbrica de ejecución motriz de salto. SdA 3 (El vuelo de Ana Peleteiro)

Dimensión	Excelente	Bien	En proceso	Inicio

Carrera de impulso	Carrera fluida, ritmo progresivo y dirección precisa hacia el punto de batida. 1,5 pts	Carrera con buena fluidez y dirección, con alguna irregularidad en el ritmo. 1,0 pts	Carrera con dificultades en el ritmo o la dirección; necesita mejorar la progresión. 0,5 pts	Carrera sin control del ritmo ni de la dirección; el impulso resulta insuficiente. 0 pts
Fase de impulso (batida)	Impulso potente y coordinado, con pie de batida bien definido y extensión completa. 1,5 pts	Buen impulso con leve falta de coordinación o extensión incompleta. 1,0 pts	Impulso débil o con el pie incorrecto; falta coordinación entre piernas y brazos. 0,5 pts	Impulso muy débil o sin definición del pie de batida; escasa coordinación. 0 pts
Fase de vuelo	Posición corporal correcta en el aire, con extensión de caderas y equilibrio. 1,0 pts	Posición correcta con pequeñas desviaciones de equilibrio durante el vuelo. 0,75 pts	Postura desequilibrada o inclinada; escasa extensión de caderas en el vuelo. 0,5 pts	Sin control postural en el aire; el cuerpo cae sin coordinación. 0 pts
Recepción y caída	Caída amortiguada con ambos pies, rodillas flexionadas y equilibrio tras el aterrizaje. 1,0 pts	Buena caída con leve desequilibrio o apoyo asimétrico de los pies. 0,75 pts	Caída con desequilibrio notable o sin amortiguación adecuada de las rodillas. 0, 5 pts	Caída sin control, con riesgo de lesión o pérdida total del equilibrio. 0 pts
PUNTUACIÓN MÁXIMA TOTAL	5,0 puntos	3,5 puntos	2,0 puntos	0 puntos

<u>Instrumento 2</u>: Escala de observación de actitudes cooperativas. SdA 1 (El equilibrio del Olimpo con Ray Zapata)

Indicador	Siempre (5) 9-10	Casi siempre (4) 7-8	A veces (3) 5-6	Casi nunca (2) 3-4	Nunca (1) 1-2	Observaciones
Ayuda a sus compañeros cuando tienen dificultades en el reto.						
Respeta el turno y el espacio de los demás durante la actividad.						
Acepta las propuestas del grupo aunque difieran de las propias.						

Anima y apoya a sus compañeros durante la ejecución de los retos.						
Mantiene una actitud positiva ante los errores propios y ajenos.						
Cumple con su rol dentro del grupo de forma responsable.						

<u>Instrumento 3</u>. Lista de control de seguridad y uso del material. SdA 4 (El templo de la fuerza de Lydia Valentín)

No genera calificación numérica directa. Informa la decisión del docente sobre el nivel de logro del criterio 1.3 y guía la retroalimentación del alumnado

Indicador de seguridad y uso del material	Sí	No	Observaciones
Revisa el estado del material antes de comenzar la práctica.	☐	☐	
Coloca el material en el lugar asignado al inicio y al final de la sesión.	☐	☐	
Utiliza el material únicamente para la finalidad prevista en el reto.	☐	☐	
Respeta las zonas de trabajo delimitadas por el docente.	☐	☐	
Conoce y aplica las normas básicas de seguridad de la sesión.	☐	☐	
Avisa al docente si detecta algún desperfecto en el material o el espacio.	☐	☐	
Realiza el calentamiento previo antes de comenzar los retos de fuerza.	☐	☐	
Aplica las pautas de higiene postural indicadas durante los ejercicios.	☐	☐	

Instrumento 4. Ficha de autoevaluación del proceso expresivo. SdA 7 (Ritmo y expresión: coreografías)

Tiene peso en la calificación (25% del CE 1.4). El docente la pondera junto con su observación del proceso. El alumno no se asigna la nota de forma autónoma.

¿Cómo ha ido? Reflexiona sobre tu proceso	Sí 9-10	A medias 5-6	No 1-4
He participado activamente en el diseño de la coreografía grupal.	☐	☐	☐
He aportado ideas y he respetado las ideas de mis compañeros.	☐	☐	☐
He sido capaz de expresar emociones a través del movimiento.	☐	☐	☐
Me he sentido cómodo/a con mi cuerpo durante la práctica expresiva.	☐	☐	☐
He colaborado en los ensayos con actitud positiva y constancia.	☐	☐	☐
Estoy satisfecho/a con el resultado final de nuestra coreografía.	☐	☐	☐
¿Qué es lo que más te ha gustado de esta SdA? _____			
¿Qué mejorarías de tu participación en el proceso creativo?: _____			

<u>Instrumento 5</u>: Rúbrica de ejecución técnico-táctica. SdA 10 (Deportes de raqueta: Carolina Marín)

Dimensión	Excelente	Bien	En proceso	Inicio
Posición y desplazamiento	Se desplaza al volante antes de golpear y vuelve al centro tras cada golpe con consistencia. 1,5 pts	Se desplaza con frecuencia y regresa al centro en la mayoría de los golpes. 1,0 pts	Se desplaza de forma irregular; en ocasiones espera el volante sin moverse. 0,5 pts	Raramente se desplaza; espera el volante en el mismo sitio. 0 pts
Técnica de golpeo	Golpea con el centro de la raqueta controlando dirección y potencia con consistencia. 1,5 pts	Golpea con el centro con buen control, con algún fallo puntual de dirección. 1,0 pts	Golpea con el centro de forma irregular; escaso control de la dirección. 0,5 pts	Golpea con cualquier parte de la raqueta sin control. 0 pts
Toma de decisiones	Anticipa la posición del adversario y elige con criterio la zona de golpeo en la mayoría de situaciones. 1,0 pts	Elige la zona de golpeo con criterio en buena parte de las situaciones. 0,75 pts	La toma de decisiones es reactiva; golpea sin criterio táctico claro. 0,5 pts	No hay evidencia de toma de decisiones táctica. 0 pts

Deportividad	Saluda, acepta todos los puntos sin discutir y muestra respeto constante al adversario. 1,0 pts	Saluda y acepta los puntos; puntualmente muestra algún desacuerdo leve. 0,75 pts	Acepta los puntos con dificultad; alguna queja sin llegar al conflicto. 0,5 pts	Discute los puntos o no saluda; actitud poco deportiva. 0 pts
PUNTUACIÓN MÁXIMA TOTAL	**5,0 puntos**	**3,5 puntos**	**2,0 puntos**	**0 puntos**

Instrumento 6: Diario de aprendizaje reflexivo. SdA 9 (Maratón: el valor del esfuerzo)

La profundidad y coherencia de la reflexión se valora con una rúbrica de 4 niveles (9-10 / 7-8 / 5-6 / 1-4). No se evalúa la extensión del texto.

Pregunta de reflexión	Respuesta
¿Qué es lo que más te ha llamado la atención de la historia del maratonista olímpico trabajado en esta SdA?	
¿Qué dificultades has encontrado durante los retos de resistencia? ¿Cómo las has superado?	
¿Has notado mejoría en tu resistencia a lo largo de las sesiones? ¿A qué crees que se debe?	
¿Qué valor del referente olímpico te gustaría aplicar en tu propia vida? ¿Por qué?	
¿Qué te ha parecido más difícil de esta SdA y qué harías diferente si la repitiéramos?	

