



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

TRABAJO FIN DE GRADO

Programación Didáctica

Doble Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte y en
Educación Primaria con mención en lengua extranjera: inglés y mención
en Educación Física

Alumna: Celia Recio Ochovo

Profesor: Alberto Carrasco Expósito

Curso: 2022 – 2023

Fecha: 24 de Abril de 2023



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI ICADE CIHS

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE
EDUCACIÓN FÍSICA PARA
QUINTO DE PRIMARIA**



Alumna: Celia Recio Ochovo

Profesor: Alberto Carrasco Expósito

Curso: 2022 – 2023

Fecha: 24 de Abril de 2023

ÍNDICE

1. Resumen/Abstract.....	7
2. Introducción.....	9
3. Fundamentación teórico – normativa de la programación.....	10
4. Contextualización.....	13
4.1. Grupo al que va dirigida la propuesta.	15
4.2. Planes y proyectos del colegio.	15
4.3. Equipo docente en la etapa de Primaria.....	17
5. Objetivos.....	19
5.1. Objetivos didácticos de la programación	20
6. Competencias.....	22
7. Contenidos.....	24
7.1. Secuenciación de contenidos	25
7.1.1. El deporte, la salud y yo.....	27
7.1.2. ¿Cómo me muevo? - Desplazamientos.	28
7.1.3. Me protejo en el deporte.	29
7.1.4. ¿De qué soy capaz?	30
7.1.5. Lo que hago con el balón. Balonmano.....	31
7.1.6. Primero lo primero.....	33
7.1.7. ¿A qué jugaban mis padres?	34
7.1.8. Mi mente, mis emociones.....	35
7.1.9. Me muevo y me expreso	37
7.1.10. Bailando por el mundo	39
7.1.11. Todos somos iguales y jugamos correctamente.	41
7.1.12. ¡Somos olímpicos!.....	43

7.1.13. Como Stefy Navarro y Antonio Mojonero (Shifer).....	45
7.1.14. Mi entorno y yo.....	46
7.1.15. Me muevo por la ciudad.....	48
8. Metodología	49
8.1. Metodología de la Investigación.	49
8.2. Aprendizaje Basado en Proyectos.....	50
8.3. Aprendizaje Basado en Retos.	51
8.4. Gamificación.....	52
9. Evaluación	54
10. Atención a la diversidad	59
11. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes	62
12. Desarrollo de la Unidad Didáctica	64
12.1. Contextualización.	64
12.2. Metodología y recursos.	65
12.3. Descripción de las sesiones.	67
12.4. Evaluación.....	78
12.5. Recursos elaborados.....	79
13. Conclusiones	80
14. Bibliografía y webgrafía	82
15. Anexos	85

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Interdisciplinariedad y relación de las áreas con las Unidades Didácticas	12
Figura 2: Organigrama en la etapa de Primaria	18
Figura 3: Reparto de Unidades Didácticas en el primer trimestre	25
Figura 4: Reparto de Unidades Didácticas en el segundo trimestre	25
Figura 5: Reparto de Unidades Didácticas en el tercer trimestre	26
Figura 6: Reparto de metodologías en las Unidades Didácticas	49

1. Resumen/Abstract.

Resumen:

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) es la muestra de los conocimientos y valores aprendidos durante mis cinco años de formación. En concreto, es una Programación Didáctica de Educación Física para el curso de 5º de Primaria. En él se describen los objetivos, las competencias, los contenidos, las metodologías y la evaluación de quince unidades didácticas repartidas en tres trimestres.

El objetivo principal de esta propuesta es el desarrollo integral del alumnado a partir del movimiento, la reflexión y las relaciones sociales, buscando el gusto por la práctica deportiva y los estilos de vida saludables, así como una buena salud física y mental.

La metodología principal de esta programación es la Metodología de la Investigación, una metodología que impulsa el desarrollo del pensamiento crítico, de la capacidad de investigación y de competencias transversales (como por ejemplo la Competencia Digital o la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender).

Por último, mencionar que la propuesta ha sido diseñada en un contexto de centro educativo concreto, pero podría llevarse a cabo en cualquier otro centro con las adaptaciones pertinentes.

Palabras clave: 5º Primaria, Educación Física, Metodología de la Investigación y Programación Didáctica.

Abstract:

This Final Degree Project (FDP) is the sample of the knowledge and values learned during my five years of education. Specifically, it is a Didactic Programming of Physical Education for the 5th grade of Primary School. It describes the objectives, competencies, contents, methodologies, and evaluation of fifteen teaching units divided into three terms.

The main objective of this proposal is the integral development of students through movement, reflection, and social relationships, seeking pleasure for sports practice and healthy lifestyles, as well as good physical and mental health.

The main methodology of this programming is the Research Methodology, which promotes the development of critical thinking, research skills, and cross – cutting competencies (such as Digital Competence or Personal, Social, and Learning to Learn Competence).

Finally, it is worth mentioning that the proposal has been designed in a specific educational context, but it could be carried out in any other center with the pertinent adaptations.

Keywords: 5th Grade of Primary School, Physical Education, Research Methodology, and Didactic Programming.

2. Introducción.

Mi gusto y pasión por los deportes y la educación ha sido desde siempre y, aunque a medida que iba creciendo fui cambiando la decisión de qué estudiar, acabé estudiando mi primera opción: deporte y educación. Es por esto por lo que desde un primer momento tenía muy claro que mi Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG) para Educación Primaria iba a ser una programación didáctica de Educación Física.

Esta programación didáctica está destinada al curso de 5º de primaria, un grupo con 28 alumnos. He seleccionado este curso porque durante mis periodos de prácticas ha sido donde más he trabajado, más cómoda me he sentido y más sesiones he diseñado.

En este TFG está explicada la fundamentación teórico – normativa (ley educativa vigente), la contextualización del centro educativo, los objetivos, competencias y contenidos, al igual que las metodologías utilizadas, la evaluación y la atención a la diversidad. Además, al final del documento, como anexo, se presenta el desarrollo completo de una unidad didáctica, en este caso he seleccionado la unidad didáctica 10: “Bailando por el mundo”.

3. Fundamentación teórico – normativa de la programación.

Las leyes educativas han variado mucho a lo largo de la historia, sobre todo estos últimos años. La ley educativa actual y sobre la que se fundamenta este TFG es la LOMLOE, aprobada el 29 de diciembre de 2020 bajo el nombre de Ley Orgánica 3/2020, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, que afecta a todos los niveles no universitarios, incluyendo el acceso y la admisión a la universidad. Esta ley deroga la LOMCE (ley educativa del 2013) e introduce modificaciones importantes en la LOE (ley vigente desde 2006). Las nuevas medidas se han ido aplicando progresivamente, por eso en el curso 2022 – 2023 se han aplicado los cambios en los cursos impares y en el curso 2023 – 2024 se aplicarán al resto de cursos, completando así la implementación total de la nueva ley (Ministerio de Educación y Formación Profesional, s.f.).

El centro educativo seleccionado para el desarrollo de la programación didáctica se encuentra en la Comunidad de Madrid, por lo que la información de los objetivos, las competencias, los bloques de contenidos, los criterios de evaluación y saberes básicos la he recopilado tanto del Real Decreto 157/2022 (de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria) como del Decreto 61/2022 (de 13 de julio, del Congreso de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria).

Tal y como se concreta en la introducción del RD 157/2022, el sistema educativo actual está adaptado a *“los retos y desafíos del siglo XXI, de acuerdo con los objetivos fijados por la Unión Europea (UE) y la UNESCO para la década 2020 – 2030”* (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022). Entre estos objetivos se encuentran los fijados en la Agenda 2030 de los ODS (Objetivos de Desarrollo

Sostenible) y sobre los que está diseñada esta programación didáctica, en concreto y con más relevancia, en el ODS4: Educación de Calidad. Los objetivos de este ODS se podrían resumir en lo siguiente: *“garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos”*. (Gámez, 2022). Dentro del ODS4, una de las metas más relevantes es la meta 4.7, que dice lo siguiente:

“de aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible”.

Un aspecto en el que también se hace hincapié en esta programación didáctica es la *“Interdisciplinariedad”*. Actualmente vivimos en un mundo global en el que todo está relacionado con todo de una manera u otra, por lo que ¿por qué dejar de lado las áreas del currículo y no conectarlas entre sí? La interdisciplinariedad consiste en la integración de diferentes áreas curriculares para abordar los contenidos, promoviendo una relación entre esas áreas para un aprendizaje significativo por parte de los alumnos (Castañer y Trigo, 1998). El uso de la interdisciplinariedad en la programación didáctica tiene un por qué, reflejado en las siguientes ventajas propuestas por (Bell, Orozco y Lema, 2022):

- Aseguramiento del uso activo de las TIC como tecnologías para el aprendizaje.

- Integralidad en el estudio de nuevos contenidos y el enriquecimiento de las posibilidades para su vinculación con la vida.
- Incremento de la motivación y la activación del proceso cognitivo de los estudiantes.
- Optimización del aprovechamiento del tiempo, evitando la reiteración innecesaria de contenidos.
- Fomento de la preparación de los futuros profesionales para el trabajo en equipo.
- Posibilidad de trabajar en la búsqueda de soluciones a nuevos problemas a partir de la contribución de diferentes disciplinas.
- Riqueza del abordaje interdisciplinar, completo por su contenido y volumen que el contenido disciplinar.

Es por estas razones por las que esta programación didáctica implementa la interdisciplinariedad del área de Educación Física con otras áreas, como se verá en el planteamiento de las unidades didácticas (Fig. 1).



Figura 1: Interdisciplinariedad y relación de las áreas con las Unidades Didácticas.

4. Contextualización.

El Centro Educativo seleccionado para el desarrollo de la programación didáctica presentada en este TFG es el Colegio Samer Calasanz (Valdemoro).

(Así somos, s.f.) El Colegio Sámer Calasanz es un colegio privado – concertado ubicado en Valdemoro, una ciudad del sur de la Comunidad de Madrid. Es una empresa familiar fundada en el año 1976 y actualmente imparten clases desde Infantil hasta Bachillerato. Tanto Primaria como Secundaria es concertado, pero Infantil y Bachillerato son privadas. En las etapas de Infantil y Primaria hay una rama por curso, con clases de entre 25 y 30 alumnos. En las etapas de Secundaria y Bachillerato, hay dos ramas por curso, divididas por modalidades a partir de 3º de la ESO (Ciencias y Tecnología o Humanidades y Ciencias Sociales).

El horario de las clases en Infantil y Primaria es de 09:00 a 13:00 y de 15:00 a 17:00, teniendo un recreo de 11:30 a 12:00 y una parada de comida de 13:00 a 15:00. Por otro lado, los alumnos de 1º y 2º de ESO tienen clases de 08:00 a 12:30 y de 14:30 a 16:30, con el recreo de 11:00 a 11:30 y la comida de 12:30 a 14:30. Finalmente, los alumnos de 3º ESO hasta 2º Bachillerato tienen clase de 08:00 a 14:30 con un recreo de media hora y otro de quince minutos. Debido al Covid – 19, se reajustaron los horarios para adaptar las salidas a los recreos y comedor evitando aglomeraciones.

El colegio ofrece servicio de comedor, horario ampliado por la mañana y extraescolares durante una de las horas de la comida o de 17:00 a 18:00. Estas extraescolares salen adelante gracias a los estudios que se realizan a principio de curso, haciendo que surjan algunas como baloncesto, fútbol, grupo de teatro o coro,

con participaciones en concursos y competiciones municipales y autonómicas. Las actividades de deporte están dirigidas por uno de los profesores de Educación Física; las de coro, por el profesor de música; y el grupo de teatro, por la profesora de Lengua y Literatura. Algunas de estas actividades extraescolares están dirigidas para una etapa concreta, por ejemplo: teatro para los alumnos de Secundaria y deportes para los alumnos de Primaria. Esto es por el horario que tiene cada etapa y las competencias de los alumnos. Aunque los alumnos de Primaria no tengan extraescolar de teatro, para final de curso se prepara una obra musical en la que participa todo el colegio.

Las instalaciones del centro, a diferencia de otros centros, no son tan grandes ni numerosas. Tiene dos edificios (uno para Infantil, Primaria y 1º y 2º de la ESO, y otro para 3º y 4º de la ESO y Bachillerato), un comedor, un pequeño gimnasio, dos pequeños patios con arena para los alumnos de Infantil y dos pistas (una de baloncesto y otra de fútbol) para el resto del colegio. En años anteriores, en algunos cursos de Primaria, se impartía como parte de la asignatura de Educación Física clases de natación en la piscina municipal, localizada cerca del centro escolar. Este año, después de haber tenido que cancelar las clases de natación por la pandemia, se han retomado las clases de natación en el curso de 6º de Primaria. Además, tanto dentro como fuera del centro, se realizan diferentes actividades para complementar la educación de los alumnos: excursiones a La Pedriza, salidas en bicicleta, salidas al teatro, grupo de teatro, coro, grupo de debate (en el que yo participé) o jornadas culturales con actividades en el centro organizadas por los propios alumnos (por ejemplo: Carnaval o el Día del Libro). Estas actividades vienen acompañadas de una gran implicación tanto por parte de los alumnos como por parte de los profesores, intentando que todo el mundo aprenda y disfrute de ellas.

4.1. Grupo al que va dirigida la propuesta.

El grupo al que va dirigida la propuesta es una clase de 5º de Primaria en la que no hay alumnos repetidores, por lo que todos tienen la misma edad (entre 9 y 10 años). Es un grupo en el que no ha habido nuevas incorporaciones desde que se creó en 1º de primaria, por lo que los vínculos creados entre los alumnos son bastante fuertes y se conocen entre ellos. Tienen la confianza suficiente para trabajar en grupo con cualquier compañero de clase y la capacidad de solucionar cualquier problema que pueda surgir en el aula.

A nivel de aprendizaje, es un grupo diverso en el que hay grupos de alumnos que tienen una mayor capacidad y habilidad para áreas como las matemáticas y las ciencias naturales, otro grupo en el área de lengua e idiomas y otro grupo en el área de música y educación física. Esto hace que se complementen entre ellos y se ayuden para superar las asignaturas.

La convivencia en el aula y en los recreos son aspectos relevantes en el ámbito educativo. En el caso del grupo de la propuesta, la relación que existe entre los alumnos es muy buena y la cantidad de conflictos que puedan surgir entre ellos o con otras clases, es muy baja. A la hora de relacionarse entre ellos, se aprecian pocos grupos diferenciados, es decir, todo el grupo de clase suele jugar en conjunto, aunque hay ocasiones en las que algún grupo más reducido se queda a parte hablando tranquilamente.

4.2. Planes y proyectos del colegio.

Plan de fomento de la lectura

En el centro educativo se apuesta por el fomento de la lectura en todas las etapas educativas. En el caso de la Etapa de Primaria e Infantil, se ha creado un programa

de padrinos en el que los alumnos de 5º y 6º de primaria acompañan durante una hora a la semana a los alumnos de tercer ciclo de infantil (5 años) para la lectura de cuentos y creación de microcuentos. Durante esa hora semanal, los mayores junto con los pequeños leen cuentos que eligen, pasan tiempo juntos leyendo o creando microcuentos en los que el mayor escribe y el pequeño dibuja la historia. Estas creaciones se exponen en la biblioteca de aula de los más pequeños para que puedan disfrutar también de la lectura de sus propias creaciones.

Para el desarrollo de este plan del centro, las tutoras de 5 años y de 5º y 6º de primaria han tenido que ponerse de acuerdo sobre la organización de los padrinos y las actividades que se van a realizar, poniendo siempre a la jefa de estudios de primaria y de infantil al corriente.

