



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Doble grado en Ciencias de la actividad Física y el deporte y Educación Primaria

Programación didáctica

5º de CAFYDE y Educación Primaria

4º Curso de Educación Primaria

Autor: Amaia Jauregui Libano

Directora: Tatiana Taylor

Curso académico: 2025-2026

Fecha: 21 de abril de 2026



Ilustración 1: Imagen generada con Grok

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Fundamentación teórico-normativa de la programación.....	7
3. Contextualización.....	8
3.1 Contextualización del centro	8
3.2 Ubicación y horario del centro	8
3.3 Descripción del entorno	9
3.4 Niveles de enseñanza	9
4. Objetivos.....	12
4.1 Objetivos de etapa.....	12
4.2 Objetivos de la programación	13
5. Competencias.....	14
5.1.1 Competencias clave	15
5.1.2 Competencias específicas	15
6. Contenidos.....	17
6.1 Horario de clase	19
6.2 Resumen de SA y sesiones	20
6.3 Organización de las Situaciones de aprendizaje/Unidades didácticas	20
UD / SdA Nº 2: Exploradores en Movimiento	22
UD / SdA Nº 3: Saltadores de Ríos	23
UD / SdA Nº 4: Mensajeros del Campamento.....	24
UD / SdA Nº 5: Equilibristas del Bosque	25
UD / SdA Nº 6: Refugio en la tormenta	26
UD / SdA Nº 7: Alarma en el Campamento	27
UD / SdA Nº 8: Corazones de montaña	28
UD / SdA Nº 9: Fiesta en el Poblado	29
UD / SdA Nº 10: El baúl de los juegos.....	30
UD / SdA Nº 11: Juntos Podemos	31
UD / SdA Nº 12: Mini Olimpiadas Scout	32
UD / SdA Nº 13: Operación Vida Sana.....	33
UD / SdA Nº 14: Brújula humana tecnológica	34
UD / SdA Nº 15: Scout de Élite: La Gran Prueba Final	35

7. Metodologías	36
7.1 Principios pedagógicos.....	36
7.2 Estilos de enseñanza	36
7.3 Metodologías	37
7.4 Agrupamientos	38
7.5 Recursos	38
8. Evaluación	40
8.1 Referentes de evaluación.....	40
8.2 Técnicas e instrumentos de evaluación	44
8.3 Momento de evaluación	45
8.4 Agentes de la evaluación	46
8.5 Criterios de calificación.....	46
8.6 Evaluación de la práctica docente.....	48
9. Atención a las diferencias individuales del alumnado	50
9.1 Análisis del alumnado del centro	50
9.2 Fundamentación teórica	50
9.3 Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)	51
9.4 Medidas específicas de atención a la diversidad	52
9.5 Actividades de refuerzo y ampliación	52
10. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes.....	53
11. Conclusiones.....	54
12. Bibliografía.....	55
13. Anexos	58
13.1 Contextualización y justificación de la programación dentro de la UD/SdA.	58
13.2 Elementos curriculares del S.A	59
13.3 Actividades de enseñanza-aprendizaje S.A 1	60
13.4 Procedimiento de evaluación:	66
13.5 Atención a la diversidad	68
13.6 Conclusiones	69
13.7 Bibliografía.....	70
13.8 Recursos elaborados.....	71

1. Introducción

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como finalidad diseñar una programación didáctica compuesta por 15 Unidades Didácticas o Situaciones de Aprendizaje, orientadas al segundo ciclo de Educación Primaria, concretamente para el curso de 4º de Primaria. A través de esta propuesta, se pretende ofrecer una herramienta práctica que facilite la labor docente a la hora de desarrollar las sesiones de educación física que ayude en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde un enfoque competencial.

Hoy en día, la asignatura de Educación Física ocupa un papel fundamental en el desarrollo integral del alumnado, ya que contribuye no solo al bienestar físico, sino también al crecimiento emocional, social y cognitivo. Actualmente nos encontramos con un problema en las escuelas donde el sedentarismo y la falta de hábitos saludables son cada vez más frecuentes. Por ello el área de Educación Física adquiere una relevancia especial dentro del ámbito escolar, al promover valores como el esfuerzo, la cooperación, la inclusión y la superación personal y los hábitos saludables en nuestra vida cotidiana.

En el siguiente gráfico se recogen los principales datos sobre sedentarismo y falta de actividad física en la población infantil y adolescente española, según los estudios PASOS (Gasol Foundation, 2019) y ALADINO (AESAN, 2024).

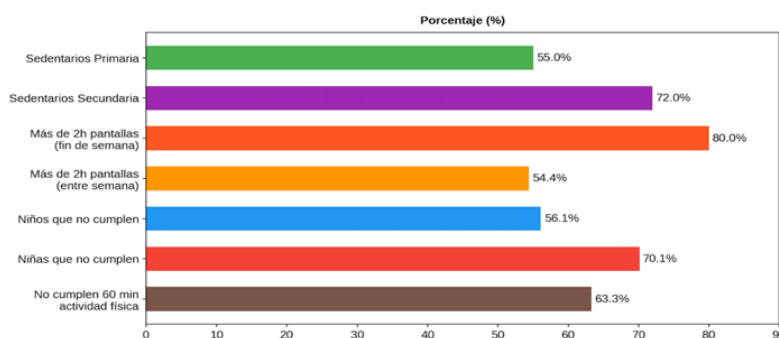


Gráfico 1: Datos de Pasos y Aladino 1

La elección de este tema responde al interés por la educación a través del movimiento y la promoción de la actividad física como vía para desarrollar valores como la empatía, la autoestima y el trabajo en equipo. Tal y como señalan Bernate et al. (2020), la actividad física escolar es un eje fundamental para el desarrollo motriz del alumnado y la mejora de su calidad de vida.

La Educación Física es la única asignatura escolar centrada en el cuerpo, el movimiento y la salud, siendo además el medio más eficaz e inclusivo para que todo el alumnado, independientemente de sus características personales, adquiera hábitos de vida activa y desarrolle su confianza, autoestima y habilidades sociales, en relación con el derecho fundamental a la educación recogido en la Constitución (ICSSPE, 2010).