9. Atención a las diferencias individuales del alumnado

La atención a las diferencias individuales es un principio transversal de esta programación, no una medida puntual. Como establece el Decreto 20/2023 de la Comunidad de Madrid, la respuesta educativa a la diversidad debe garantizar el máximo desarrollo posible de todo el alumnado. El grupo de 4º de Primaria presenta diversidad cultural y lingüística, alumnado con TDAH y alumnado con dificultades motrices específicas, descritas en la contextualización (apartado 3.3) que orientan las decisiones pedagógicas de todas las situaciones de aprendizaje.

El marco de referencia es el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que organiza la respuesta a la diversidad en tres principios: múltiples formas de representación, múltiples formas de acción y expresión y múltiples formas de implicación. La aplicación del DUA no implica diseñar actividades distintas para cada alumno, sino actividades suficientemente flexibles para que todos puedan participar.

9.1 Medidas de atención para situaciones especificas

La programación contempla medidas específicas para los perfiles identificados en el grupo, siempre en coordinación con el equipo docente, orientador escolar y familias.

Situación	Medidas de atención en las SdA	Coordinación
Alumnado con TDAH	Retos cortos y variados con cambios frecuentes de actividad. Asignación de roles activos (árbitro, registrador, líder de equipo). Señales visuales claras para las transiciones y ubicación cercana al docente.	Tutor/a del grupo y orientador del centro. Protocolo del Plan de Atención a la Diversidad.
Dificultades motrices específicas	Grupos de nivel con variantes simplificadas de los retos (SdA 2, 3, 4). Agrupamientos heterogéneos para favorecer el aprendizaje entre iguales. Retroalimentación centrada en el esfuerzo y la mejora personal.	Especialista en Educación Especial (si existe informe diagnóstico). Comunicación periódica con la familia.
Diversidad lingüística y cultural	Explicaciones con apoyo visual y demostración práctica. Tarjetas de tarea bilingüe cuando sea necesario. Colaboración del auxiliar de conversación	Auxiliar de conversación y Programa de Bilingüismo del centro.

	en las SdA con componente lingüístico (SdA 5 y 13).	
Altas capacidades motrices	Rol de tutor entre iguales en la enseñanza recíproca. Variantes de ampliación en los circuitos de nivel. Retos adicionales de mayor complejidad técnica o táctica.	Tutor/a del grupo para identificar necesidades de enriquecimiento curricular.

9.2 Actividades de refuerzo y ampliación

Las propuestas que se recogen a continuación son ejemplos representativos de algunas de las SdA de la programación. Para cada una se incluye una actividad base de referencia, que es la que realiza todo el grupo, de modo que la progresión lógica hacia el refuerzo y la ampliación sea visible y contrastable. El desarrollo completo de una sesión se recoge en el anexo (apartado 12). Estas propuestas se aplican de forma flexible según el rendimiento observado, sin etiquetar al alumnado de forma permanente.

SdA		Actividad base	Refuerzo	Ampliación
1	**El equilibrio del Olimpo con Ray Zapata**	Circuito por estaciones de equilibrio con progresión de dificultad, en parejas con enseñanza recíproca.	Circuito simplificado con apoyos visuales y superficies estables. Acompañamiento individual del docente.	Equilibrio dinámico en superficies inestables y con ojos cerrados. Diseño de una estación nueva para el grupo.
3	**El vuelo de Ana Peleteiro**	Triple salto adaptado con ficha de observación técnica por parejas. Registro de distancia en cada intento.	Salto en distancia reducida con zonas de batida más amplias. Trabajo aislado de la fase de impulso.	Análisis técnico del salto propio en vídeo. Rol de observador técnico avanzado con ficha de coevaluación.
6	**Triple equipo con Pau Gasol**	Juego reducido 3×3 con principios tácticos básicos descubiertos mediante descubrimiento guiado.	Juego 2×2 en espacio reducido y sin bote obligatorio. Énfasis en el pase y la movilidad básica.	Análisis táctico de una jugada grabada. Propuesta y aplicación de una estrategia de equipo propia.
8	**Aventura en las Irlandesas**	Circuito de aventura cooperativo con tres niveles. El alumnado elige su nivel aplicando normas de seguridad.	Nivel básico con mayor supervisión. Rol de observador de seguridad antes de ejecutar cada elemento.	Nivel avanzado con mayor complejidad. Diseño de un reto nuevo para el grupo con protocolo de seguridad.

12	**Orientación en las Irlandesas**	Recorrido con mapa de escala media y 8-10 balizas en equipos de 3-4 personas con decisión autónoma.	Recorrido con menos balizas, mapa a mayor escala y acompañamiento de un compañero como guía.	Recorrido avanzado con balizas ocultas. Diseño de un recorrido nuevo para que lo resuelva otro equipo.
15	**Gala olímpica final**	Diseño y ejecución de representación artístico-motriz colectiva presentada ante el grupo-clase.	Menor número de elementos y mayor tiempo de ensayo con apoyo del docente y los compañeros.	Dirección de la gala: presentador/a, coordinación del orden de actuación y ambientación del espacio.

10. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes

La programación se integra activamente en la dinámica del centro y en sus proyectos estratégicos. Como se describe en la contextualización (apartado 3.2), el colegio desarrolla planes de digitalización, hábitos saludables y convivencia que encuentran en el área de Educación Física un espacio natural de aplicación. Sumado al fomento de la expresión oral y escrita y la educación en valores cívicos, presentes de forma transversal en las Olimpiadas Irlandesas.

La siguiente tabla recoge los planes y proyectos del centro a los que contribuye esta programación, concretando la naturaleza de esa contribución y las situaciones de aprendizaje en las que se materializa.

Proyecto del centro	Contribución de la programación	SdA vinculadas
Proyecto de digitalización	Las TIC se integran como herramienta pedagógica real: registro digital de marcas motrices, autoevaluación mediante fichas interactivas, vídeo para retroalimentación técnica y recursos digitales para la investigación. El alumnado desarrolla la competencia digital de forma transversal y significativa.	SdA 2, 3 y 9 (registro de marcas) SdA 1 y 7 (vídeo autoevaluación) SdA 5 y 13 (investigación digital) SdA 7 y 15 (comunicación con familias)
Plan de hábitos saludables	La programación aborda de forma explícita la alimentación	SdA 4 (higiene postural y prevención de lesiones)

	equilibrada, la higiene personal, el descanso y el cuidado del cuerpo como parte del estilo de vida activo. La coordinación con el comedor escolar se refuerza a través del trabajo sobre la clasificación de alimentos y los hábitos del deportista olímpico como modelo.	SdA 9 (hidratación y recuperación) SdA 11 (nutrición, higiene e higiene postural como SdA específica)
Plan de convivencia y valores	El aprendizaje cooperativo, la resolución pacífica de conflictos, el juego limpio y el rechazo a la discriminación son ejes transversales de todas las situaciones de aprendizaje. La dimensión colectiva de los retos motrices obliga al diálogo, la negociación y el respeto mutuo como condiciones necesarias para superar cada desafío.	SdA 5 y 13 (juegos de distintas culturas e inclusión) SdA 6 (juego limpio en deportes colectivos) SdA 14 (fútbol inclusivo y rechazo a la discriminación)
Fomento de la expresión oral y escrita	La programación incorpora de forma sistemática la expresión oral a través de exposiciones breves, la presentación de la Gala Final y las asambleas de cierre de sesión. La expresión escrita se trabaja mediante los diarios de aprendizaje reflexivo y las fichas, desarrollando la competencia lingüística desde el área de Educación Física.	SdA 5 y 13 (exposición oral del juego investigado) SdA 7 y 15 (presentación de coreografías) SdA 3, 8 y 9 (diarios de aprendizaje reflexivo)
Educación en valores cívicos y éticos	El hilo conductor olímpico promueve explícitamente la igualdad de género a través de referentes deportivos masculinos y femeninos en todas las SdA, la interculturalidad a través de los juegos del mundo, y la sostenibilidad a través de las actividades en el entorno natural del centro. Estos valores no se trabajan de forma puntual, sino que atraviesan toda la programación.	SdA 1-15 (referentes de distintos géneros) SdA 5 y 13 (interculturalidad) SdA 8 y 12 (respeto y cuidado del entorno natural)

11. Conclusiones

Esta programación no ha sido concebida como un documento técnico que cumpla formalmente los requisitos curriculares, sino como una propuesta real orientada a un único propósito: ayudar al alumnado de 4º de Primaria a crecer como personas a

través del movimiento. Las Olimpiadas Irlandesas son el eje que da sentido a cada decisión pedagógica, convirtiendo cada sesión en una experiencia con significado propio.

