



TRABAJO DE FIN DE GRADO

Doble grado de CAFYDE y Educación Primaria

Programación Didáctica dirigida a 6º de
Educación Primaria

“Loca academia de deportistas”

Raúl Hontoria Gutiérrez

Director: Aitor Centeno Fernández

Curso: 2025-2026

Fecha: 14 de abril de 2026

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN.....	7
2.1 Marco normativo estatal de la programación didáctica.....	7
2.2 Marco normativo autonómico de la programación didáctica.....	8
2.3 La programación didáctica como herramienta de planificación docente.....	9
3. CONTEXTUALIZACIÓN.....	10
3.1 Contextualización del centro educativo.....	10
3.2 Ubicación.....	10
3.3 Descripción del entorno.....	11
3.4 Perfil de las familias que componen el centro.....	11
3.5 Perfil del alumnado que compone el centro.....	11
3.6 Curso seleccionado.....	12
3.7 Perfil del alumnado seleccionado.....	12
3.8 Planes y proyecto.....	13
3.9 Recursos funcionales.....	14
3.10 Recursos personales.....	15
3.11 Recursos materiales.....	15
4. OBJETIVOS.....	15
4.1 Objetivos de etapa.....	15
4.2 Objetivos de la programación didáctica.....	17
5. COMPETENCIAS.....	18

5.1 Competencias clave.	18
5.2 Competencias específicas.	20
6. CONTENIDOS.	21
6.1 Temporalización.	22
6.2 Contextualización y organización de la programación.	23
6.4 Contenidos transversales.	39
7. METODOLOGÍA.	40
7.1 Principios de intervención.	40
7.2 Técnicas de enseñanza.	41
7.3 Estilos de enseñanza.	42
7.4 Metodologías activas.	43
7.5 Agrupamientos.	46
7.6 Trabajo por proyectos.	46
7.7 Salidas y actividades extraescolares.	47
7.8 Recursos ambientales, materiales y digitales.	47
8. EVALUACIÓN.	48
8.1 Relación entre competencias específicas, criterios de evaluación y descriptores operativos.	48
8.2 Técnicas de evaluación.	49
8.3 Concreción de los criterios de evaluación de las unidades didácticas.	50
8.4 Momento de evaluación.	51
8.5 Agentes implicados.	51

8.6 Evaluación docente.	52
9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNO.	53
9.1 Aplicación del DUA.	53
10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES.	54
11. CONCLUSIONES.	55
12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.	56
13. ANEXOS.	58
13.1 Contextualización y justificación de la programación dentro de la UD.	58
13.2 Objetivos didácticos y su contribución a los objetivos de etapa y de programación.	59
13.3 Competencias clave y específicas y su relación con los objetivos y contenidos.	60
13.4 Contenidos.	60
13.5 Metodología y recursos.	61
13.6 Descripción de las sesiones de la UD.	62
13.7 Evaluación.	70
13.8 Atención a las diferencias individuales del alumnado.	70
13.9 Conclusión.	71
13.10 Bibliografía.	71
13.10 Recursos elaborados.	72

1. INTRODUCCIÓN.

La Educación Física ocupa un lugar relevante dentro de la etapa de Educación Primaria, ya que contribuye de manera significativa al desarrollo integral del alumnado a través del movimiento y la actividad física. Diversos autores, entre ellos Rodríguez Hernández (2008) y Manzano Lagunas (2006), coinciden en señalar que esta área no debe entenderse únicamente como un espacio destinado al desarrollo de capacidades físicas, sino como un contexto educativo privilegiado para favorecer aprendizajes de carácter personal, social y emocional. En este sentido, Macías Giler (2025) destaca que la Educación Física desempeña un papel clave al favorecer no solo el bienestar físico, sino también aspectos relacionados con la autoestima, la convivencia y la adquisición de hábitos saludables desde edades tempranas. Es un área cuya importancia ha aumentado en la actualidad debido a la creciente concienciación sobre el papel fundamental que tiene la actividad física en la vida de las personas y, especialmente, en su desarrollo personal. Uno de los elementos fundamentales a la hora de llevar a cabo la profesión docente es la planificación y programación de las áreas que conforman la etapa educativa. Para que todo lo comentado hasta ahora se lleve a cabo de forma efectiva y real, es necesario que se plantee desde un enfoque pedagógico adecuado (Manzano Lagunas, 2006). En esta línea, estudios más recientes ponen de manifiesto que una Educación Física bien planteada en la etapa de Primaria tiene un impacto positivo en el desarrollo global del alumnado, reforzando aprendizajes que pueden transferirse a otros contextos educativos y a la vida cotidiana (Montes Mata et al., 2025). Por ello, la Educación Física se consolida como un área fundamental en la Educación Primaria por su contribución a la formación integral del alumnado como persona. Es por todo lo

comentado, que el enfoque de la programación didáctica se centra en el empleo de la Educación Física como medio para el desarrollo integral como persona del alumno

Por lo tanto, el TFG consiste en una programación didáctica en la asignatura de Educación Física. Dicha programación está compuesta por 15 unidades didácticas (UD) y está dirigida de forma específica al curso de 6º de Educación Primaria. Esta programación responde a la necesidad de combatir el sedentarismo creciente en edades tempranas, así como de promover hábitos de vida activa y saludable frente al uso excesivo de pantallas.

Este enfoque se adapta especialmente a 6º de Educación Primaria ya que es una etapa clave en el desarrollo del alumnado. Es un momento clave para la consolidación de aprendizajes no solo a nivel académico, sino también personal, social y emocional. En este curso, el alumnado presenta un mayor grado de madurez y capacidad reflexiva, lo que permite abordar propuestas educativas orientadas al desarrollo integral de la persona. Del mismo modo, favorece el trabajo de la autonomía, la responsabilidad y la participación del alumnado en su aprendizaje.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN.

El siguiente apartado del TFG tiene como finalidad fundamentar teórica y normativamente la programación didáctica que se va a desarrollar en el mismo. Estableciendo un marco teórico de referencia que sustenta su diseño y desarrollo.

2.1 Marco normativo estatal de la programación didáctica.

La programación didáctica se enmarca en la normativa estatal vigente en materia educativa, concretamente en la Ley Orgánica 3/2020, conocida como LOMLOE. Esta ley establece los principios generales que regulan el sistema

educativo español. La LOMLOE concibe la educación como un proceso destinado al desarrollo integral de la persona, promoviendo no solo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de competencias, valores y actitudes necesarias para la vida personal y social. La Educación Física, como área que forma parte del currículo de esta etapa, adquiere una relevancia especial al contribuir de manera directa al desarrollo físico, cognitivo, emocional y social del alumnado. La LOMLOE subraya la importancia de una educación orientada a la mejora de la salud y la calidad de vida, fomentando la práctica regular de actividad física y la adopción de estilos de vida activos desde edades tempranas.

La Ley Orgánica 3/2020 se concreta y desarrolla en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, que establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, configurando el currículo en torno a competencias clave, competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos. Este real decreto introduce el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica como referente del proceso educativo. Por lo que, la programación didáctica que se desarrolla en este TFG se ajusta a los principios recogidos en la vigente normativa estatal, alineándose con el enfoque competencial y con la concepción de la educación como un proceso integral, teniendo la Educación Física un papel fundamental en la formación global del alumnado.

2.2 Marco normativo autonómico de la programación didáctica.

En la Comunidad de Madrid, el desarrollo curricular de la etapa se concreta en el Decreto 61/2022, de 13 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria. En el caso del área de Educación Física, estos elementos curriculares se orientan a promover una formación equilibrada del alumnado, en la que el movimiento y la actividad física se conciben como medios para el desarrollo

integral de la persona. Por otro lado, la Orden 130/2023 regula determinados aspectos de la evaluación y de la organización académica en la etapa, reforzando el carácter formativo e integrador de la evaluación, elementos que se tendrán en cuenta en el diseño de la programación didáctica de este trabajo.

Desde este punto de vista, la normativa autonómica concede a la Educación Física un papel relevante en el fomento y trabajo de hábitos de vida activa y saludable, así como en el desarrollo de competencias personales y sociales.

2.3 La programación didáctica como herramienta de planificación docente.

La programación didáctica constituye un elemento clave en la práctica docente, ya que permite organizar y estructurar de forma coherente el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, Rodríguez Moreno, Molina Jaén y Martínez Labella (2019) destacan que la programación no debe entenderse como un documento administrativo, sino como un recurso didáctico para la gestión del aula y del proceso educativo.

Desde el punto de vista normativo, la programación didáctica constituye un instrumento obligatorio de planificación docente que debe garantizar la adecuación al currículo y a las necesidades del alumnado. En este sentido, la Ley Orgánica 3/2020 refuerza el principio de inclusión educativa, estableciendo que las administraciones deben asegurar una respuesta ajustada a las necesidades específicas de apoyo educativo. En el ámbito autonómico, la Orden 1493/2015 regula la evaluación y la respuesta educativa al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en la Comunidad de Madrid, estableciendo medidas de adaptación curricular y apoyo que deberán contemplarse en la programación didáctica. Por lo que, la programación no solo organiza el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que garantiza la

coherencia curricular, la atención a la diversidad y el cumplimiento del marco normativo vigente.

3. CONTEXTUALIZACIÓN.

3.1 Contextualización del centro educativo.

El centro educativo seleccionado para el desarrollo de la programación didáctica es el Colegio Escuelas Pías de Alcalá de Henares, un centro concertado que imparte las etapas de Educación Infantil, Primaria y Secundaria Obligatoria, con tres líneas por curso. Se trata de un centro con una amplia trayectoria educativa en la ciudad, integrado en la red de Escuelas Pías, algo que encaja a la perfección con el enfoque de la programación.

Poniendo el foco en el proyecto educativo del centro, se apuesta por una educación que centra de manera equilibrada en el desarrollo integral del alumnado, promoviendo valores como el respeto, la autonomía y la participación en la vida escolar. También, el colegio desarrolla diferentes programas educativos que fomentan la implicación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje y la participación de las familias en la vida escolar. Desde el punto de vista metodológico, el colegio muestra una orientación hacia prácticas educativas activas y participativas, apoyándose en el proyecto de centro y en los diferentes programas de los que dispone para ello. Se le da mucha importancia a la estimulación temprana y a las inteligencias múltiples.

3.2 Ubicación.

El Colegio Escuelas Pías se encuentra ubicado en Alcalá de Henares, en la Comunidad de Madrid, concretamente en la Avenida Lope de Figueroa. El centro está

situado en una zona urbana, con excelentes comunicaciones de transporte y accesibilidad al centro, lo que facilita a las familias el acceso al centro.

3.3 Descripción del entorno.

El colegio se sitúa en un entorno urbano consolidado, caracterizado por la presencia de servicios educativos, culturales y deportivos accesibles para el alumnado. Alcalá de Henares ofrece diferentes espacios que favorecen la práctica de actividad física y la promoción de hábitos de vida activa. Este entorno permite complementar la actividad educativa del centro con recursos externos que pueden ser utilizados de manera puntual. Por otro lado, tenemos el entorno educativo dentro del centro. El colegio favorece la continuidad educativa en los alumnos, generando así un seguimiento progresivo de todo su desarrollo académico y personal. El entorno educativo del centro se caracteriza por un clima de convivencia positivo y una organización interna que facilita la implementación de propuestas educativas de diferente tipo.

3.4 Perfil de las familias que componen el centro.

Las familias del alumnado del colegio presentan un perfil acorde y coherente con el proyecto educativo de centro. Son familias participativas, que muestran interés por la educación de sus hijos y que mantienen una relación cercana y colaborativa tanto con los tutores como con el centro. Por otro lado, las familias respetan y comparten los principios y valores que orienta el proyecto educativo, así como una gran mayoría también lo hace con la parte confesional del centro.

3.5 Perfil del alumnado que compone el centro.

El número de alumnos de la clase es de 24 alumnos, con una media de entre 22 a 25 alumnos por clase. El alumnado presenta un perfil diverso. En líneas

generales, se trata de un alumnado que muestra una actitud positiva hacia su aprendizaje y una adecuada adaptación a las normas y hábitos que se pide en el aula. El clima que se genera dentro del centro hace que las relaciones interpersonales de los alumnos sean respetuosas e inclusivas. También, hay un total de 50 alumnos ACNEAE, siendo de estos 50, 15 ACNEE, pero que son capaces de tener unos buenos hábitos de trabajo y son incluidos por el resto de los compañeros.

3.6 Curso seleccionado.

El curso seleccionado es sexto de Educación Primaria. En la asignatura de Educación Física, este curso nos permite abordar contenidos y propuestas más complejas y orientadas a la preparación para la etapa de Educación Secundaria. Se sitúa en un momento clave del proceso educativo del alumnado, en el cual terminan de consolidar los aprendizajes de cursos anteriores y se les permite una mayor autonomía y responsabilidad en el aprendizaje. Todo esto nos da un contexto excelente para desarrollar la programación didáctica de forma estructurada y coherente con los objetivos de etapa.

3.7 Perfil del alumnado seleccionado.

El alumnado seleccionado para llevar a cabo la programación es un alumnado que se encuentra en una etapa de transición y consolidación de aprendizajes. Que se encuentra en un mayor grado de madurez y cierta autonomía. Estos alumnos poseen una capacidad progresiva de asumir responsabilidades y trabajar de forma cooperativa y activa en las propuestas educativas. También, muestra una actitud positiva hacia la Educación Física. Desde el punto de vista emocional y social, al tener una continuidad en el centro durante años, las relaciones interpersonales se encuentran muy definidas y estables. Por otro lado, a nivel académico, solo un alumno

presenta adaptaciones curriculares, específicamente un desfase curricular de nivel, es decir, en las asignaturas troncales se le imparten contenidos de uno o dos cursos por debajo. Esto no repercute al área de Educación Física ni en contenidos, ni en nivel. Con el foco en Educación Física, el grupo presenta ritmos de aprendizaje diferentes, pero sin haber una diferencia notable de nivel entre ellos. Esa diversidad de ritmos se aborda favoreciendo la participación y con la adaptación de actividades si fuera necesario, y siempre con la cooperación de todos los alumnos.