Plan de desarrollo de las TIC y la Competencia Digital

En el centro educativo se apuesta por el desarrollo de las TIC y la Competencia Digital tanto en los alumnos como en los profesores. Por un lado, el centro posee unos *Chromebook* que los alumnos utilizan en las diferentes asignaturas para la realización de actividades concretas. De momento sólo poseen 32 para Primaria y 1º y 2º de Secundaria, por lo que deben turnarse para poder utilizarlos. Aun así, el centro está en proceso de adquisición de más.

Por otro lado, el centro apuesta por el desarrollo de la Competencia Digital de los docentes, por lo que invierte en cursos de formación del profesorado en cursos de informática y recursos digitales para educación. Tiene como objetivo que todos los profesores del centro alcancen, por lo menos, el nivel B2 en estos cursos de informática.

Plan de desarrollo de la convivencia y la ciudadanía

En el centro educativo se apuesta por el fomento de la convivencia entre las diferentes etapas educativas y dentro de ellas, tanto entre los alumnos como entre los profesores. Es por eso por lo que se plantean algunas actividades como:

- Cuidadores de patio: un alumno de cada clase, cada semana se identificará con un peto como el “mediador”. Será el encargado de que durante el tiempo de los recreos no ocurra ningún conflicto o que, en caso de que haya, sea quien medie entre los implicados para solucionarlo, avisando a los profesores en caso de que sea necesario.
- Huerto escolar: el pequeño huerto del colegio lo cuidan entre los alumnos de infantil y primaria. Cada semana, una clase es la encargada de ir al huerto, regar las plantas y cuidarlo, de asegurarse de que todo sigue en orden.
- Actuación de fin de curso: al final del curso, todos los alumnos (algunos padres también) se vuelcan en la actuación que presentan en el teatro municipal del pueblo. Participan los alumnos de todas las etapas, desde infantil hasta bachillerato, trabajando también los profesores de forma coordinada para poder crear algo increíble.

4.3. Equipo docente en la etapa de Primaria.

A continuación presento el organigrama del equipo docente de Primaria para poder entender cómo los maestros pueden colaborar entre sí de forma interdisciplinar en algunas unidades didácticas planteadas (Fig. 2).

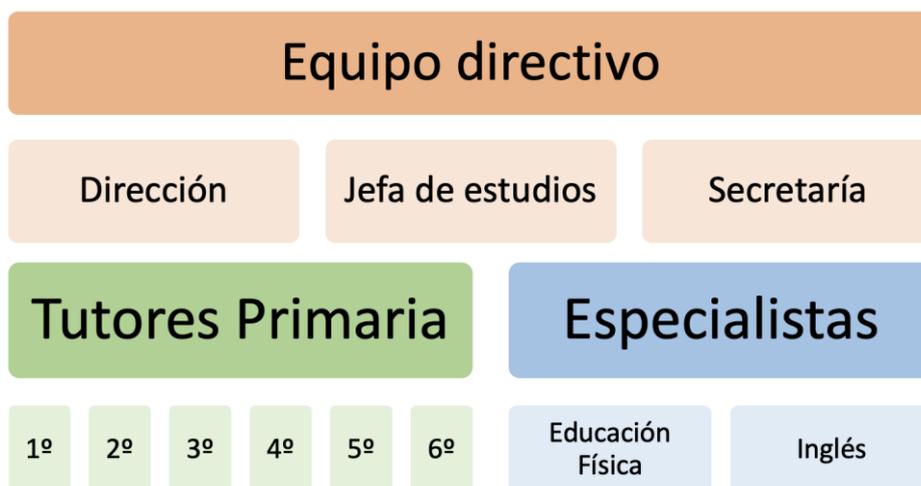


Figura 2: Organigrama en la etapa de Primaria.

5. Objetivos.

Para entender el concepto de “objetivo” en el contexto educativo, hay que acudir al Artículo 2 del RD 157/2022 en el que se definen los conceptos más importantes, en este caso, los “objetivos” se deberán entender como *“logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecuencia está vinculada a la adquisición de las competencias clave”*.

Tanto en el RD 157/2022 como en el D 61/2022 se describen los objetivos de etapa, es decir, los objetivos que los alumnos deben alcanzar al finalizar la etapa de, en este caso, Educación Primaria. Estos objetivos son comunes a todas las áreas de trabajo, pero en esta programación didáctica se trabajarán algunos de ellos, descritos a continuación (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022):

- 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 relaciona.
- 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.

- E) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- J) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- 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.
- L) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.
- 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 sexuales.
- N) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentado la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

5.1. Objetivos didácticos de la programación.

Objetivo general

- Fomentar la práctica deportiva y hábitos de vida saludables en el alumnado a través de la transmisión de conocimientos, habilidades y actitudes,

promoviendo el desarrollo integral a partir del uso de diferentes metodologías y estrategias innovadoras.

Objetivos específicos

- a) Conocer y aplicar estilos de vida activa y saludable.
- b) Razonar y adaptar modelos de organización y gestión de la Actividad Física.
- c) Demostrar capacidad de resolución de problemas en situaciones de aprendizaje y participar de forma activa en ellas.
- d) Identificar e integrar conocimientos sobre aspectos emocionales, su regulación e interacción social en situaciones motrices.
- e) Investigar y representar manifestaciones de la cultura motriz.
- f) Reconocer y experimentar una interacción eficiente y cuidadosa con el entorno.

6. Competencias.

Para comprender el concepto de “competencia” en el contexto educativo, hay que acudir al Artículo 2 del RD 157/2022 en el que se definen los conceptos más importantes.

Por un lado, “competencias clave” deberán entenderse como *“desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales”*. En este caso, están recogidas en el “Perfil de salida del alumnado”, siendo una adaptación a las competencias clave recogidas en la “Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente”. (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022)

Por otro lado, el concepto de “competencias específicas” deberá entenderse como *“desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área o ámbito”*. En este caso, son la conexión entre los saberes básicos de un área específica, los criterios de evaluación y el “Perfil de salida del alumnado”. (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022; Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, 2022)

Tanto en el RD 157/2022 como en el D 61/2022 se describen las competencias clave con los descriptores del “Perfil de salida del alumnado”. Además, como se ha mencionado anteriormente, las competencias específicas son una conexión entre diferentes elementos, por lo que en el RD 157/2022 se especifica esta conexión entre las competencias específicas del área de Educación Física (a las que está dirigida

esta programación didáctica) con los descriptores del “Perfil de salida del alumnado” de las competencias clave.

Siguiendo la línea legislativa, hay algunas competencias clave como la Competencia Digital, que no están incluidas en el área de Educación Física, pero en el caso de esta programación didáctica, al emplear metodologías innovadoras como la “Metodología de la Investigación”, se trabaja esta competencia y he establecido una relación entre los criterios de evaluación con descriptores del “Perfil de salida del alumnado” relativos a la Competencia Digital.

Las competencias clave son las siguientes:

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

En el Anexo I se muestra la relación de las competencias específicas del área de Educación Física con los descriptores del “Perfil de salida del alumnado” correspondientes.

7. Contenidos.

Los contenidos de la Programación Didáctica propuesta en este TFG se han agrupado para que formen un total de 15 unidades didácticas repartidas a lo largo del curso escolar. Estas 15 unidades didácticas están divididas en tres trimestres, de forma que se desarrollan 5 unidades didácticas por trimestre. Además, existen dos tipos: aquellas consideradas “Teóricas” y otras consideradas “Prácticas”.

Las unidades didácticas “Teóricas” se desarrollan a partir de preguntas que se plantean al principio de la clase, se les proporciona a los alumnos un enlace donde buscar la información para responder la pregunta y se corrige al principio de la siguiente sesión. Después de haber contestado a todas las preguntas, hay días de repaso antes del día de la prueba escrita, la cual consiste en responder a preguntas o casos prácticos relacionados con las preguntas trabajadas en las sesiones anteriores.

Las unidades didácticas “Prácticas” se desarrollan de forma práctica en las instalaciones del centro (gimnasio y pistas exteriores). Son sesiones en las que los alumnos realizarán la actividad física correspondiente a los contenidos integrados en la unidad didáctica a desarrollar en el momento.

El reparto de las unidades didácticas a lo largo de los trimestres está planteado pensando en las condiciones climatológicas aproximadas que se pueden dar durante el curso escolar, de forma que se desarrollen sin tener que cancelarlas por estos motivos. Por ejemplo: en los meses de enero y febrero el tiempo climatológico suele ser frío para estar en la calle, incluso puede llegar a haber precipitaciones, por eso, las unidades didácticas planteadas pueden desarrollarse en el gimnasio, que está cubierto. Por otro lado, teniendo en cuenta que en los meses de abril y mayo puede

haber precipitaciones a la misma vez que hacer buen tiempo, son unidades didácticas que pueden realizarse tanto en interior como exterior.

Como se ha mencionado anteriormente, el curso seleccionado para el desarrollo de la programación didáctica es 5º de primaria, teniendo 3 horas de Educación Física a la semana los lunes, miércoles y viernes, siendo sesiones de 45 minutos cada una.

7.1. Secuenciación de contenidos.

De este modo, y siguiendo la justificación anterior, las unidades didácticas quedan repartidas de la siguiente forma a lo largo del curso académico:

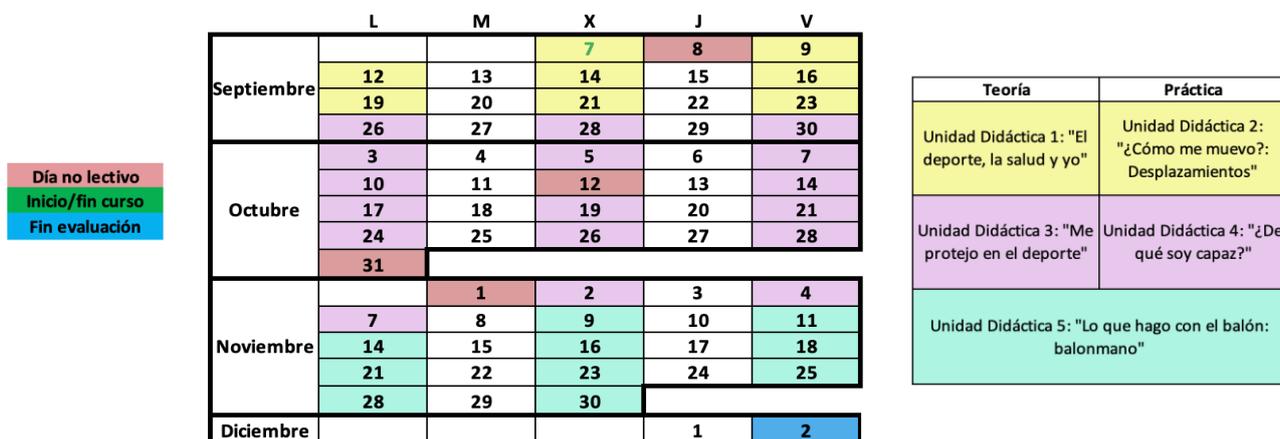


Figura 3: Reparto de Unidades Didácticas del primer trimestre.

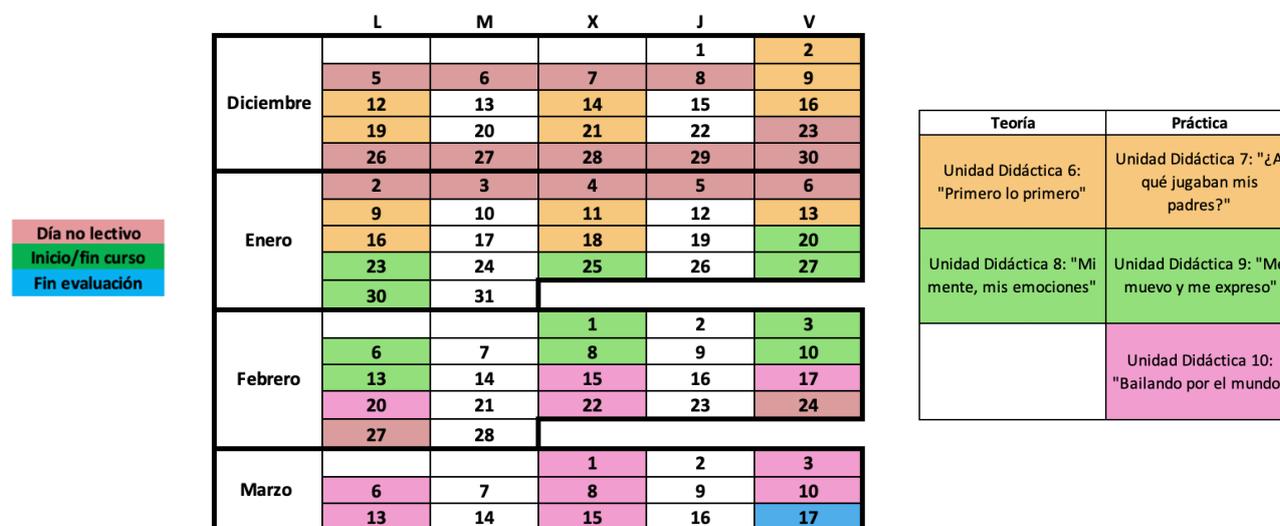


Figura 4: Reparto de Unidades Didácticas del segundo trimestre.

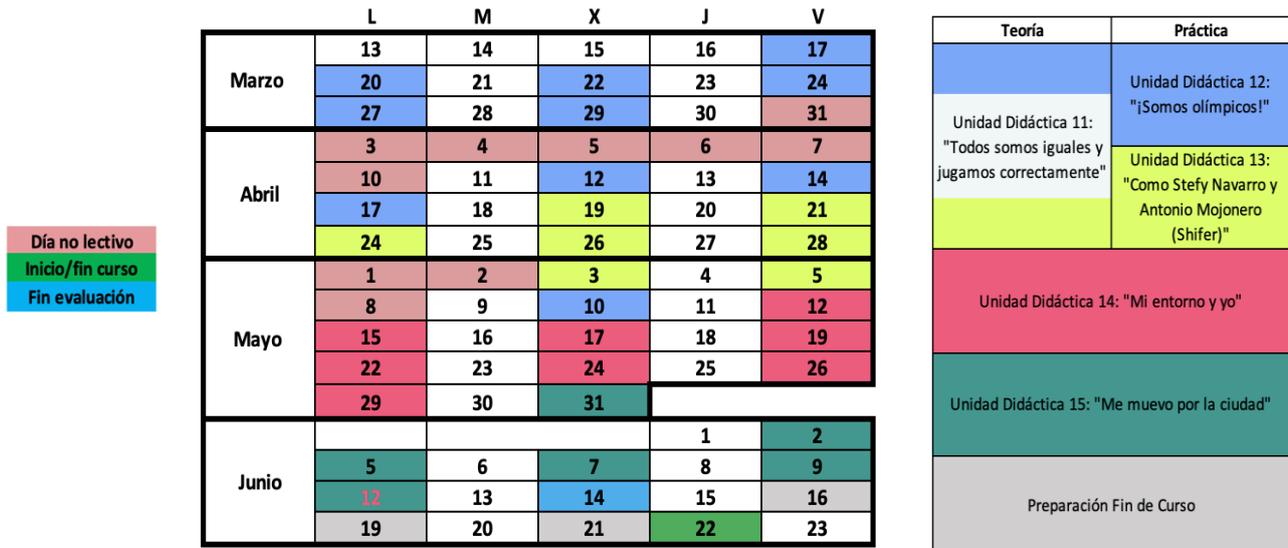


Figura 5: Reparto de Unidades Didácticas del tercer trimestre.

Una vez mostrado el cronograma de las 15 unidades didácticas, procedo a la concreción de: la situación de aprendizaje, las competencias, los objetivos, los contenidos y la evaluación de cada una de ellas en las tablas recogidas en los siguientes apartados del documento.