El enfoque metodológico adoptado responde a la convicción de que el alumnado aprende mejor cuando se siente protagonista y cuando el error forma parte natural del proceso. La vinculación a referentes deportivos reales como Pau Gasol, Ana Peleteiro o Carolina Marín no es un recurso superficial, es una apuesta por mostrar que los valores trabajados en el aula tienen una conexión real en personas concretas que también los han vivido.

La implementación real de las quince situaciones de aprendizaje exigirá ajustes continuos en función de la respuesta del grupo, las condiciones del centro y los imprevistos propios de cualquier uso escolar, ya que esto es un punto de partida, no un guión cerrado.

En definitiva, este TFG es la síntesis de lo aprendido durante el grado, y a la vez, el punto de partida de lo que queda por aprender. Si consigue que un solo alumno o alumna descubra el placer de moverse, de superarse y de cooperar con sus compañeros, habrá cumplido su propósito.

12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Anthropic. (2026). Claude (versión Sonnet 4.6) [Modelo de lenguaje de inteligencia artificial]. Utilizado para la elaboración de pictogramas técnico. https://www.claude.ai

Comité Olímpico Español. (2024). Deportistas olímpicos españoles. Recuperado el 21 de mayo de 2026, de https://www.coe.es

Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid. (2022). Currículo de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid. https://www.comunidad.madrid/servicios/educacion/curriculo-educacion-primaria

Decreto 23/2023, de 22 de marzo, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid. (2023). Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, 71.

Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de Educación Primaria. (2022). Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, 170.

Delgado Noguera, M. A. (1991). Los estilos de enseñanza en la Educación Física. ICE Universidad de Granada.

Federación Española de Bádminton. (2025). Carolina Marín: palmarés y trayectoria deportiva. Recuperado el 21 de mayo de 2026, de https://www.fesba.com

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Paidós.

Kolb, D. A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice Hall.

Ley 2/2010, de 15 de junio, de Autoridad del Profesor de la Comunidad de Madrid. (2010). Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, 150.

Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales. (2018). Boletín Oficial del Estado, 294.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (2020). Boletín Oficial del Estado, 340.

Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y a la adolescencia frente a la violencia. (2021). Boletín Oficial del Estado, 134.

Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (2022). Enseñanzas mínimas de Educación Primaria (Real Decreto 157/2022). https://www.educacion.gob.es

OpenAI. (2026). ChatGPT (versión GPT-4o) [Modelo de lenguaje de inteligencia artificial]. Utilizado para la generación de la imagen de portada del presente trabajo. https://www.chatgpt.com

Orden 130/2023, de 23 de enero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades de la Comunidad de Madrid, por la que se regulan determinados

aspectos de organización, funcionamiento y evaluación. (2023). Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, 23.

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. (2022). Boletín Oficial del Estado, 52.

Real Decreto 696/1995, de 28 de abril, de ordenación de la educación de los alumnos con necesidades educativas especiales. (1995). Boletín Oficial del Estado, 131.

Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos. (2016). Diario Oficial de la Unión Europea, L 119.

13. ANEXO I: Desarrollo completo de la SdA 10

DEPORTES DE RAQUETA: CAROLINA MARÍN

13.1 Contextualización y justificación

La SdA 10 se desarrolla en el tercer trimestre del curso, dentro del bloque de cierre de las Olimpiadas Irlandesas. En este momento, el alumnado ya ha trabajado habilidades locomotrices, capacidades físicas y deportes colectivos, lo que proporciona una base motriz suficiente para abordar con garantías la iniciación a un deporte de raqueta individual.

Se elige el bádminton por tres razones. En primer lugar, su referente olímpico, Carolina Marín, campeona olímpica en Río 2016 y múltiple campeona del mundo, cuya historia de superación encaja plenamente con los valores de las Olimpiadas Irlandesas. En segundo lugar, sus características técnicas (coordinación óculo-manual, desplazamiento y anticipación) complementan los contenidos de trimestres anteriores. En tercer lugar, el formato 1 vs 1 permite que con 11 pistas simultáneas de 4x4 metros todo el alumnado esté en práctica motriz activa en todo momento.

13.2 Objetivos didácticos y su contribución a los objetivos de etapa y de programación

Los objetivos didácticos de esta SdA son:

- Conocer las reglas básicas del bádminton y aplicar los fundamentos técnicos elementales (golpeo, desplazamiento y posición de espera).
- Aplicar estrategias básicas de juego en situaciones de oposición 1vs1, anticipando la acción del adversario.
- Desarrollar la coordinación óculo-manual en situaciones de golpeo con raqueta, mejorando la precisión y el control.
- Gestionar las emociones ante situaciones de competición, aceptando los resultados con deportividad y respeto.
- Valorar el esfuerzo y la constancia a través de la figura de Carolina Marín como referente deportivo.

Estos objetivos contribuyen a los Objetivos de Etapa A (convivencia y valores), B (hábitos de trabajo y esfuerzo), D (respeto a las diferencias) y K (salud y educación física). Además, a los objetivos de la programación 1 (habilidades motrices), 2

(autonomía y toma de decisiones), 4 (respeto e inclusión), 6 (metodologías activas) y 7 (reflexión sobre el aprendizaje).

13.3 Competencias clave y específicas

Las competencias clave trabajadas son: CPSAA (autorregulación emocional ante la competición y aprendizaje entre iguales en la enseñanza recíproca), CC (valores de convivencia, deportividad y respeto al adversario), STEM (coordinación, precisión y toma de decisiones en situaciones de oposición).

Las competencias especificas del área implicadas son la CE2 (adaptación de habilidades motrices a la lógica interna del bádminton) y la CE3 (autorregulación e interacción en la práctica motriz con actitud empática y deportiva).

13.4 Contenidos y contenidos transversales

Los saberes básicos trabajados en esta SdA son:

- C. Resolución de problemas en situaciones motrices: toma de decisiones en situaciones de oposición, anticipación a las decisiones del adversario, coordinación óculo-manual con implemento (raqueta) y habilidades manipulativas con implemento.
- D. Autorregulación emocional e interacción social: gestión emocional ante situaciones de competición, concepto de deportividad y habilidades de retroalimentación entre iguales.

Los contenidos transversales trabajados son: la educación en valores (deportividad, respeto al adversario y juego limpio) y la competencia digital (uso del vídeo de Carolina Marín como recurso motivador en la sesión 1).

13.5 Metodología y recursos

Los estilos de enseñanza empleados son la asignación de tareas (sesiones 1, 2 y 3), la enseñanza recíproca (sesión 5), el descubrimiento guiado (sesión 4), y la autoevaluación (sesión 6), siguiendo la clasificación de Delgado Noguera (1991). La progresión de estilos responde a una lógica clara: mayor control docente en las sesiones iniciales de familiarización técnica y avance progresivo hacia estilos más autónomos y reflexivos.