3.8 Planes y proyecto.

El colegio cuenta con un Programa Profesional de Modalidad Especial, el cual se dirige a colectivos que necesitan una atención específica (Colegio Escuelas Pías – Escolapios Alcalá de Henares, 2026). Por un lado, tiene proyectos de comprensión donde se trabajan contenidos de forma que sea más fácil para los niños entender dicho contenido. La asignatura de matemáticas la trabajan bajo la metodología “Singapur”, con el cual buscan que los alumnos resuelvan problemas nuevos y que desarrollen su creatividad. Y, por otro lado, se desarrolla la innovación tecnológica, donde a partir de la tecnología desarrollan trabajos y proyecto de las diferentes asignaturas. Por ejemplo, el centro cuenta con dos aulas de informática, las cuales emplean para llevar a cabo actividades interactivas online o creación de trabajos. También, el centro tiene pizarras digitales las cuales emplean para complementar sus explicaciones y dar dinamismo a la clase, así como el uso que los alumnos le dan para realizar actividades. Este desarrollo tiene su base e inicio en el Plan Digital de Centro, cuyo objetivo es promover una educación de calidad centrándose y potenciando la competencia digital.

También es importante destacar otros proyectos y planes del centro. Para empezar, tenemos el Proyecto Local de Pastoral mediante el cual, buscan evangelizar

y que los niños estén involucrados en las actividades religiosas, siguiendo los valores y creencias del centro. Por otro lado, tenemos el Plan de Acción Tutorial. Este plan se encarga de, bajo diferentes tutorías y dinámicas, favorecer la integración, fomentar la confianza y colaborar en la consecución de un buen ambiente. El centro cuenta con un Plan de Convivencia, que sienta las bases de una buena actuación y comportamiento en el centro y cuyo objetivo es concienciar y sensibilizar a la comunidad educativa sobre la importancia de una adecuada convivencia escolar e implicarla en su mejora. Por último, el Plan Inluyo. Este plan es de vital importancia ya que busca la inclusión y el respeto entre toda la comunidad educativa, además de asegurar a todos sus alumnos una educación de calidad e individualizada.

3.9 Recursos funcionales.

El Colegio Escolapios de Alcalá de Henares dispone de una organización que permite el desarrollo adecuado de la actividad docente y la correcta utilización de todos los espacios disponibles.

El equipo directivo es quien se encarga de la organización de horarios de profesores y de las áreas a impartir. En el área de Educación Física, la organización del centro permite el uso de los espacios destinados a la práctica deportiva, así como la adaptación de dichos espacios ante adversidades climatológicas y a las necesidades de los alumnos. Al disponer el centro de distintos espacios educativos muy versátiles, facilita el desarrollo de actividades complementarias y extraescolares. Estas actividades son también organizadas por el centro y permite dinamizar mucho el aprendizaje de los alumnos y el aprovechamiento de los espacios.

3.10 Recursos personales.

El colegio cuenta con un equipo docente estable y formado. El profesorado desarrolla su actividad docente de manera coordinada con el equipo directivo y siguiendo una coherencia pedagógica en el proceso educativo del alumnado. Además de los tutores y especialistas, el centro dispone de un personal de apoyo y orientación que ayuda a atender las necesidades educativas. La colaboración entre los diferentes docentes que hay en el centro, facilita una educación y un aprendizaje integral e idóneo para los alumnos del colegio. El centro también cuenta con personal de enfermería a jornada completa y personal de comedor. Así como los entrenadores y monitores de las diferentes actividades extraescolares que se llevan a cabo en el centro.

3.11 Recursos materiales.

En relación con los recursos materiales, el centro dispone de diversos espacios que permiten el desarrollo de la actividad educativa de una forma adecuada. Focalizando en las instalaciones deportivas, el colegio cuenta con un pabellón cubierto, un campo de fútbol de césped artificial, dos pistas de pádel y un patio amplio con diferentes pistas polideportivas. Por otro lado, dispone de un laboratorio, una capilla, el comedor escolar y la enfermería.

4. OBJETIVOS.

4.1 Objetivos de etapa.

La programación didáctica se enmarca en los objetivos definidos para la etapa de Educación Primaria en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, así como en el Decreto 61/2022, de la Comunidad de Madrid. Los objetivos de etapa que se definen en el Decreto 61/2022 son los siguientes:

OBJETIVOS DE ETAPA
a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar poniéndose en el lugar del otro, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como su participación en una sociedad democrática.
b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres, y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua española y desarrollar hábitos de lectura.
f) Adquirir en, al menos, la lengua inglesa, la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas en este idioma.
g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
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 y estereotipos de cualquier tipo.
n) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

Tabla 1. Competencias clave extraídas de la normativa vigente en educación.

4.2 Objetivos de la programación didáctica.

En consonancia con los objetivos de etapa que se establecen, la programación didáctica presenta los siguientes objetivos:

OBJETIVOS DE LA PROGRAMACIÓN	
1.	Desarrollar de forma integral al alumnado de 6º de Educación Primaria a través de la Educación Física, trabajando el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional a través de experiencias motrices, inclusivas y enfocadas a la adquisición de hábitos de vida activa y saludable.
2.	Mejorar las capacidades motrices mediante la práctica de actividades físicas adaptadas a las características del alumnado.
3.	Implementar la autonomía, la toma de decisiones y la resolución de problemas en situaciones motrices tanto individuales como colectivas.
4.	Desarrollar actitudes de trabajo cooperativo, respeto e inclusión en contextos de actividad física, favoreciendo un clima de convivencia positivo.
5.	Adoptar hábitos de vida activa y saludable, integrando la actividad física como pilar esencial para el bienestar personal y la calidad de vida.
6.	Participar activamente en las actividades físicas mostrando implicación, constancia y compromiso con el desarrollo de las tareas propuestas.

Tabla 2. Objetivos de la programación didáctica.

A continuación, se presenta una tabla que relaciona los objetivos de la programación con los objetivos de etapa, con las competencias clave y con las específicas.

Objetivos de la programación	Objetivos de etapa	Competencias clave	Competencias específicas
Objetivo 1	a), b), c), d), e), f), g), h), i), j), k), l), m) y n)	CCL (CCL5), STEM (STEM5), CPSAA (CPSAA2, CPSAA3, CPSAA5), CC (CC2), CE (CE3)	1, 2, 3, 4, 5
Objetivo 2	j), k), n)	CPSAA (CPSAA4, CPSAA5)	1, 2, 4
Objetivo 3	c), k)	CPSAA (CPSAA1, CPSAA3), CE (CE1)	1, 2
Objetivo 4	a), b), c), d), k), m)	CCL (CCL1), CPSAA (CPSAA3), CC (CC2)	3, 4, 5
Objetivo 5	k), n)	STEM (STEM5), CPSAA (CPSAA2)	1, 2, 4, 5
Objetivo 6	a), b), c), k)	CPSAA (CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5)	1, 3

Tabla 3. Relación de objetivos de la programación con objetivos de etapa, competencias clave y específicas.

5. COMPETENCIAS.

5.1 Competencias clave.

Las competencias clave vienen recogidas en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, así como en el Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid, siendo estas relacionadas con el perfil de salida y a su vez con un descriptor operativo que cada alumno debe desarrollar tras terminar la etapa educativa de Educación Primaria y que se relaciona con la programación didáctica, dichas Competencias son las siguientes:

a) Competencia en comunicación lingüística (CCL).
CCL1: 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 con respeto en interacciones de comunicación, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales. CCL5: Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, para favorecer un uso eficaz y no discriminatorio de los diferentes sistemas de comunicación.
b) Competencia plurilingüe (CP).
Con la legislación actual no se relaciona ningún descriptor operativo de la CP que concuerde de forma adecuada a la Educación Física. Aun así, fomentaremos esta competencia dentro de las sesiones.
c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).
STEM1: 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. STEM2: Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, con uso de herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada. STEM5: Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos.
d) Competencia digital (CD).
Con la legislación actual no se relaciona ningún descriptor operativo de la CD que concuerde de forma adecuada a la Educación Física. Por lo que añadiremos el uso de tecnología en la asignatura para poder dotar al alumno de esta competencia.
e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).

CPSAA1: 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.

CPSAA2: Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludable, y detecta y busca apoyo ante situaciones negativas.

CPSAA3: Reconoce y respeta las emociones y experiencias de los demás, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4: Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.

CPSAA5: Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autónomo y participa en procesos de autoevaluación y evaluación conjunta, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.

f) Competencia ciudadana (CC).

CC2: Participa en actividades de su entorno cercano, en la toma de decisiones y la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución Española, los derechos humanos y de la infancia, el valor a la diversidad y de la igualdad entre hombres y mujeres, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible acordados por la ONU.

CC3: Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas de la actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, cuidar el entorno, de rechazar prejuicios, y de oponerse a cualquier forma de discriminación y violencia.

CC4: Comprende las relaciones entre las acciones humanas y el entorno, y se inicia en la adopción de estilos de vida adecuados, para conservar la biodiversidad.

g) Competencia emprendedora (CE).

CE1: Reconoce necesidades inherentes a los retos que debe 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.

CE3: Crea ideas planifica tareas, colabora con otros y en equipo, valora el proceso realizado y el resultado obtenido para llevar a cabo iniciativas de emprendimiento, y considera la experiencia como una oportunidad para aprender.

h) Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).

CCEC1: Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias culturales y la necesidad de respetarlas.

CCEC2: Reconoce especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, y se interesa por ellas, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3: Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.

CCEC4: Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

Tabla 4. Relación de objetivos de la programación con objetivos de etapa, competencias clave y específicas.

Competencias Clave	Descriptorios Operativos
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	CCL1, CCL5
Competencia plurilingüe (CP)	Con la legislación actual no se relaciona ningún descriptor operativo de la CP que concuerde de forma adecuada a la Educación Física.
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)	STEM1, STEM2 y STEM5
Competencia digital (CD)	Con la legislación actual no se relaciona ningún descriptor operativo de la CD que concuerde de forma adecuada a la Educación Física.
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4 y CPSAA5.
Competencia ciudadana (CC)	CC2, CC3 y CC4.
Competencia emprendedora (CE)	CE1 y CE3.
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)	CCEC1, CCEC2, CCEC3 y CCEC4.

Tabla 5. Relación de competencias clave con descriptorios operativos de perfil de salida.

5.2 Competencias específicas.

Por su parte, las competencias específicas se vinculan con las competencias clave a través de los descriptorios operativos. La siguiente tabla relaciona las competencias específicas con sus correspondientes descriptorios operativos, estando relacionado con la programación didáctica:

Competencias específicas	Descriptorios operativos
1. Adoptar un estilo de vida activo y adecuado practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando	CPSAA1, CPSAA2,

comportamientos que potencien la salud, así como medidas que fomenten la responsabilidad durante la práctica motriz.	CPSAA5, STEM5, CC2 y CC3
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, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	STEM1, STEM2 STEM5, CPSAA1 y CPSAA4
3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia.	CPSAA3, CC2, CC3, CE3 y CCL1
4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones a la cultura, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	CCEC1, CCEC2, CCEC3 y CCEC4
5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación, adoptando medidas de responsabilidad 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.	CC2, CC4, STEM5 y CPSAA2

Tabla 6. Relación de competencias específicas con los descriptores operativos.

6. CONTENIDOS.

Los saberes básicos que establece el currículo vienen estipulados en el Real Decreto 157/2022, que establece seis bloques de contenidos que deben estar incluidos en la programación didáctica del área de Educación Física, en este caso para 6º de Educación Primaria. Los bloques que establece la ley son los siguientes:

A. Vida activa y saludable.
B. Organización y gestión de la actividad física.
C. Resolución de problemas en situaciones motrices.
D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices.
E. Manifestaciones de la cultura motriz.
F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno.

Tabla 7. Bloques de contenidos.

6.1 Temporalización.

La temporalización de la programación didáctica se ha realizado teniendo en cuenta el calendario escolar de la Comunidad de Madrid para el curso 2025/2026 y la organización horaria del área de Educación Física en el centro, con una frecuencia de tres sesiones semanales.

Las 15 unidades didácticas se distribuyen a lo largo de los tres trimestres de forma equilibrada, respetando los periodos lectivos y no lectivos, indicando el número de sesiones asignadas a cada una de ellas. En el caso del centro donde se realiza la programación, los trimestres finalizan antes de que lleguen las vacaciones correspondientes a cada uno. Esta organización permite concretar la planificación del área de Educación Física, garantizando una adecuada secuenciación de los contenidos.

TRIMESTRE	UNIDAD DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES
1º Trimestre (número total de sesiones = 38) Del 8 septiembre al 4 de diciembre (fin de evaluación)	UD. 1 → “Prueba de acceso: ¿somos un equipo?”	7
	UD. 2 → “Área de preparación física: activamos el cuerpo”	8
	UD. 3 → “Simulación de juego: decidir en acción”	7
	UD. 4 → “Retos colectivos: cooperar para avanzar”	8
	UD. 5 → “Módulo deportivo: baloncesto en acción”	8
2º Trimestre (número total de sesiones = 35) Del 5 de diciembre al 13 de marzo (fin de evaluación)	UD. 6 → “Módulo deportivo: voleibol en acción”	7
	UD. 7 → “Módulo deportivo: fútbol en acción”	7
	UD. 8 → “Pruebas físicas de la academia: atletismo”	7
	UD. 9 → “Módulo deportivo: pádel y bádminton”	7
	UD. 10 → “Laboratorio de juego: deportes alternativos”	7
3º Trimestre (número total de sesiones = 36)	UD. 11 → “Área de comunicación: expresarnos con el cuerpo”	8
	UD. 12 → “Área de seguridad: actuamos ante emergencias”	7
	UD. 13 → “Misión en el entorno: orientación y aventura”	7

Del 16 de marzo al 16 de junio (fin de evaluación)	UD. 14 → “Gran evento final: las olimpiadas de la academia”	7
	UD. 15 → : “Área de bienestar: cuerpo y mente en equilibrio”	7

Tabla 8. Distribución temporal de los trimestres según el calendario escolar de la Comunidad de Madrid (curso 2025/2026) y secuenciación de las unidades didácticas y asignación de sesiones por trimestre.

A continuación, se presenta la representación visual de la distribución de las unidades didácticas y el número de sesiones a lo largo del calendario escolar.