El papel de la Educación Física se ve respaldado por numerosos estudios científicos que demuestran su importancia en el desarrollo integral desde edades tempranas. Por un lado, Rodríguez Torres et al. (2020) subrayan que la Educación Física va más allá del trabajo motor, contribuyendo a la formación integral del alumnado mediante el fomento de valores como el respeto y la cooperación, y el desarrollo de habilidades para la vida que favorecen la autonomía y la toma de decisiones responsable.

Por otro lado, Arufe Giráldez et al. (2021) muestran los beneficios de la Educación Física en las primeras etapas, destacando mejoras en la coordinación, las habilidades motrices, el rendimiento académico y las relaciones sociales. Ningún estudio identificó efectos negativos, lo que refuerza la importancia de implementar programas de calidad desde edades tempranas.

2. Fundamentación teórico-normativa de la programación

Esta programación de Educación Física para segundo ciclo, concretamente 4º de Primaria está basada en las leyes actuales y en ideas pedagógicas que ayudan a que todos los niños aprendan mejor y disfruten a través del movimiento.

La normativa educativa actualmente vigente en España es la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

A nivel estatal, el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, constituyendo el marco normativo de referencia para el desarrollo curricular en esta etapa. En lo que respecta al área de Educación Física, este texto normativo determina que la asignatura debe contribuir a que el alumnado adopte un estilo de vida activo y saludable, desarrolle el conocimiento de su propio cuerpo, adquiera las manifestaciones culturales de la motricidad propias de nuestro entorno, desarrolle la capacidad de toma de decisiones vinculada a la acción motriz, y fomente actitudes de responsabilidad hacia el medio ambiente.

A nivel autonómico, en la Comunidad de Madrid, nos encontramos con el Decreto 61/2022, de 13 de julio, establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria. Este decreto desarrolla la normativa estatal y concreta los contenidos, criterios de evaluación y competencias específicas del área de Educación Física. Su cumplimiento es obligatorio para todos los centros educativos de la comunidad.

Esta programación también se fundamenta en la siguiente normativa específica para los centros educativo. Por un lado, nos encontramos con el Decreto 32/2019, de

9 de abril, por el que se establece el marco regulador de la convivencia en los centros docentes de la Comunidad de Madrid. También con la Orden 130/2023, de 23 de enero, de la Consejería de Educación, por la que se regulan determinados aspectos de la evaluación y promoción en Educación Primaria. Por último, con el Decreto 23/2023, de 22 de marzo, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid.

Desde esta perspectiva, y más allá del marco normativo, esta programación se desarrolla en una visión pedagógica comprometida con la inclusión educativa. Siguiendo a Ríos Hernández (2009), se garantiza la participación de todos a través del aprendizaje cooperativo, actividades adaptadas y diferentes niveles de exigencia, adoptando metodologías activas que generen aprendizajes significativos y transferibles a la vida.

3. Contextualización

3.1 Contextualización del centro

El contexto en el que se desarrolla esta S.A es un elemento clave. Resulta imprescindible analizar las características donde se implementará la propuesta. Se llevará a cabo en el colegio 'Nuestra Señora de Europa', situado en la localidad de Madrid. A continuación, se exponen las principales características del centro.

3.2 Ubicación y horario del centro

Esta programación didáctica está específicamente dirigida al alumnado de 4º curso de Educación Primaria del mencionado centro. Se trata de un colegio concertado que se caracteriza por presentar un alumnado muy diverso y heterogéneo. Esta diversidad se explica, principalmente, por el hecho de que el centro recibe estudiantes no solo de Madrid centro, sino también de municipios cercanos, lo que genera un contexto educativo de diferentes realidades sociales, culturales y

académicas. Esta variedad constituye tanto una oportunidad como un desafío, ya que requiere adaptar las metodologías y recursos.

El horario del colegio se estructura de 9:00 a 17:00 horas. La organización horaria incluye dos periodos de descanso. El primer recreo, entre las 11:30 y las 12.15 horas. El segundo periodo de descanso corresponde al tiempo de comedor, que es entre las 13:00 y las 14:40 horas. Los estudiantes tienen tiempo de comida en el comedor escolar y, posteriormente, disponen de un tiempo de recreo y actividades.

3.3 Descripción del entorno

El entorno ofrece numerosos recursos para la práctica de actividad física. Monte y una amplia red de instalaciones deportivas municipales (polideportivos, piscinas, frontones). El centro, fundado en 1963, atiende a alumnado desde Educación Infantil hasta Bachillerato, con un carácter familiar y un proyecto educativo basado en el plurilingüismo, la innovación tecnológica y la educación en valores.

3.4 Niveles de enseñanza

El centro es concertado con enseñanza en tres etapas educativas fundamentales:	
Educación Infantil (3-6 años):	Comprende el segundo ciclo de Educación Infantil, dividido en tres cursos (3, 4 y 5 años). En esta etapa se trabaja el desarrollo integral del alumnado a través del juego, la experimentación y la adquisición de habilidades básicas.
Educación Primaria (6-12 años):	Abarca seis cursos (de 1º a 6º de Primaria) en los que se consolidan los aprendizajes básicos. Lectura, escritura, cálculo, así como el desarrollo de competencias en diversas áreas curriculares.
Educación Secundaria,(12-16 años):	Comprende cuatro cursos (de 1º a 4º de ESO) que completan la educación obligatoria, preparando al alumnado para su incorporación al Bachillerato, Formación Profesional o al mundo laboral.

Tabla 1: Niveles de enseñanza

El centro ofrece, continuidad educativa desde los 3 hasta los 16 años, lo que facilita el seguimiento del alumnado a lo largo de toda su escolarización obligatoria y favorece la coherencia pedagógica entre las diferentes etapas.