Las metodologías activas presentes son el aprendizaje cooperativo (rally cooperativo en sesiones 2, 3 y 4, enseñanza recíproca en la sesión 5), el aprendizaje basado en retos (progresión de retos vinculados a Carolina Marín), la gamificación (torneo final y dinámica “rey de la pista” en sesiones 2, 3 y 4) y la reflexión sobre la acción (asambleas de cierre en todas las sesiones).

La progresión técnica está adaptada a las posibilidades reales del alumnado de 4º de Primaria, con escasa experiencia previa en bádminton. Sesión 1 (familiarización y saque), sesión 2 (forehand), sesión 3 (backhand), sesión 4 (lob e introducción a la táctica), sesión 5 (consolidación con enseñanza recíproca) y sesión 6 (torneo final). La dejada se introduce cómo ampliación en la sesión 4 para el alumnado con mayor dominio técnico, sin formar parte del contenido evaluable.

En cuanto a los recursos: 22 raquetas de bádminton en uso en las sesiones, ya que en el almacén hay depositadas más, por si ocurre algún inconveniente, y volantes. Pistas delimitadas de 4x4 y cuerdas a 1,5 metros como red. Conos y aros para los circuitos de calentamiento. Tarjetas de tareas con pictogramas técnicos, fichas de coevaluación y autoevaluación. Ordenador para la sesión 1.

13.6 Descripción de las sesiones

A continuación, se desarrollan de forma detallada las 6 sesiones de la SdA 10. Cada sesión tiene una duración de 50 minutos, distribuidos en tres bloques: calentamiento, parte principal y vuelta a la calma.

SdA 10. Deportes de raqueta: Carolina Marín Sesión 1: "Conocemos el bádminton y el saque" 50 minutos			
3.º Trimestre	**Sesión 1**	**4.º Primaria**	**22 alumnos/as**
Instalación:	Pabellón polideportivo cubierto	**Material:**	22 raquetas, volantes, cinta adhesiva (pistas 4×4 m), cuerdas a 1,5 m como red, proyector
Agrupamientos:	Individual en la familiarización. Parejas en la actividad final con red.	**Metodología:**	Asignación de tareas. Estrategia global.
Contenidos:	• Presentación del referente: Carolina Marín y su historia de superación. • Familiarización con la raqueta y el volante: agarre correcto y posición de espera. • El saque de frente: trayectoria baja y controlada sobre la red. • El saque cruzado: misma mecánica, dirección diagonal. • Primer contacto por parejas a ambos lados de la red: saque y respuesta libre.		
	ACTIVIDADES		**Tiempo**
CALENTAMIENTO	**1. Presentación de Carolina Marín:** El docente proyecta un breve vídeo de Carolina Marín en los JJ.OO. de Río 2016. Preguntas activadoras: ¿Cómo empieza cada punto? ¿Qué hace con la raqueta al inicio? Se introduce el saque como la acción que abre cada jugada.		**6'**
	2. Calentamiento locomotor con raqueta: Desplazamientos libres por el pabellón con raqueta en mano siguiendo las señales del docente: trotar, desplazamiento lateral, saltar, parar. El objetivo es familiarizarse con el implemento antes de la práctica técnica.		**4'**
PARTE	**3. Reto 1 — Golpeo libre individual:** El alumnado golpea el volante con la raqueta intentando mantenerlo en el aire el mayor tiempo posible. No hay técnica		**7'**

	aún: es puro descubrimiento. El docente observa y aprovecha para corregir el agarre de forma individual. Variante: Contar los golpes en voz alta. El alumno avanzado alterna golpes con mano dominante y no dominante.	
	4. Explicación y práctica del saque de frente: El docente explica y demuestra el saque de frente: sujetar el volante por las plumas, soltarlo y golpearlo con la raqueta de forma controlada para que pase justo por encima de la red de forma baja. El alumnado practica el saque hacia el espacio libre. Variante: El alumno avanzado practica intentando que el volante caiga en la zona de servicio contraria.	**7'**
	5. Explicación y práctica del saque cruzado: Misma mecánica que el saque de frente, pero dirigiendo el volante en diagonal. El alumnado practica ambos saques alternándolos: de frente y cruzado. Se trabaja la dirección intencional del golpe. Variante: El alumno avanzado elige qué tipo de saque hacer sin que el compañero sepa cuál viene.	**8'**
	6. Actividad — Saque y respuesta por parejas con red: Por parejas en pistas de 4×4 m con red a 1,5 m: uno saca (de frente o cruzado) y el otro intenta responder el volante manteniéndolo en juego. No se busca ganar un punto sino iniciar el intercambio. Primer contacto real a ambos lados de la red. Variante: El alumno con mayor dificultad practica el saque sin red primero para ganar confianza.	**10'**
VUELTA A LA CALMA	**7. Asamblea de cierre:** ¿Cuál de los dos saques ha resultado más difícil? ¿Qué ha cambiado cuando había un compañero al otro lado? El docente conecta con la siguiente sesión: "La próxima sesión aprenderemos el golpe de derechas, el más natural del bádminton."	**8'**

SdA 10. Deportes de raqueta: Carolina Marín. Sesión 2: “El forehand: el golpe de derechas” 50 minutos			
3.º Trimestre	**Sesión 2 / 6**	**4.º Primaria**	**20-22 alumnos/as**
Instalación:	Pabellón polideportivo cubierto	**Material:**	22 raquetas, volantes, conos, cinta adhesiva (pistas 4×4 m), cuerdas a 1,5 m
Agrupamientos:	Individual en la práctica técnica. Parejas en el rally y el mini-torneo.	**Metodología:**	Asignación de tareas. Estrategia global.
Contenidos:	• Forehand: golpe por el lado de la mano dominante, hombro girado, extensión del brazo y acompañamiento. • Repaso del saque de frente y cruzado. • Rally cooperativo sin red: mantener el volante en el aire por parejas con forehand. • Mini-torneo de cierre: rotación tipo "rey de la pista".		
ACTIVIDADES			**Tiempo**

CALENTAMIENTO	**1. Repaso del saque:** Por parejas, 4 minutos de práctica libre del saque de frente y cruzado. El docente circula recordando los puntos clave del agarre y la dirección intencional. Sirve de activación y conexión con la sesión anterior.	**5'**
	2. Movilidad articular con raqueta: Movilidad de muñeca, codo y hombro con raqueta en mano. Se incide especialmente en la articulación de muñeca, fundamental para el control del forehand.	**5'**
PARTE PRINCIPAL	**3. Explicación y demostración del forehand:** El docente explica y demuestra el forehand: golpe por el lado de la mano dominante, hombro girado hacia el volante, brazo extendido al impactar y acompañamiento del movimiento hasta el final. El alumnado practica el forehand contra la pared. Variante: El alumno avanzado marca una zona objetivo en la pared para trabajar la precisión.	**8'**
	4. Forehand en movimiento — desplazamiento y golpe: Desde el centro, desplazarse a un cono lateral, golpear el volante enviado por el compañero con forehand y volver al centro. El compañero actúa de lanzador. A la señal del docente se intercambian los roles. Se trabaja el desplazamiento previo al golpe. Variante: Añadir un segundo cono al otro lado para trabajar los desplazamientos en ambas direcciones.	**9'**
	5. Rally cooperativo con forehand: Por parejas, rally cooperativo intentando completar el mayor número de golpes seguidos usando el forehand. Cada pareja anota su récord. El docente circula ofreciendo retroalimentación: hombro girado, acompaña el movimiento. Variante: Reducir la distancia entre parejas para facilitar el intercambio al alumnado con mayor dificultad.	**9'**
	6. Mini-torneo — Rey de la pista: Partidos de 5 puntos en todas las pistas simultáneamente. Al terminar, el docente pita y todo el mundo rota hacia la derecha (el ganador sube de pista, el que pierde se queda). Dinámica rápida y ordenada que cierra la sesión aplicando lo aprendido.	**8'**
VUELTA A LA CALMA	**7. Cierre y metacognición:** ¿Qué ha funcionado para mantener el rally? El docente refuerza los puntos clave del forehand: hombro girado, extensión del brazo, acompañamiento. Avance: "La próxima sesión trabajaremos el golpe de revés, el que se ejecuta por el lado contrario a la mano dominante."	**6'**