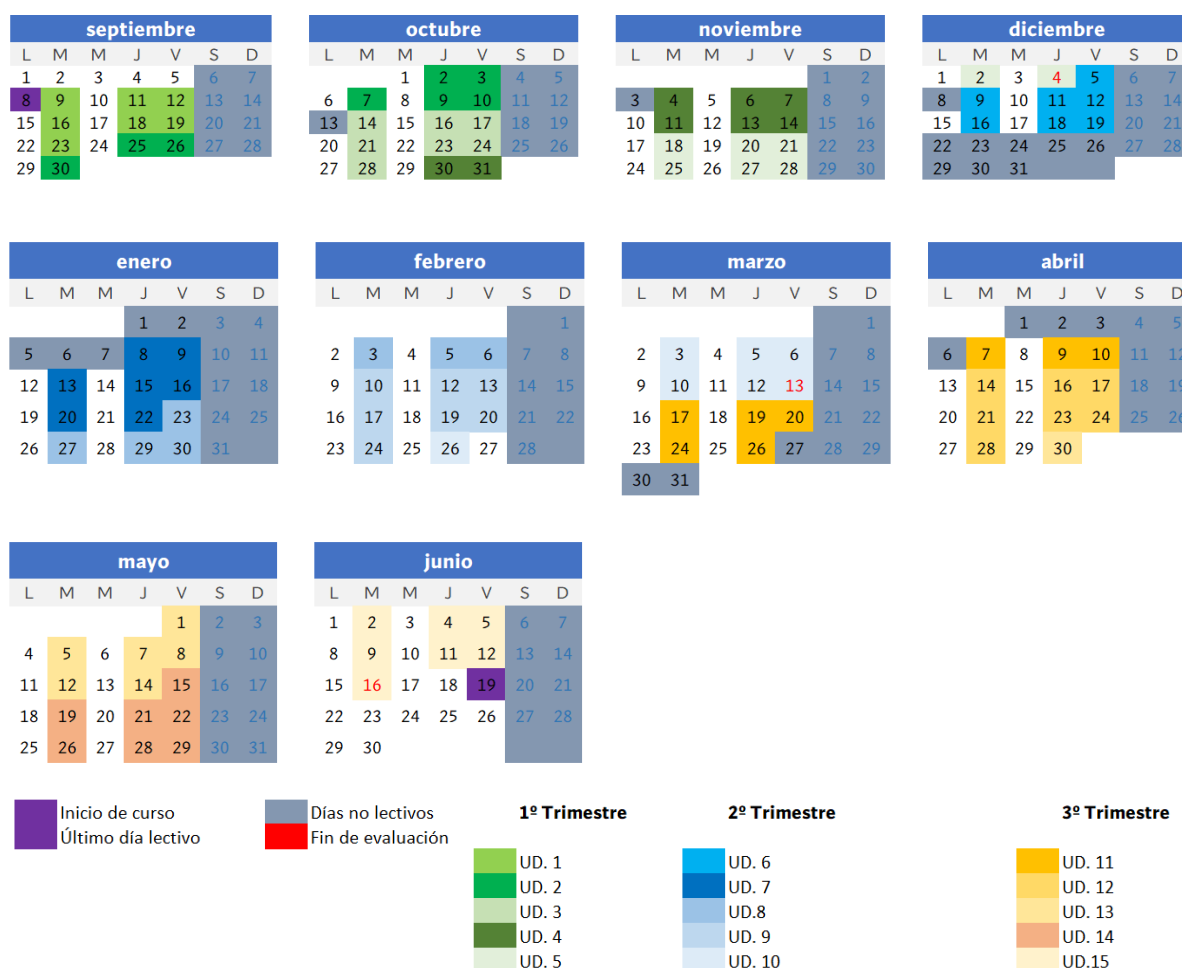


Figura 1. Secuenciación temporal de las unidades didácticas a lo largo del calendario escolar (curso 2025/2026).

6.2 Contextualización y organización de la programación.

La programación didáctica de este TFG se articula en torno al contexto de una “Loca academia de deportistas”, una propuesta inspirada en el conocido espectáculo del Parque Warner llamado “Loca academia de policía”. Esta propuesta sitúa a los

alumnos dentro de una academia en la que deberán formarse y progresar como deportistas a lo largo del curso. Este enfoque permite dotar de coherencia y continuidad a la programación. La elección de este hilo conductor responde a la necesidad de generar un contexto reconocible y motivador. A través de la idea de la Loca academia de deportistas, los alumnos no se limitan a participar en actividades aisladas, sino que forman parte de un proceso estructurado en el que poco a poco van adquiriendo competencia en Educación Física.

Dentro de la academia se establecen diferentes fases de aprendizaje, en las que se integran las distintas unidades didácticas:

Fase 1. Ingreso en la academia y cohesión:	Aquí se sitúan las unidades didácticas 1 (juegos cooperativos y cohesión grupal) y 2 (condición física saludable y hábitos), centradas en la integración del alumnado y la creación de un clima positivo.
Fase 2. Formación básica:	Incluye las unidades didácticas 3 (juegos de invasión y toma de decisiones), 4 (juegos y desafíos motores por equipos) y 5 (iniciación deportiva → baloncesto), en las que se desarrollan habilidades motrices y la toma de decisiones.
Fase 3. Especialización deportiva:	En la tercera fase se encuentran las unidades didácticas 6 (iniciación deportiva → voleibol), 7 (iniciación deportiva → fútbol), 8 (iniciación deportiva → atletismo), 9 (iniciación deportiva → tenis y pádel), 10 (deportes alternativos), orientada a la práctica de diferentes modalidades deportivas.
Fase 4. Expresión, autonomía y entrenamiento:	En dicha fase se desarrollan las unidades didácticas 11 (expresión corporal), 12 (diseño básico de entrenamiento) y 13 (orientación y actividad física en el entorno), en la que se fomenta la autonomía, la expresión y el conocimiento del cuerpo.
Fase 5. Evaluación final:	En la última fase de la academia se llevan a cabo las unidades 14 (mini olimpiadas) y 15 (actividad física y salud mental), en las que los alumnos aplican los aprendizajes adquiridos y reflexionan sobre la salud mental en el deporte.

Tabla 9. Fases de aprendizaje y su distribución entre las unidades.

Estas fases se adaptan a la organización temporal del curso, de manera que las fases 1 y 2 se desarrollan durante el 1º trimestre, la fase 3 durante el 2º trimestre y las fases 4 y 5 en el 3º trimestre. Esta distribución permite mantener una progresión coherente al calendario escolar y a la planificación. De este modo, el hilo conductor no solo cumple una función motivadora, sino que actúa como un elemento

organizador que estructura la programación de manera coherente, favoreciendo el desarrollo del alumnado a través de situaciones de aprendizaje contextualizadas.

6.3 Desarrollo de las unidades didácticas.

UNIDAD DIDÁCTICA 1: “Prueba de acceso: ¿somos un equipo?”			
Trimestre	1º	Nº sesiones	7
Situación de aprendizaje	Al llegar a la Loca academia de deportistas, los alumnos deben superar una prueba de acceso para poder formar parte del equipo. Para conseguirlo, tendrán que realizar diferentes juegos cooperativos en los que será importante ayudarse, comunicarse y respetar las normas. A través de estos retos, aprenderán a trabajar juntos y a resolver situaciones de forma eficaz, demostrando que pueden actuar como un verdadero equipo tanto dentro como fuera de la academia.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 3		CCL, CPSAA	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar de forma activa en juegos cooperativos, respetando las normas y mostrando actitudes de respeto hacia los compañeros. - Mejorar la comunicación y la interacción con los compañeros durante la actividad, favoreciendo un clima de trabajo positivo. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 4 y 6	Objetivos de etapa	a), k), m)
Contenidos	D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices.		
Contenidos transversales	2. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social. 4. Acciones y valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas.		
Interdisciplinariedad	Lengua Castellana y Literatura y Valores Cívicos y Éticos		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Instrumento de evaluación/Porcentaje en la Calificación
2.1	CPSAA4		Rúbrica/40%
3.2	CCL1		Rúbrica/60%

UNIDAD DIDÁCTICA 2: “Área de preparación física: activamos el cuerpo”			
Trimestre	1º	Nº sesiones	8
Situación de aprendizaje	En la Loca academia de deportistas, los alumnos comienzan su entrenamiento físico para poder mejorar su rendimiento. Para ello, deberán participar en diferentes actividades y juegos que les ayuden a conocer su cuerpo, mejorar su condición física y adquirir hábitos saludables. A través de estas tareas, aprenderán la importancia de mantenerse activos y cuidar su salud en su vida diaria.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1		CPSAA, STEM	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar activamente en actividades físicas orientadas a la mejora de la condición física. - Identificar y poner en práctica hábitos saludables relacionados con la actividad física, el descanso y la higiene. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 5, 6	Objetivos de etapa	b), k), n)
Contenidos	A. Vida activa y saludable. B. Organización y gestión de la actividad física.		
Contenidos transversales	3. Contenidos de carácter transversal relacionados con la salud y estilos de vida responsable. 6. Contenidos de carácter transversal relacionados con la salud y estilos de vida responsable.		
Interdisciplinariedad	Ciencias de la Naturaleza		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Instrumento de evaluación/Porcentaje en la Calificación
1.1	CPSAA2		Ficha de autoevaluación/50%
1.2	STEM5		Lista de control/50%

UNIDAD DIDÁCTICA 3: “Simulación de juego: decidir en acción”			
Trimestre	1º	Nº sesiones	7
Situación de aprendizaje	Los alumnos deben aprender a tomar decisiones rápidas durante el juego para poder avanzar en su formación. A través de diferentes juegos de invasión, se encontrarán con situaciones en las que tendrán que elegir qué hacer en cada momento: pasar, avanzar, defender o desmarcarse. Con estas actividades, aprenderán a adaptarse al juego y a tomar decisiones eficaces que podrán aplicar en otros deportes y situaciones de su vida diaria.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 3		CCL, CPSAA	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en juegos de invasión, tomando decisiones adecuadas en función de la situación de juego. - Mejorar la comprensión del juego, adaptando sus acciones de ataque y defensa. - Colaborar con el equipo para resolver situaciones motrices de forma eficaz. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 3, 6	Objetivos de etapa	k)
Contenidos	C. Resolución de problemas en situaciones motrices.		
Contenidos transversales	2. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social. 4. Acciones y valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas.		
Interdisciplinariedad	Valores Cívicos y Éticos y Lengua Castellana y Literatura		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Instrumento de evaluación/Porcentaje en la Calificación
2.2	CPSAA1		Rúbrica/20%
2.3			Rúbrica/20%
3.2	CCL1		Rúbrica/60%
	CPSAA3		

UNIDAD DIDÁCTICA 4: “Retos colectivos: cooperar para avanzar”			
Trimestre	1º	Nº sesiones	8
Situación de aprendizaje	Dentro de la Loca academia de deportistas, los alumnos se enfrentan a nuevos desafíos en los que ya no basta con participar, sino que deben coordinarse como equipo para superar diferentes retos motores. En estas situaciones, tendrán que organizarse, repartirse roles y colaborar de manera eficaz para conseguir un objetivo común. A través de estos desafíos, aprenderán la importancia del trabajo en grupo y de la cooperación para lograr el éxito colectivo.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 3		CCL, CPSAA, CC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en juegos y desafíos motores en equipo, colaborando de forma activa para alcanzar objetivos comunes. - Organizarse dentro del grupo, asumiendo diferentes roles y responsabilidades durante la actividad. - Desarrollar actitudes de respeto, ayuda y cooperación hacia los compañeros. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 3, 4	Objetivos de etapa	a), b), k)
Contenidos	D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices.		
Contenidos transversales	<p>4. Acciones y valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas.</p> <p>5. Acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía.</p>		
Interdisciplinariedad	Valores Cívicos y Éticos y Lengua Castellana y Literatura		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Instrumento de evaluación/Porcentaje en la Calificación
2.1	CPSAA1		Rúbrica/40%
3.1	CC2		Rúbrica/40%
3.4	CCL1		Escala de valoración/20%
	CPSAA3		

UNIDAD DIDÁCTICA 5: “Módulo deportivo: baloncesto en acción”			
Trimestre	1º	Nº sesiones	8
Situación de aprendizaje	Para continuar avanzando en la Loca academia de deportistas, los alumnos deben iniciarse en uno de los deportes más practicados: el baloncesto. A través de juegos y situaciones adaptadas, aprenderán a botar, pasar y lanzar, así como a ocupar el espacio y colaborar con sus compañeros durante el juego. Estas actividades les permitirán comprender el funcionamiento básico del baloncesto y aplicar lo aprendido en situaciones reales de juego.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1, 2, 3		CCL, CPSAA	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en juegos y actividades de baloncesto, aplicando habilidades básicas como el bote, el pase y el tiro. - Comprender y aplicar principios básicos del juego, como la ocupación del espacio y la colaboración en equipo. - Respetar las normas del juego y a los compañeros durante la práctica deportiva. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 2, 3, 6	Objetivos de etapa	c), k)
Contenidos	C. Resolución de problemas en situaciones motrices. D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices.		
Contenidos transversales	4. Acciones y valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas. 5. Acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía.		
Interdisciplinariedad	Valores Cívicos y Éticos y Lengua Castellana y Literatura		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Instrumento de evaluación/ Porcentaje en la Calificación
1.2	CPSAA1		Lista de control/25%
2.2			Rúbrica /25%
2.3	CPSAA4		Rúbrica/25%
3.2	CCL1		Rúbrica/25%

UNIDAD DIDÁCTICA 6: “Módulo deportivo: voleibol en acción”			
Trimestre	2º	Nº sesiones	7
Situación de aprendizaje	En esta fase de la academia, los alumnos se enfrentan a un nuevo reto: aprender a jugar en equipo sin invadir el espacio del rival. A través de juegos adaptados de voleibol, deberán coordinarse con sus compañeros para mantener el balón en juego, realizar pases y enviarlo al campo contrario. Estas situaciones les ayudarán a mejorar su coordinación y a comprender la importancia de la colaboración para lograr un objetivo común.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 3		CPSAA, CC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en juegos de voleibol adaptados, aplicando habilidades básicas tanto técnicas como tácticas. - Respetar las normas del juego y adoptar actitudes de cooperación durante la práctica. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 2, 6	Objetivos de etapa	b), k)
Contenidos	C. Resolución de problemas en situaciones motrices.		
Contenidos transversales	<p>4. Acciones y valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas.</p> <p>5. Acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía.</p>		
Interdisciplinariedad	Valores Cívicos y Éticos y Lengua Castellana y Literatura		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Instrumento de evaluación/Porcentaje en la Calificación
2.2	CPSAA4		Rúbrica/60%
3.2	CC2		Rúbrica/40%