7.1.1. Unidad Didáctica 1: “El deporte, la salud y yo”

“El deporte, la salud y yo”								
Tipo de sesión		Teórica	Trimestre		1º	N.º Sesiones		8
Situación de aprendizaje		La salud es muy importante, sobre todo en los más pequeños, ya que tienen toda la vida por delante. Desde que son niños debemos educarles en que tengan una vida saludable y cuiden su salud física y mental. Para ello hay que seguir unos hábitos de higiene y conocer los usos y finalidades del deporte y la actividad física porque forman parte de su vida.						
Competencias específicas		Competencias clave		Objetivos de etapa		Objetivos de la programación trabajados		
1		STEM, CPSAA y CD		C, K, M		a, b		
Objetivos		<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los efectos beneficiosos de un estilo de vida activo y los efectos negativos de los alimentos ultraprocesados y bebidas energéticas o azucaradas en la salud. • Conocer los diferentes usos y finalidades de la actividad física y el deporte. • Fomentar hábitos responsables y autónomos de higiene corporal y postural. 						
Contenidos		<p>Bloque A: Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salud física: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. Impacto de alimentos ultraprocesados y bebidas energéticas o azucaradas. Educación higiénico postural en acciones motrices específicas. Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo. - Vida saludable: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de la actividad física. La exigencia del deporte profesional. Aceptación de distintas tipologías corporales para practicar en igualdad, actividades físico – deportivas según la competencia motriz. <p>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usos y finalidades: catárticos, lúdico – recreativos, competitivos y agnósticos. - Hábitos autónomos de higiene corporal en acciones cotidianas. 						
Interdisciplinariedad		Interdisciplinariedad con las asignaturas de Lengua y Literatura y TIC.						
Criterios de Evaluación		Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave				Porcentaje de calificación		
1.1		CPSAA2				30%		
1.2		CPSAA5				35%		
1.4		STEM5				35%		

7.1.2. Unidad Didáctica 2: “¿Cómo me muevo?: Desplazamientos”

“¿Cómo me muevo?: Desplazamientos”					
Tipo de sesión	Práctica	Trimestre	1º	N.º Sesiones	7
Situación de aprendizaje	En nuestro día a día nos movemos de formas muy distintas: andamos, corremos, gateamos, escalamos, saltamos, ... adaptamos nuestra forma de desplazarnos al entorno donde nos movemos. Por ello, es importante trabajar las distintas formas de desplazarse ya que en nuestra vida las utilizamos casi de forma inconsciente.				
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados		
2	STEM y CPSAA	B, K, M	c		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar las capacidades perceptivo – motrices: esquema corporal, equilibrio estático y dinámico en diferentes situaciones, y la organización espacial, temporal y espacio – temporal del propio cuerpo y de los compañeros. Adaptar el movimiento dependiendo de los estímulos internos y externos que exijan reajuste instantáneo. 				
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> Capacidades perceptivo – motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones complejas crecientes; organización espacial del propio cuerpo y de sus compañeros (percepción de distancias y trayectorias, orientación en el espacio), temporal (simultaneidad y sucesión de acciones) y espacio – temporal (ritmo, ajuste perceptivo en el envío y en la intercepción de trayectorias de móviles). Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración – oposición. 				
Interdisciplinariedad	En esta unidad didáctica no hay interdisciplinariedad con otras asignaturas.				
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Porcentaje de calificación		
2.1	STEM1		40%		
2.2	CPSAA5		25%		
2.3	CPSAA5		35%		

7.1.3. Unidad Didáctica 3: “Me protejo en el deporte”

“Me protejo en el deporte”					
Tipo de sesión	Teórica	Trimestre	1º	N.º Sesiones	15
Situación de aprendizaje	Muchas son las noticias que vemos en los medios de comunicación sobre deportistas lesionados. Esto puede ser por un mal calentamiento, un mal uso de los materiales o mal equipamiento. Para poder evitarlo, es importante conocer cómo es un buen equipamiento, qué medidas se pueden tomar tanto antes como durante para evitar lesiones y qué materiales son los adecuados dependiendo de la actividad que se vaya a realizar.				
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados		
1	CPSAA y CD	A, N	b, f		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los riesgos asociados a la práctica físico – deportiva y las medidas de prevención para evitar accidentes (calentamiento, respeto de las normas y análisis y correcta utilización de materiales deportivos) • Promover actitudes responsables hacia la seguridad propia y la de los demás durante la práctica físico – deportiva. • Desarrollar habilidades y destrezas sostenibles y respetuosas con el medio ambiente para la búsqueda y construcción de elementos y materiales para la práctica físico – deportiva. 				
Contenidos	<p>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actitudes consumistas en torno al equipamiento. Análisis de la adquisición de material para la práctica físico – deportiva. - Toma de medidas (previas y durante) de prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general, conciencia y responsabilidad en función de los requerimientos de la tarea y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad de uno mismo y de los demás. Correcta utilización de materiales. <p>Bloque F: Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consumo adecuado: búsqueda, construcción, reparación y reutilización de elementos y materiales para la práctica motriz. 				
Interdisciplinariedad	Interdisciplinariedad con las asignaturas de Lengua y Literatura y TIC.				
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave			Porcentaje de calificación	
1.2	CPSAA2		CD1	100%	

7.1.4. Unidad Didáctica 4: “¿De qué soy capaz?”

“¿De qué soy capaz?”					
Tipo de sesión	Práctica	Trimestre	1º	N.º Sesiones	16
Situación de aprendizaje	Fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad son las cuatro capacidades físicas básicas que utilizamos en nuestro día a día: para llegar al tren, para abrir botes de comida o para llegar a la manzana más alejada en el supermercado. En estas acciones también influyen la coordinación, el equilibrio y la agilidad, por eso, debemos trabajarlas desde pequeños para poder ir mejorando progresivamente.				
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados		
2 y 3	STEM, CPSAA y CCL	B, K	c		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar las capacidades físicas básicas (velocidad, fuerza, resistencia y flexibilidad) en diferentes situaciones motrices. • Desarrollar las capacidades físicas resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad) en diferentes situaciones motrices. • Demostrar la habilidad de combinar las capacidades físicas básicas y resultantes en diferentes situaciones motrices. 				
Contenidos	Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices - Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad)				
Interdisciplinariedad	En esta unidad didáctica no hay interdisciplinariedad con otras asignaturas.				
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Porcentaje de calificación		
2.1	STEM1		40%		
2.2	CPSAA4		20%		
2.3	CPSAA4		20%		
3.1	CCL1		20%		

7.1.5. Unidad Didáctica 5: “Lo que hago con el balón: balonmano”

“Lo que hago con el balón: balonmano”						
Tipo de sesión		Teórica + Práctica	Trimestre	1º	N.º Sesiones	9
Situación de aprendizaje	Una vez se han trabajado diferentes desplazamientos y capacidades físicas básicas, hay formas de combinarlas y trabajar con objetos y de forma tanto individual como grupal. Deportes como el balonmano ayuda a trabajar la coordinación y la agilidad de forma cooperativa a través del trabajo de la técnica y la táctica del deporte en cuestión.					
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados			
2 y 3	STEM, CPSAA, CCL y CD	A, B, K	c, d			
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar la toma de decisiones en situaciones motrices de colaboración – oposición (balonmano). • Distinguir y efectuar elementos de técnica y táctica en situaciones de colaboración – oposición (balonmano). • Aplicar los conocimientos de habilidades sociales y colaboración y responsabilizarse de los roles asignados. 					
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio temporal en la interacción con los compañeros. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración oposición de persecución y de interacción con un móvil. - Iniciación a las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica y táctica en actividades físico – deportivas: aspectos principales. Iniciación a la práctica deportiva, gestos técnicos básicos. <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades. 					
Interdisciplinariedad	Interdisciplinariedad con las asignaturas de Lengua y Literatura y TIC.					

Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Porcentaje de calificación
2.1	STEM1	CD1	15%
2.2	CPSAA4		25%
2.3	CPSAA4		20%
3.2	CPSAA3		25%
3.4	CCL5		15%

7.1.6. Unidad Didáctica 6: “Primero lo primero”

“Primero lo primero”					
Tipo de sesión	Teórica	Trimestre	2º	N.º Sesiones	12
Situación de aprendizaje	Todos debemos tener conocimiento de los Primeros Auxilios para poder actuar en caso de accidente. Ciertamente es que los más pequeños poco pueden hacer cuando hay adultos de por medio que pueden hacerse cargo de la situación, pero nunca está de más que sepan cómo actuar y poder ayudar en la medida de lo posible.				
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados		
1	CPSAA y CD	K	b		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las actuaciones básicas de primeros auxilios. • Aplicar las actuaciones básicas de primeros auxilios. • Integrar las actuaciones básicas de primeros auxilios. 				
Contenidos	Bloque B: Organización y gestión de la actividad física - Actuaciones básicas ante accidentes durante la práctica de actividades físicas. Posición lateral de seguridad. Primeros auxilios básicos: mantener la calma, conducta PAS (proteger, avisar, socorrer)				
Interdisciplinariedad	Interdisciplinariedad con las asignaturas de Lengua y Literatura y TIC.				
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave			Porcentaje de calificación	
1.3	CPSAA2		CD1	100%	

7.1.7. Unidad Didáctica 7: “¿A qué jugaban mis padres?”

“¿A qué jugaban mis padres?”					
Tipo de sesión	Práctica	Trimestre	2º	N.º Sesiones	12
Situación de aprendizaje	El juego siempre ha existido y cada cultura y país tiene juegos populares que por más que pase el tiempo, se siguen jugando. Es bonito recordar cuáles eran y ver cómo han evolucionado a lo largo del tiempo y qué modificaciones existen en comparación a lo que nuestros antecesores jugaban.				
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados		
3 y 4	CPSAA y CCEC	B, D, K	e		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Valorar la herencia cultural de cada país, en concreto los deportes como seña de identidad cultural. • Practicar diversos juegos populares de diferentes culturas. • Conocer diversos juegos populares de diferentes culturas. 				
Contenidos	Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz - Aportaciones de la cultura motriz, los juegos, a la herencia cultural de cada país y al conjunto global del planeta. Los deportes como seña de identidad cultural. Juegos populares de diferentes etnias y culturas: Coger tu cola (Nigeria), <i>Bokwele</i> (Zaire), El conejo a la pata coja (Tailandia), Tirar seis (México), ...				
Interdisciplinariedad	Interdisciplinariedad con las asignaturas de Ciencias Sociales, Lengua y Literatura y TIC.				
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Porcentaje de calificación		
3.2	CPSAA3		50%		
4.1	CCEC1		50%		

7.1.8. Unidad Didáctica 8: “Mi mente, mis emociones”

“Mi mente, mis emociones”								
Tipo de sesión		Teórica	Trimestre		2º	N.º Sesiones		11
Situación de aprendizaje		La salud mental está cobrando importancia en la sociedad actual y esto se ve en su inclusión en la Ley Educativa. Está muy ligada a las emociones y es importante tener información sobre ellas, aprender a identificarlas, gestionarlas y trabajarlas tanto de forma personal y colectiva (en un grupo). En Educación Física es importante para las relaciones entre los alumnos y los equipos que puedan crearse para trabajar.						
Competencias específicas		Competencias clave		Objetivos de etapa		Objetivos de la programación trabajados		
1 y 3		CPSAA, CCL y CD		B, C, K, M		a, d		
Objetivos		<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar y consolidar una visión crítica y realista del concepto de uno mismo y de los demás teniendo en cuenta la igualdad. • Identificar actitudes, conductas y estados emocionales y aplicar estrategias de afrontamiento y gestión emocional. • Rechazar conductas discriminatorias y contrarias a la convivencia en situaciones motrices. 						
Contenidos		<p>Bloque A: Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salud mental: consolidación y ajuste realista del concepto de uno mismo, teniendo en cuenta la igualdad. Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás. Visión crítica de las imágenes ajustadas o distorsionadas ofrecidas en los entornos sociales, tanto reales como virtuales, que ayudan o entorpecen el mantenimiento o la mejora de un equilibrio social, físico y mental. <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestión emocional que pueda desencadenar actitudes, conductas y estados que dificultan el desarrollo personal y escolar: ansiedad, estrés, ira, tristeza y situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión: introspección, motivación, capacidad de expresión, (asertividad), como medio para superar las diferencias individuales en una práctica, lúdica o deportiva de todos y para todos. - Identificación, abordaje y rechazo de conductas discriminatorias y contrarias a la convivencia en situaciones motrices 						
Interdisciplinariedad		Interdisciplinariedad con las asignaturas de Ciencias Sociales, Lengua y Literatura y TIC.						

Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Porcentaje de calificación
1.4	CPSAA2	CD1	30%
3.1	CPSAA1		35%
3.4	CCL5		35%

7.1.9. Unidad Didáctica 9: “Me muevo y me expreso”

“Me muevo y me expreso”							
Tipo de sesión		Práctica	Trimestre		2º	N.º Sesiones	10
Situación de aprendizaje		Como seres humanos nos comunicamos y nos expresamos de formas muy distintas con quienes nos rodean. Es importante trabajar los sonidos, la voz, la expresión corporal (gestualidad), saber improvisar, interpretar, ... En esta UD se le da cabida a todo ello, trabajando también cuentos infantiles populares.					
Competencias específicas		Competencias clave	Objetivos de etapa		Objetivos de la programación trabajados		
2, 3 y 4		CPSAA, CCEC y CD	B, E, J		b, c, d, e		
Objetivos		<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar su propio proceso de aprendizaje. • Adaptar el movimiento a los diferentes escenarios que se les presenten. • Respetar las diferencias individuales, asumir los roles y responsabilidades. • Expresar sensaciones, sentimientos, emociones e ideas a través del lenguaje corporal. 					
Contenidos		<p>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado. <p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración – oposición. <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades. <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimiento, emociones e ideas complejas. El significado de diferentes movimientos, posturas. Lenguaje corporal. 					
Interdisciplinariedad		Interdisciplinariedad con la asignatura de Lengua y Literatura.					

Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave	Porcentaje de calificación	
2.3	CPSAA4	15%	
3.1	CPSAA5	15%	
4.1	CCEC3	35%	
4.4	CCEC4	CD1	35%

7.1.10. Unidad Didáctica 10: “Bailando por el mundo”

“Bailando por el mundo”					
Tipo de sesión	Práctica	Trimestre	2º	N.º Sesiones	11
Situación de aprendizaje	Vivimos en un mundo multicultural donde en una misma sociedad nos encontramos personas de diferentes culturas. Cada una de ellas tienen elementos característicos entre los que se encuentran las danzas y los bailes. Saber expresarse y moverse es importante para el trabajo de la creatividad y la movilidad.				
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados		
2, 3 y 4	CPSAA, CCEC y CD	B, E, J	b, c, d, e		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar su propio proceso de aprendizaje. • Representar danzas y bailes de diferentes países del mundo. • Crear una presentación, investigar y recopilar información de danzas y bailes de diferentes países del mundo. • Respetar las diferencias individuales y resolver conflictos pacíficamente. 				
Contenidos	<p>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado. <p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración – oposición. <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades. <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Práctica de actividades rítmico – musicales con carácter expresivo. Danzas y bailes del mundo: <i>Minoesika, Big Jhon, Promoroaca, Polka, ...</i> 				
Interdisciplinariedad	Interdisciplinariedad con las asignaturas de Ciencias Sociales, Lengua y Literatura y TIC.				

Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Porcentaje de calificación
2.3	CPSAA4	CD1 CD2	10%
3.1	CPSAA5		10%
4.1	CCEC3		40%
4.4	CCEC4		40%

7.1.11. **Unidad Didáctica 11: “Todos somos iguales y jugamos correctamente”**

“Todos somos iguales y jugamos correctamente”								
Tipos de sesión		Teórica	Trimestre		3º	N.º Sesiones		17
Situación de aprendizaje		Desde la Unión Europea y la UNESCO se han propuesto los ODS (Objetivo de Desarrollo Sostenible) y en el ODS4 se pretende garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, promoviendo oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. Para ello, se debe promover desde el deporte una actitud de juego limpio, respeto de las normas, igualdad entre hombres y mujeres y la cultura del esfuerzo. Además, en este caso, al desarrollar esta unidad didáctica a la vez que la unidad didáctica de los Juegos Olímpicos y Paralímpicos, también se trabajarán en consonancia con lo anteriormente mencionado.						
Competencias específicas		Competencias clave		Objetivos de etapa		Objetivos de la programación trabajados		
1, 3 y 4		CPSAA, CC y CD		B, C, D, M		d, e		
Objetivos		<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los conceptos asociados a los Juegos Olímpicos y Paralímpicos (historia, instituciones, categorías, deportes, ...) • Comprender el concepto de juego limpio. • Interiorizar la cultura del esfuerzo para conseguir una meta. • Conocer la igualdad en el deporte amateur y profesional y deportes asociados a hombres y mujeres. 						
Contenidos		<p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de <i>fairplay</i> o <<juego limpio>>. Atención y entendimiento de las normas de juego, de la derrota como parte del mismo, respeto a todos los agentes del ámbito deportivo. - Acciones que muestren una amenaza a la práctica deportiva. Hábitos no adecuados, conductas violentas, manipulación del juego. <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deporte e igualdad en el deporte amateur y profesional. Deportes asociados a hombres y mujeres. - Deportes olímpicos y paralímpicos, historia e instituciones asociadas a los Juegos Olímpicos y Paralímpicos. Categorías, deportes, diversidad funcional y su capacidad para desarrollar cualquier disciplina deportiva. - La cultura del esfuerzo para conseguir una meta. 						
Interdisciplinariedad		Interdisciplinariedad con las asignaturas de Lengua y Literatura y TIC.						

Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Porcentaje de calificación
1.4	CPSAA2	CD1	20%
3.2	CPSAA1		20%
3.3	CPSAA3		20%
4.2	CC3		20%
4.3	CC3		20%

7.1.12. **Unidad Didáctica 12: “¡Somos olímpicos!”**

“¡Somos olímpicos!”					
Tipo de sesión	Teórica + Práctica	Trimestre	3º	N.º Sesiones	9
Situación de aprendizaje	Los Juegos Olímpicos y Paralímpicos son muy conocidos mundialmente y tienen una gran repercusión en el deporte. Es necesario conocer las instituciones asociadas, su historia y las diferentes modalidades para así acercar diferentes deportes a los alumnos y que puedan decidir dedicarse a alguno de ellos de forma amateur, pudiendo llegar a la profesional si les gusta. Además, es una forma de dar visibilidad a los Juegos Paralímpicos y las diferentes discapacidades.				
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados		
1, 2, 3 y 4	CPSAA, CCL, CC y CD	B, D, K	c, d, e		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptar el movimiento a diferentes entornos y situaciones motrices de colaboración - oposición. • Practicar diferentes modalidades olímpicas y paralímpicas. • Fomentar las habilidades sociales y mejorar la regulación emocional en situaciones motrices. 				
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <p>- Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración – oposición.</p> <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <p>- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.</p> <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz</p> <p>- Deporte e igualdad en el deporte amateur y profesional. Deportes asociados a hombres y mujeres.</p> <p>- Deportes olímpicos y paralímpicos, historia e instituciones asociadas a los Juegos Olímpicos y Paralímpicos. Categoría, deportes, diversidad funcional y su capacidad para desarrollar cualquier disciplina deportiva.</p> <p>- La cultura del esfuerzo para conseguir una meta.</p>				
Interdisciplinariedad	Interdisciplinariedad con las asignaturas de Ciencias Sociales, Lengua y Literatura y TIC.				

Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Porcentaje de calificación
1.4	CPSAA2	CD1	20%
2.2	CPSAA5		20%
3.2	CCL5		30%
4.2	CC3		30%

7.1.13. Unidad Didáctica 13: “Como Stefy Navarro y Antonio Mojonero (Shifer)”

“Como Stefy Navarro y Antonio Mojonero (Shifer)”						
Tipo de sesión		Teórica + Práctica	Trimestre	3º	N.º Sesiones	7
Situación de aprendizaje		El Parkour es un deporte que ha ido tomando más protagonismo en nuestra sociedad, sobre todo en los jóvenes. Se trata de superar obstáculos utilizando la propia fuerza física, completando un recorrido (que puede ser en una sala, por la ciudad o en el campo) trepando, corriendo y saltando de la forma más eficiente posible.				
Competencias específicas		Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados		
1, 2 y 3		CPSAA, CCL y CD	B, D, K	b, c		
Objetivos		<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar su propio proceso de aprendizaje. • Adaptar el movimiento al entorno que les rodea. • Ejecutar técnicas específicas del Parkour adaptando sus capacidades perceptivo – motrices al contexto de la práctica y el entorno. 				
Contenidos		<p>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado. <p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacidades perceptivo – motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones complejas crecientes; organización espacial del propio cuerpo y de sus compañeros (percepción de distancias y trayectorias, orientación en el espacio), temporal (simultaneidad y sucesión de acciones) y espacio – temporal (ritmo, ajuste perceptivo en el envío y en la intercepción de trayectorias de móviles). - Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración – oposición. 				
Interdisciplinariedad		Interdisciplinariedad con las asignaturas de Lengua y Literatura y TIC.				
Criterios de Evaluación		Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave			Porcentaje de calificación	
1.2		CPSAA5			CD1	25%
2.3		CPSAA4				50%
3.2		CCL5				25%

7.1.14. **Unidad Didáctica 14: “Mi entorno y yo”**

“Mi entorno y yo”						
Tipo de sesión		Teórica + Práctica	Trimestre	3º	N.º Sesiones	8
Situación de aprendizaje		El entorno natural se vincula al medio ambiente, refiriéndose al paisaje, la fauna y la flora que nos rodea y donde vivimos y podemos hacer una gran variedad de actividades. Actualmente hay una gran preocupación por proteger y cuidar nuestro entorno natural ya que es de donde provienen la mayoría de los recursos que utilizamos, como la comida o el oxígeno que respiramos. Desde el área de educación física podemos concienciar de la necesidad del cuidado del medio ambiente, promover actitudes y actos beneficiosos, así como la prevención de accidentes en estos entornos.				
Competencias específicas		Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados		
1 y 5		CPSAA, STEM, CC y CD	K, L	f		
Objetivos		<ul style="list-style-type: none"> • Identificar y evaluar los posibles riesgos y peligros del entorno natural y urbano. • Fomentar el cuidado del entorno natural y urbano y de la fauna y la flora local. • Desarrollar habilidades motrices en entornos naturales y urbanos (senderismo, escalada, ...) • Adquirir conocimientos básicos de primeros auxilios y técnicas de rescate en el medio natural y urbano, 				
Contenidos		<p>Bloque F: Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Previsión de riesgos de accidente durante la práctica en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación. Preparación y evaluación de los posibles riesgos que pueden darse en la actividad física en el medio natural y conocimiento de una correcta gestión de los mismos. Previsión de riesgos y actuaciones en caso de accidente (evaluación de riesgos y maniobras básicas de primeros auxilios, técnica PAS (proteger, avisar, socorrer)). - Práctica de actividades físicas con cierto grado de autonomía en el medio natural y urbano: senderismo, escalada, piragüismo, barranquismo, parques de aventura, bicicleta. - Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, durante la práctica de actividad física en diferentes contextos e instalaciones en el medio natural o urbano. Prácticas esenciales de cuidado del medio natural (recogida del material y desperdicios utilizados) 				
Interdisciplinariedad		Interdisciplinariedad con las asignaturas de Ciencias Naturales, Lengua y Literatura y TIC.				

Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Porcentaje de calificación
1.3	CPSAA2	CD1	15%
5.1	STEM5		25%
	CC4		30%
	CE1		30%

7.1.15. **Unidad Didáctica 15: “Me muevo por la ciudad”**

“Me muevo por la ciudad”					
Tipo de sesión	Teórica + Práctica	Trimestre	3º	N.º Sesiones	5
Situación de aprendizaje	Todos nos movemos por la ciudad, por el campo, por pueblos escondidos, ... para ir a comprar, para dar un paseo, para ir a visitar a un familiar o para simplemente conocer sitios nuevos. Es muy importante conocer las normas de circulación, tanto para vehículos como para peatones ya que son clave para la prevención de accidentes. Además, existen diferentes medios de transporte que son seguros y no contaminantes que fomentan la realización de la actividad física a la vez que el cuidado del medio ambiente.				
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados		
1 y 5	CPSAA, CC, CE, CD y CP	K, L	f		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y usar las normas de educación vial desde la actividad física y el deporte. • Fomentar la movilidad segura y saludable (bicicletas, patines, patinetes) • Desarrollar habilidades de uso responsable de los medios de transporte, incluyendo conocimientos básicos de mecánica. 				
Contenidos	<p>Bloque F: Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Normas de uso: la educación vial desde la actividad física y deportiva. Movilidad segura y saludable. Convivencia armoniosa y pacífica entre los distintos medios de locomoción y el peatón. Puesta en práctica de las normas básicas de circulación. - Transporte activo seguro y no contaminante: bicicletas, patines, patinetes. Normas de uso responsable y seguro del material y el entorno, conocimientos de mecánica básica (pinchazos, ajuste de sillín, ...) 				
Interdisciplinariedad	Interdisciplinariedad con las asignaturas de Ciencias Naturales, Lengua y Literatura, Inglés y TIC.				
Crterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave			Porcentaje de calificación	
1.3	CPSAA2			10%	
5.1	CC4			10%	
	CE1			40%	
	CE3			40%	

8. Metodología.

En la programación didáctica presentada en este TFG, se desarrollan las Unidades Didácticas empleando diferentes metodologías innovadoras. Para seleccionar las metodologías innovadoras a aplicar, se han tenido en cuenta los diferentes factores que influyen en la eficacia de las metodologías:

- Resultados de aprendizaje u objetivos previstos.
- Características de los estudiantes.
- Características del profesor.
- Características de la asignatura a impartir.
- Condiciones físicas y materiales disponibles.

Las metodologías que destacan en la programación didáctica son cuatro: metodología de la investigación, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en retos y gamificación. Su aplicación es la siguiente (Fig. 6):

	UD1	UD2	UD3	UD4	UD5	UD6	UD7	UD8	UD9	UD10	UD11	UD12	UD13	UD14	UD15
INVESTIGACIÓN	■		■		■	■		■		■	■	■	■	■	■
ABProyectos							■			■		■			
ABRetos		■		■					■						
GAMIFICACIÓN		■											■	■	■

Figura 6: Reparto de metodologías en las Unidades Didácticas

8.1. Metodología de la Investigación.

La metodología de la investigación, en esta programación didáctica, es transversal a todas las Unidades Didácticas “teóricas” y la UD10.

Es una metodología que aplica diferentes estrategias de enseñanza y aprendizaje para tratar de conectar la investigación con los alumnos. Permite que el alumnado

descubra nuevas ideas, que pueda argumentar sus opiniones, que aplique teorías adquiridas a problemas prácticos, que seleccione la información relevante e importante, que pueda autodirigir su aprendizaje y desarrolle un pensamiento crítico (Hernández et al., 2014). Esta metodología requiere de unos pasos que los alumnos deben seguir para poder llegar al producto final que presentar al profesor:

- a) Identificar el problema a investigar (en este caso es la pregunta planteada por el profesor).
- b) Estructurar el problema.
- c) Teorizar acerca de posibles soluciones.
- d) Escoger formas de investigar (cómo van a buscar la solución).
- e) Generar evidencias de la solución (buscar información investigando).
- f) Analizar la información encontrada.
- g) Utilizar pensamiento inductivo e hipotético-deductivo.
- h) Formular conclusiones (producto final).

8.2. Aprendizaje Basado en Proyectos.

La metodología del aprendizaje basado en proyectos, en esta programación didáctica, es transversal a tres unidades didácticas: UD7, UD10 y UD12. Esto es así porque se trabajará en un proyecto conjunto con la asignatura de Ciencias Sociales, en el apartado de Geografía.

Es una metodología que consiste en planear, implementar y evaluar proyectos con aplicación real con los alumnos agrupados en diferentes equipos de trabajo. Está centrada en el estudiante, es quien los dirige y requiere una reflexión por parte del estudiante. Está relacionada con la metodología de la investigación ya que deben buscar información para así entregar un producto final que será evaluado tanto por

los alumnos (autoevaluación y coevaluación) como por el profesor (Trujillo, 2015).

Esta metodología requiere de unos pasos a seguir:

- a) Planteamiento del proyecto y organización.
- b) Investigación del tema.
- c) Definición de objetivos y plan de trabajo.
- d) Implementación.
- e) Presentación y evaluación de resultados.

El proyecto planteado en colaboración con el departamento de Ciencias Sociales se llama “La vuelta al mundo en 80 días” y está relacionado con la geografía mundial y organización territorial. En las tres Unidades Didácticas de Educación Física se trabajarán aspectos relacionados con diferentes países del mundo: juegos tradicionales, danzas y bailes y atletas olímpicos. Se tratará de trabajar países diferentes para así abordar la mayor cantidad posible y crear las “Fichas de país” que acompañarán al mapamundi.

8.3. Aprendizaje Basado en Retos.

La metodología del aprendizaje basado en retos, en esta programación didáctica, se aplica en tres unidades didácticas: UD2, UD4 y UD9.

Es una metodología en la que se le plantean retos a los alumnos que tienen que resolver de manera eficaz (Conserjería de Educación, Universidades, Cultura y Deporte. Gobierno de Canarias, 2022a). Para ello, se siguen los siguientes pasos:

- a) Planteamiento del reto.
- b) Lluvia de ideas.
- c) Búsqueda de soluciones.

- d) Exposición de la solución final.
- e) Evaluación.

En las unidades didácticas en las que se lleva a cabo esta metodología se tratan los siguientes contenidos: desplazamientos, balonmano y expresión corporal (respectivamente). En cada una de ellas se plantearán diferentes retos que tendrán que ir completando a lo largo de las sesiones. Serán retos que tendrán que superar de forma individual, por parejas o grupal dependiendo de las características que tenga el reto y los contenidos que se estén trabajando en la sesión. Cada vez que se completen los retos, tras la aprobación del profesor, colocarán una pegatina en el registro de los retos y al final obtendrán una recompensa en relación con la cantidad de retos superados.

8.4. Gamificación.

La metodología de la gamificación, en esta programación didáctica, es transversal a cuatro unidades didácticas: UD2, UD13, UD14 y UD15. Esto es así porque los contenidos que se trabajan servirán para ir creando “El Nuevo Mundo”, el videojuego de la clase.

Es una metodología que utiliza el juego como herramienta para que los alumnos alcancen los contenidos requeridos a través de la motivación, el control de su aprendizaje, la participación activa y la libertad para equivocarse. El maestro debe fijar una serie de puntos importantes para que pueda desarrollarse de la mejor manera posible (Conserjería de Educación, Universidades, Cultura y Deporte. Gobierno de Canarias, 2022b):

- a) Conocer al alumnado (intereses, motivaciones, ...).

- b) Fijar la narrativa (en este caso es la creación de un videojuego: ellos son los personajes y el entorno que les rodea el “mundo”).
- c) Establecer los objetivos.
- d) Establecer unas normas de juego.
- e) Diseñar los retos y actividades (relacionadas con la creación del videojuego y acorde a los contenidos de cada unidad didáctica: desplazamientos, movimientos especiales y el entorno).
- f) Establecer las recompensas previamente.
- g) Evaluación.