SdA 10. Deportes de raqueta: Carolina Marín. Sesión 3: "El backhand y el rally con ambos golpes" 50 minutos			
3.º Trimestre	**Sesión 3**	**4.º Primaria**	**22 alumnos/as**
Instalación:	Pabellón polideportivo cubierto	**Material:**	22 raquetas, volantes, conos, cinta adhesiva (pistas 4×4 m), cuerdas a 1,5 m
Agrupamientos:	Individual en la práctica técnica. Parejas en el rally con red.	**Metodología:**	Asignación de tareas. Estrategia global.

Contenidos:	• Backhand: golpe por el lado no dominante, pulgar apoyado en el mango, giro del antebrazo. • Alternancia forehand y backhand según la trayectoria del volante. • Rally cooperativo con red usando ambos golpes. • Posición de espera tras cada golpe: volver al centro de la pista. • Mini-torneo de cierre.

	ACTIVIDADES	Tiempo
CALENTAMIENTO	**1. Pasillo de raquetas:** El grupo en dos filas enfrentadas. El primero de la fila recorre el pasillo botando el volante con la raqueta mientras los demás animan. Al llegar al final pasa la raqueta al siguiente. Activa la coordinación y genera cohesión de grupo.	**5'**
	2. Repaso del forehand contra la pared: 5 minutos de práctica individual del forehand para activar el golpe de la sesión anterior antes de introducir el backhand.	**5'**
PARTE PRINCIPAL	**3. Explicación y demostración del backhand:** El docente explica y demuestra el backhand: golpe por el lado no dominante, pulgar apoyado en el mango para dar estabilidad, giro del antebrazo al contactar con el volante. El alumnado practica el backhand contra la pared. Variante: El alumno avanzado practica el backhand en movimiento, desplazándose antes de golpear.	**8'**
	4. Alternancia forehand y backhand: El alumnado practica alternando forehand y backhand en la misma serie contra la pared: un golpe con cada lado de la raqueta. El objetivo es comenzar a diferenciar los dos tipos de golpe y elegir el correcto según la trayectoria del volante.	**9'**
	5. Rally cooperativo con red — forehand y backhand: Por parejas en pistas de 4×4 m con red a 1,5 m. Rally cooperativo intentando mantener el volante en juego usando tanto forehand como backhand según venga el volante. El docente insiste en la posición de espera: volver siempre al centro tras cada golpe. Variante: Bajar la red a 1 m y reducir el campo a 3×3 m para parejas con mayor dificultad.	**10'**
	6. Mini-torneo — Rey de la pista: Partidos de 5 puntos con rotación ordenada. El alumnado aplica de forma natural forehand y backhand según la situación de juego.	**8'**
VUELTA A LA CALMA	**7. Reflexión y cierre:** ¿Cuándo conviene usar el forehand y cuándo el backhand? El docente explica que la elección depende de dónde venga el volante, no de la preferencia del jugador. Avance: "La próxima sesión aprenderemos a mandar el volante al fondo de la pista del adversario."	**5'**

SdA 10. Deportes de raqueta: Carolina Marín. Sesión 4: “El lob: introducción y primeros partidos” 50 minutos			
3.º Trimestre	**Sesión 4**	**4.º Primaria**	**22 alumnos/as**

Instalación:	Pabellón polideportivo cubierto	**Material:**	22 raquetas, volantes, conos, cinta adhesiva (pistas 4×4 m), cuerdas a 1,5 m, ficha de registro de puntos
Agrupamientos:	Parejas en las actividades técnicas. 1 vs 1 en los partidos con rotación ordenada.	**Metodología:**	Descubrimiento guiado + Asignación de tareas. Estrategia global.
Contenidos:	• Lob: golpe alto y profundo que manda el volante al fondo de la pista contraria. • Lógica táctica básica: mandar el volante lejos del adversario. • Primer partido 1 vs 1 con reglas simplificadas. • Normas de deportividad: saludo al inicio y al final, aceptar el resultado sin discutir.		

	ACTIVIDADES	Tiempo
CALENTAMIENTO	**1. Calentamiento técnico por estaciones:** Cuatro estaciones de 2 minutos: 1) saque de frente y cruzado, 2) forehand contra la pared, 3) backhand contra la pared, 4) posición de espera y reacción a la señal del docente. Repaso de todos los golpes antes de introducir el lob.	**10'**
PARTE PRINCIPAL	**2. Explicación y práctica del lob:** El docente explica el lob: golpe alto que se ejecuta con forehand o backhand, impactando el volante cuando está bajo (cerca de la red) y enviándolo con trayectoria alta y larga hacia el fondo de la pista contraria. Objetivo táctico: hacer retroceder al adversario. El alumnado practica el lob por parejas. ★ Ampliación: Para el alumnado con mayor dominio técnico (especialmente quienes vienen del tenis o del pádel): introducción de la dejada, el golpe suave y corto que hace caer el volante cerca de la red contraria. Se trabaja como complemento táctico al lob: lob para hacer retroceder, dejada para acercar al adversario a la red. Variante: El alumno avanzado intenta que el volante caiga a menos de 50 cm de la línea del fondo.	**9'**
	3. Rally con lob — saque y lob: Por parejas en pistas de 4×4 m: A saca, B responde con lob, A devuelve con lob, y a partir del tercer golpe juego libre. La secuencia es sencilla y permite practicar el lob en un contexto real de intercambio. Se repite durante 7 minutos y se rota pareja. Variante: El alumnado con mayor dificultad puede responder el saque con un forehand normal si el lob no le sale todavía.	**9'**
	4. Primer partido 1 vs 1 con reglas simplificadas: El docente explica las reglas básicas: pista 4×4 m, red a 1,5 m, partidos a 7 puntos, sirve el que ganó el punto anterior. Norma de deportividad obligatoria: saludo al inicio y al final de cada partido. Partidos con rotación de rival cada partido. Variante: Campo 3×3 m para el alumnado con mayor dificultad técnica.	**10'**

	5. Reflexión táctica rápida: El docente pregunta: ¿dónde has mandado el volante para ganar el punto? El alumnado descubre por sí mismo la lógica del lob: si el adversario está cerca de la red, mándalo al fondo.	**2'**
VUELTA A LA CALMA	**6. Reflexión y cierre:** ¿Cuándo conviene usar el lob? El docente explica la lógica táctica básica: lob para hacer retroceder al adversario. Avance: "La próxima sesión practicaremos observando a nuestros compañeros para ayudarnos a mejorar mutuamente."	**10'**

SdA 10. Deportes de raqueta: Carolina Marín. Sesión 5: "Partido 1 vs 1 con enseñanza recíproca" 50 minutos			
3.º Trimestre	**Sesión 5**	**4.º Primaria**	**22 alumnos/as**
Instalación:	Pabellón polideportivo cubierto	**Material:**	22 raquetas, volantes, fichas de coevaluación, pistas 4×4 m
Agrupamientos:	Tríos: dos juegan, uno observa con ficha de coevaluación.	**Metodología:**	Enseñanza recíproca. Estrategia global.
Contenidos:	• Consolidación de todos los golpes trabajados: saque, forehand, backhand y lob. • Partido 1 vs 1 con aplicación autónoma de los golpes y normas de deportividad. • Retroalimentación técnica entre iguales mediante ficha de coevaluación. • Gestión emocional ante el resultado: ganar y perder con deportividad.		