UNIDAD DIDÁCTICA 7: “Módulo deportivo: fútbol en acción”			
Trimestre	2º	Nº sesiones	7
Situación de aprendizaje	Durante su formación en la Loca academia de deportistas, los alumnos se enfrentan a uno de los deportes más presentes en su entorno: el fútbol. En muchas ocasiones, en el recreo surgen conflictos por normas, decisiones o formas de jugar. A través de juegos y situaciones adaptadas, aprenderán a participar de forma organizada, respetar las reglas y tomar decisiones dentro del juego, mejorando así la convivencia y su forma de jugar en equipo.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 3		CPSAA, CCL, CC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en la iniciación deportiva de fútbol aplicando habilidades básicas como el pase, el control y el tiro. - Tomar decisiones durante el juego, adaptándose a las situaciones de ataque y defensa. - Respetar las normas, a los compañeros y al rival, favoreciendo un clima de juego positivo. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 2, 3	Objetivos de etapa	a), k)
Contenidos	C. Resolución de problemas en situaciones motrices. D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices.		
Contenidos transversales	2. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social. 4. Acciones y valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas.		
Interdisciplinariedad	Valores Cívicos y Éticos y Lengua Castellana y Literatura		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Instrumento de evaluación/ Porcentaje en la Calificación
2.2	CPSAA1		Rúbrica/25%
2.3	CPSAA4		Rúbrica/25%
3.1	CC2		Rúbrica/25%
3.2	CCL1		Rúbrica/25%

UNIDAD DIDÁCTICA 8: “Pruebas físicas de la academia: atletismo”			
Trimestre	2º	Nº sesiones	7
Situación de aprendizaje	En esta fase de la academia, los alumnos deben superar diferentes pruebas físicas para comprobar su progreso. A través de actividades de atletismo como carreras, saltos o relevos, pondrán a prueba su velocidad, resistencia y coordinación. Estas situaciones les permitirán conocer mejor sus capacidades y aprender a esforzarse para mejorar, aplicándolo también en otras actividades deportivas y de su vida diaria.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1, 2		CPSAA	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en actividades de atletismo, desarrollando capacidades físicas como la velocidad, la resistencia y la coordinación. - Conocer y valorar sus propias posibilidades, esforzándose por mejorar en las diferentes pruebas. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 2, 6	Objetivos de etapa	k)
Contenidos	C. Resolución de problemas en situaciones motrices.		
Contenidos transversales	3. Contenidos de carácter transversal relacionados con la salud y estilos de vida responsable. 6. Contenidos de carácter transversal relacionados con la salud y estilos de vida responsable.		
Interdisciplinariedad	Ciencias de la Naturaleza.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Instrumento de evaluación/Porcentaje en la Calificación
1.2	CPSAA1		Lista de control/50%
2.1	CPSAA4		Rúbrica/50%

UNIDAD DIDÁCTICA 9: “Módulo deportivo: pádel y bádminon”			
Trimestre	2º	Nº sesiones	7
Situación de aprendizaje	En la Loca academia de deportistas, los alumnos se enfrentan a un nuevo reto en el que la precisión y el control son fundamentales. A través de juegos adaptados de pádel y bádminon, deberán golpear el móvil de forma controlada, dirigirlo al espacio adecuado y mantener intercambios con sus compañeros. Estas actividades les ayudarán a mejorar su coordinación óculo-manual y a comprender la importancia del control en el juego.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 3		CPSAA, CC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en juegos de pádel y bádminon, aplicando habilidades básicas de golpeo y control del móvil. - Mejorar la coordinación óculo-manual y la precisión en las acciones de juego. - Respetar las normas y a los compañeros durante la práctica deportiva. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 2, 3	Objetivos de etapa	a), k)
Contenidos	C. Resolución de problemas en situaciones motrices.		
Contenidos transversales	4. Acciones y valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas. 5. Acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía.		
Interdisciplinariedad	Ciencias de la Naturaleza y Valores Cívicos y Éticos.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Instrumento de evaluación/Porcentaje en la Calificación
2.2	CPSAA1		Rúbrica/40%
	CPSAA4		
3.1	CPSAA3		Rúbrica/40%
3.4	CC2		Escala de valoración/20%

UNIDAD DIDÁCTICA 10: “Laboratorio de juego: deportes alternativos”			
Trimestre	2º	Nº sesiones	7
Situación de aprendizaje	A estas alturas de la academia, los alumnos descubren nuevas formas de jugar diferentes a los deportes tradicionales. A través de deportes alternativos, se enfrentarán a situaciones desconocidas en las que deberán adaptarse, comprender nuevas normas y colaborar con sus compañeros para poder jugar. Estas experiencias les permitirán ampliar su forma de entender la actividad física y participar de manera inclusiva en el juego.		
Competencias específicas		Competencias clave	
3, 4		CPSAA. CCEC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en deportes alternativos, adaptándose a nuevas normas y formas de juego. - Comprender y aplicar las reglas básicas de diferentes juegos no convencionales. - Fomentar la participación, el respeto y la inclusión durante la práctica motriz. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 3, 6	Objetivos de etapa	k)
Contenidos	C. Resolución de problemas en situaciones motrices.		
Contenidos transversales	<p>1. Contenidos necesarios para que se eduque a los escolares en el respeto a la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres, y en la convicción de que la garantía de esa igualdad radica en compartir los mismos derechos y deberes.</p> <p>5. Acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía.</p>		
Interdisciplinariedad	Valores Cívicos y Éticos.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Instrumento de evaluación/Porcentaje en la Calificación
3.1	CPSAA3		Rúbrica/35%
3.2			Rúbrica/35%
4.1	CCEC4		Lista de control/30%

UNIDAD DIDÁCTICA 11: “Área de comunicación: expresarnos con el cuerpo”			
Trimestre	3º	Nº sesiones	8
Situación de aprendizaje	En la Loca academia de deportistas no todo se basa en correr o competir, ya que también es importante saber comunicarse sin palabras. A través de diferentes actividades, los alumnos tendrán que representar emociones, situaciones y mensajes utilizando únicamente su cuerpo. De esta forma, explorarán nuevas formas de expresión, desarrollarán su creatividad y aprenderán a comunicarse de manera diferente con sus compañeros.		
Competencias específicas		Competencias clave	
4		CCEC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en actividades de expresión corporal, utilizando el cuerpo como medio de comunicación. - Expresar emociones, ideas y situaciones a través del movimiento de forma creativa. - Respetar las propuestas propias y las de los compañeros, favoreciendo un clima de confianza. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 4, 6	Objetivos de etapa	j), k)
Contenidos	E. Manifestaciones de la cultura motriz.		
Contenidos transversales	5. Acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía. 6. Contenidos de carácter transversal relacionados con la salud y estilos de vida responsable.		
Interdisciplinariedad	Educación Artística		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Instrumento de evaluación/Porcentaje en la Calificación
4.1	CCEC3		Lista de control/50%
4.4	CCEC4		Rúbrica/50%

UNIDAD DIDÁCTICA 12: “Área de seguridad: actuamos ante emergencias”			
Trimestre	3º	Nº sesiones	7
Situación de aprendizaje	Una parte que no podemos dejar pasar en La loca academia de deportistas es que, pueden surgir situaciones en las que algún compañero necesite ayuda. Ante esto, los alumnos deberán aprender cómo actuar de forma correcta en casos sencillos como caídas, golpes o mareos. A través de diferentes actividades y simulaciones, conocerán pautas básicas de primeros auxilios que podrán aplicar tanto en el entorno escolar como en su vida diaria.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1		CPSAA, CC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y aplicar pautas básicas de primeros auxilios ante situaciones habituales en la actividad física. - Actuar de forma responsable y segura ante pequeños accidentes, ayudando a los compañeros. - Identificar situaciones de riesgo y adoptar conductas preventivas durante la práctica física. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 5, 6	Objetivos de etapa	k), n)
Contenidos	B. Organización y gestión de la actividad física F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno.		
Contenidos transversales	3. Contenidos de carácter transversal relacionados con la salud y estilos de vida responsable. 7. Contenidos transversales relacionados con la educación vial y de primeros auxilios, al objeto de prevenir accidentes.		
Interdisciplinariedad	Ciencias de la Naturaleza		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Instrumento de evaluación/ Porcentaje en la Calificación
1.3	CPSAA1		Lista de control/50%
1.4	CC2		Rúbrica/50%
	CPSAA2		

UNIDAD DIDÁCTICA 13: “Misión en el entorno: orientación y aventura”			
Trimestre	3º	Nº sesiones	7
Situación de aprendizaje	Estamos llegando al final de la formación en la academia, los alumnos reciben una misión fuera de las instalaciones: orientarse en un entorno desconocido. Para conseguirlo, deberán seguir pistas, interpretar mapas sencillos y tomar decisiones en grupo para llegar al destino. A lo largo de esta experiencia, aprenderán a moverse de forma segura en el entorno, colaborando con sus compañeros y resolviendo situaciones que pueden encontrarse también fuera del ámbito escolar.		
Competencias específicas		Competencias clave	
5		CC, CPSAA, STEM	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en actividades de orientación, utilizando referencias espaciales y mapas sencillos. - Tomar decisiones en grupo para resolver recorridos y retos en el entorno. - Adoptar conductas responsables y respetuosas durante la práctica en el medio natural. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 4, 6	Objetivos de etapa	h), n)
Contenidos	F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno.		
Contenidos transversales	3. Contenidos de carácter transversal relacionados con la salud y estilos de vida responsable. 7. Contenidos transversales relacionados con la educación vial y de primeros auxilios, al objeto de prevenir accidentes.		
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales y Ciencias de la Naturaleza		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Instrumento de evaluación/Porcentaje en la Calificación
1.1	CPSAA2		Ficha de autoevaluación/50%
5.1	CC4		Rúbrica/50%
	STEM5		

UNIDAD DIDÁCTICA 14: “Gran evento final: las olimpiadas de la academia”			
Trimestre	3º	Nº sesiones	7
Situación de aprendizaje	Su formación en la Loca academia de deportistas está llegando a su final. Por eso, llega el momento de demostrar todo lo aprendido. Para ello, los alumnos deberán participar en unas mini olimpiadas, donde se pondrán en práctica diferentes habilidades trabajadas durante el curso. No solo tendrán que competir, sino también colaborar en la preparación de las pruebas, respetar las normas y valorar el esfuerzo propio y el de los demás, viviendo una experiencia deportiva completa similar a un evento real.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1, 3, 4		CPSAA, STEM, CCEC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en un evento deportivo, aplicando las habilidades motrices y conocimientos adquiridos. - Colaborar en la organización y desarrollo de actividades deportivas. - Mostrar actitudes de respeto, deportividad y valoración del esfuerzo propio y ajeno. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 2, 4, 6	Objetivos de etapa	b), c), k), m)
Contenidos	C. Resolución de problemas en situaciones motrices. D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices. E. Manifestaciones de la cultura motriz.		
Contenidos transversales	4. Acciones y valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas 5. Acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía. 6. Contenidos de carácter transversal relacionados con la salud y estilos de vida responsable.		
Interdisciplinariedad	Valores Cívicos y Éticos		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Instrumento de evaluación/Porcentaje en la Calificación
1.1	CPSAA5		Ficha de autoevaluación/25%
	STEM5		
3.1	CPSAA3		Rúbrica/25%
3.3			Rúbrica/25%
4.1	CCEC1		Lista de control/25%

UNIDAD DIDÁCTICA 15: “Área de bienestar: cuerpo y mente en equilibrio”			
Trimestre	3º	Nº sesiones	7
Situación de aprendizaje	Después de superar todas las fases de la academia, los alumnos descubrirán que no solo es importante el rendimiento físico, sino también el bienestar emocional. A través de diferentes actividades, aprenderán cómo la actividad física influye en su estado de ánimo, el estrés o la motivación, aplicándolo a su vida diaria para sentirse mejor dentro y fuera del deporte.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1		CPSAA, CC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar la relación entre actividad física y bienestar emocional. - Aplicar estrategias básicas de relajación y control emocional. - Valorar el deporte como herramienta para mejorar la salud mental. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 5	Objetivos de etapa	b), k), m)
Contenidos	A. Vida activa y saludable.		
Contenidos transversales	3. Contenidos de carácter transversal relacionados con la salud y estilos de vida responsable. 6. Contenidos de carácter transversal relacionados con la salud y estilos de vida responsable.		
Interdisciplinariedad	Ciencias de la Naturaleza		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Instrumento de evaluación/Porcentaje en la Calificación
1.1	CPSAA2		Ficha de autoevaluación/50%
	CC2		
1.4	CPSAA1		Rúbrica/50%

6.4 Contenidos transversales.

Los contenidos transversales se encuentran recogidos en el Decreto 61/2022, de 13 de julio, de la Comunidad de Madrid, donde se establecen como elementos que deben integrarse de manera global en el currículo de Educación Primaria. Estos

contenidos se incorporan en la programación didáctica de forma transversal a través de las diferentes unidades didácticas.