En este caso, en la UD2 seleccionarán los desplazamientos que sus avatares pueden realizar. En la UD13, los “movimientos estrella” a partir de movimientos de parkour. En la UD14 y UD15, crearán los planos y mapas de “El Nuevo Mundo” en función del entorno (natural y urbano) que les rodea.

9. Evaluación.

La evaluación es un elemento muy importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje, y es por eso por lo que la programación didáctica que se presenta tiene un apartado específico para ella.

Según lo estipulado tanto en el Artículo 14 del RD 157/2022 como en el Artículo 19 del D 61/2022, la evaluación debe tener una serie de características entre las que destaco las tres siguientes:

- Deberá ser global, continua y formativa, teniendo en cuenta el desarrollo de las competencias clave y su avance en el aprendizaje.
- Cuando el progreso de un alumno o una alumna no es el adecuado durante el proceso de la evaluación continua, se establecerán medidas de refuerzo educativo.
- El docente deberá utilizar instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje, permitiendo la valoración objetiva de todo el alumnado.

A la hora de evaluar, deben establecerse una serie de criterios: a quién se va a evaluar (proceso de enseñanza, alumnos, profesor), quién va a evaluar (el profesor, el alumno a sí mismo, el alumno a otro alumno), cuándo se va a evaluar (antes, durante o después) y cómo se va a evaluar (procedimientos, actividades, técnicas, herramientas). Estos criterios ayudarán a evaluar tres ámbitos muy importantes: el cognitivo, el motriz y el socioafectivo.

En el caso de esta programación didáctica, dependiendo de la unidad didáctica que se esté desarrollando, la evaluación será de una manera u otra. En la siguiente

tabla he recogido de forma generalizada cuál es el proceso de evaluación de cada unidad didáctica:

UD1	A quién evaluar	Se evalúa a los alumnos.
	Quién evalúa	Evalúa el profesor.
	Cuándo evaluar	Al final de la UD.
	Cómo evaluar	Prueba escrita al final de la UD.
UD2	A quién evaluar	Se evalúa a los alumnos.
	Quién evalúa	Evalúa el profesor.
	Cuándo evaluar	Durante y al final de la UD.
	Cómo evaluar	<ul style="list-style-type: none"> • Registro anecdótico durante la UD. • Prueba práctica con escala de control numérico (del 1 al 5) al final de la UD.
UD3	A quién evaluar	Se evalúa a los alumnos.
	Quién evalúa	Evalúa el profesor.
	Cuándo evaluar	Durante y al final de la UD.
	Cómo evaluar	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de control (calentamiento) durante la UD. • Prueba escrita al final de la UD
UD4	A quién evaluar	Se evalúa a los alumnos.
	Quién evalúa	Evalúa el profesor.
	Cuándo evaluar	Durante y al final de la UD.
	Cómo evaluar	<ul style="list-style-type: none"> • Registro anecdótico durante la UD. • Prueba práctica con escala de control numérico (del 1 al 5) al final de la UD.
UD5	A quién evaluar	Se evalúa a los alumnos.
	Quién evalúa	Evalúa el profesor.
	Cuándo evaluar	Durante y al final de la UD.
	Cómo evaluar	<ul style="list-style-type: none"> • Registro anecdótico durante la UD. • Prueba práctica con escala de control numérico (del 1 al 5) al final de la UD. • Prueba escrita al final de la UD.
UD6	A quién evaluar	Se evalúa a los alumnos.
	Quién evalúa	Evalúa el profesor.
	Cuándo evaluar	Al final de la UD.
	Cómo evaluar	Prueba escrita.
UD7	A quién evaluar	Se evalúa a los alumnos.
	Quién evalúa	Evalúa el profesor.
	Cuándo evaluar	Durante la UD.
	Cómo evaluar	Lista de control.
UD8	A quién evaluar	Se evalúa a los alumnos.
	Quién evalúa	Evalúa el profesor y los alumnos (autoevaluación)
	Cuándo evaluar	Durante y al final de la UD.
	Cómo evaluar	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de observación gráfica (emociones) durante la UD → alumnos. • Prueba escrita al final de la UD → profesor.

UD9	A quién evaluar	Se evalúa a los alumnos.
	Quién evalúa	Evalúa el profesor y los alumnos (autoevaluación y coevaluación)
	Cuándo evaluar	Durante y al final de la UD.
	Cómo evaluar	<ul style="list-style-type: none"> • Registro anecdótico durante la UD → profesor. • Escala de observación descriptiva (rúbrica) al final de la UD → alumnos (autoevaluación y coevaluación) y profesor.
UD10	A quién evaluar	Se evalúa a los alumnos.
	Quién evalúa	Evalúa el profesor y los alumnos (autoevaluación y coevaluación)
	Cuándo evaluar	Durante y al final de la UD.
	Cómo evaluar	<ul style="list-style-type: none"> • Registro anecdótico durante la UD → profesor. • Escala de observación descriptiva (rúbrica) al final de la UD → alumnos (autoevaluación y coevaluación) y profesor. • Lista de ítems con puntuación (para evaluar presentación digital) al final de la UD → profesor.
UD11	A quién evaluar	Se evalúa a los alumnos.
	Quién evalúa	Evalúa el profesor.
	Cuándo evaluar	Al final de la UD.
	Cómo evaluar	Prueba escrita.
UD12	A quién evaluar	Se evalúa a los alumnos.
	Quién evalúa	Evalúa el profesor.
	Cuándo evaluar	Durante y al final de la UD.
	Cómo evaluar	<ul style="list-style-type: none"> • Registro anecdótico durante la UD. • Prueba práctica con escala de control numérico (del 1 al 5) al final de la UD. • Prueba escrita al final de la UD.
UD13	A quién evaluar	Se evalúa a los alumnos.
	Quién evalúa	Evalúa el profesor y los alumnos (autoevaluación).
	Cuándo evaluar	Durante y al final de la UD.
	Cómo evaluar	<ul style="list-style-type: none"> • Registro anecdótico durante la UD → profesor. • Escala de observación descriptiva (rúbrica) al final de la UD → alumnos (autoevaluación). • Prueba práctica con escala de control numérico (del 1 al 5) al final de la UD → profesor. • Prueba escrita al final de la UD → profesor.
UD14	A quién evaluar	Se evalúa a los alumnos.
	Quién evalúa	Evalúa el profesor.
	Cuándo evaluar	Durante y al final de la UD.
	Cómo evaluar	<ul style="list-style-type: none"> • Registro anecdótico durante la UD. • Escala de observación descriptiva (rúbrica) al final de la UD. • Prueba escrita al final de la UD.

UD15	A quién evaluar	Se evalúa a los alumnos.
	Quién evalúa	Evalúa el profesor.
	Cuándo evaluar	Durante y al final de la UD.
	Cómo evaluar	<ul style="list-style-type: none"> • Registro anecdótico durante la UD. • Escala de observación descriptiva (rúbrica) al final de la UD. • Prueba escrita al final de la UD.

Una vez expuesto la forma en la que se va a evaluar a los alumnos a lo largo de la programación didáctica, presentaré los criterios de calificación asociados a los criterios de evaluación en cada unidad didáctica.

Unidad Didáctica	Criterio de evaluación	Porcentaje de calificación
UD1	1.1	30%
	1.2	35%
	1.4	35%
UD2	2.1	40%
	2.2	25%
	2.3	35%
UD3	1.2	100%
UD4	2.1	40%
	2.2	20%
	2.3	20%
	3.1	20%
UD5	2.1	15%
	2.2	25%
	2.3	20%
	3.2	25%
	3.4	15%
UD6	1.3	100%
UD7	3.2	50%
	4.1	50%
UD8	1.4	30%
	3.1	35%
	3.4	35%
UD9	2.3	15%
	3.1	15%
	4.1	35%
	4.4	35%
UD10	2.3	10%
	3.1	10%
	4.1	40%
	4.4	40%

UD11	1.4	20%
	3.2	20%
	3.3	20%
	4.2	20%
	4.3	20%
UD12	1.4	20%
	2.2	20%
	3.2	30%
	4.2	30%
UD13	1.2	25%
	2.3	50%
	3.2	25%
UD14	1.3	15%
	5.1	85%
UD15	1.3	10%
	5.1	90%

En el Anexo II se proponen algunos ejemplos de herramientas de evaluación.

10. Atención a la diversidad

Aunque la clase para la que se plantea la programación didáctica no tenga alumnos con necesidades educativas especiales, la diversidad que existe en un aula es real debido a que cada alumno vive en un contexto familiar, escolar, social y cultural diferentes. Cada uno de ellos tendrá desarrolladas unas capacidades más que otras, por lo que la forma de entender las explicaciones de las actividades o la forma de llevarlas a cabo serán diferentes entre los alumnos. Es por esto por lo que, para poder atender a esta gran diversidad, es necesario acudir al DUA (Diseño Universal de Aprendizaje).

El DUA es *“un conjunto de principios dirigidos a desarrollar el currículo y que favorezcan la igualdad de oportunidades en relación al aprendizaje de todos los estudiantes”* (Alba, 2019), es decir, es un modelo que se ajusta a las necesidades de todos los alumnos para que tengan las mismas oportunidades de aprender. Para ello se pueden aplicar diferentes estrategias que se agrupan en tres grupos (Diseño Universal para el Aprendizaje y libros de texto digitales accesible, s.f.):

- a) Múltiples medios de representación (diferentes formatos de presentación de la información)
 - Visual.
 - Auditiva.
 - Símbolos.
 - Vídeo.
 - Lengua de señas.
 - Con pistas.

b) Múltiples medios de acción y expresión (diferentes formas de registrar el aprendizaje de los alumnos)

- Escribir un texto.
- Respuestas múltiples.
- Expresar con imágenes o gestos.
- Realizar acciones.
- Escuchar o hablar.

c) Múltiples medios de implicación (diferentes formas de estimular la motivación y participación)

- Refuerzo positivo.
- Dejar que hagan propuestas.
- Comentarios (retroalimentación).
- Normas de juego atractivas y originales.

En esta programación didáctica, para atender a la diversidad de la clase se seguirán diferentes estrategias del DUA, expuestas a continuación:

- Explicación de la sesión los primeros 5' antes de salir a realizar la actividad física, utilizando soportes digitales o la pizarra para ello.
- Durante la sesión, todas las explicaciones de los juegos se repiten con una demostración por parte del profesor y/o alumnos.
- Dependiendo de la metodología utilizada y los contenidos trabajados en el momento, los alumnos estarán agrupados de una forma u otra con unos roles asignados, por lo que no en todo momento tendrán que realizar todas las actividades, sino las que tienen asignadas por su rol.

- En algunas sesiones, dependiendo del tiempo y los contenidos, los alumnos podrán decidir cuál será la última actividad.
- En las unidades didácticas en las que se trabaje con la metodología del aprendizaje basado en retos y con la metodología de gamificación, habrá retos en los que los alumnos serán quienes creen el juego, poniendo las normas que quieran, cambiándolas hasta llegar a crear el juego que les guste.

11. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes

A pesar de que esta programación didáctica sea del área de Educación Física, las unidades didácticas propuestas y las metodologías empleadas permiten el aprendizaje de elementos de otras áreas conectándolas con esta.

Desarrollo del habla inglesa

La programación didáctica intentará contribuir al desarrollo del habla inglesa en la UD15, en la que se trabajará tanto en español como inglés el vocabulario y las expresiones necesarias para desplazarse por el entorno urbano que rodea a los alumnos. Para poder llevarla a cabo, el profesor de Educación Física como el de Inglés colaborarán en la creación de los recursos necesarios para trabajar en ambos idiomas.

Desarrollo de la convivencia y la ciudadanía

La programación didáctica intentará contribuir al desarrollo de la convivencia y la ciudadanía en todas las unidades didácticas propuestas ya que se trabaja en diferentes agrupaciones (individual, parejas, grupos de 4 o más) y es necesario saber resolver los conflictos que puedan surgir. Además, en los contenidos se incluyen elementos como el trabajo de las emociones, la resolución de conflictos o la escucha activa, por lo que forma parte de su proceso de aprendizaje y de la evaluación de la asignatura.

Desarrollo de las TIC y la Competencia Digital

La programación didáctica intentará contribuir al desarrollo de las TIC y la Competencia Digital en casi todas las unidades didácticas propuestas ya que se

trabaja con la metodología de la investigación y es necesario que los alumnos busquen la información necesaria en los ordenadores del colegio y/o en sus casas. Además, parte del producto final que deben entregar en la UD10 es una presentación digital, por lo que se fomenta el trabajo con las TIC.

12. Desarrollo de la Unidad Didáctica

La Unidad Didáctica que he seleccionado para desarrollar es la número 10:

“Bailando por el mundo”.

“Bailando por el mundo”			
Situación de aprendizaje	Vivimos en un mundo multicultural donde en una misma sociedad nos encontramos personas de diferentes culturas. Cada una de ellas tienen elementos característicos entre los que se encuentran las danzas y los bailes. Saber expresarse y moverse es importante para el trabajo de la creatividad y la movilidad.		
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
2, 3 y 4	CPSAA, CCEC y CD	B, E, J	b, c, d, e
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar su propio proceso de aprendizaje. • Representar danzas y bailes de diferentes países del mundo. • Crear una presentación, investigar y recopilar información de danzas y bailes de diferentes países del mundo. • Respetar las diferencias individuales y resolver conflictos pacíficamente. 		
Contenidos	<p>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado. <p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración – oposición. <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades. <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Práctica de actividades rítmico – musicales con carácter expresivo. Danzas y bailes del mundo: <i>Minoesika, Big Jhon, Promoroaca, Polka, ...</i> 		

12.1. Contextualización.

Esta Unidad Didáctica es del tipo “práctica”, es decir, las sesiones se desarrollan en las instalaciones deportivas del centro y los alumnos realizan la actividad física correspondiente con los contenidos.

Se emplaza en el periodo final del segundo trimestre (febrero y marzo), se desarrollarán tanto en el gimnasio del centro como en las pistas exteriores (si el tiempo lo permite) y tiene una duración total de 11 sesiones, repartidas de la siguientes manera:

Mes	Lunes	Miércoles	Viernes
Febrero		15	17
		Bailes	Presentación trabajo + grupos + inicio del trabajo
	20	22	
	Trabajo por grupos	Bailes	
Marzo		1	3
		Trabajo por grupos	Trabajo por grupos
	6	8	10
	Bailes	Presentación de producto final	Presentación de producto final
	13	15	
	Presentación de producto final	Presentación de producto final + cierre	

Además, está después de las UD8: “Mi mente, mis emociones” y UD9: “Me nuevo y me expreso”, porque en esas Unidades Didácticas han empezado a trabajar la autoevaluación y la coevaluación y el trabajo con rúbricas, elementos importantes en la evaluación de esta Unidad Didáctica.

12.2. Metodología y recursos.

En el apartado anterior de “Metodología” se han descrito diversas metodologías utilizadas en las diferentes Unidades Didácticas presentadas. En el caso de esta Unidad Didáctica, la metodología utilizada es la “metodología de la investigación”, aunque también continúa siendo parte del proyecto de “La vuelta al mundo en 80 días” de la UD7 y continuará en la UD12.

Para llevar a cabo la Unidad Didáctica siguiendo esta metodología, se hará de la siguiente manera. Por un lado, los alumnos se agruparán en grupos de cuatro personas y se les asignará el nombre de un baile o danza del mundo sin indicarles el país de origen. Por otro lado, con tan solo esa información, los alumnos deberán crear un producto final que consiste en una presentación digital (siguiendo unos ítems con su puntuación correspondiente) y una representación del baile o danza.