	ACTIVIDADES	**Tiempo**
CALENTAMIENTO	**1. Circuito de activación:** Cuatro estaciones de 2 minutos en grupos de 4: 1) saque de frente y cruzado, 2) forehand y backhand alternos contra la pared, 3) lob por parejas desde posición de fondo, 4) posición de espera y reacción a la señal. Repaso de todos los golpes antes de la sesión de enseñanza recíproca.	**10'**
PARTE PRINCIPAL	**2. Explicación del rol de observador:** El docente explica la ficha de coevaluación. El observador del trío anota el nivel de logro de cada indicador técnico durante el partido y al finalizar comparte el feedback con cada jugador de forma constructiva: qué ha hecho bien y qué puede mejorar.	**5'**
	3. Torneo con enseñanza recíproca: Tríos en pistas de 4×4 m. Dos juegan partidos de 7 minutos y uno observa con la ficha. Al finalizar, el observador comparte sus anotaciones con cada jugador (2 min de feedback). Rotación de roles: tres rondas completas. Variante: El observador con mayor nivel añade un consejo táctico escrito personalizado en la ficha.	**27'**

VUELTA A LA CALMA	**4. Reflexión sobre la enseñanza recíproca:** ¿Es más difícil jugar o observar? ¿Qué habéis aprendido viendo a vuestros compañeros que no sabíais de vosotros mismos? El docente conecta con el papel de los entrenadores en el deporte profesional y con Carolina Marín.	**8'**

SdA 10. Deportes de raqueta: Carolina Marín. Sesión 6: "Torneo final y autoevaluación" 50 minutos			
3.º Trimestre	**Sesión 6**	**4.º Primaria**	**22 alumnos/as**
Instalación:	Pabellón polideportivo cubierto	**Material:**	22 raquetas, volantes, fichas de autoevaluación, pistas 4×4 m
Agrupamientos:	1 vs 1 en el torneo. Grupo completo para el cierre.	**Metodología:**	Asignación de tareas + Autoevaluación. Estrategia global.
Contenidos:	• Aplicación autónoma de todos los golpes dominados: saque, forehand, backhand y lob. • Toma de decisiones básica: elegir el golpe adecuado según la situación de juego. • Aplicación autónoma de las normas de deportividad aprendidas. • Autoevaluación de la progresión técnica y actitudinal a lo largo de las 6 sesiones. • Reflexión final sobre los valores de Carolina Marín.		

	ACTIVIDADES	**Tiempo**
CALENTAMIENTO	**1. Saludo olímpico:** Todo el grupo en círculo. El docente recuerda los valores trabajados: esfuerzo, respeto, superación. Cada alumno nombra en voz alta un valor que haya practicado durante la SdA.	**5'**
	2. Calentamiento técnico libre: 5 minutos de práctica libre por parejas. El alumnado repasa libremente los golpes que quiere afinar antes del torneo final: saque, forehand, backhand o lob.	**5'**
PARTE PRINCIPAL	**3. Torneo final:** Partidos de 5 minutos con rotación tipo "rey de la pista". El alumnado aplica de forma autónoma todos los golpes que ha consolidado a lo largo de la SdA y las normas de deportividad. El docente observa y completa la rúbrica de ejecución técnico-táctica y la escala de deportividad para cada alumno. Variante: El docente asigna los últimos dos partidos entre rivales de nivel similar para garantizar la evaluación en condiciones equilibradas.	**22'**
	4. Autoevaluación individual: El alumnado completa la ficha de autoevaluación reflexionando sobre su progresión técnica (saque, forehand, backhand, lob) y actitudinal (deportividad, esfuerzo, compañerismo) a lo largo de las 6 sesiones. El docente recoge las fichas.	**8'**
VUELTA A LA CALMA	**5. Debate final y cierre de la SdA:** ¿Si Carolina Marín hubiera visto estas 6 sesiones, qué habría destacado de vosotros? El alumnado reflexiona en voz alta. El docente cierra valorando el esfuerzo del grupo, la progresión técnica conseguida y el legado de la campeona: constancia, respeto y superación personal.	**10'**

13.7 Evaluación

La evaluación de la SdA 10 se articula en torno a dos criterios de evaluación. El CE 2.2, centrado en la adaptación técnico-táctica al bádminton, y el CE 3.2, centrado en la deportividad y la autorregulación emocional en contextos de competición. Para cada criterio se especifica qué evalúa, en qué sesiones y actividades se prepara al alumnado para ser evaluado y en qué momento se realiza la evaluación formal.

Criterio	Qué evalúa	Sesiones de preparación	Sesión de evaluación formal	% Calificación
2.2	Adoptar decisiones en situaciones de oposición 1 vs 1: técnica de golpeo (saque, forehand, backhand, lob), desplazamiento y toma de decisiones táctica.	S1 (saque de frente y cruzado) S2 (forehand) S3 (backhand + rally con red) S4 (lob + primeros partidos) S5 (consolidación recíproca)	Sesión 6 — Torneo final Instrumento: Rúbrica de ejecución técnico-táctica (puntuación directa)	**50%**
3.2	Respetar las normas, las reglas de juego y a los adversarios, actuando desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio.	S1-S3 (hábito de saludo y respeto) S4 (normas en partido formal) S5 (observación entre iguales)	Sesiones 5 y 6 Instrumento: Escala de observación de deportividad (puntuación directa)	**50%**

Criterio de evaluación 2.2

"Adoptar decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales o grupales de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación."

Este criterio evalúa la ejecución técnica de los golpes fundamentales del bádminton (saque, forehand, backhand y lob), el desplazamiento hacia el volante y la vuelta al centro de la pista, y la toma de decisiones tácticas básica en función de la posición del adversario. La dejada no forma parte de los contenidos evaluables, ya que se introduce cómo ampliación para el alumnado de mayor dominio técnico previo.

Sesión	Actividad de referencia	Contenido técnico trabajado	Relación con la evaluación final
S6	Torneo final	Aplicación autónoma de todos los golpes: saque, forehand, backhand y lob. Toma de decisiones táctica en situación de partido real sin guía del docente.	El docente completa la rúbrica de ejecución técnico-táctica observando a cada alumno durante el torneo final.