Contenido transversal	UD donde se trabaja.
1. Se integrarán de manera transversal los contenidos necesarios para que se eduque a los escolares en el respeto a la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres, y en la convicción de que la garantía de esa igualdad radica en compartir los mismos derechos y los mismos deberes.	UD.10
2. Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, a la discapacidad y el rechazo a cualquier forma de violencia, terrorismo o xenofobia.	UD.1, UD.3, UD.7
3. Se incorporarán, a su vez, contenidos de carácter transversal relacionados con la salud y estilos de vida responsable, el cuidado del medio ambiente, con el reconocimiento de posibles situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, así como con la protección ante emergencias y catástrofes	UD.2, UD.13, UD.12, UD.13 y UD.15.
4. Se fomentarán acciones y valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas.	UD.1, UD.3, UD.4, UD.5, UD.6, UD.7, UD.9, UD.14
5. Los centros educativos promoverán acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía. Asimismo, garantizarán la inclusión de contenidos transversales relacionados con la igualdad y la no discriminación.	UD.1, UD.4, UD.5, UD.6, UD.9, UD.10, UD.11, UD.14
6. Se diseñarán situaciones de aprendizaje que permitan afianzar en el alumnado el espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en sí mismo.	UD.2, UD.3, UD.8, UD.11, UD.13, UD.14, UD.15
7. Se incorporarán en las programaciones didácticas contenidos transversales relacionados con la educación vial y de primeros auxilios, al objeto de prevenir accidentes.	UD.12, UD.13.

Tabla 10. Relación entre los contenidos transversales del currículo y las Unidades Didácticas de la programación.

7. METODOLOGÍA.

7.1 Principios de intervención.

Los fundamentos pedagógicos de la etapa de Educación Primaria vienen establecidos en el Real Decreto 157/2022, en el artículo 6. Estos fundamentos tienen

el objetivo de permitir el desarrollo de las competencias clave establecidas en el Perfil de Salida de los alumnos. Se debe poner un énfasis especial en garantizar la inclusión, la igualdad y la diversidad en cualquier situación, al igual que a las necesidades individuales del alumno y a su crecimiento integral. La participación, un buen clima de aula, el desarrollo emocional y en valores son principios clave de intervención para el desarrollo correcto de nuestros alumnos.

7.2 Técnicas de enseñanza.

Para el desarrollo de la programación, se definen las técnicas de enseñanza como el procedimiento que permite la comunicación didáctica entre el docente y el alumno, teniendo como objetivo aproximar al alumnado a la actividad que se va a realizar para su aprendizaje (Rosa Guillamón et al., 2021). Es importante diferenciar entre técnica de enseñanza y estilo de enseñanza. Según Rosa Guillamón et al. (2021), la primera se centra en la comunicación y en cómo presentar la información, los estilos de enseñanza se refieren a la organización de la clase y el grado de autonomía y toma de decisiones.

En función de los objetivos de cada unidad didácticas, se irán alternando entre las dos modalidades técnicas diferenciadas:

<p>Instrucción directa: Se utilizará en contenidos que requieran un aprendizaje de tipo reproductivo. En este caso, el docente proporcionará directamente la solución a la tarea motriz con el objetivo de minimizar la aparición de errores durante la ejecución.</p>

<p>Indagación: Se empleará para fomentar la autonomía y la reflexión, basándose en el aprendizaje por búsqueda. Bajo esta técnica, el docente no entregará la solución, sino que planteará problemas que el alumnado deberá resolver, actuando el profesor como un orientador del proceso.</p>

Tabla 11. Modalidades de técnicas de enseñanza aplicadas.

Esta selección de técnicas permite una práctica docente flexible y adaptada a la diversidad de situaciones.

7.3 Estilos de enseñanza.

Los estilos de enseñanza de este espectro, propuesto por Mosston y Ashworth (1993), incluyen el comando/mando directo, el estilo de práctica, la enseñanza recíproca, la autoevaluación, el estilo de inclusión, el descubrimiento guiado, el estilo convergente y divergente, el programa individualizado, el estilo de alumnos iniciados y la autoenseñanza.

Dentro de esta programación se seleccionan aquellos estilos que mejor se ajustan a las características del alumnado y a las situaciones de aprendizaje planteadas. Por el contrario, otros estilos como la enseñanza iniciada por el alumno o la autoenseñanza, no se incluyen al no adaptarse plenamente al diseño de la propuesta.

Estilo de enseñanza empleado	Descripción	UD en las que se aplica
Comando/mando directo	El docente toma todas las decisiones, útil para garantizar seguridad, organización y ejecución técnica correcta en fases iniciales.	UD.2, UD.5, UD.6
Estilo de práctica	El docente propone tareas estructuradas, pero el alumnado ejecuta con cierto margen de autonomía en ritmo y organización.	UD.1, UD.4, UD.5, UD.10, UD.15
Enseñanza recíproca	El alumnado trabaja en parejas o grupos pequeños proporcionando feedback a sus compañeros mediante criterios establecidos.	UD.3, UD.8, UD.11
Autoevaluación	El alumno evalúa su propia ejecución en función de criterios definidos, favoreciendo la reflexión y la autonomía.	UD.4, UD.10
Inclusión	Se ofrecen diferentes niveles de dificultad dentro de la misma tarea, permitiendo la participación de todo el alumnado.	UD.1, UD.2, UD.4, UD.7, UD.12
Descubrimiento guiado	El docente orienta mediante preguntas para que el alumnado llegue a la solución, favoreciendo comprensión y aprendizaje significativo.	UD.3, UD.6, UD.9, UD.15

Estilo divergente	El alumnado genera múltiples respuestas ante una situación motriz, desarrollando creatividad y toma de decisiones.	UD.3, UD.6, UD.9, UD.13, UD.14
Programa individualizado	El aprendizaje se adapta al ritmo y nivel del alumno mediante tareas individualizadas o progresiones personalizadas.	UD.4, UD.10

Tabla 12. Vinculación de los estilos de enseñanza con el desarrollo de las Unidades Didácticas.

7.4 Metodologías activas.

En la Educación Física actual, el uso de metodologías activas responde a la necesidad de construir una "Educación Física de Calidad" centrada en el aprendizaje del alumnado y orientada a la formación por competencias (León-Díaz et al., 2020).

<u>Gamificación</u>
Según León-Díaz et al. (2023) se define como el uso de elementos, mecánicas y dinámicas propias del juego en contextos que no son lúdicos. Esta metodología permite crear entornos de aprendizaje inmersivos que transforman la percepción, vinculando el progreso del alumno con sistemas de narrativa y retroalimentación constante (León-Díaz et al., 2023).
<u>Aprendizaje por descubrimiento</u>
Tal como señalan León-Díaz et al. (2020), estas propuestas se enmarcan en el aprendizaje que surge de la exploración y la resolución de situaciones motrices, favoreciendo un pensamiento crítico sobre el propio cuerpo y sus posibilidades.
<u>Aprendizaje Basado en Retos (ABR)</u>
Involucra al alumnado en la resolución de problemas reales y significativos que demandan una solución creativa y colaborativa. Su uso en Educación Física se justifica porque "favorece la implicación del alumnado en su proceso de aprendizaje y potencia la transferencia de lo aprendido a contextos reales" (León-Díaz et al., 2023)
<u>Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)</u>
León-Díaz et al. (2020) destacan que el ABP promueve aprendizajes más profundos y significativos, ya que los alumnos deben planificar, ejecutar y evaluar sus propias propuestas motrices o de salud. El ABP permite organizar el currículo en torno a temas de interés que culminan en un producto final o servicio.
<u>Aprendizaje cooperativo</u>
Según León-Díaz et al. (2023), el aprendizaje cooperativo es fundamental para desarrollar la responsabilidad individual, la interacción promotora y las habilidades sociales.

Tabla 13. Metodologías activas empleadas en la programación.

A continuación, se presenta una tabla donde se relaciona las diferentes metodologías activas de la programación con las unidades didácticas.

Unidades Didácticas	Metodología	Justificación	Descripción
UD 1	Aprendizaje cooperativo	Favorece la cohesión grupal y la creación de un clima positivo desde el inicio del curso.	Se desarrollan dinámicas cooperativas donde el alumnado debe colaborar para superar retos comunes y mejorar la convivencia.
UD 2	Aprendizaje por descubrimiento	Permite al alumnado comprender de forma progresiva su propio cuerpo y la condición física a través de la experimentación.	Se plantean situaciones motrices en las que el alumnado explora diferentes formas de ejecución y toma conciencia de su esfuerzo y capacidades.
UD 3	Aprendizaje basado en retos	Fomenta la toma de decisiones y la resolución de situaciones reales de juego en deportes de invasión.	El alumnado se enfrenta a retos tácticos y motrices que debe resolver mediante la aplicación de habilidades y estrategias.
UD 4	Aprendizaje cooperativo	Facilita la interiorización de hábitos saludables a través de la reflexión y la experimentación.	Se proponen actividades en las que el alumnado analiza y descubre la importancia de la activación, el descanso y el cuidado corporal.
UD 5	Aprendizaje basado en retos	Motiva la mejora de la condición física mediante la superación de desafíos adaptados al nivel del alumnado.	Se plantean retos físicos progresivos que implican esfuerzo, superación personal y autorregulación.
UD 6	Aprendizaje basado en retos	Potencia la toma de decisiones en situaciones reales de juego en deportes de red y muro.	El alumnado afronta situaciones de juego donde debe resolver problemas tácticos y adaptar sus acciones.
UD 7	Aprendizaje basado en retos	Favorece la expresión corporal y la creatividad a través de la exploración del movimiento.	Se proponen tareas abiertas donde el alumnado experimenta diferentes formas de comunicación corporal y expresión.
UD 8	Aprendizaje basado en retos	Requiere coordinación, ayuda mutua y confianza en actividades gimnásticas.	El alumnado trabaja en grupo para realizar habilidades gimnásticas, apoyándose y corrigiéndose entre compañeros.

UD 9	Aprendizaje basado en retos	Desarrolla la toma de decisiones y el pensamiento estratégico en situaciones de juego.	Se plantean retos donde el alumnado debe analizar, decidir y ejecutar la mejor opción en función del contexto.
UD 10	Gamificación	Incrementa la motivación y el compromiso mediante dinámicas lúdicas y sistema de recompensas.	Se introducen mecánicas de juego, retos y recompensas que favorecen la participación activa del alumnado.
UD 11	Aprendizaje basado en proyectos	Permite desarrollar la creatividad y la expresión emocional a través del movimiento.	El alumnado explora diferentes formas de expresión corporal y construye composiciones motrices propias.
UD 12	Aprendizaje basado en proyectos	Favorece el trabajo en equipo y la responsabilidad compartida en la consecución de objetivos.	Se desarrollan actividades grupales donde el alumnado debe organizarse, colaborar y tomar decisiones conjuntas.
UD 13	Aprendizaje basado en retos	Permite enfrentarse a situaciones reales en el medio natural que requieren adaptación y toma de decisiones.	El alumnado resuelve retos en entornos variables, desarrollando autonomía y respeto por el entorno.
UD 14	Aprendizaje cooperativo	Refuerza la cooperación, la cohesión y la preparación conjunta de un evento final.	Se realizan actividades cooperativas orientadas a la organización y participación en retos grupales.
UD 15	Aprendizaje basado en proyectos	Integra todos los aprendizajes en un producto final significativo.	El alumnado participa en la organización y desarrollo de los Mini Juegos Olímpicos escolares como proyecto final.

Tabla 14. Vinculación de las metodologías activas empleadas con el desarrollo de las Unidades Didácticas.

7.5 Agrupamientos.

A lo largo de la programación se utilizarán diferentes formas de agrupamiento en función de los objetivos de cada unidad didáctica y de las características de las actividades propuestas. Se alternarán tareas individuales que permiten al alumnado avanzar a su propio ritmo y favorecer la autonomía; actividades por parejas y trabajo en pequeños grupos, especialmente en aquellas situaciones que requieren coordinación, toma de decisiones conjunta y resolución de problemas.

7.6 Trabajo por proyectos.

Esta programación presenta tres unidades didácticas en las que se trabaja por proyectos.

Nombre del proyecto	Unidad Didáctica	Descripción del proyecto
"Misión: Expresión en la Academia"	UD.11	Dentro de la Loca academia de deportistas, los alumnos reciben la misión de demostrar que no solo son buenos deportistas, sino también capaces de comunicarse a través del cuerpo. En grupos, deberán crear una representación corporal basada en una temática (emociones en el deporte, superación, trabajo en equipo, etc.), decidiendo movimientos, coordinación y expresión. Producto final: representación grupal ante la "academia", donde muestran su capacidad expresiva y creativa.
"Agentes de emergencia"	UD.12	Los alumnos asumen el rol de futuros deportistas preparados para cualquier situación, formándose como "agentes de emergencia" de la academia. En grupos, investigan y practican actuaciones básicas de primeros auxilios (protocolo PAS, actuación ante caídas, golpes, etc.) y preparan una intervención simulada. Producto final: simulación de una situación de emergencia donde demuestran que saben actuar correctamente.

“Entrenadores del bienestar”	UD.15	En la fase final de la academia, los alumnos deben demostrar que son capaces de cuidar no solo el cuerpo, sino también la mente. En grupos, diseñan pequeñas sesiones de actividad física orientadas al bienestar emocional (juegos, relajación, dinámicas activas). Producto final: puesta en práctica de una sesión diseñada por ellos para mejorar el bienestar del grupo dentro de la academia. diseñada por los propios alumnos para mejorar el bienestar del grupo.
------------------------------	-------	--

Tabla 15. Trabajos por proyectos de la programación.

7.7 Salidas y actividades extraescolares.

Actividad	Unidad Didáctica relacionada	Descripción
Taller de primeros auxilios en Protección Civil	UD.12	Se realizará una salida a la sede de Protección Civil de Alcalá de Henares, donde el alumnado participará en un taller práctico guiado por profesionales. Podrán observar y practicar actuaciones básicas como el protocolo PAS, la posición lateral de seguridad o la actuación ante emergencias.
Jornada de iniciación deportiva en la Ciudad deportiva El Val	UD.5, UD.6, UD.7, UD.9	Se llevará a cabo una salida a instalaciones deportivas municipales de la Ciudad deportiva El Val, donde el alumnado podrá practicar en un entorno reglado y específico este tipo de deportes.
Ruta activa y cultural por Alcalá de Henares	UD. 2, UD.15	Se realizará una ruta activa por el entorno urbano de Alcalá de Henares (centro histórico o zonas verdes cercanas), combinando desplazamiento activo con pequeñas paradas para realizar dinámicas físicas o retos motrices.

Tabla 16. Relación de salidas y actividades extraescolares vinculadas a las unidades didácticas.