Los recursos necesarios para poder llevar a cabo esta Unidad Didáctica son los siguientes:

a) Recursos materiales:

- a. Chromebook del profesor.
- b. Altavoces del gimnasio.
- c. Proyector del gimnasio.
- d. Chromebook de cada alumno.
- e. Enciclopedias de la biblioteca del centro.
- f. Material del gimnasio (colchonetas, conos, chinos, cuerdas, picas, ...) que quieran utilizar en la representación del baile o danza.
- g. Material de cada alumno como vestuario y decoración para la representación del baile o danza.

b) Recursos espaciales:

- a. Gimnasio del centro.
- b. Pistas exteriores (en caso de que el gimnasio esté ocupado por otra clase y el tiempo climatológico permita estar en exterior).
- c. Aula convencional (para la explicación inicial del trabajo).

c) Recursos digitales:

- a. Códigos QR con los enlaces a las danzas y bailes que se trabajarán.

12.3. Descripción de las sesiones.

En este apartado se presenta el desarrollo completo de cada sesión de la Unidad Didáctica, especificando los objetivos, contenidos y actividades que se llevarán a cabo en cada una de ellas.

“Primeros pasos...”			
N.º Sesión	1	Fecha	15/Febrero/2023
Instalación	Gimnasio	Organización de alumnos	4 grupos (de 7) y todos juntos.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar con pasos de baile de otros países. • Reproducir danzas y bailes de otras culturas. • Conocer información relevante de otros países (capital, continente, moneda, idioma, ...). 		
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices - Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración – oposición.</p> <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.</p> <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz - Práctica de actividades rítmico – musicales con carácter expresivo. Danzas y bailes del mundo: <i>Minoesika, Big Jhon, Promoroaca, Polka, ...</i></p>		
Desarrollo sesión			
Tiempo	Actividades		Recursos
5'	Explicación de la nueva Unidad Didáctica. Explicación de la sesión del día.		
3'	Bajada al gimnasio.		
3'	Calentamiento (movilidad articular) Juego de calentamiento: “Pilla al que no baile” <ul style="list-style-type: none"> • 4 alumnos (identificados con un chino) se la ligan, el resto se escapa por el espacio. • Los que escapan pueden evitar ser pillados si están bailando por parejas. La condición es que no pueden estar más de 5 segundos con la misma pareja, es decir, antes de volver a bailar con la misma persona deben bailar con otra. • Si un alumno de los que la ligan pillan a alguien, le dará el chino e intercambiarán papeles. 		- 4 chinos. - Altavoces. - Chromebook del profesor.

Tiempo	Actividades	Recursos
2'	<p><i>"Minoesika"</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El profesor dirá el nombre de la danza y los alumnos tendrán que intentar adivinar algunos elementos de la "ficha del baile/la danza". - Estos elementos son: continente, país, capital, superficie, idioma, moneda, n.º habitantes y forma de Estado. 	- Ficha de la danza de la "Minoesika" (hecha por el profesor).
4'	Visualización del vídeo demostración de la "Minoesika".	
8'	Los alumnos agrupados en 4 grupos de 7 bailarán la "Minoesika", saliendo todos al centro y aportando su paso de baile.	
2'	<p><i>"Big Jhon"</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El profesor dirá el nombre de la danza y los alumnos tendrán que intentar adivinar algunos elementos de la "ficha del baile/la danza". <p>Estos elementos son: continente, país, capital, superficie, idioma, moneda, n.º habitantes y forma de Estado.</p>	- Ficha del baile del "Big Jhon" (hecha por el profesor).
3'	Visualización del vídeo demostración del "Big Jhon".	
12'	Los alumnos agrupados en un círculo toda la clase, bailarán el "Big Jhon".	
3'	Subida al aula.	

"¡Nos ponemos en marcha!"			
N.º Sesión	2	Fecha	17/Febrero/2023
Instalación	Aula	Organización de alumnos	Individual y por grupos de 4.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar el grupo para trabajar cooperativamente. • Aceptar el rol asignado en el grupo. • Seleccionar la información relevante relacionada con el baile o la danza asignada. 		
Contenidos	<p>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado. <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades. 		
Desarrollo sesión			
Tiempo	Actividades		Recursos
3'	Explicación de la sesión del día.		

Tiempo	Actividades	Recursos
15'	<p>Explicación de los elementos del trabajo final:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estarán agrupados de 4 en 4. • Cada grupo tendrá una danza o un baile. • Crearán una “ficha de danza/baile” con: continente, país, capital, superficie, idioma, moneda, n.º habitantes y forma de Estado. • Crearán una presentación digital con los ítems indicados por el profesor. • Representarán la danza o el baile asignado, teniendo en cuenta los ítems de evaluación de la rúbrica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de los ítems de la presentación digital. - Rúbrica de evaluación de la representación. - Chromebook del profesor.
7'	Creación de grupos y asignación de las danzas y bailes de forma aleatoria.	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de clase. - Nombre de las danzas y bailes. - Chromebook del profesor.
20'	<p>Los alumnos organizarán las sesiones que tienen de trabajo grupal en clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cómo se van a repartir el trabajo. • Cuándo y cuánto tiempo van a trabajar en la creación de la presentación y de la representación. <p>Para ello, el profesor indicará el número de sesiones que tienen para trabajar en ello (4 sesiones completas, sin contar esta sesión)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Chromebook de los alumnos.

“En proceso de creación I”			
N.º Sesión	3	Fecha	20/Febrero/2023
Instalación	Gimnasio	Organización de alumnos	Por grupos de 4.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar la información relevante relacionada con el baile o la danza asignada. • Experimentar con pasos de baile de otras culturas y países. • Cooperar para crear un producto final. 		
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración – oposición. <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades. <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Práctica de actividades rítmico – musicales con carácter expresivo. Danzas y bailes del mundo: <i>Minoesika, Big Jhon, Promoroaca, Polka, ...</i> 		

Desarrollo sesión		
Tiempo	Actividades	Recursos
3'	Explicación de la sesión del día.	
3'	Bajada al gimnasio.	
36'	Trabajo por grupos en el trabajo final. (el profesor estará de apoyo para cualquier duda que pueda surgir, además, los altavoces están a disposición de los alumnos que quieran comenzar con la preparación de la representación de los bailes y danzas).	- Chromebook de los alumnos. - Chromebook del profesor. - Altavoces.
3'	Subida al aula.	

"Segundos pasos..."			
N.º Sesión	4	Fecha	22/Febrero/2023
Instalación	Gimnasio	Organización de alumnos	4 grupos (de 7) y dos grupos (de 14).
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar con pasos de baile de otros países. • Reproducir danzas y bailes de otras culturas. • Conocer información relevante de otros países (capital, continente, moneda, idioma, ...). 		
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración – oposición. <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades. <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Práctica de actividades rítmico – musicales con carácter expresivo. Danzas y bailes del mundo: <i>Minoesika, Big Jhon, Promoroaca, Polka, ...</i> 		

Desarrollo sesión		
Tiempo	Actividades	Recursos
5'	Explicación de la sesión del día.	
3'	Bajada al gimnasio.	
10'	Calentamiento (movilidad articular) Juego de calentamiento: "Chinos de colores" <ul style="list-style-type: none"> • 4 grupos de 7 (cada grupo identificado con un chino de color: amarillo, blanco, rojo y negro). • El color que indique el profesor será el grupo que ligue. Tendrá que pillar al resto de alumnos en el menor tiempo posible (el profesor lo cronometrará) • Se jugarán un total de 8 rondas (para que los grupos ligen dos veces cada uno) 	- 28 chinos de 4 colores diferentes.

Tiempo	Actividades	Recursos
3'	<p><i>"Promoroaca"</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El profesor dirá el nombre de la danza y los alumnos tendrán que intentar adivinar algunos elementos de la "ficha del baile/la danza". <p>Estos elementos son: continente, país, capital, superficie, idioma, moneda, n.º habitantes y forma de Estado.</p>	- Ficha de la danza de la <i>"Promoroaca"</i> (hecha por el profesor).
4'	Visualización del vídeo demostración de la <i>"Promoroaca"</i> .	
4'	Los alumnos agrupados en 4 grupos de 7 bailarán la <i>"Promoroaka"</i> .	
3'	<p><i>"Polka"</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El profesor dirá el nombre de la danza y los alumnos tendrán que intentar adivinar algunos elementos de la "ficha del baile/la danza". <p>Estos elementos son: continente, país, capital, superficie, idioma, moneda, n.º habitantes y forma de Estado.</p>	- Ficha de la danza de la <i>"Polka"</i> (hecha por el profesor).
4'	Visualización del vídeo demostración de la <i>"Polka"</i> .	
6'	Los alumnos agrupados en 2 grupos de 14 bailarán la <i>"Polka"</i> .	
3'	Subida al aula.	

"En proceso de creación II"			
N.º Sesión	5	Fecha	01/Marzo/2023
Instalación	Gimnasio	Organización de alumnos	Por grupos de 4.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar la información relevante relacionada con el baile o la danza asignada. • Experimentar con pasos de baile de otras culturas y países. • Cooperar para crear un producto final. 		
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración – oposición. <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades. <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Práctica de actividades rítmico – musicales con carácter expresivo. Danzas y bailes del mundo: <i>Minoesika, Big Jhon, Promoroaca, Polka, ...</i> 		

Desarrollo sesión		
Tiempo	Actividades	Recursos
3'	Explicación de la sesión del día.	
3'	Bajada al gimnasio.	
36'	Trabajo por grupos en el trabajo final. <i>(el profesor estará de apoyo para cualquier duda que pueda surgir, además, los altavoces están a disposición de los alumnos que quieran comenzar con la preparación de la representación de los bailes y danzas).</i>	- Chromebook de los alumnos. - Chromebook del profesor. - Altavoces.
3'	Subida al aula.	

“En proceso de creación III”			
N.º Sesión	6	Fecha	03/Marzo/2023
Instalación	Gimnasio	Organización de alumnos	Por grupos de 4.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar la información relevante relacionada con el baile o la danza asignada. • Experimentar con pasos de baile de otras culturas y países • Cooperar para crear un producto final. 		
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <p>- Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración – oposición.</p> <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <p>- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.</p> <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz</p> <p>- Práctica de actividades rítmico – musicales con carácter expresivo. Danzas y bailes del mundo: <i>Minoesika, Big Jhon, Promoroaca, Polka, ...</i></p>		
Desarrollo sesión			
Tiempo	Actividades	Recursos	
3'	Explicación de la sesión del día.		
3'	Bajada al gimnasio.		
36'	Trabajo por grupos en el trabajo final. <i>(el profesor estará de apoyo para cualquier duda que pueda surgir, además, los altavoces están a disposición de los alumnos que quieran comenzar con la preparación de la representación de los bailes y danzas).</i>	- Chromebook de los alumnos. - Chromebook del profesor. - Altavoces.	
3'	Subida al aula.		

"Terceros pasos..."			
N.º Sesión	7	Fecha	06/Marzo/2023
Instalación	Gimnasio	Organización de alumnos	4 grupos (de 7) y dos grupos (de 14).
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar con pasos de baile de otros países. • Reproducir danzas y bailes de otras culturas. • Conocer información relevante de otros países (capital, continente, moneda, idioma, ...). 		
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices - Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración – oposición.</p> <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.</p> <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz - Práctica de actividades rítmico – musicales con carácter expresivo. Danzas y bailes del mundo: <i>Minoesika, Big Jhon, Promoroaca, Polka, ...</i></p>		
Desarrollo sesión			
Tiempo	Actividades		Recursos
5'	Explicación de la sesión del día.		
3'	Bajada al gimnasio.		
4'	Calentamiento (movilidad articular) Juego de calentamiento: "Somos espejos" <ul style="list-style-type: none"> • Por parejas, deberán seguir el ritmo de la música. • Primero, uno de la pareja será quien decida cómo van a moverse. El compañero le imitará como si fuera un espejo. • Después cambiarán roles. 		- Chromebook del profesor. - Altavoces
3'	"Zouglou": - El profesor dirá el nombre de la danza y los alumnos tendrán que intentar adivinar algunos elementos de la "ficha del baile/la danza". Estos elementos son: continente, país, capital, superficie, idioma, moneda, n.º habitantes y forma de Estado.		- Ficha del baile del "Zouglou" (hecha por el profesor).
6'	Visualización del vídeo demostración de la "Zouglou".		
6'	Los alumnos agrupados en 4 grupos de 7 bailarán la "Zouglou".		
3'	"Bhangra": - El profesor dirá el nombre de la danza y los alumnos tendrán que intentar adivinar algunos elementos de la "ficha del baile/la danza". Estos elementos son: continente, país, capital, superficie, idioma, moneda, n.º habitantes y forma de Estado.		- Ficha de la danza de la "Bhangra" (hecha por el profesor).

Tiempo	Actividades	Recursos
6'	Visualización del vídeo demostración de la “ <i>Bhangra</i> ”.	
6'	Los alumnos agrupados en 2 grupos de 14 bailarán la “ <i>Bhangra</i> ”.	
3'	Subida al aula.	

“Representando I”

N.º Sesión	8	Fecha	08/Marzo/2023
Instalación	Gimnasio	Organización de alumnos	Por grupos de 4.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar la información investigada y seleccionada. • Representar la creación artística creada. • Evaluarse a sí mismo y al grupo siguiendo la rúbrica aportada por el profesor. 		
Contenidos	<p>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física - Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado.</p> <p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices - Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración – oposición.</p> <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.</p> <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz - Práctica de actividades rítmico – musicales con carácter expresivo. Danzas y bailes del mundo: <i>Minoesika, Big Jhon, Promoroaca, Polka, ...</i></p>		

Desarrollo sesión

Tiempo	Actividades	Recursos
3'	Bajada al gimnasio.	- Chromebook del profesor. - Altavoces. - Material necesario para la representación de cada grupo.
2'	Calentamiento (movilidad articular).	
15'	Preparación grupo 1.	
	Exposición grupo 1.	
	Representación grupo 1.	
	Toda la clase realiza la danza que ha representado el grupo 1.	
	Recoge grupo 1.	
15'	Preparación grupo 2.	
	Exposición grupo 2.	
	Representación grupo 2.	
	Toda la clase realiza la danza que ha representado el grupo 2.	
	Recoge grupo 2.	
7'	Comentar y reflexionar sobre la evaluación de cada grupo	
3'	Subida al aula.	

"Representando II"			
N.º Sesión	9	Fecha	10/Marzo/2023
Instalación	Gimnasio	Organización de alumnos	Por grupos de 4.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar la información investigada y seleccionada. • Representar la creación artística creada. • Evaluarse a sí mismo y al grupo siguiendo la rúbrica aportada por el profesor. 		
Contenidos	<p>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física - Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado.</p> <p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices - Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración – oposición.</p> <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.</p> <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz - Práctica de actividades rítmico – musicales con carácter expresivo. Danzas y bailes del mundo: <i>Minoesika, Big Jhon, Promoroaca, Polka, ...</i></p>		
Desarrollo sesión			
Tiempo	Actividades		Recursos
3'	Bajada al gimnasio.		<ul style="list-style-type: none"> - Chromebook del profesor. - Altavoces. - Material necesario para la representación de cada grupo.
2'	Calentamiento (movilidad articular).		
15'	Preparación grupo 3.		
	Exposición grupo 3.		
	Representación grupo 3.		
	Toda la clase realiza la danza que ha representado el grupo 3.		
15'	Recoge grupo 3.		
	Preparación grupo 4.		
	Exposición grupo 4.		
	Representación grupo 4.		
	Toda la clase realiza la danza que ha representado el grupo 4.		
	Recoge grupo 4.		
7'	Comentar y reflexionar sobre la evaluación de cada grupo		
3'	Subida al aula.		