3.5 Equipo docente

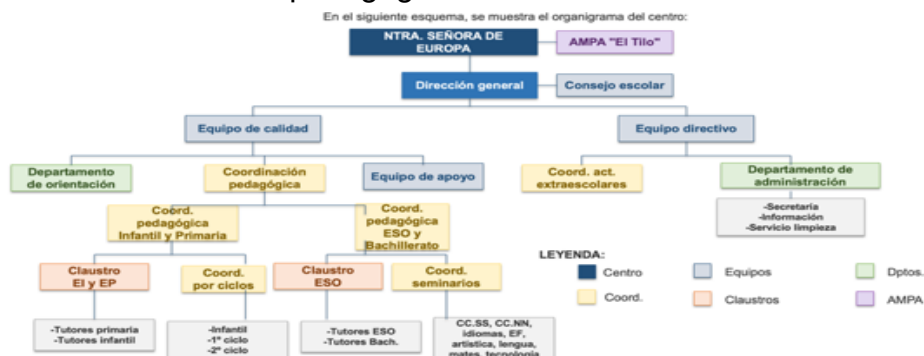
El equipo docente del colegio está compuesto por profesionales cualificados, comprometidos con la educación integral y con una amplia experiencia.

El claustro de profesores se estructura de la siguiente manera. Por un lado, esta los maestros de Educación Infantil que son Especialistas en el desarrollo infantil temprano, encargados de acompañar en los primeros años de escolarización. Los Maestros de Educación Primaria Tutores generalistas que imparten la mayoría de las áreas curriculares en sus respectivos grupos, asegurando un seguimiento personalizado del alumnado.

Luego nos encontramos con algunos Maestros especialistas. Profesionales especializados en áreas como Educación Física, Música, inglés y Religión, que aportan conocimientos específicos en estas materias. En algunas ocasiones, nos encontramos tutores que imparten dichas asignaturas. También tenemos los Profesores de Educación Secundaria: Licenciados o graduados en diferentes especialidades (Matemáticas, Lengua, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, etc.) que imparten docencia en la etapa de ESO.

Por otro lado, los profesionales de apoyo. El centro cuenta con especialistas en Pedagogía Terapéutica (PT) y Audición y Lenguaje (AL) que atienden al alumnado con necesidades educativas especiales, así como con orientadores que realizan el seguimiento psicopedagógico del alumnado. Además, el equipo directivo, compuesto por el director, jefe de estudios y secretario, coordina la labor educativa del centro y garantiza el correcto funcionamiento de la organización.

El claustro se caracteriza por su trabajo colaborativo, su formación continua y su compromiso con la innovación pedagógica.



3.6 Perfil de alumnos *Ilustración 2: Organigrama del centro*

Tal como se menciona anteriormente, el alumnado presenta una notable diversidad y heterogeneidad. Aunque la mayoría procede de Madrid capital, también acuden estudiantes de localidades cercanas como Alcobendas, Pozuelo de Alarcón, Las Rozas, Majadahonda o Boadilla del Monte, así como de otras zonas de la Comunidad de Madrid e incluso de provincias limítrofes como Toledo y Guadalajara.

La mayoría es de origen español, el centro cuenta con estudiantes de otras nacionalidades y culturas, lo que favorece la educación en valores como el respeto, la tolerancia y la convivencia intercultural. En cuanto a la lengua, ofrece enseñanza en inglés y castellano, atendiendo a las preferencias de las familias.

Existe alumnado con necesidades educativas especiales, dificultades de aprendizaje, [altas capacidades u otras circunstancias que requieren atención individualizada](#). El centro cuenta con recursos y profesionales especializados para dar respuesta a esta diversidad. Se trata de un alumnado participativo, con familias implicadas y un rendimiento académico medio-alto, en un ambiente que favorece las relaciones sociales, el trabajo en equipo y el respeto mutuo.

El grupo-clase está formado por 25 alumnos con una notable diversidad en cuanto a ritmos de aprendizaje, nacionalidades y necesidades educativas. Dos de ellos presentan Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) y hay alumnado con altas capacidades intelectuales. El grupo cuenta con cuatro estudiantes de origen extranjero. Uno procedente de Florida (Estados Unidos), uno de China y dos de Ucrania, todos ellos con un nivel limitado de castellano. Una de las alumnas ucranianas atraviesa una situación familiar delicada, ya que reside únicamente con su madre mientras el resto de su familia permanece en Ucrania. Toda esta diversidad será tomada en cuenta a lo largo de la programación para garantizar una respuesta educativa inclusiva y adaptada a las necesidades de cada alumno.

4. Objetivos

Tomando como referencia el Decreto 61/2022, de 13 de julio, publicado en el Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid (BOCM), los objetivos educativos se definen como el conjunto de metas que deben alcanzarse para garantizar su progresión. A continuación, se desarrollan: los objetivos de etapa y de la programación.

4.1 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 2: Objetivos de etapa

4.2 Objetivos de la programación

1.	Promover hábitos de vida activa y saludable que el alumnado pueda incorporar en su día a día, tanto dentro como fuera del entorno escolar.
2.	Desarrollar las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones) a través de juegos y retos scout que permitan al alumnado mejorar su competencia motriz de forma progresiva y significativa.
3.	Promover el trabajo en equipo y la cooperación mediante actividades grupales propias del espíritu scout, en las que los alumnos aprendan a colaborar, comunicarse y resolver problemas de forma conjunta para alcanzar objetivos comunes.
4.	Mejorar las capacidades físicas básicas (resistencia, fuerza, flexibilidad y velocidad) adaptadas al nivel de desarrollo del alumnado del ciclo, a través de retos progresivos que les permitan conocer y superar sus propios límites.
5.	Potenciar la autonomía personal y la toma de decisiones en situaciones motrices fomentando que sean capaces de autorregular y reflexionar sobre su aprendizaje.
6.	Desarrollar la coordinación y el equilibrio a través de juegos que impliquen control corporal y adaptación a diferentes situaciones motrices.
7.	Adquirir conocimientos básicos sobre alimentación, higiene personal, descanso e hidratación, comprendiendo su relación directa con el rendimiento físico y aplicándolos de forma responsable en la práctica deportiva.

Tabla 3: Objetivos de la programación

Objetivos de la programación	Objetivos de etapa
1	b,k,n
2	b,f,k
3	a,b,c,d,m
4	b,k,n
5	b,c,i,j,m
6	b,g,k
7	e,h,k,l

Tabla 4: Relación entre objetivos de programación y de etapa

5. Competencias

En este apartado se desarrollan las competencias del currículo que se trabajarán a lo largo de esta programación didáctica, de acuerdo con lo establecido en la LOMLOE y el Decreto 61/2022.