7.8 Recursos ambientales, materiales y digitales.

En cuanto a los recursos, se emplearán diferentes tipos para favorecer el desarrollo de las sesiones. A nivel material, se utilizarán balones, conos, petos, aros y porterías adaptadas, ajustando su uso a las características de cada actividad. En relación con los recursos ambientales, se aprovecharán los espacios disponibles del centro, como el patio y el pabellón, adaptando la organización del espacio para

facilitar la participación y la seguridad del alumnado. Por último, en cuanto a los recursos digitales, se podrán emplear dispositivos como tablets o presentaciones visuales para explicar tareas, mostrar ejemplos o reforzar la comprensión de los contenidos de forma más dinámica.

8. EVALUACIÓN.

8.1 Relación entre competencias específicas, criterios de evaluación y descriptores operativos.

Para comenzar con la evaluación, se presenta la relación entre las competencias específicas, los criterios de evaluación y los descriptores operativos, de acuerdo con lo establecido en la normativa vigente, concretamente en el Real Decreto 157/2022 y el Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid. Esta vinculación permite asegurar la coherencia del proceso de evaluación dentro de la programación y comprobar en qué medida el alumnado progresa en el desarrollo de las competencias a través de las diferentes situaciones de aprendizaje planteadas.

Competencias específicas	Descriptores operativos	Criterios de evaluación
1. Adoptar un estilo de vida activo y adecuado practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud, así como medidas que fomenten la responsabilidad durante la práctica motriz.	CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5, STEM5, CC2 y CC3	1.1, 1.2, 1.3, 1.4
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, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	STEM1, STEM2 STEM5, CPSAA1 y CPSAA4	2.1, 2.2, 2.3
3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades	CPSAA3, CC2, CC3, CE3 y CCL1	3.1, 3.2, 3.3, 3.4

<p>sociales y actitudes de, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia.</p>		
<p>4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones a la cultura, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.</p>	<p>CCEC1, CCEC2, CCEC3 y CCEC4</p>	<p>4.1, 4.4</p>
<p>5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación, adoptando medidas de responsabilidad 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.</p>	<p>CC2, CC4, STEM5 y CPSAA2</p>	<p>5.1</p>

Tabla 17. Relación entre competencias específicas, criterios de evaluación y descriptores operativo.

8.2 Técnicas de evaluación.

Técnica de evaluación	Descripción	UD donde se emplea	Criterios de evaluación que se aplica.
Rúbrica	Instrumento que define criterios y niveles de logro para valorar el desempeño del alumnado de forma detallada.	UD.1, UD.2, UD.4, UD.5, UD.6, UD.7, UD.8, UD.9, UD.10, UD.11, UD.12, UD.13, UD.14, UD.15	1.4, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.4, 5.1
Lista de control	Registro que permite comprobar la presencia o ausencia de determinados comportamientos o aspectos observables.	UD.2, UD.5, UD.8, UD.10, UD.11, UD.12, UD.14	1.2, 1.3, 4.1
Ficha de autoevaluación	se recogen de forma organizada los resultados del alumno en relación con los criterios evaluados.	UD.2, UD.13, UD.14, UD.15	1.1
Escala de valoración	Instrumento que mide el grado de consecución de un aspecto mediante una graduación (por ejemplo, de bajo a alto).	UD.4, UD.9	3.4

Tabla 18. Relación entre las técnicas de evaluación, criterios de evaluación y las unidades didácticas.

Las técnicas de evaluación permiten recoger información sobre el proceso de aprendizaje del alumnado de manera sistemática y continua. Su utilización facilita una valoración objetiva y ajustada al desarrollo competencial, en coherencia con los criterios de evaluación establecidos.

8.3 Concreción de los criterios de evaluación de las unidades didácticas.

Unidad didáctica	Criterio de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación
UD.1	2.1	CPSAA4	40%
	3.2	CCL1	60%
UD.2	1.1	CPSAA2	50%
	1.2	STEM5	50%
UD.3	2.2	CPSAA1	40%
	2.3	CCL1	20%
	3.2	CPSAA3	40%
UD.4	2.1	CPSAA1	40%
	3.1	CC2	40%
	3.4	CPSAA3/CCL1	20%
UD.5	1.2	CPSAA1	25%
	2.2		25%
	2.3	CPSAA4	25%
	3.2	CCL1	25%
UD.6	2.2	CPSAA4	60%
	3.2	CC2	40%
UD.7	2.2	CPSAA1	25%
	2.3	CPSAA4	25%
	3.1	CC2	25%
	3.2	CCL1	25%
UD.8	1.2	CPSAA1	50%
	2.1	CPSAA4	50%
UD.9	2.2	CPSAA1/CPSAA4	40%
	3.1	CPSAA3	40%
	3.4	CC2	20%
UD.10	3.1	CPSAA3	35%
	3.2		35%
	4.1	CCEC4	30%
UD.11	4.1	CCEC3	50%
	4.4	CCEC4	50%
UD.12	1.3	CPSAA1	50%
	1.4	CC2/CPSAA2	50%

UD.13	1.1	CPSAA2	50%
	5.1	CC4/STEM5	50%
UD.14	1.1	STEM5/CPSAA5	25%
	3.1	CPSAA3	25%
	3.3		25%
	4.1	CCEC1	25%
UD.15	1.1	CPSAA2/CC2	50%
	1.4	CPSAA1	50%

Tabla 19. Concreción de los criterios de evaluación de las unidades didácticas.

8.4 Momento de evaluación.

La evaluación del alumnado se llevará a cabo de forma continua a lo largo de la programación. Al finalizar cada unidad didáctica, el docente registrará la información recogida mediante los distintos instrumentos de evaluación, valorando el grado de consecución de los criterios establecidos. Este proceso permite realizar un seguimiento individualizado y ajustar la intervención educativa cuando sea necesario.

Por otro lado, dentro del hilo conductor de la “Loca academia de deportistas”, la evaluación incorpora un componente motivador. Al finalizar cada fase, el alumnado obtendrá una insignia en su “carnet de deportista” siempre que haya superado satisfactoriamente las unidades didácticas correspondientes. De este modo, se refuerza la gamificación, el compromiso y la implicación.

8.5 Agentes implicados.

Los agentes implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje son el docente y el alumnado. El docente actúa como guía y facilitador del aprendizaje, diseñando las situaciones de enseñanza y acompañando el proceso educativo, mientras que el alumnado asume un papel activo, participando, tomando decisiones y construyendo su propio aprendizaje a lo largo de la programación.

8.6 Evaluación docente.

La evaluación del proceso de enseñanza resulta fundamental para mejorar la práctica educativa. En esta programación, dicha evaluación se aborda desde una doble perspectiva: a través de la valoración del alumnado sobre la actuación docente y mediante la autoevaluación del propio profesor.

Aspecto	4 (Muy de acuerdo)	3 (De acuerdo)	2 (Poco de acuerdo)	1 (Nada de acuerdo)
El profesor explica las actividades de forma clara.				
Las clases están bien organizadas.				
Me siento cómodo/a y respetado/a en clase.				
Las clases son motivadoras y divertidas.				
El profesor me ayuda cuando lo necesito.				
Las actividades son interesantes.				

Tabla 20. Escala de valoración del docente por los alumnos.

Ítems de reflexión docente	4 (muy de acuerdo)	3 (de acuerdo)	2 (poco de acuerdo)	1 (nada de acuerdo)
He diseñado situaciones de aprendizaje coherentes con los objetivos y competencias				
He adaptado la enseñanza a la diversidad del alumnado				
He fomentado la participación activa y el aprendizaje significativo				
He aplicado metodologías activas de forma adecuada				
He utilizado instrumentos de evaluación coherentes con los criterios				
He generado un clima de aula positivo y motivador				

Tabla 21. Escala de valoración de autoevaluación docente.

9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNO.

De acuerdo con el artículo 6 del Real Decreto 157/2022, la intervención educativa debe atender a la diversidad del alumnado, garantizando una educación inclusiva que favorezca el desarrollo competencial y la igualdad de oportunidades. El grupo de 6.º de Educación presenta una notable pluralidad, no solo en lo sociocultural, sino en sus capacidades psicomotrices y niveles cognitivos. Esta diversidad se traduce en diferentes ritmos de aprendizaje, intereses y niveles de autonomía, lo que requiere una intervención docente adaptada. Además, se contempla la presencia de un alumno con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), lo que hace necesario aplicar estrategias específicas que favorezcan su atención, participación y progreso.

En coherencia con el enfoque global de la programación y su hilo conductor, la “Loca academia de deportistas”, se plantean situaciones de aprendizaje que permiten la participación de todo el alumnado desde sus posibilidades, fomentando la cooperación, la inclusión y el respeto a la diversidad dentro del grupo-clase.

Para poder garantizar este enfoque inclusivo, la programación se basa en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como referencia para planificar situaciones de enseñanza que faciliten la participación de todo el alumnado.

9.1 Aplicación del DUA.

La aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en esta programación se concreta en la planificación de situaciones de aprendizaje que contemplan la diversidad del alumnado desde el inicio, evitando adaptaciones posteriores. Para ello, se siguen tres líneas de actuación fundamentales:

Líneas de actuación
Se ofrecen múltiples formas de implicación, proponiendo actividades variadas, con retos ajustados al nivel del alumnado, uso de gamificación y dinámicas cooperativas que favorezcan la motivación y la participación.
Se incorporan diferentes formas de representación de la información, utilizando explicaciones verbales, demostraciones prácticas, apoyos visuales y ejemplos contextualizados, facilitando así la comprensión de las tareas motrices.
Se promueven diversas formas de acción y expresión, permitiendo que el alumnado muestre su aprendizaje a través de la práctica motriz, la toma de decisiones, el trabajo en grupo, respetando los distintos ritmos y estilos de aprendizaje.

Tabla 22. Escala de valoración de autoevaluación docente.

Como estrategias concretas, se prioriza la adaptación de tareas (variando espacio, tiempo o reglas), la anticipación de normas y rutinas, y el refuerzo positivo. Todo ello con el objetivo de garantizar una participación real y significativa de todo el alumnado en las clases de Educación Física.

10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES.

La presente programación didáctica se integra en los planes y proyectos educativos del centro, contribuyendo de forma directa a su desarrollo a través de las situaciones de aprendizaje propuestas.

En relación con el Programa Profesional de Modalidad Especial, la programación favorece la participación de todo el alumnado mediante actividades adaptadas, el uso de metodologías activas y el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Respecto a los proyectos de comprensión y metodologías activas del centro, esta programación se alinea plenamente al plantear situaciones de aprendizaje basadas en retos, cooperación y resolución de problemas. En cuanto al Plan Digital de Centro, se incorporan recursos tecnológicos como vídeos explicativos, apoyos visuales o pequeñas tareas de búsqueda de información en unidades como expresión corporal o primeros auxilios, contribuyendo al desarrollo de la competencia

digital del alumnado. Del mismo modo, la programación conecta con el Proyecto Local de Pastoral, fomentando valores como el respeto, la cooperación, la empatía y la convivencia a través de dinámicas grupales, juegos cooperativos y el propio hilo conductor de la “Loca academia de deportistas”, que promueve una educación en valores.

Por último, la coordinación con el profesorado, especialistas y personal del centro favorece una intervención educativa coherente e integral, asegurando que la Educación Física contribuya de manera activa al desarrollo global del alumnado y a los objetivos comunes del centro.

11. CONCLUSIONES.

La programación desarrollada a lo largo del TFG se dirige al alumnado de 6.º de Educación Primaria del Colegio Escolapios de Alcalá de Henares. Partiendo de la pluralidad del grupo, se ha diseñado una propuesta que atiende a la diversidad mediante un enfoque inclusivo y adaptado. El planteamiento de la programación se fundamenta en un enfoque competencial, donde el alumnado adquiere un papel activo en su propio aprendizaje. En este sentido, el hilo conductor de la “Loca academia de deportistas” actúa como elemento que da coherencia a las unidades didácticas. Por otro lado, la utilización de metodologías activas permite generar situaciones de aprendizaje significativas, en las que el alumnado no solo ejecuta, sino que reflexiona y construye su propio aprendizaje.

En definitiva, esta programación pretende ir más allá de la mera práctica física, contribuyendo al desarrollo personal, social y emocional del alumnado. Fomentando hábitos de vida saludable y promoviendo una educación basada en valores.

12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.

Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 169, 18 de julio de 2022. https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2022/07/18/BOCM-20220718-1.PDF

León-Díaz, O., Arija-Mediavilla, L., Martínez-Muñoz, L. F., & Santos-Pastor, M. L. (2020). Las metodologías activas en Educación Física. Una aproximación al estado actual desde la percepción de los docentes en la Comunidad de Madrid. *Retos*, 38, 587-594.

León-Díaz, O., Martínez-Muñoz, L. F., & Santos-Pastor, M. L. (2023). Metodologías activas en la Educación Física. Una mirada desde la realidad práctica. *Retos*, 48, 647-656.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

Macías Giler, Y. R. (2025). Importancia de la educación física en el desarrollo integral del estudiante de Educación General Básica. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 5(3), 310–322. <https://doi.org/10.62305/alcon.v5i3.598>

Manzano Lagunas, A. (2006). Educación física y desarrollo integral. *Isla de Arriarán*, (27), 117–136.

Mosston, M., & Ashworth, S. (1993). *La enseñanza de la educación física: la reforma de los estilos de enseñanza*.

Orden 1493/2015, de 22 de mayo, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regula la evaluación y la promoción de los alumnos con necesidad específica de apoyo educativo en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 140, 15 de junio de 2015.
https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2015/06/15/BOCM-20150615-12.PDF

Orden 130/2023, de la Comunidad de Madrid, por la que se regulan aspectos de evaluación y organización académica en Educación Primaria. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 25, 30 de enero de 2023.
https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2023/01/30/BOCM-20230130-23.PDF

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, 2 de marzo de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157>

Rodríguez Hernández, J. (2008). La actualidad de la educación física en el desarrollo integral del ser humano. *InterSedes*, 9(17), 1–12.

Rosa Guillamón, A., Carrillo López, P. J., García Cantó, E., Moral García, J. E., y Gil Madrona, P. (2021). Revisión bibliográfica de los métodos enseñanza en Educación Física. *Acciónmotriz*, (27), 46-56.