"Representando III"					
N.º Sesión	10	Fecha	13/Marzo/2023		
Instalación	Gimnasio	Organización de alumnos	Por grupos de 4.		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar la información investigada y seleccionada. • Representar la creación artística creada. • Evaluarse a sí mismo y al grupo siguiendo la rúbrica aportada por el profesor. 				
Contenidos	<p>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física - Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado.</p> <p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices - Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración – oposición.</p> <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.</p> <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz - Práctica de actividades rítmico – musicales con carácter expresivo. Danzas y bailes del mundo: <i>Minoesika, Big Jhon, Promoroaca, Polka, ...</i></p>				
Desarrollo sesión					
Tiempo	Actividades	Recursos			
3'	Bajada al gimnasio.	- Chromebook del profesor. - Altavoces. - Material necesario para la representación de cada grupo.			
2'	Calentamiento (movilidad articular).				
15'	Preparación grupo 5.				
	Exposición grupo 5.				
	Representación grupo 5.				
	Toda la clase realiza la danza que ha representado el grupo 5.				
	Recoge grupo 5.				
15'	Preparación grupo 6.				
	Exposición grupo 6.				
	Representación grupo 6.				
	Toda la clase realiza la danza que ha representado el grupo 6.				
	Recoge grupo 6.				
7'	Comentar y reflexionar sobre la evaluación de cada grupo				
3'	Subida al aula.				

"Representando IV y cerrando"			
N.º Sesión	11	Fecha	15/Marzo/2023
Instalación	Gimnasio	Organización de alumnos	Por grupos de 4 y grupo clase completo.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar la información investigada y seleccionada. • Representar la creación artística creada. • Evaluarse a sí mismo y al grupo siguiendo la rúbrica aportada por el profesor. • Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. • Disfrutar con las representaciones de las danzas y bailes. 		
Contenidos	<p>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física - Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado.</p> <p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices - Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración – oposición.</p> <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.</p> <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz - Práctica de actividades rítmico – musicales con carácter expresivo. Danzas y bailes del mundo: <i>Minoesika, Big Jhon, Promoroaca, Polka, ...</i></p>		
Desarrollo sesión			
Tiempo	Actividades		Recursos
3'	Bajada al gimnasio.		<ul style="list-style-type: none"> - Chromebook del profesor. - Altavoces. - Material necesario para la representación de cada grupo. - Mapa del Proyecto. - Fichas de las danzas y bailes trabajados.
2'	Calentamiento (movilidad articular).		
15'	Preparación grupo 7.		
	Exposición grupo 7.		
	Representación grupo 7.		
	Toda la clase realiza la danza que ha representado el grupo 7.		
10'	Recoge grupo 7.		
	Comentar y reflexionar sobre la evaluación del grupo y del trabajo total.		
12'	Repaso del mapa con todas las fichas completas.		
	Baile de las danzas y bailes trabajados con el profesor (<i>Minoesika, Big Jhon, Promoroaca, Polka, Zougrou y Bhangra</i>).		
3'	Subida al aula.		

12.4. Evaluación.

Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave	Porcentaje de calificación
2.3	CPSAA4	10%
3.1	CPSAA5	10%
4.1	CCEC3	40%
4.4	CCEC4	40%

En esta Unidad Didáctica, tanto el profesor como los alumnos evaluarán durante y al final de la UD utilizando las siguientes herramientas de evaluación:

- Registro anecdótico (profesor).
- Rúbrica (profesor y alumnos).
- Lista de ítems con puntuación (profesor).

El registro anecdótico lo utilizará el profesor para hacer anotaciones diarias sobre el comportamiento de los alumnos en relación con las emociones, el esfuerzo, el trabajo en grupo y responsabilidades.

La rúbrica la utilizará el profesor para evaluar la representación final de las danzas y bailes. Esta rúbrica la facilitará a los alumnos para que evalúen tanto su participación en el grupo (autoevaluación) como el trabajo de su grupo (coevaluación). El profesor tendrá en cuenta este registro y la reflexión final que tengan los alumnos acerca de las diferencias o similitudes en las evaluaciones (las de los alumnos con la del profesor y sus compañeros).

Finalmente, la lista de ítems con puntuación la utilizará el profesor para marcar los puntos que deben aparecer en la presentación digital que los alumnos deben crear. Esta evaluación formará parte de la calificación total de la nota de la Unidad Didáctica. Esta lista de ítems la facilitará al principio de la Unidad Didáctica para que los alumnos tengan en cuenta qué es lo que se les exige y trabajen acorde a ello.

En el Anexo III se muestran las herramientas de evaluación.

12.5. Recursos elaborados.

Para el desarrollo de esta Unidad Didáctica es necesario que el profesor elabore unos recursos concretos: un “Mapamundi”, “Tarjetas de danzas y bailes” y QR asociados a vídeos de referencia para los alumnos.

El “Mapamundi” servirá para ir colocando las tarjetas que vayan apareciendo según se vayan trabajando las danzas de los países seleccionados. Se colgará en una de las paredes del gimnasio junto con unas tablas de clasificación de los países que se utilizarán en la última sesión. Tendrá un tamaño de A3, mientras que las tarjetas tendrán un tamaño de A5.

Por otro lado, para la visualización previa de los bailes y las danzas, el profesor utilizará los QR asociados a los vídeos. También, a cada grupo le dará un link con el cual podrán comenzar su investigación.

Estos recursos aparecen en el Anexo IV.

13. Conclusiones

Han pasado casi cinco años desde que comencé mi aventura en la universidad, más concretamente en el Doble Grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte y Educación Primaria, y creo que mi evolución a nivel personal y docente ha sido notoria. A medida que he ido realizando este TFG, me he ido acordando de esa Celia en primero de carrera intentando diseñar una actividad sintiendo que era lo más complicado del mundo. Después, he ido pensando en cómo eso no es así, si no que han ido apareciendo otras cosas más complicadas haciendo que el diseño de actividades (o programaciones didácticas anuales) sea lo más sencillo.

A la hora de enfrentarme por primera vez a este TFG me sentía con ganas de demostrar que he adquirido los conocimientos y que tengo la capacidad suficiente para a día de mañana estar al frente de un aula. Ciertamente es que a medida que pasaba el tiempo y aparecían proyectos paralelos a este, sentía cómo era incapaz de avanzar todo lo que quería. Aun así, poco a poco y con trabajo he conseguido finalizarlo.

Los maestros de primaria tenemos una labor muy importante en la sociedad, pues somos quienes empezamos a moldear, estimular, las mentes de los más pequeños, quienes son el futuro. Lo bonito de esta profesión es que siempre habrá algún alumno que nos recuerde con cariño ya que les hemos ido dando las herramientas necesarias para desarrollarse como personas y quienes les hemos ido guiando por el camino indicado.

Para mí, ser profesora de Educación Física es la profesión perfecta. Puede ser que haya alumnos a los que no les guste hacer ejercicio físico, pero, por suerte para mí, durante mis periodos de prácticas en los centros educativos, no me he encontrado con ningún alumno que no tuviera buena relación con el profesor (o profesora) de Educación Física. Para los alumnos, es una persona en la que pueden confiar, con la

que pueden reír y pasarlo bien y, en definitiva, disfrutar de moverse y corretear por donde quieren. Y para que eso ocurra, creo que es necesario que el profesor de Educación Física posea algunas cualidades concretas, como por ejemplo: creatividad, vocación, motivación, disciplina y organización.

Yo me considero una persona con mucha creatividad y motivación a la hora de planificar las sesiones de Educación Física. Esto creo que está también influido por la gran vocación que tengo por el trabajo con niños y a mi gusto por los deportes. Es una combinación que he intentado plasmar en este TFG y que espero poder volcar en mi futuro como profesional.

A nivel académico, la realización de este TFG me ha mostrado la parte “que no se ve” de ser maestro: la planificación de las unidades didácticas, las sesiones, la evaluación, las metodologías, ... Sabía todo el trabajo que un maestro tiene que realizar a la hora de impartir las clases, pero creo que no había llegado a ser consciente del todo hasta ahora porque no había tenido la oportunidad de planificar desde cero toda una programación didáctica.

A nivel personal, me ha ayudado a conocerme más a mí misma como docente, a aprender a organizarme las tareas, a compaginar la vida académica con la personal, a confirmarme que la profesión de maestra de Educación Física es mi vocación y lo que me hace feliz.

Espero que en un futuro, próximo, pueda utilizar este TFG como referencia para el desarrollo de una programación didáctica en un centro educativo.

14. Bibliografía y webgrafía

Alba, C. (2019) Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teórico – práctico para una educación inclusiva de calidad. *Participación inclusiva*, 6(9), 55-68.

Bell, R. F., Orozco, I. I., y Lema, B. M. (2022). Interdisciplinariedad, aproximación conceptual y algunas implicaciones para la educación inclusiva. *UNIANDÉS Episteme*, 9(1), 101-116.

Castañer, M. y Trigo, E. (1998). Desde la Educación Física a la interdisciplinariedad. *Congreso internacional de intervención en conductas motrices significativas*, 2, 643-654.

Conserjería de Educación, Universidades, Cultura y Deporte. Gobierno de Canarias . (2022a) *Aprendizaje basado en retos. Kit de Pedagogía y TIC*. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-basado-en-retos/>

Conserjería de Educación, Universidades, Cultura y Deporte. Gobierno de Canarias . (2022b) *Gamificación. Kit de Pedagogía y TIC*. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/gamificacion/>

Diseño Universal para el Aprendizaje y libros de texto digitales accesible. (s.f.) UNICEF. <https://www.unicef.org/lac/dise%C3%B1o-universal-para-el-aprendizaje-y-libros-de-texto-digitales-accesibles>

Gámez, M. J. (2022). *Objetivos y metas de desarrollo sostenible*. Desarrollo Sostenible. Recuperado 21 de marzo de 2023, de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

Generador de códigos QR (2009) Códigos QR. <https://www.codigos-qr.com/generador-de-codigos-qr/>

Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P., Méndez, S. y Mendoza, C. P. (2014) *Metodología de la investigación* (6.^a ed.), 18-19.

Ministerio de Asuntos Exteriores, Unión Europea y Cooperación (s.f.) *Fichas de países*. Exteriores.gob.es. <https://www.exteriores.gob.es/es/Comunicacion/Paginas/Ficha.aspx>

Ministerio de Educación y Formación Profesional (s.f.) *Calendario de implantación de la LOMLOE ¿Cuándo entran en vigor las modificaciones?* Educagob. <https://educagob.educacionyfp.gob.es/lomloe/calendario-implantacion.html>

Ministerio de Educación y Formación Profesional (2022) *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria*. BOE n.º 52., 4 – 26 y 51 – 62. Referencia: BOE-A-2022-3296

Trujillo, F. (2015) *Aprendizaje Basado en Proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria*.

Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades (2022) *Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria*. BOCM n.º 169., 15 – 31 y 60 – 70. Referencia: BOCM-20220718-1

15. Anexos

ANEXO I

Relación entre las competencias específicas de Educación Física y los descriptores del “Perfil de Salida del alumnado”.

Competencia específica 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 contribuya al bienestar.	
STEM	<u>STEM2</u> Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.
	<u>STEM5</u> Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.
CPSAA	<u>CPSAA2</u> Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.
	<u>CPSAA5</u> Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.
CE	<u>CE3</u> Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.
CD	<u>CD1</u> Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos, ...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.
CP	<u>CP1</u> Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.
	<u>CP2</u> A partir de sus experiencias, reconoce la diversidad de perfiles lingüísticos y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio lingüístico individual.

Competencia específica 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.	
STEM	<u>STEM1</u> Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.
CPSAA	<u>CPSAA4</u> Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.
	<u>CPSAA5</u> Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.
CD	<u>CD1</u> Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos, ...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.
	<u>CD2</u> Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático, ...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

Competencia específica 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.	
CCL	<u>CCL1</u> Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.
	<u>CCL5</u> Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.
CPSAA	<u>CPSAA1</u> Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.
	<u>CPSAA3</u> Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.
	<u>CPSAA5</u> Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.
CC	<u>CC2</u> Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia como el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, a la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
	<u>CC3</u> Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.
CD	<u>CD1</u> Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos, ...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.
	<u>CD2</u> Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático, ...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

Competencia específica 4	
Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas 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	
CC	<u>CC3</u> Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.
CCEC	<u>CCEC1</u> Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.
	<u>CCEC2</u> Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
	<u>CCEC3</u> Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.
	<u>CCEC4</u> Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.
CD	<u>CD1</u> Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos, ...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.
	<u>CD2</u> Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático, ...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

Competencia específica 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.	
STEM	<u>STEM5</u> Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.
CC	<u>CC2</u> Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia como el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, a la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
	<u>CC4</u> Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno, y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global.
CE	<u>CE1</u> Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.
	<u>CE3</u> Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.
CD	<u>CD1</u> Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos, ...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.
CP	<u>CP1</u> Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.
	<u>CP2</u> A partir de sus experiencias, reconoce la diversidad de perfiles lingüísticos y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio lingüístico individual.

ANEXO II

Ejemplo de herramientas de evaluación de la programación didáctica.

Escala de observación numérica (UD2)

Alumno	Carrera	Salto pies juntos	Salto pata coja	Serpiente	Gateo	Mono	Cangrejo	De espaldas	Lateral	Trepar	Total
<i>Celia Recio</i>	5	3	4	2	5	5	2	3	3	4	36

Cada ítem se puntúa del 1 al 5 según el grado de ejecución, siendo 5 la puntuación más alta. Si el alumno alcanza un total de 50, su calificación será de 10. Si es 25, un 5. Utilizando la regla de tres, se obtiene la calificación final, por lo que la alumna del ejemplo tendría una calificación de 7,2.

Lista de control (UD7)

Ítem	Respetar las normas del juego	Trabaja en equipo para lograr los objetivos del juego	Participa activamente en el juego	Explica las normas y reglas de (mínimo) dos juegos diferentes	Acepta la diversidad en el juego (no discrimina por capacidad, habilidad, género, ...)	Total
<i>Celia Recio</i>	X	X		X	X	4

Cada ítem conseguido marcará con una "X", la puntuación más alta es un 5. Si el alumno alcanza un total de 5, su calificación será de 10. Utilizando la regla de tres, se obtiene la calificación final, por lo que la alumna del ejemplo tendría una calificación de 8.

Escala de observación gráfica (UD8)

Fecha	Emoción	Dibujo	Poco								Mucho	Reflexión/comentario
23/01	Alegría	☺										<i>Me lo he pasado muy bien y como he ganado, estoy contenta.</i>
23/01	Tristeza	☹										<i>He estado un poco triste porque al principio no me gustaba mi equipo.</i>

Cada día los alumnos registrarán las emociones que han sentido al finalizar la sesión de la UD práctica (UD9), teniendo en cuenta la información que han ido trabajando con las preguntas de la UD8. Este método de evaluación está relacionado con el criterio de evaluación 3.1, por lo que forma parte de la calificación del 35% de la nota en la UD8. Se salificará del 1 al 10 según el grado de implicación del alumno a la hora de completar la escala (todos los días la completa y reflexiona sobre las emociones).

ANEXO III

Herramientas de evaluación de la Unidad Didáctica 10.

Registro anecdótico

Fecha Alumno	15/02	17/02	20/02	22/02	01/03	03/03	06/03	08/03	10/03	13/03	15/03
<i>Celia Recio</i>		Ha tomado iniciativa de liderazgo en el grupo.				Se ha peleado con un compañero de grupo.					

Este registro anecdótico, si es necesario, el profesor lo mandará como comunicación a los padres del alumno para que pueda hacer un seguimiento de su evolución y aprendizaje.

Ítems

Ítem	Puntuación
1. Portada (nombre del baile o la danza, nombre de los integrantes del grupo y curso y fecha)	1
2. Índice (poner los apartados que se expondrán)	0,5
3. Continente, país, capital y bandera.	1,5
4. Superficie y número de habitantes.	1
5. Idioma y moneda utilizadas.	1
6. Forma de Estado (indicar quién gobierna el país).	1
7. Origen de la danza o el baile asignado.	1,5
8. Significado de la danza o el baile asignado.	1,5
9. Vídeo que se va a representar.	1

Esta lista de ítems con puntuación asociada se utilizará para la evaluación y calificación de la presentación digital que los alumnos tienen que crear sobre la danza o el baile asignado.