Las competencias se estructuran en dos niveles: por un lado, las **5.1. Competencias clave**, que son aquellas que todo el alumnado debe desarrollar al finalizar la enseñanza básica y que constituyen los aprendizajes esenciales para su desarrollo personal, social y profesional, estableciendo la LOMLOE un total de ocho; y por otro lado, las **5.2 competencias específicas**, propias del área de Educación Física, que concretan el modo en que las competencias clave se desarrollan a través de los saberes básicos y las situaciones de aprendizaje de esta área.

Cada competencia clave se concreta a través de los descriptores operativos, que definen el nivel de desarrollo que el alumnado debe alcanzar al finalizar la Educación Primaria. Estos descriptores conforman el perfil de Salida, referente último del currículo y elemento de conexión entre las diferentes etapas educativas. El Perfil de Salida identifica las competencias clave que todo el alumnado debe haber adquirido al término de la enseñanza básica, garantizando así una formación integral que le permita afrontar los diferentes retos.

El área de Educación Física contribuye al desarrollo de todas las Competencias clave, dado su carácter práctico, vivencial y social. Esta área favorece el desarrollo de la competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), a través del conocimiento del propio cuerpo y la gestión de las emociones; la competencia ciudadana (CC), mediante el trabajo en equipo, el respeto a las normas y la convivencia; y la competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC), a través de las manifestaciones expresivas y artísticas vinculadas al movimiento.

5.1.1 Competencias clave

Sigla	Competencia	Descripción
CCL	Competencia en comunicación lingüística	Capacidad de comunicarse de forma oral, escrita y multimodal, interpretando y produciendo textos en diferentes contextos.
CP	Competencia plurilingüe	Capacidad de utilizar distintas lenguas de forma adecuada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación.
STEM	Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería	Capacidad de utilizar el pensamiento lógico-matemático y los métodos científicos para resolver problemas.
CD	Competencia digital	Uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje y la participación social.
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender	Capacidad de reflexionar sobre uno mismo, gestionar el tiempo y la información, colaborar con otros y autorregular el aprendizaje.
CC	Competencia ciudadana	Capacidad de actuar como ciudadanos responsables y participar en la vida social y cívica.
CE	Competencia emprendedora	Capacidad de identificar oportunidades, desarrollar ideas y transformarlas en actividades con valor para uno mismo y los demás.
CCEC	Competencia en conciencia y expresión culturales	Capacidad de comprender y respetar diferentes manifestaciones culturales y artísticas, y expresarse a través de ellas.

Tabla 5: Competencias clave

5.1.2 Competencias específicas

Según lo dispuesto en el Real Decreto 157/2022 y su concreción en el Decreto 61/2022 para Madrid, las C.E de Educación Física engloban las capacidades que

deben demostrar al enfrentarse a situaciones prácticas que requieren los conocimientos del área. Estas competencias vinculan el Perfil de Salida del alumnado con los contenidos y la evaluación.

Educación física conecta con todas las competencias clave, incluyendo la plurilingüe y la digital de forma transversal, aunque no aparezcan explícitamente en la normativa. Las cinco competencias específicas se trabajan de manera progresiva al nivel del ciclo.

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

Competencia específica 5	Competencias clave	Descriptorios operativos
Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.	STEM	STEM5
	CC	CC2
		CC4
	CE	CE1
		CE3

Tabla 6: Competencias específicas, Competencias clave y descriptorios operativos

6. Contenidos

CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Vida activa y saludable	<p>-Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Características de alimentos naturales, procesados y ultra procesados. Educación e higiene postural en acciones motrices habituales. Factores básicos que inciden en el cuidado del cuerpo (alimentación adecuada, actividad física diaria, descanso, uso excesivo de las pantallas, mantenimiento de la salud, equilibrio emocional).</p> <p>-Salud mental: respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de las propias fortalezas y debilidades ante mensajes nocivos para el mantenimiento de un concepto saludable sobre el cuerpo, posibilidades y limitaciones en todos los ámbitos, tanto reales como virtuales para el mantenimiento o la mejora de un equilibrio (social, físico y mental).</p> <p>-Salud social: la actividad física como hábito y alternativa de salud frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar, en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas.</p>
B. Organización y gestión de la actividad física	<ul style="list-style-type: none"> - Elección de la práctica física: usos y finalidades catárticos lúdico-recreativos y cooperativos. Respeto a las elecciones de los demás. - Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar. - Pautas de higiene personal relacionadas con la actividad física. - Planificación y regulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado. - Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención y control corporal para la prevención de lesiones. Medidas de seguridad, previas y durante la práctica motriz, normas básicas de actuación ante posibles lesiones. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.
C. Resolución de problemas en situaciones motrices	<p>- Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones grupales. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en</p>

D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión emocional: reconocimiento de emociones, pensamientos y sentimientos y establecimiento de estrategias para una adecuada regulación de las emociones a partir de experiencias motrices. - Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y estrategias de negociación mediada y de acuerdo para la resolución de conflictos en contextos motrices, desarrollo de conductas asertivas y de confianza en uno mismo. - Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores. - Conductas contrarias a la convivencia, en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras): efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación (tratamiento y solución para afrontar las consecuencias perjudiciales).
E. Manifestaciones de la cultura motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad. Juegos populares de España: bolos, chito... danzas populares: chotis, jotas, sevillanas, sardanas... - Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples. Representación de escenas cotidianas. - Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo. Representar movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales. Coreografías sencillas (Promoroaca, Minoesika). - Deporte e igualdad ligas masculinas, femeninas y mixtas de distintos deportes. Referentes en el deporte de distintos géneros. Personajes relevantes, en el deporte; identificación con las diferentes disciplinas que practican. - La cultura del esfuerzo para conseguir un objetivo.
F. Interacción cuidadosa y eficiente con el entorno	<ul style="list-style-type: none"> - Normas de uso: educación vial para bicicletas, patines y patinetes. Movilidad segura y saludable. Uso de los elementos de seguridad (casco, luces, guantes, chalecos). Normas básicas de circulación, (circular por la derecha, en fila, señales básicas). - Espacios naturales en el contexto urbano: uso, disfrute seguro y mantenimiento. Conceptos básicos del uso responsable de los elementos lúdicos urbanos (cuidado de los materiales). - Estado del material para actividades en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación ante desperfectos. Mantenimiento, limpieza y reparación de los materiales. - Prevención y sensibilización sobre la generación de residuos y su correcta gestión. Diferencias entre tipos de residuos y conocimiento de su gestión. Normas básicas de reciclaje y cuidado del medio. - Realización de actividades físicas seguras en el medio natural y urbano. Diferentes posibilidades de actividad física que nos proporciona el medio natural (senderismo, kayak, escalada...) - Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, durante la práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano. Prácticas esenciales de cuidado del medio natural (recogida de material y desperdicios utilizados en la práctica motriz).