Instrumento de evaluación: Rúbrica de ejecución técnico-táctica. (Sesión 6)

Dimensión	Excelente	Bien	En proceso	Inicio
Posición y desplazamiento	Se desplaza al volante antes de golpear y vuelve al centro tras cada golpe con consistencia. 1,5 pts	Se desplaza con frecuencia y regresa al centro en la mayoría de los golpes. 1,0 pts	Se desplaza de forma irregular; en ocasiones espera el volante sin moverse. 0,5 pts	Raramente se desplaza; espera el volante en el mismo sitio. 0 pts
Técnica de golpeo	Golpea con el centro de la raqueta controlando dirección y potencia con consistencia. 1,5 pts	Golpea con el centro con buen control, con algún fallo puntual de dirección. 1,0 pts	Golpea con el centro de forma irregular; escaso control de la dirección. 0,5 pts	Golpea con cualquier parte de la raqueta sin control. 0 pts
Toma de decisiones	Anticipa la posición del adversario y elige con criterio la zona de golpeo en la mayoría de situaciones. 1,0 pts	Elige la zona de golpeo con criterio en buena parte de las situaciones. 0,75 pts	La toma de decisiones es reactiva; golpea sin criterio táctico claro. 0,5 pts	No hay evidencia de toma de decisiones táctica. 0 pts
Deportividad	Saluda, acepta todos los puntos sin discutir y muestra respeto	Saluda y acepta los puntos; puntualmente muestra algún	Acepta los puntos con dificultad; alguna queja sin llegar al conflicto.	Discute los puntos o no saluda; actitud poco deportiva. 0 pts

	constante al adversario. 1,0 pts	desacuerdo leve. 0,75 pts	0,5 pts	
PUNTUACIÓN MÁXIMA TOTAL	**5,0 puntos**	**3,5 puntos**	**2,0 puntos**	**0 puntos**

Criterio de evaluación 3.2

"Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego, a los adversarios, compañeros, árbitros, espectadores y profesores y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, valorando la aportación de los participantes."

En el contexto de la SdA, este criterio se concreta en las siguientes conductas observables durante los partidos. Se trabaja como hábito desde la sesión 1 y se evalúa en las sesiones 5 y 6.

Sesión	Actividad de referencia	Contenido actitudinal trabajado	Relación con la evaluación formal
S5	**Torneo con enseñanza recíproca.** **PREPARACIÓN Y EVALUACIÓN PARCIAL**	El observador del trío anota las conductas de deportividad de cada jugador usando la ficha de coevaluación. El alumnado toma conciencia de sus propias conductas al recibir el feedback del compañero.	La sesión 5 es a la vez preparación y primera evaluación parcial del CE 3.2. El feedback del observador permite al alumnado mejorar sus conductas de deportividad antes de la evaluación formal de la sesión 6.
S6	**Torneo final.** **EVALUACIÓN FORMAL del CE 3.2**	El docente completa la escala de observación de deportividad para cada alumno durante los partidos del torneo final. El alumnado aplica de forma autónoma todas las normas trabajadas.	La evaluación formal del CE 3.2 se realiza observando a cada alumno en sus partidos. La escala de 5 indicadores con puntuación directa garantiza la objetividad de la valoración.

Instrumento 2: Escala de observación de deportividad. (Sesión 5 y 6)

Nombre del alumno/a: _____ Fecha: _____

Indicador	Máx. puntos	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca	Observaciones
Saluda al adversario al inicio y al final del encuentro.	**1,00**	**1,00**	0,75	0,50	0,25	0	
Acepta los puntos del adversario sin discutir.	**1,00**	**1,00**	0,75	0,50	0,25	0	
Reconoce sus propios errores y los acepta sin excusas.	**1,00**	**1,00**	0,75	0,50	0,25	0	
Trata al adversario con respeto durante todo el partido.	**1,00**	**1,00**	0,75	0,50	0,25	0	
Muestra actitud positiva ante el resultado, gane o pierda.	**1,00**	**1,00**	0,75	0,50	0,25	0	
PUNTUACIÓN MÁXIMA TOTAL	**5,00**	**5,00**	**3,75**	**2,50**	**1,25**	**0**	

13.8 Atención a las diferencias individuales del alumnado

La siguiente tabla recoge la aplicación de los principios del DUA en esta SdA.

Principio DUA	Medida en la SdA 10	Perfil beneficiado
Múltiples formas de representación	Cada reto se presenta de forma oral y con demostración práctica del docente. Las tarjetas de tarea con pictogramas técnicos facilitan el acceso a la información sin depender exclusivamente del canal verbal.	Alumnado con dificultades de comprensión o diversidad cultural.
Múltiples formas de acción y expresión	Los retos tienen variantes de menos dificultad (campo más pequeño, red más baja) y mayor dificultad (normas técnicas adicionales, rol de tutor en la enseñanza recíproca).	Alumnado con dificultades motrices (refuerzo) y altas capacidades (ampliación).
Múltiples formas de implicación	La narrativa de Carolina Marín y el formato del torneo gamificado mantienen la motivación de todo alumnado independientemente de	Todo el alumnado, especialmente el de menor motivación hacia la práctica motriz.

Principio DUA	Medida en la SdA 10	Perfil beneficiado
	su nivel técnico. El registro de récords personales refuerza la motivación por la mejora propia	

Las actividades de refuerzo y ampliación se recogen en el apartado 8.2. El alumnado con dificultades motrices trabaja en campo reducido (3x3) con red más baja, mientras que el alumnado con altas capacidades asume el rol de tutor en la enseñanza recíproca y recibe retos tácticos adicionales.

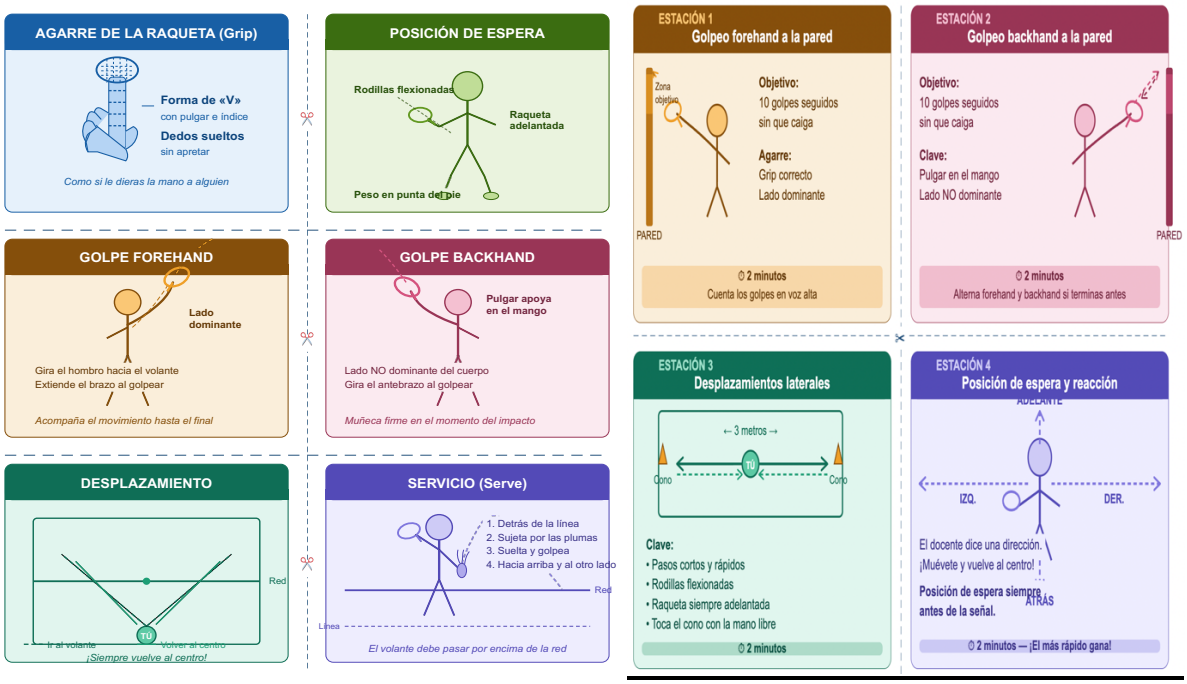
13.9 Conclusión

La SdA 10 representa, dentro de las Olimpiadas Irlandesas, un momento de síntesis entre la competición individual y los valores colectivos. El bádminton es aparentemente un deporte individual, pero su práctica en el aula se convierte en un espacio de aprendizaje social, donde el alumnado aprende a ganar y a perder, a observar y ser observado, a dar retroalimentación y a recibirla. La progresión entre sesiones, de la familiarización técnica al torneo con autoevaluación, garantiza que ningún alumnado llegue desbordado a la sesión final. Carolina Marín no es solo una excusa narrativa, es el espejo en el que el alumnado puede verse a sí mismo cuando elige esforzarse, caerse y volver a levantarse.