13. ANEXOS.

13.1 Contextualización y justificación de la UD dentro de la programación.

La unidad didáctica se desarrolla en el contexto de un grupo de 6.º de Educación Primaria del Colegio Escolapios de Alcalá de Henares, caracterizado por su heterogeneidad en cuanto a competencia motriz, nivel de autonomía y habilidades sociales. Dentro del grupo, existe la presencia de un alumno con TDAH, lo que requiere una intervención ajustada y estructurada que favorezca su participación y mantenga su atención.

Esta unidad se integra dentro de la programación como inicio de la fase 2 de la “Loca academia de deportistas”, una fase de formación en la que los alumnos empiezan a aplicar aprendizajes en situaciones reales de juego. Se centra en los juegos de invasión como medio para desarrollar la toma de decisiones, la comprensión táctica y el trabajo en equipo. Su planteamiento responde a la necesidad de ofrecer experiencias motrices significativas, donde el alumnado no solo ejecute, sino que también comprenda y actúe en función de la situación de juego y adaptándose a ella. Todos estos aprendizajes, los deberán emplear en muchas de las siguientes unidades didácticas.

Todo ello se enmarca en la normativa vigente, especialmente en la LOMLOE, en el Real Decreto 157/2022 y el Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid, que orientan la intervención hacia un enfoque competencial, inclusivo y basado en situaciones de aprendizaje. Además, la unidad didáctica se ajusta a la normativa referente a la atención a la diversidad, la convivencia y la organización del centro. Esto se establece en el Decreto 23/2023, que regula la respuesta educativa al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, así como los principios de convivencia.

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

Los objetivos didácticos de la unidad didáctica son:

- Participar en juegos de invasión, tomando decisiones adecuadas en función de la situación de juego.
- Mejorar la comprensión del juego, adaptando sus acciones de ataque y defensa.
- Colaborar con el equipo para resolver situaciones motrices de forma eficaz.

Por otro lado, los objetivos de etapa trabajados en la unidad es el siguiente:

- 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.

Y, por último, los objetivos de la programación que se llevan a cabo son:

1. Desarrollar de forma integral al alumnado de 6º de Educación Primaria a través de la Educación Física, trabajando el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional a través de experiencias motrices, inclusivas y enfocadas a la adquisición de hábitos de vida activa y saludable.
3. Implementar la autonomía, la toma de decisiones y la resolución de problemas en situaciones motrices tanto individuales como colectivas.
6. Participar activamente en las actividades físicas mostrando implicación, constancia y compromiso con el desarrollo de las tareas propuestas.

Estos objetivos contribuyen al objetivo de etapa (k) al promover una práctica física basada en el respeto, la cooperación y la aceptación de los demás. A su vez, se

alinean con los objetivos de la programación, ya que fomentan la participación del alumnado, el desarrollo integral y la mejora de la autonomía y la toma de decisiones en situaciones motrices reales.

13.3 Competencias clave y específicas y su relación con los objetivos y contenidos.

Las competencias clave que se desarrollan son:

- CCL: Competencia en comunicación lingüística.
- CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender.

Por otro lado, las competencias específicas son las siguientes:

- 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, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.
- 3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia.

13.4 Contenidos.

Los contenidos que se trabajan en esta unidad didáctica son: **Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.** Este bloque se centra en el desarrollo de la toma de decisiones en situaciones de juego, implicando la selección de acciones en función del entorno, la anticipación y el ajuste espacio-temporal respecto a compañeros y adversarios. También, se trabajan las capacidades

perceptivo-motrices, la coordinación y la adaptación del movimiento a diferentes situaciones de colaboración y oposición, favoreciendo una respuesta motriz eficaz y ajustada al contexto de juego. Además, estos contenidos se complementan con el desarrollo de habilidades sociales y de gestión emocional, fundamentales en situaciones de juego y colaboración-oposición. A través de las actividades propuestas, el alumnado aprende a gestionar la frustración ante el error o la derrota, comunicarse con sus compañeros y resolver conflictos de manera pacífica.

En cuanto a los contenidos transversales son dos los trabajados que son: 2. Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social; 4. Acciones y valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas.

Los criterios de evaluación que van a ser evaluados en función de los contenidos son el 2.2, 2.3 y 3.2.

13.5 Metodología y recursos.

La intervención en esta unidad didáctica se lleva a cabo a través de una metodología principal que es el Aprendizaje Basado en Retos (ABR), en la que el alumno se enfrenta a situaciones o retos de juego que requieren analizar, decidir y actuar para resolver problemas motrices. Por otro lado, se puede interpretar que como metodología secundaria está la gamificación, ya que los alumnos necesitan superar la unidad para poder avanzar en las fases de la academia y así recibir una insignia (ANEXO 4) para su carnet de deportista (ANEXO 5). En cuanto a los estilos de enseñanza, se emplea el descubrimiento guiado, donde el profesor va orientando mediante preguntas para que el alumnado construya su aprendizaje, y el estilo

divergente, que fomenta la búsqueda de diferentes soluciones a esas situaciones de toma de decisiones que se les presentan a los alumnos.

Las sesiones que se van a llevar a cabo de la unidad son diseñadas para poder trabajar estos estilos de enseñanza de forma variada y así poder adaptar las sesiones a los objetivos y necesidades de los alumnos.

Respecto a los recursos, se utilizan tanto recursos materiales como organizativos. Entre los materiales destacan los balones, petos, conos y porterías adaptadas, mientras que a nivel organizativo se realizaran agrupamientos flexibles, modificación de normas y adaptación de espacios, con el objetivo de facilitar la participación y ajustar la dificultad de las tareas.

13.6 Descripción de las sesiones de la UD.

UD.3 SESIÓN 1 “Conquista el territorio”			
CICLO – CURSO	3º ciclo – 6º Primaria	Nº ALUMNOS	24
TIEMPO (MIN)	45		
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciarse en la lógica de los juegos de invasión. - Participar tomando decisiones sencillas en situaciones de juego. - Comprender la importancia de ocupar espacios y colaborar con el equipo. 		
METODOLOGÍA	Aprendizaje Basado en Retos mediante descubrimiento guiado y estilo divergente.		
ESPACIO	Pista polideportiva		
MATERIAL	Balones, conos y petos.		
AGRUPACIÓN	Grupos de 4 y dos grupos grandes.		
<u>CALENTAMIENTO (10 min)</u>			
Juego del “Roba conos con balón”:			
Se divide la clase en dos equipos, cada uno con su campo delimitado y 6-8 conos colocados en el fondo (tesoros). Cada equipo dispone de 4 o 5 balones. El objetivo es entrar en la zona de otro equipo con el balón controlado y coger un cono para llevarlo a su campo.			
Normas:			
<ul style="list-style-type: none"> - Solo se puede robar si se tiene el balón controlado, - Si un defensor toca al atacante y este pierde el control del balón, debe volver sin cono. - No se permite lanzar el balón ni correr sin control 			

PARTE PRINCIPAL (30 min)

Juego 1: “Mantén la posesión” (10-12 min):

Equipos de 4 vs 4 en espacio reducido. El objetivo es conseguir 5 pases seguidos sin que el equipo rival intercepte el balón.

Normas:

- No se puede correr con balón (solo pivotar).
- Si el balón cae o es interceptado, cambia la posesión.
- Todos los miembros deben participar (no vale pasar siempre a los mismos).

Juego 2: “Zonas de conquista” (15-18 min):

El campo se divide en **3 zonas longitudinales** (inicio – medio – final). Equipos de 4 vs 4. Para conseguir punto, el equipo debe progresar pasando el balón por las tres zonas hasta llegar a la zona final.

Normas:

- El balón debe pasar al menos por un compañero en cada zona.
- No se puede lanzar directamente de inicio a final.
- Si se pierde el balón, cambia la posesión.

VUELTA A LA CALMA (5 min)

Reflexión guiada:

- ¿Qué era mejor: ir solo o apoyarte en el equipo?
- ¿Cuándo era buen momento para avanzar?

UD.3 SESIÓN 2 “Muévete para decidir”			
CICLO – CURSO	3º ciclo – 6º Primaria	Nº ALUMNOS	24
TIEMPO (MIN)	45		
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la ocupación de espacios y el desmarque en situaciones de juego. - Tomar decisiones en función del movimiento de compañeros y rivales. - Colaborar con el equipo para mantener la posesión y progresar. 		
METODOLOGÍA	Aprendizaje Basado en Retos.		
ESPACIO	Pista polideportiva		
MATERIAL	Balones, petos, conos		
AGRUPACIÓN	Grupos reducidos (3-4 alumnos) y toda la clase.		
<u>CALENTAMIENTO (10 min)</u>			
Juego: “Encuentra el espacio libre”			
El espacio está delimitado con conos. Todos los alumnos con balón botando se desplazan libremente. A la señal, deben buscar un espacio libre sin compañeros cercanos y quedarse quietos con el balón controlado.			
Variantes:			
<ul style="list-style-type: none"> - Añadir defensores que intenten ocupar espacios. - Hacerlo sin balón primero y luego con balón. 			
<u>PARTE PRINCIPAL (30 min)</u>			
Juego 1: “Pasa y muévete” (10-12 min)			
Se forman grupos de 4 en un espacio reducido. Los alumnos deben mantener la posesión del balón mediante pases con la mano. El docente puede realizar preguntas cuando vea que ha pasado algo.			
Normas:			
<ul style="list-style-type: none"> - Después de pasar, obligatorio moverse a un espacio libre (no quedarse quieto). - No se puede devolver el balón al mismo compañero inmediatamente. - Si se pierde el balón, cambia la posesión. 			
Juego 2: “Desmárcate y progresa” (15-18 min)			
En equipos de 4 vs 4 y el campo dividido en 2 zonas (inicio y ataque). Para puntuar, El equipo debe pasar el balón a un compañero que esté desmarcado en la zona de ataque.			
Normas:			
<ul style="list-style-type: none"> - No se puede permanecer más de 3 segundos parado. - El defensor puede interceptar, pero no empujar ni agarrar. - Solo se puede recibir en zona de ataque si se llega en movimiento (desmarque). 			
Juego 3: “Atrapa en movimiento” (5 min)			
Similar a anterior, pero el punto solo vale si el receptor recibe sin oposición directa.			
<u>VUELTA A LA CALMA (5 min)</u>			
Reflexión guiada:			
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué era más importante: estar parado o moverte? - ¿Cómo ayudabas más a tu equipo? 			

UD.3 SESIÓN 3 “Ataca, defiende... y reacciona”			
CICLO – CURSO	3º ciclo – 6º Primaria	Nº ALUMNOS	24
TIEMPO (MIN)	45		
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender la transición entre ataque y defensa en juegos de invasión. - Tomar decisiones rápidas ante cambios de posesión. - Mejorar la colaboración defensiva y la recuperación del balón. 		
METODOLOGÍA	Aprendizaje Basado en Retos mediante descubrimiento guiado y estilo divergente.		
ESPACIO	Pista polideportiva		
MATERIAL	Balones, petos y conos		
AGRUPACIÓN	Grupos reducidos (4-5 alumnos)		
<u>CALENTAMIENTO (10 min)</u>			
Juego: “Cambio de rol”			
Espacio delimitado con dos equipos: uno con balón (atacantes) y otro sin balón (defensores). Los atacantes deben mantener la posesión mediante pases.			
Normas:			
<ul style="list-style-type: none"> - Cuando un defensor intercepta el balón, cambia automáticamente el rol (pasan a atacar). - Todos deben reaccionar rápidamente al cambio. 			
<u>PARTE PRINCIPAL (30 min)</u>			
Juego 1: “Robo y contraataque” (10-12 min)			
En equipos de 4 vs 4, los alumnos deben mantener la posesión, pero cuando un equipo recupera el balón, debe intentar progresar rápidamente hacia una zona objetivo (delimitada con conos). El docente interviene para realizar preguntas a los alumnos.			
Normas:			
<ul style="list-style-type: none"> - Tras recuperar el balón, tienen 5 segundos para intentar avanzar. - Si no lo hacen, el juego se ralentiza (pierden ventaja). - No contacto físico. 			
Juego 2: “Defiende tu zona” (15-18 min)			
El campo dividido en dos mitades, con equipos de 4 vs 4. Los equipos deberán atacar la zona rival y conseguir punto mediante pase a un compañero en zona final y deben defender evitando progresión rival.			
Normas:			
<ul style="list-style-type: none"> - Cada jugador empieza defendiendo su zona, pero puede ayudar a compañeros. - Si se pierde el balón → cambio inmediato de roles. - No se puede lanzar directamente a zona final sin progresión. 			
Juego 3: “Transición rápida” (5 min)			
Se trata de mini-partidos 3 vs 3 en espacios reducidos. Cada vez que hay pérdida de balón, se tiene la obligación de reaccionar inmediatamente (no se puede quedarse parado).			
<u>VUELTA A LA CALMA (5 min)</u>			

Reflexión guiada:

- ¿Qué hacías cuando perdías el balón?
- ¿Reaccionabas rápido o te quedabas parado?

El mensaje clave que deben entender es que, en el juego lo importante no es solo atacar bien, sino reaccionar rápido cuando pierdes el balón.

UD.3 SESIÓN 4 “Jugar con ventaja”			
CICLO – CURSO	3º ciclo – 6º Primaria	Nº ALUMNOS	24
TIEMPO (MIN)	45		
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar y aprovechar situaciones de superioridad numérica. - Tomar decisiones eficaces en ataque y defensa en situaciones de ventaja/desventaja. - Colaborar con el equipo para generar opciones de pase y evitar pérdidas. 		
METODOLOGÍA	Aprendizaje Basado en Retos mediante descubrimiento guiado y estilo divergente.		
ESPACIO	Pista polideportiva.		
MATERIAL	Balones, petos y conos.		
AGRUPACIÓN	Grupos reducidos (3-5 alumnos)		
<u>CALENTAMIENTO (10 min)</u>			
Juego: “Pilla-pilla con apoyo”			
2-3alumnos son “pilladores”. El resto se desplaza libremente. Para no ser pillado, un alumno puede juntarse con otro compañero (máx. 2 juntos).			
Normas:			
<ul style="list-style-type: none"> - No se pueden hacer grupos de más de 2. - Si te pillan, cambias rol. 			
<u>PARTE PRINCIPAL (30 min)</u>			
Juego 1: “3 vs 2: aprovecha la ventaja” (10-12 min)			
En grupos de 5 alumnos: 3 atacantes vs 2 defensores. Los atacantes deben progresar mediante pases hasta una zona final para puntuar.			
Normas:			
<ul style="list-style-type: none"> - No se puede correr con balón. - Los atacantes deben intentar aprovechar al jugador libre. - Si los defensores recuperan, cambian roles. 			
Juego 2: “4 vs 3 en progresión” (15-18 min)			
Se formen equipos de 4 atacantes vs 3 defensores en medio campo. El objetivo es conseguir punto al llegar con control a una zona final o completar una secuencia de pases. Al final se igualan los equipos.			
Normas:			
<ul style="list-style-type: none"> - Máximo 3 segundos con balón. - El equipo defensor debe intentar cerrar espacios. - Tras recuperación, se cambian los roles de inmediato. 			
Juego 3: “El comodín inteligente” (5 min)			

Se juega 4 vs 4 + 1 comodín ofensivo (siempre juega con el equipo que tiene balón).