Tabla 7: Contenidos

Teniendo en cuenta lo establecido en el artículo 11 del Decreto 61/2022, la presente programación incorpora los contenidos transversales correspondientes, que serán trabajados de forma progresiva a lo largo de las diferentes unidades didácticas que componen el curso.

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 deberes.
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.
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.
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.
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.
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.
7. Se incorporarán en las programaciones didácticas contenidos transversales relacionados con la educación vial y de primeros auxilios, al objeto de prevenir accidentes.

Tabla 8: Contenidos transversales

6.1 Horario de clase

A continuación, se muestra el horario de 4.º de Primaria.

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9.30-10.30	INGLÉS	SCIENCE	INGLÉS	TUTORIA	CCSS
10.30-11.30	MATE	MÚSICA	LENGUA	MATE	LENGUA
11.30-12.15	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
12.15-13.00	ARTS	MATE	SCIENCE	MÚSICA	SCIENCE
13.00-14.50	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
14.50-15.50	SCIENCE	INT.EMOC.	MATE	INT.EMOC.	CCSS
15.50-16.50	CCSS	ED.FISICA	CCSS	ED.FISICA	ARTS

Tabla 9: Horario

6.2 Resumen de SA y sesiones: Breve esquema de temporalización.

TRIMESTRES	FECHAS	UNIDADES	Nº SESIONES	TOTALES	
Primer trimestre 9 sept – 19 dic	9 – 19 septiembre	Llegando al mundo Scout: Introducción, pasaporte scout, evaluación inicial	4	75 sesiones de 1h distribuidas en 15 situaciones de aprendizaje	
	22 sept – 3 octubre	Exploradores en Movimiento: Desplazamientos: cuadrupedias, reptaciones, trepa, giros, esquivas	4		
	6 – 17 octubre	Saltadores de Ríos: Saltos: longitud, altura, pies juntos, combinados	4		
	20 – 31 octubre	Mensajeros del Campamento: Lanzamientos y recepciones, coordinación óculo-manual.	4		
	3 – 28 noviembre	Equilibristas del Bosque: Equilibrio estático y dinámico	8		
	1 – 19 diciembre	Refugio en la Tormenta: Gimnasia: volteretas, rueda lateral, giros en ejes...	6		
Total sesiones primer trimestre: 30					
Segundo trimestre 8 ene – 26 mar	8 – 22 enero	Alarma en el Campamento: Velocidad de reacción, desplazamiento, esquivas, relevos	5		
	26 enero – 13 febrero	Corazones de Montaña: Resistencia aeróbica	6		
	16 – 27 febrero	Fiesta en el Poblado: Expresión corporal	4		
	2 – 26 marzo	El Baúl de los Juegos: Juegos tradicionales y populares	8		
Total sesiones segundo trimestre: 23					
Tercer trimestre 7 abr – 19 jun	7 – 17 abril	Juntos Podemos: Juegos cooperativos, trabajo en equipo, confianza	4		
	20 abril – 8 mayo	Mini Olimpiadas Scout: Olimpiadas scouts, deportes adaptados	6		
	11 – 25 mayo	Operación Vida Sana: Hábitos saludables	4		
	25 mayo – 8 junio	Brújula Humana: Orientación espacial, mapas, brújula, carreras de orientación	4		
	8 – 19 junio	Scout de Élite: La Gran Prueba Final: Gymkana con todas las habilidades	4		
Total sesiones tercer trimestre: 22					

Tabla 10: Temporalización

6.3 Organización de las Situaciones de aprendizaje/Unidades didácticas

La programación se articula en torno al hilo conductor "Mini Scouts de la Vida Activa": 15 Situaciones de Aprendizaje gamificadas en las que los alumnos obtienen insignias y las registran en un pasaporte scout, promoviendo hábitos de vida activa y saludable. Transversalmente, todas las sesiones se imparten en inglés, se integran las tablets de forma puntual (pasaporte digital, vídeos, apps de orientación) y se trabaja la inteligencia emocional a lo largo de toda la programación.

UD / SdA Nº 1: Llegando al mundo Scout			
Trimestre	Nº de sesiones	Fechas	
Primer semestre	4	9-19 septiembre	
Situación de aprendizaje	Dada la necesidad que hay en las aulas de que los niños estén más en contacto con la naturaleza, veo en la comunidad scout el medio ideal para establecer esta conexión. A través de la Educación Física, vincularemos el aprendizaje con el ocio, el aire y tiempo libre, abordando esta necesidad mediante retos, desafíos y pruebas articuladas a través del pasaporte scout. En esta primera toma de contacto, los scouts se enfrentarán a una serie de mini pruebas en las que deberán cooperar y superarse juntos, descubriendo sus fortalezas y respetando los diferentes niveles y ritmos del grupo. Al superar los retos, cada scout obtendrá su pasaporte personal, un documento que les acompañará durante toda la experiencia y que funcionará como llave para seguir avanzando.		
Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad	
A, B y K	1,7	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer las normas, rutinas y hábitos de clase en Educación Física, introduciendo las normas establecidas de la asignatura. - Aprender la importancia de mantener una vida activa y saludable mediante mini pruebas que mejoran los hábitos para el cuerpo y la mente. 	
Bloque de contenidos			
<p>Bloque A: Vida activa y saludable:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Características de alimentos naturales, procesados y ultra procesados. Educación e higiene postural en acciones motrices habituales. Factores básicos que inciden en el cuidado del cuerpo (alimentación adecuada, actividad física diaria, descanso, uso excesivo de las pantallas, mantenimiento de la salud, equilibrio emocional). <p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. 			
Competencias específicas	Competencias Clave	Metodología	Interdisciplinariedad
1,3	CPSAA, CC, CE	Aprendizaje basado en retos	Educación en Valores Cívicos y Éticos.
D. operativos	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación	Porcentaje de calificación
CPSAA2	Rúbrica	1.1	15%
CPSAA5		1.2	25%
CC2		1.4	25%
CC3	Lista de control	3.1	20%
CE3		3.2	15%