13.10 Recursos elaborados

A continuación, se presentan los recursos elaborados específicamente para el desarrollo de la SdA 10. Cada recurso está vinculado a las sesiones en las que se utiliza y ha sido diseñado para facilitar la práctica autónoma del alumnado y el registro sistemático del aprendizaje.

Recurso 1: Tarjetas con pictogramas técnicos y calentamiento.



Imágenes generadas con Claude de Anthropic.

Recursos 2: Ficha de registro personal de marcas

PARTE 1 (Nº DE GOLPES SEGUIDOS CONTRA LA PARED)

Sesión	Intento 1	Intento 2	Intento 3	Récord personal
1				
2				

PARTE 2 (Nº DE INTERCAMBIOS SEGUIIDOS CON RED)

Sesión	Pareja	Récord de rally	Observaciones
2			
3			

Recurso 3: Ficha de registro de puntos del partido

Jugador/a 1:		**Jugador/a 2:**	
Sesión:		**Fecha:**	

MARCADOR DE PARTIDOS

Jugador/a 1 O 2	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Ganador/a
Partido 1								
Partido 2								
Partido 3								
Partido 4								

VALORACIÓN RÁPIDA DE DEPORTIVIDAD

Indicador de deportividad	Jugador/a 1	Jugador/a 2	Observaciones
¿Ha saludado al inicio y al final?	☐ Sí ☐ No	☐ Sí ☐ No	
¿Ha aceptado los puntos sin discutir?	☐ Sí ☐ No	☐ Sí ☐ No	
¿Ha mostrado respeto al adversario?	☐ Sí ☐ No	☐ Sí ☐ No	

Recurso 4: Ficha de coevaluación

El observador del trío anota el nivel de logro de cada indicador técnico y completa el feedback escrito al finalizar el partido.

Indicador a observar	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca	Comentario para tu compañero/a
Se coloca en posición de espera antes de cada golpe.						
Golpea el volante con el centro de la raqueta.						
Se desplaza hacia el volante antes de golpear.						
Vuelve al centro de la pista tras cada golpe.						
Acepta el resultado de los puntos con deportividad.						
Saluda al adversario al inicio y al final del partido.						
Lo que más me ha gustado de tu juego: _____						

Indicador a observar	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca	Comentario para tu compañero/a
Un consejo para mejorar: _____						

Recurso 5: Ficha de autoevaluación del alumnado

El alumno reflexiona sobre su progresión técnica y actitudinal a lo largo de las seis sesiones. El docente la pondera junto con su observación directa para la calificación del C.E. 2.2.

Reflexiona sobre tu proceso en la SdA 10	Sí (1,00)	A medias (0,50)	No (0)
He mejorado mi técnica de golpeo (agarre, posición de espera) a lo largo de las sesiones.	☐	☐	☐
He sido capaz de mantener el volante en el aire en el rally cooperativo.	☐	☐	☐
He aplicado estrategias básicas de juego en los partidos 1 vs 1.	☐	☐	☐
He aceptado los resultados de los partidos con deportividad y respeto.	☐	☐	☐
He dado retroalimentación útil a mi compañero/a en la sesión de enseñanza recíproca.	☐	☐	☐
¿Qué es lo que más te ha gustado de esta SdA? R: _____			
¿Qué mejorarías de tu participación en las sesiones? R: _____			
¿Qué valor de Carolina Marín crees que has practicado tú también? R: _____			

14. ANEXO II

Situaciones de aprendizaje y objetivos de la programación

La siguiente tabla muestra qué objetivos didácticos de la programación se trabajan en cada situación de aprendizaje, permitiendo verificar la cobertura de todos los objetivos a lo largo del curso.

SdA	Título	Obj. 1	Obj. 2	Obj. 3	Obj. 4	Obj. 5	Obj. 6	Obj. 7
1	El equilibrio del Olimpo con Ray Zapata	X	X				X	X
2	A toda velocidad con Usain Bolt	X	X		X		X	
3	El vuelo de Ana Peleteiro	X	X		X	X	X	X
4	El templo de la fuerza de Lydia Valentín	X	X	X	X		X	X
5	Juegos de siempre				X	X	X	X
6	Triple equipo con Pau Gasol		X		X	X	X	
7	Ritmo y expresión: coreografías				X	X	X	X
8	Aventura en las Irlandesas			X	X	X	X	
9	Maratón: el valor del esfuerzo	X	X			X		X
10	Deportes de raqueta: Carolina Marín	X	X		X		X	
11	Hábitos de campeón: nutrición e higiene			X			X	X
12	Orientación en las Irlandesas		X	X		X	X	
13	Mundo de juegos: culturas del mundo				X	X	X	X
14	Fútbol e inclusión: deporte para todos				X	X	X	X
15	Gala olímpica final				X	X	X	X

Situaciones de aprendizaje y competencias específicas

La siguiente tabla recoge las competencias específicas del área de Educación Física que se desarrollan en cada situación de aprendizaje distribuidas a lo largo del curso.

SdA	Título	CE1	CE2	CE3	CE4	CE5
1	El equilibrio del Olimpo con Ray Zapata		X	X		
2	A toda velocidad con Usain Bolt		X	X		
3	El vuelo de Ana Peleteiro		X	X	X	
4	El templo de la fuerza de Lydia Valentín	X	X			
5	Juegos de siempre			X	X	
6	Triple equipo con Pau Gasol		X	X	X	

7	Ritmo y expresión: coreografías			**X**	**X**	
8	Aventura en las Irlandesas	**X**				**X**
9	Maratón: el valor del esfuerzo	**X**	**X**		**X**	
10	Deportes de raqueta: Carolina Marín		**X**	**X**		
11	Hábitos de campeón: nutrición e higiene	**X**				
12	Orientación en las Irlandesas		**X**			**X**
13	Mundo de juegos: culturas del mundo			**X**	**X**	
14	Fútbol e inclusión: deporte para todos	**X**		**X**	**X**	
15	Gala olímpica final			**X**	**X**	

Situaciones de aprendizaje y saberes básicos

La siguiente tabla muestra los saberes básicos que se trabajan en cada situación de aprendizaje.

SdA	A.1	A.2	A.3	B.1	B.2	B.3	B.4	B.5	C.1	C.2	C.3	C.4	C.5	D.1	D.2	D.3	D.4	E.1	E.2	E.3	E.4	E.5	F1	F2	F3	F4	F5	F6
1									X		X		X									X						
2									X	X	X		X									X						
3									X	X	X		X									X						
4	X					X	X		X	X																		
5															X	X		X				X						
6												X	X		X	X	X					X						
7		X												X					X	X								
8						X	X																X	X	X	X		
9	X									X	X											X						
10												X	X	X		X												
11	X	X	X		X																							
12												X											X	X	X	X	X	
13															X		X	X				X						
14			X												X	X	X					X						
15														X	X			X	X	X								