VUELTA A LA CALMA (5 min)

Juego: “El espejo”:

Por parejas, uno realiza movimientos suaves (brazos, giros, equilibrio) y el otro debe imitarlo como si fuera un espejo. Cambio de rol a mitad del tiempo.

UD.3 SESIÓN 5 “Decidir para finalizar”			
CICLO – CURSO	3º ciclo – 6º Primaria	Nº ALUMNOS	24
TIEMPO (MIN)	45		
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Tomar decisiones eficaces en situaciones cercanas a la finalización. - Seleccionar entre pasar, avanzar o finalizar según la situación de juego. - Mejorar la eficacia ofensiva respetando la lógica del juego de invasión. 		
METODOLOGÍA	Aprendizaje Basado en Retos mediante descubrimiento guiado y estilo divergente.		
ESPACIO	Pista polideportiva.		
MATERIAL	Balones, petos, conos, miniporterías (o zonas de puntuación).		
AGRUPACIÓN	Grupos reducidos (3-5 alumnos).		
<u>CALENTAMIENTO (10 min)</u>			
Juego: “Roba y finaliza”			
Se forman dos equipos y se inicia con pases en medio campo. Cuando un equipo roba el balón debe intentar finalizar rápidamente en una miniportería o zona.			
Normas:			
<ul style="list-style-type: none"> - Máximo 5 segundos para finalizar tras robo. - Si no finalizan → pierden oportunidad. 			
<u>PARTE PRINCIPAL (30 min)</u>			
Juego 1: “2 vs 1 + finalización” (10-12 min)			
En grupos de 3: 2 atacantes vs 1 defensor. El objetivo es tratar de llegar y finalizar en miniportería.			
Normas:			
<ul style="list-style-type: none"> - No se puede retener balón más de 3 segundos. - Los atacantes deben decidir: pasar o finalizar. - Tras acción → rotación de roles. 			
Juego 2: “3 vs 2 con decisión final” (15 min)			
En equipos de 3 atacantes vs 2 defensores. Deben progresar y finalizar en portería o zona de anotación. El último minuto será sin obligación de pase.			
Normas:			
<ul style="list-style-type: none"> - Obligatorio realizar al menos 1 pase antes de finalizar. - Máximo 3 segundos con balón. - Cambio de roles tras recuperación 			
Juego 3: “Mini-partidos con finalización” (5 min)			
3 vs 3 o 4 vs 4 en campo reducido, con miniporterías o zonas de puntuación.			

<p><u>VUELTA A LA CALMA (5 min)</u> Juego: “El guardián del equilibrio” Cada alumno con un cono o balón. Deben mantenerlo en equilibrio sobre distintas partes del cuerpo (mano, pie, cabeza...) mientras se desplazan lentamente.</p>
--

UD.3 SESIÓN 6 “Jugar con cabeza”			
CICLO – CURSO	3º ciclo – 6º Primaria	Nº ALUMNOS	24
TIEMPO (MIN)	45		
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar los principios tácticos trabajados en situaciones reales de juego de invasión. - Tomar decisiones adecuadas en función del contexto (ataque, defensa y transición). - Participar activamente respetando normas y colaborando con el equipo. 		
METODOLOGÍA	Aprendizaje Basado en Retos mediante descubrimiento guiado y estilo divergente.		
ESPACIO	Pista polideportiva		
MATERIAL	Balones, petos, conos, miniporterías.		
AGRUPACIÓN	Equipos equilibrados de 4-5 alumnos.		
<p><u>CALENTAMIENTO (10 min)</u> Juego: “Posesión con objetivo” En 2 equipos, mantienen la posesión mediante pases. Norma clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tras 5 pases consecutivos, pueden intentar finalizar en miniportería. 			
<p><u>PARTE PRINCIPAL (30 min)</u> Juego 1: “Partido condicionado” (15 min) Partidos condicionados de 4 vs 4 o 5 vs 5. Normas especiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anotación vale doble si viene de una situación de superioridad (ej: pase a jugador libre). - Anotación vale doble si se finaliza tras recuperación rápida. - Máximo 3 segundos con balón. <p style="text-align: center;">Juego 2: “Reto táctico” (15 min) Mismo formato de partido, pero cada equipo tiene un reto específico. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equipo A → marcar tras 3 pases mínimos. - Equipo B → marcar tras robo de balón. 			
<p><u>VUELTA A LA CALMA (5 min)</u> Juego: “El semáforo” Los alumnos se desplazan suavemente por el espacio. Mientras el profesor dará unas señales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rojo → se paran y hacen equilibrio. - Amarillo → movimiento lento. - Verde → desplazamiento suave. 			

UD.3 SESIÓN 7 “El reto final: jugamos como equipo”			
CICLO – CURSO	3º ciclo – 6º Primaria	Nº ALUMNOS	24
TIEMPO (MIN)	45		
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar de forma integrada los principios de los juegos de invasión. - Tomar decisiones eficaces en situaciones reales de juego. - Participar activamente mostrando cooperación, respeto y compromiso. 		
METODOLOGÍA	Aprendizaje Basado en Retos mediante descubrimiento guiado y estilo divergente.		
ESPACIO	Pista polideportiva.		
MATERIAL	Balones, petos, conos, miniporterías.		
AGRUPACIÓN	Equipos estables de 4 alumnos.		
<u>CALENTAMIENTO (10 min)</u>			
Juego: “Activación cooperativa”			
En pequeños grupos, deben conseguir: 5 pases sin que caiga el balón (con las manos o con los pies), 3 desplazamientos coordinados (todos juntos) y 1 finalización en zona.			
<u>PARTE PRINCIPAL (30 min)</u>			
TORNEO POR ESTACIONES:			
Se organizan 3 campos simultáneos, cada uno con un tipo de reto distinto. Los equipos van rotando cada 6-7 minutos.			
ESTACIÓN 1: “Conserva y progresa”			
4 vs 4. El objetivo es mantener la posesión y llegar a zona final.			
Puntuación:			
<ul style="list-style-type: none"> - 5 pases seguidos → 1 punto. - Llegar a zona → 2 puntos. 			
ESTACIÓN 2: “Robo y contraataque”			
3 vs 3. Tras recuperación, deben finalizar en menos de 5 segundos			
Puntuación:			
<ul style="list-style-type: none"> - Robo → 1 punto. - Finalización rápida → +1 punto extra. 			
ESTACIÓN 3: “Finaliza con sentido”			
3 vs 2 (superioridad ofensiva).			
Puntuación:			
<ul style="list-style-type: none"> - Gol → 1 punto. - Gol tras pase al jugador libre → +1 punto. 			
<u>VUELTA A LA CALMA (5 min)</u>			
Juego: “Atrapa la calma”			
Los alumnos se desplazan por el espacio. A la señal, deben: tumbarse, mantener equilibrio o respirar profundo.			

13.7 Evaluación.

La evaluación de la unidad se llevará a cabo mediante diversos instrumentos de evaluación, que permitirán recoger información objetiva y continua sobre el aprendizaje del alumnado. Esta se realizará en coherencia con los criterios de evaluación establecidos en la normativa vigente, garantizando un proceso formativo, sistemático y ajustado al enfoque competencial.

Se emplea el criterio 2.2, que se relaciona con el descriptor operativo CPSAA1. Este criterio tiene un porcentaje en la evaluación de 20% y se evalúa mediante una rúbrica (ANEXO 1). Esta rúbrica permite al docente valorar si lo que se ha trabajado a lo largo de la unidad se ha adquirido de forma correcta y satisfactoria. Por otro lado, el criterio 2.3 se relaciona de nuevo con el descriptor CPSAA1 y tiene el mismo porcentaje en la evaluación que el criterio 2.2 (20%). Se evalúa a partir de una rúbrica (ANEXO 2).

Y, por último, el criterio 3.2 es el que más porcentaje tiene en la unidad, 60%. Se relaciona con los descriptores CCL1 y CPSAA3. Al igual que los criterios previos, se valora según una rúbrica (ANEXO 3).

13.8 Atención a las diferencias individuales del alumnado.

Este curso de 6.º de Primaria presenta una diversidad en cuanto a niveles de competencia motriz y ritmos de aprendizaje. En este curso, hay un alumno con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), lo que hace que el docente tenga que adaptar la forma de llegar a dicho alumno y su función dentro de las actividades. Por eso, la unidad didáctica basa su desarrollo en el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que plantea diseñar las situaciones de aprendizaje desde el inicio de forma flexible y ofreciendo múltiples formas de acceso.

En el caso de nuestro alumno con TDAH, se recomiendan unas medidas específicas para que se maximice su aprendizaje. Las medidas son las siguientes: ubicación en zonas cercanas al docente durante explicaciones, instrucciones concretas, directas y en pasos cortos, participación constante evitando tiempos de espera, asignación de roles activos dentro del juego y refuerzo positivo frecuente y feedback inmediato.

13.9 Conclusión.

Como conclusión, el desarrollo de esta unidad didáctica muestra una propuesta aplicable en el aula real, en la que se integran diferentes elementos del currículo a través de los juegos de invasión. A lo largo de toda la unidad se potencia el desarrollo motor e integro de todos los alumnos. Además, el uso de metodologías activas y que se lleven a cabo las adaptaciones necesarias para la participación de todos es positivo para la unidad didáctica y la programación. Todo en conjunto se trata de una propuesta ajustada a la ley actual y orientada al desarrollo integro de los alumnos en la Educación Física.

13.10 Bibliografía.

Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 169, 18 de julio de 2022.
<https://www.bocm.es/boletin/CM Orden BOCM/2022/07/18/BOCM-20220718-1.PDF>

Decreto 23/2023, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, núm. 72, de 24 de marzo de 2023. <https://www.bocm.es/eli/es-md/d/2023/03/22/23/con>

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, 2 de marzo de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157>

13.10 Recursos elaborados.

Indicadores	Excelente	Notable	Aceptable	Insuficiente
Toma de decisiones	Decide de forma rápida, autónoma y siempre adecuada a la situación de juego	Decide correctamente en la mayoría de las situaciones	Decide, pero con dudas o errores frecuentes	No toma decisiones adecuadas o depende constantemente de ayuda
Anticipación	Se anticipa constantemente a las acciones del juego	Se anticipa en varias situaciones	Anticipa de forma puntual	No muestra capacidad de anticipación
Adaptación al juego (ataque/defensa)	Se adapta eficazmente a situaciones de colaboración, oposición y colaboración-oposición	Se adapta correctamente en la mayoría de situaciones	Presenta dificultades para adaptarse	No se adapta a la dinámica del juego
Reflexión sobre el juego	Analiza y explica sus decisiones de forma clara	Reflexiona de forma básica sobre sus decisiones	Reflexiona con ayuda del docente	No reflexiona sobre sus decisiones

ANEXO 1. Rúbrica para evaluar el criterio 2.2.

Indicadores	Excelente	Notable	Aceptable	Insuficiente
Control y dominio corporal	Controla su cuerpo con precisión en todas las acciones de juego (desplazamientos, cambios de dirección, pases...)	Controla su cuerpo correctamente en la mayoría de acciones	Presenta dificultades en el control corporal en varias situaciones	Muestra escaso control corporal durante el juego

Eficiencia motriz	Ejecuta acciones motrices de forma eficaz y ajustada a la situación de juego	Ejecuta acciones adecuadas con algunos errores	Ejecuta acciones poco eficaces o desajustadas	No logra ejecutar acciones motrices de forma adecuada
Atención y percepción del entorno	Mantiene atención constante, percibe espacios, compañeros y adversarios y actúa en consecuencia	Atiende y percibe la mayoría de situaciones de juego	Pierde la atención en varias ocasiones	No mantiene la atención ni percibe correctamente el entorno
Aplicación en situaciones reales de juego	Aplica sus habilidades de forma autónoma y eficaz en los juegos de invasión	Aplica sus habilidades en la mayoría de situaciones	Aplica sus habilidades con ayuda o de forma irregular	No aplica sus habilidades en el juego

ANEXO 2. Rúbrica para evaluar el criterio 2.3.

Indicadores	Excelente	Notable	Aceptable	Insuficiente
Respeto de normas y reglas	Respeto siempre las normas y reglas del juego de forma autónoma	Respeto las normas en la mayoría de situaciones	Respeto las normas de forma irregular	No respeta las normas del juego
Deportividad y juego limpio	Muestra actitud ejemplar de deportividad (ayuda, respeto, autocontrol)	Muestra una actitud adecuada en la mayoría de situaciones	Presenta algunas conductas poco deportivas	Muestra conductas antideportivas frecuentes
Relación con compañeros y rivales	Colabora y respeta siempre a compañeros y rivales, favoreciendo el juego	Se relaciona adecuadamente con los demás	Presenta dificultades puntuales en la relación	Tiene conflictos frecuentes con compañeros o rivales
Aceptación del resultado (victoria/derrota)	Acepta siempre el resultado con actitud positiva y respeto	Acepta el resultado en la mayoría de ocasiones	Le cuesta aceptar el resultado en algunas situaciones	No acepta la derrota y muestra frustración o rechazo

ANEXO 3. Rúbrica para evaluar el criterio 3.2.



ANEXO 4. Carnet de deportista que cada alumno posee para todo el curso.



ANEXO 5. Insignias de cada fase, que los alumnos reciben cuando superan cada una de las fases.