UD / SdA N° 2: Exploradores en Movimiento

Trimestre		Nº de sesiones	Fechas	
Primer cuatrimestre		4	22 septiembre – 3 octubre	
Situación de aprendizaje	Los scouts comienzan su primera misión real, aprenderán a desplazarse como exploradores por diferentes terrenos. La tropa ha recibido un mensaje del Cuartel General Scout en la que deben atravesar la selva, escalar montañas y cruzar cuevas para llegar a la prueba siguiente. Trabajarán distintas formas de desplazamiento (cuadrupedias, reptaciones, trepa, giros) superando un circuito de obstáculos que simula estos terrenos.			
Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad		
B, K y C	2,6	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar las habilidades motrices básicas de desplazamiento en diferentes situaciones. - Fortalecer el trabajo en equipo y el respeto a los compañeros durante las actividades. - Ejecutar desplazamientos en cuadrupedia, reptaciones y trepa con coordinación y seguridad. 		
Bloque de contenidos				
Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices				
- Habilidades motrices básicas locomotrices: desplazamientos (marcha, carrera, cuadrupedias, reptaciones, trepa). Combinación de habilidades motrices básicas en situaciones de práctica. Capacidades perceptivo-motrices: coordinación dinámica general, equilibrio dinámico, percepción espacial.				
Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices				
- Gestión emocional: reconocimiento de emociones, pensamientos y sentimientos y establecimiento de estrategias para una adecuada regulación de las emociones a partir de experiencias motrices.				
Competencias específicas	Competencias Clave	Metodología	Interdisciplinariedad	
2	CPSAA, STEM.	Aprendizaje basado en retos	Matemáticas.	
D. operativos	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación	Porcentaje de calificación	
STEM1	Rúbrica	2.2	40%	
CPSAA4		2.3	35%	
CPSAA5		2.1	25%	

UD / SdA Nº 3: Saltadores de Ríos

Trimestre		Nº de sesiones	Fechas	
Primer trimestre		4	6-17 octubre	
Situación de aprendizaje	La tropa scout ha llegado a un punto crítico de su expedición en el que el río ha crecido por las lluvias y el puente está destruido. La única forma de avanzar es saltando de piedra en piedra (aros y colchonetas) para llegar a la otra orilla. Deberán dominar diferentes tipos de saltos para superar obstáculos. Los scouts se animarán y ayudarán entre sí, demostrando que una tropa nunca deja a nadie atrás. Solo aquellos que demuestren los saltos adecuados conseguirán la insignia y podrán continuar la aventura.			
Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad		
K,B,C y A	2,6	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar las habilidades motrices básicas de salto teniendo en cuenta las diferentes variantes. - Mejorar la coordinación y el impulso en la batida, el vuelo y la caída de los saltos. - Respetar las normas de seguridad y los turnos de participación durante las actividades de salto. 		
Bloque de contenidos				
Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices				
- Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades.				
Bloque D: Autorregulación emocional e interacción social				
- Gestión del esfuerzo y la frustración ante el reto. Normas de seguridad en la práctica de actividad física.				
Competencias específicas	Competencias Clave	Metodología	Interdisciplinariedad	
2,3	STEM, CPSAA, CC	Aprendizaje basado en retos	Ciencias de la Naturaleza	
D. operativos	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación	Porcentaje de calificación	
STEM1	Rúbrica	2.2	25%	
CPSAA5		2.1	25%	
CPSAA1	Diana de evaluación	3.1	25%	
CC2		3.2	25%	

UD / SdA Nº 4: Mensajeros del Campamento

Trimestre	Nº de sesiones	Fechas	
Primer trimestre	4	20 - 31 octubre	
Situación de aprendizaje	La tropa scout necesita comunicarse entre campamentos que están separados por grandes distancias. El Cuartel General ha decidido que los scouts deben aprender a enviar y recibir mensajes utilizando diferentes objetos. Para ello, los scouts practicarán lanzamientos de precisión hacia dianas y recepciones de objetos variados (pelotas, indiacas, frisbees, sacos). Deberán dominar la coordinación óculo-manual para que los mensajes lleguen correctamente a su destino. Solo los scouts que demuestren precisión en sus lanzamientos y seguridad en sus recepciones conseguirán la insignia correspondiente.		
Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad	
B, G y K	2,6	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la coordinación óculo-manual mediante lanzamientos y recepciones con diferentes objetos. - Experimentar con diferentes tipos de móviles y sus trayectorias para mejorar la precisión. - Recepcionar objetos en estático y en movimiento adaptando la posición corporal. - Colaborar con los compañeros en juegos de pases respetando turnos y normas de convivencia. 	
Bloque de contenidos			
Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices			
- Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades.			
Competencias específicas	Competencias clave	Metodología	Interdisciplinariedad
2,3	CCL, STEM, CPSAA, CC	Aprendizaje basado en retos	Ciencias de la Naturaleza, Matemáticas.
D. operativos	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación	Porcentaje de calificación
STEM1	Escala de estimación	2.2	20%
CPSAA5		2.1	35%
CC3	Escala graduada	3.2	25%
CCL1		3.1	20%