Escala de observación descriptiva (rúbrica)

Alumno		<i>Celia Recio – grupo 2</i>				
Descriptor		1	2	3	4	Porcentaje
INDIVIDUAL	Trabajo en grupo	No se implica en el trabajo grupal ni aporta ideas.	Se implica poco en el trabajo grupal o aporta alguna idea.	Se implica en el trabajo grupal y/o aporta ideas.	Se implica mucho en el trabajo grupal y aporta ideas.	10%
	Gestión emocional	No tiene control de las emociones y tiene conflictos con el grupo.	Tiene algo de control de las emociones y/tiene algún conflicto con el resto del grupo.	Tiene control de las emociones y/o tiene algún conflicto pero lo resuelve de forma pacífica.	Tiene control de las emociones, escucha a los compañeros, resuelve los conflictos pacíficamente, ...	15%
	Adquisición de conocimientos	No ha adquirido ningún conocimiento, no sabe nada del tema asignado.	Ha adquirido algún conocimiento aunque le cuesta recordar algunos elementos.	Ha adquirido nuevos conocimientos y recuerda gran parte de lo aprendido.	Controla el tema asignado y demuestra la adquisición de nuevos conocimientos.	15%
GRUPAL	Tiempo de representación	La representación dura 60" o menos.	La representación dura entre 60" y 90".	La representación dura entre 90" y 120".	La representación dura más de 120"	10%
	Vestuario	Ningún integrante del grupo utiliza vestuario o no es adecuado a la representación.	Uno o dos integrantes utilizan vestuario y/o no es adecuado a la representación.	La mayoría de los integrantes utiliza vestuario adecuado a la representación o algunos no utilizan el adecuado.	Todos los integrantes del grupo utilizan un vestuario adecuado a la representación.	10%
	Escenografía	No utilizan decorado para la representación.	El decorado utilizado no representa la cultura de la danza o el baile asignado.	El decorado utilizado representa parte de la cultura de la danza o el baile asignado.	El decorado utilizado representa la cultura de la danza o el baile asignado.	10%
	Expresión corporal	Los integrantes no están coordinados ni transmiten el mensaje de la danza o baile asignado.	Alguno integrantes están coordinados o transmiten parte del mensaje de la danza o baile asignado.	La mayoría de los integrantes están coordinados y/o transmiten el mensaje de la danza o baile asignado.	Los integrantes están coordinados y transmiten el mensaje de la danza o baile asignado.	20%
	Originalidad	No introducen elementos originales.	Introducen pocos elementos originales.	Introducen algunos elementos originales.	Introducen elementos originales (invención suya)	10%
Reflexión		<i>Ha trabajado cómoda con el grupo y la danza que le ha tocado, le ha parecido divertida. El día de la representación final se les olvidó parte del vestuario y del decorado, pero estuvieron muy coordinados.</i>				

Esta rúbrica la completará tanto el profesor como los alumnos, quienes tendrán que escribir una pequeña reflexión sobre el proceso de aprendizaje. El ejemplo propuesto es lo que habría completado el profesor y los alumnos deberán completarla de la misma manera. La puntuación de cada ítem va del 1 al 4 en función del logro. Además, cada apartado tiene asociado un porcentaje de calificación. Obtener un total de 4 en todos los ítems es igual a obtener una calificación de 10. En el caso de la alumna del ejemplo, la calificación se obtendría de la siguiente manera (por lo que obtendría una calificación de 8,75):

$$\frac{\frac{3 \times 10}{4} + \frac{4 \times 15}{4} + \frac{4 \times 15}{4} + \frac{3 \times 10}{4} + \frac{2 \times 10}{4} + \frac{3 \times 10}{4} + \frac{4 \times 20}{4} + \frac{4 \times 10}{4}}{10} = 8,75$$

ANEXO IV

Recursos elaborados para la Unidad Didáctica 10.

(Generador de códigos QR, 2009; Ministerio de Asuntos Exteriores, Unión Europea y Cooperación, s.f.)

Mapamundi



Minoesika

Continente: *Europa*

País: *Países Bajos*

Capital: *Ámsterdam*

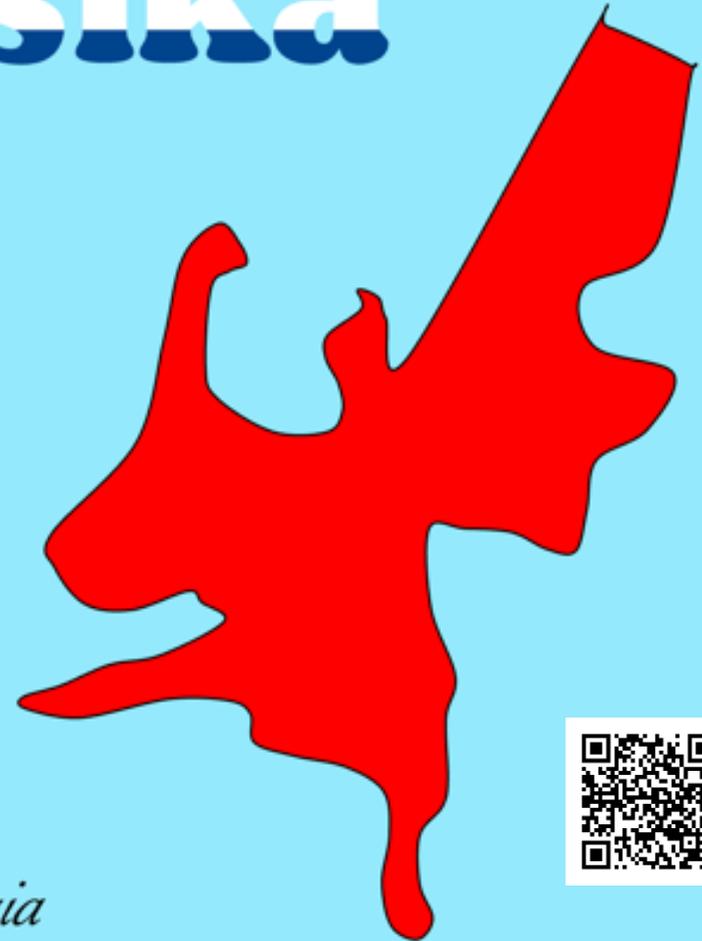
Superficie: *42.500 km²*

Idioma: *Neerlandés*

Moneda: *Euro*

N.º habitantes: *17.193.499*

Forma de Estado: *Monarquía parlamentaria*



Big Jhon

Continente: *América*

País: *Canadá*

Capital: *Ottawa*

Superficie: *9.984.670 km²*

Idioma: *Inglés y francés*

Moneda: *Dólar canadiense*

N.º habitantes: *38.504.990*

Forma de Estado: *Monarquía constitucional*



Promoroaca

Continente: *Europa*

País: *Rumanía*

Capital: *Bucarest*

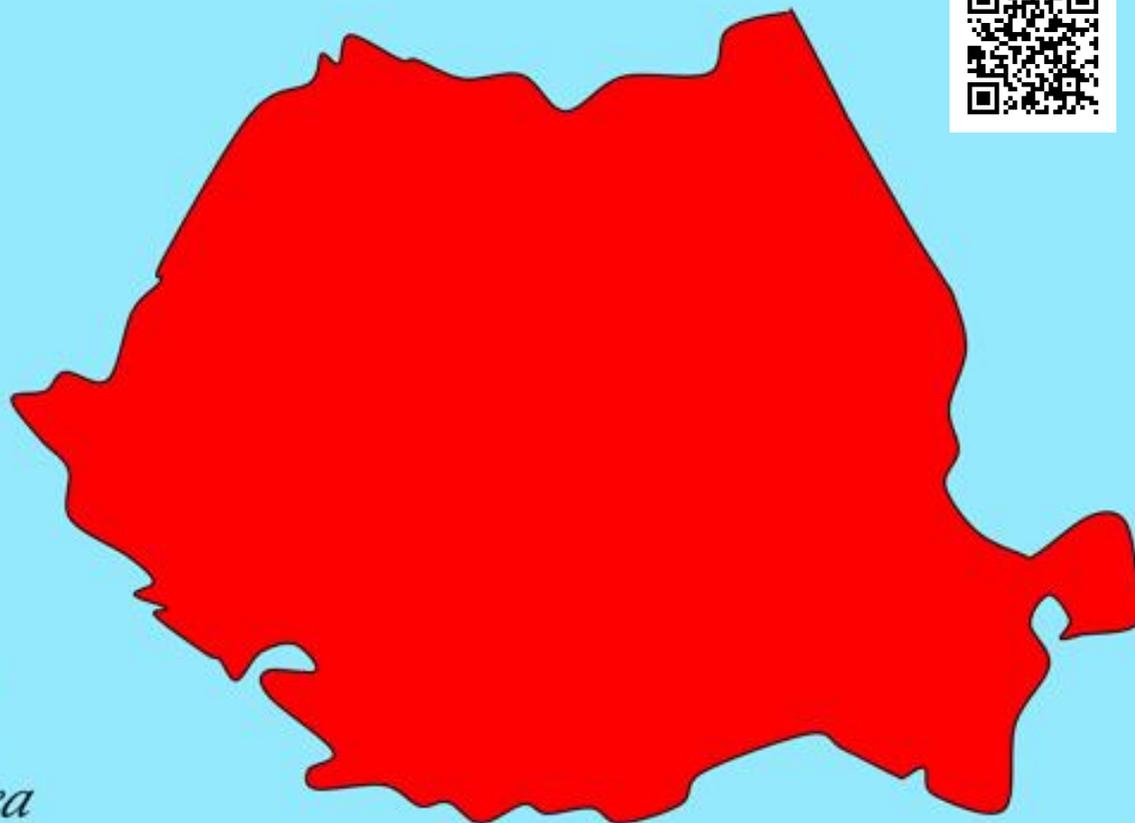
Superficie: *238.391 km²*

Idioma: *Rumano*

Moneda: *Leu*

N.º habitantes: *19.186.000*

Forma de Estado: *República*



Polka



Continente: *Europa*

País: *República Checa*

Capital: *Praga*

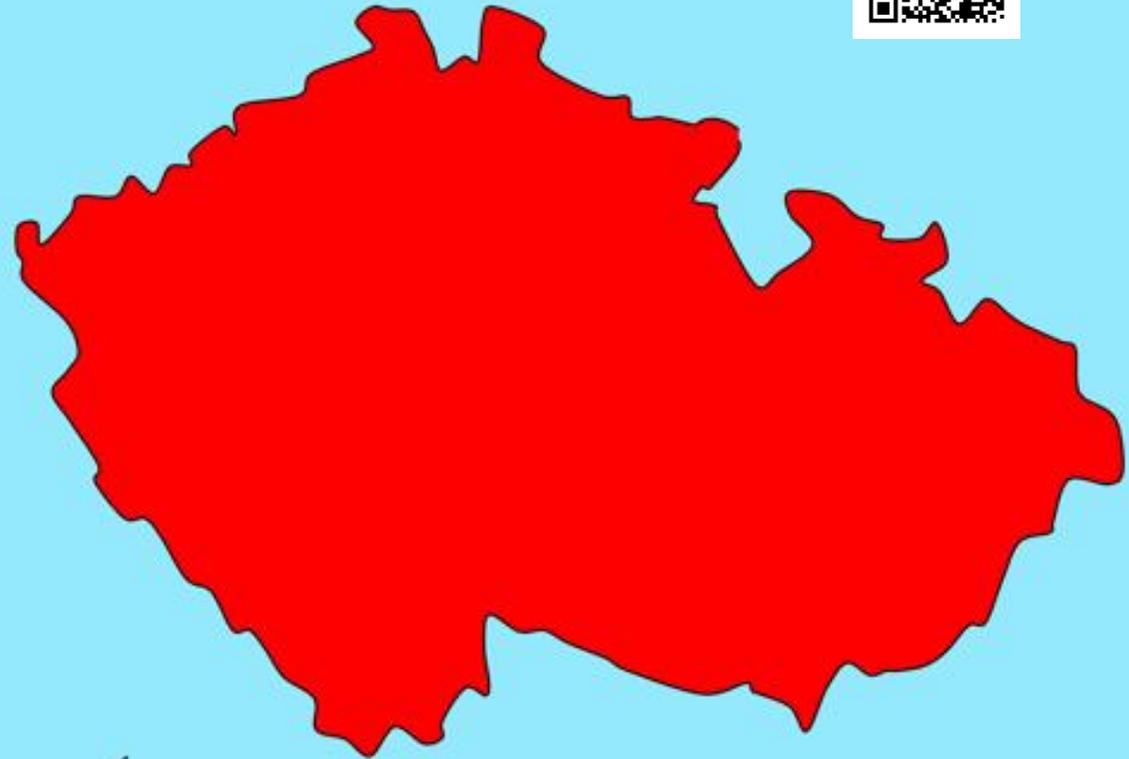
Superficie: *78.886 km²*

Idioma: *Checo*

Moneda: *Corona checa*

N.º habitantes: *10.701.777*

Forma de Estado: *República parlamentaria*



Zouglou

Continente: *África*

País: *Costa de Marfil*

Capital: *Yamusuko*

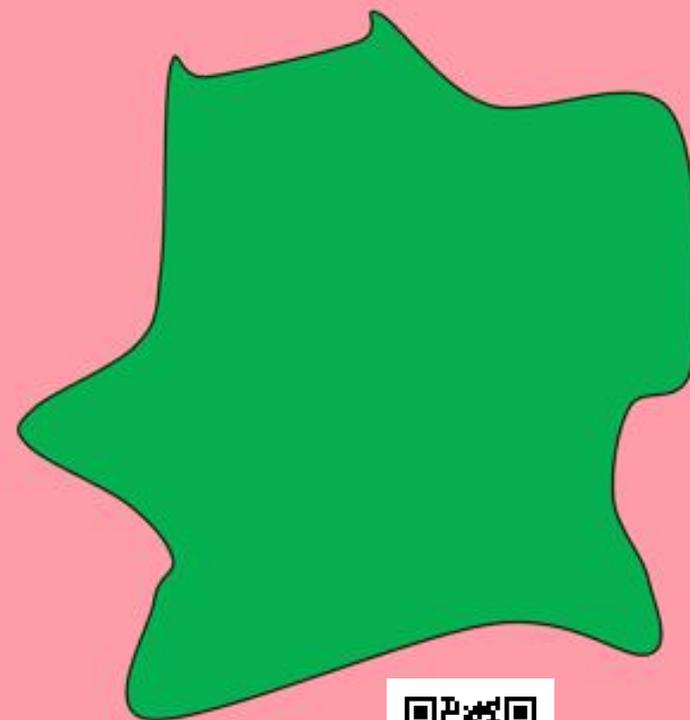
Superficie: *322.463 km²*

Idioma: *Francés (lenguas nativas como Diula)*

Moneda: *Franco CFA*

N.º habitantes: *28.713.423*

Forma de Estado: *República presidencialista*



Bhángra

Continente: *Asia*

País: *Pakistán*

Capital: *Islamabad*

Superficie: *796.095 km²*

Idioma: *Urdu (otras lenguas como Inglés)*

Moneda: *Rupia pakistani*

N.º habitantes: *227,4 millones*

Forma de Estado: *República federal*



QR asociados a los links

La información del país al que pertenece es para el profesor, los alumnos no recibirán esa información.

Grupo	Baile o Danza	País	QR
1	Lamban	Senegal, Malí, Guinea	
2	El Candil	España	
3	Jarana Yucateca	México	

Grupo	Baile o Danza	País	QR
4	Mauluulu	Samoa	
5	Odissi	India	
6	Troika	Rusia	

Grupo	Baile o Danza	País	QR
7	Country	EEUU	