UD / SdA N° 5: Equilibristas del Bosque			
Trimestre		Nº de sesiones	Fechas
Primer cuatrimestre		8	3 noviembre – 28 noviembre
Situación de aprendizaje	Los scouts deben cruzar puentes colgantes, caminos estrechos y terrenos inestables para llegar al siguiente campamento. El Cuartel General les advierte de que solo los exploradores con un equilibrio perfecto podrán superar estos obstáculos sin caer. La tropa entrenará el equilibrio estático y dinámico. Los scouts que demuestren control y estabilidad conseguirán la insignia.		
Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad	
B, C y K	2,6	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el equilibrio estático y dinámico en diferentes superficies y situaciones motrices. - Descubrir estrategias propias para mantener el equilibrio ajustando el centro de gravedad. - Mejorar la confianza en uno mismo y en los compañeros a través de actividades de equilibrio cooperativo. 	
Bloque de contenidos			
Bloque A: Vida activa y saludable: Salud mental			
- Respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de las propias fortalezas y debilidades ante mensajes nocivos para el mantenimiento de un concepto saludable sobre el cuerpo, posibilidades y limitaciones en todos los ámbitos, tanto reales como virtuales para el mantenimiento o la mejora de un equilibrio (social, físico y mental).			
Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices			
- Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores.			
Competencias específicas	Competencias Clave	Metodología	Interdisciplinariedad
2,5	CPSAA, STEM, CC	Aprendizaje basado en retos	Ciencias de la Naturaleza.
D. operativos	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación	Porcentaje de calificación
CPSAA4	Rúbrica	2.2	15%
CPSAA5		2.1	25%
STEM5	Diana evaluación	5.1	25%
CC2		5.1	35%

UD / SdA Nº 6: Refugio en la tormenta			
Trimestre	Nº de sesiones	Fechas	
Primer trimestre	6	1-19 diciembre	
Situación de aprendizaje	Una gran tormenta sorprende a la tropa scout en mitad del bosque. Para protegerse del viento y la lluvia, deben aprender a rodar, girar y refugiarse de forma segura. Entrenarán giros en el eje longitudinal, giros en el eje transversal y giros en el eje vertical. Aprenderán a caer de forma segura y a combinar giros con desplazamientos.		
Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad	
B, F, G y K	2,6	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar las habilidades motrices básicas de giro en el eje longitudinal, transversal y anteroposterior. - Ejecutar volteretas hacia delante y hacia atrás con seguridad y técnica correcta. - Respetar las normas de seguridad específicas de la gimnasia. 	
Bloque de contenidos			
<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices (giros). Combinación de habilidades. Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural. Coordinación dinámica general. - Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición). <p>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elección de la práctica física: usos y finalidades catárticos lúdico-recreativos y cooperativos. Respeto a las elecciones de los demás. <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestión emocional: reconocimiento de emociones, pensamientos y sentimientos y establecimiento de estrategias para una adecuada regulación de las emociones a partir de experiencias motrices. 			
Competencias específicas	Competencias Clave	Metodología	Interdisciplinariedad
1,2,3	STEM, CPSAA, CC	Aprendizaje basado en retos	Matemáticas.
D. operativos	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación	Porcentaje de calificación
STEM1	Rúbrica	2.2	15%
CPSAA5		2.1	20%
CPSAA1	Diana evaluación	1.1	20%
CPSAA2		1.3	20%
CC2	Lista control	3.2	25%

UD / SdA Nº 7: Alarma en el Campamento

Trimestre		Nº de sesiones	Fechas	
Segundo trimestre		5	8-22 enero	
Situación de aprendizaje	El campamento scout está en peligro. Un incendio se acerca y la tropa debe correr para dar la alarma a los campamentos vecinos. Los scouts entrenarán la velocidad de reacción, la velocidad de desplazamiento y los relevos. Conseguirán la insignia cuando consigan superar las diferentes pruebas, superándose a uno mismo.			
Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad		
B,F,K y N	2,4	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la velocidad de reacción y de desplazamiento a través de juegos y relevos scout. - Practicar carreras de relevos comprendiendo la importancia de la coordinación con el equipo. - Gestionar la presión competitiva, controlando los nervios y respetando las normas. 		
Bloque de contenidos				
C. Resolución de problemas en situaciones motrices				
- Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad).				
Competencias específicas	Competencias Clave	Metodología	Interdisciplinariedad	
2,3	STEM, CPSAA, CC	Aprendizaje basado en retos	Matemáticas.	
Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación	Porcentaje de calificación	
STEM1	Diana de evaluación	2.2	40%	
CPSAA4		2.1	20%	
CPSAA5		2.1	15%	
CC2	Lista de control	3.2	25%	

UD / SdA N° 8: Corazones de montaña

Trimestre	N° de sesiones	Fechas	
Segundo trimestre	6	26 enero-13 febrero	
Situación de aprendizaje	Los scouts deben prepararse para una larga travesía por la montaña. El Cuartel General les advierte de que solo los exploradores con un corazón fuerte podrán completar el recorrido sin agotarse. La tropa entrenará la resistencia aeróbica mediante carrera continua a ritmo suave, juegos de larga duración y circuitos. Aprenderán a controlar la respiración, a conocer su frecuencia cardíaca y a gestionar el esfuerzo prolongado.		
Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad	
B, K, y N	1,4	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la resistencia aeróbica a través de los distintos tipos de carreras. - Aprender a controlar la respiración y a conocer la frecuencia cardíaca durante el ejercicio. - Interpretar de forma adecuada los diferentes gráficos sencillos de la F.C. 	
Bloque de contenidos			
F. Interacción cuidadosa y eficiente con el entorno			
- Espacios naturales en el contexto urbano: uso, disfrute seguro y mantenimiento. Conceptos básicos del uso responsable de los elementos lúdicos urbanos (cuidado de los materiales).			
Competencias específicas	Competencias Clave	Metodología	Interdisciplinariedad
1,4	STEM, CPSAA, CC	Aprendizaje basado en retos	Ciencias de la Naturaleza.
D. operativos	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación	Porcentaje de calificación
STEM2	Escala graduada	1.1	25%
CPSAA2		1.2	10%
CPSAA5		1.2	20%
STEM5		1.1	25%
CC3	Diana de evaluación	4.3	20%

UD / SdA N° 9: Fiesta en el Poblado

Trimestre		N° de sesiones	Fechas	
Segundo trimestre		4	16 febrero- 27 febrero	
Situación de aprendizaje	La tropa scout ha llegado a un poblado donde les reciben con una gran fiesta. Los habitantes les invitan a unirse a sus danzas tradicionales. Los scouts aprenderán a moverse al ritmo de la música, a expresarse con el cuerpo y a crear coreografías sencillas en grupo. Trabajarán el pulso, el ritmo, la coordinación con los compañeros y la expresión de emociones a través del movimiento.			
Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad		
B y J	3,5	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo a través del ritmo, la danza y la dramatización. - Reproducir danzas sencillas y bailes tradicionales siguiendo un modelo dado. - Crear coreografías grupales originales combinando pasos aprendidos con movimientos propios. 		
Bloque de contenidos				
E. Manifestaciones de la cultura motriz				
- Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad. Juegos populares de España: bolos, chito... danzas populares: chotis, jotas, sevillanas, sardanas...				
Competencias específicas	Competencias Clave	Metodología	Interdisciplinariedad	
3,4	CCL, CPSAA, CCEC	Aprendizaje basado en problemas	Música.	
D. operativos	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación	Porcentaje de calificación	
CCEC2	Rúbrica	4.5	25%	
CCEC3		4.5	15%	
CCEC4		4.5	25%	
CCL1	Lista de control	3.1	10%	
CPSAA5		3.1	25%	

UD / SdA Nº 10: El baúl de los juegos

Trimestre		Nº de sesiones	Fechas	
Segundo trimestre		8	2-26 marzo	
Situación de aprendizaje	Los scouts han encontrado un antiguo baúl en el campamento con juegos que practicaban los scouts de hace muchos años. El Cuartel General les encomienda la misión de recuperar estos juegos tradicionales para que no se pierdan. La tropa aprenderá y practicará juegos populares (ejemplo: la rayuela, las chapas, la comba, coreografías...) del patrimonio lúdico español.			
Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad		
B, J y M	2,3	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer, practicar y valorar juegos tradicionales y populares como patrimonio cultural. - Investigar juegos tradicionales de diferentes comunidades y épocas. - Capacidad de explicar las reglas de un juego tradicional a los compañeros (microenseñanza). - Comprender la importancia de los juegos populares como parte de nuestra identidad cultural. 		
Bloque de contenidos				
Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz				
- Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad. Juegos populares de España: bolos, chito... danzas populares: chotis, jotas, sevillanas, sardanas...				
Bloque D: Autorregulación emocional e interacción social				
- Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores.				
- Conductas contrarias a la convivencia, en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras): efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación (tratamiento y solución para afrontar las consecuencias perjudiciales).				
Competencias específicas	Competencias Clave		Metodología	Interdisciplinariedad
3,4	CPSAA, CC,CCL		Aprendizaje basado en problemas	Música
D. operativos	Instrumento de evaluación		Criterios de evaluación	Porcentaje de calificación
CC3	Escala graduada		4.2	15%
CCL5	Rúbrica		3.2	25%
CC2			3.2	30%
CPSAA3			3.1	30%

UD / SdA N° 11: Juntos Podemos

Trimestre		Nº de sesiones	Fechas	
Tercer trimestre		4	7-17 abril	
Situación de aprendizaje	La tropa scout debe montar un gran campamento, pero ningún scout puede hacerlo solo. El Cuartel General les propone unos retos que solo pueden superarse trabajando en equipo. Transportaran materiales entre todos, construirán refugios, cruzaran ríos imaginarios. Practicarán juegos cooperativos donde el éxito depende de todos. (transporte grupal, dinámicas de confianza).			
Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad		
A, B, C, y N	2,3	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar el trabajo en equipo a través de actividades cooperativas donde todos los miembros son necesarios para alcanzar los diferentes objetivos. - Desarrollar las habilidades motrices básicas a través de retos cooperativos. 		
Bloque de contenidos				
Bloque D: Autorregulación emocional e interacción social				
<ul style="list-style-type: none"> - Gestión emocional: reconocimiento de emociones, pensamientos y sentimientos y establecimiento de estrategias para una adecuada regulación de las emociones a partir de experiencias motrices. - Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. - Conductas contrarias a la convivencia, en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras): efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación (tratamiento y solución para afrontar las consecuencias perjudiciales). 				
Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices				
<ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones grupales. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración oposición de persecución y de interacción con un móvil. 				
Competencias específicas	Competencias Clave	Metodología	Interdisciplinariedad	
2, 3	CCL, CPSAA, CC	Aprendizaje basado en proyectos	Valores Sociales y Cívicos.	
D. operativos	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación	Porcentaje de calificación	
CPSAA3	Diana autoevaluación	3.3	25%	
CC2		3.2	15%	
CCL1		3.1	35%	
CPSAA5	Escala de graduada	2.1	25%	

UD / SdA N° 12: Mini Olimpiadas Scout

Trimestre		N° de sesiones	Fechas	
Tercer trimestre		6	20 abril- 8 mayo	
Situación de aprendizaje	El Cuartel General Scout organiza unas mini olimpiadas entre todas las tropas de la región. Los scouts deben prepararse practicando diferentes deportes adaptados: minibalonmano, minibaloncesto y minifútbol. Aprenderán las habilidades básicas de cada deporte (bote, pase, conducción, lanzamiento/tiro) y las normas fundamentales para poder participar en pequeños partidos. La tropa trabajará la deportividad, el juego limpio y el respeto al rival. Los scouts que demuestren habilidad y deportividad en varios deportes conseguirán la insignia "Deportista Scout".			
Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad		
A, B, C y K	2,3,4	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y practicar las habilidades básicas de diferentes deportes colectivos adaptados, aprendiendo las reglas fundamentales de cada deporte. - Desarrollar la deportividad y el juego limpio. - Mejorar las habilidades motrices específicas: bote, pase, conducción, lanzamiento y tiro. 		
Bloque de contenidos				
Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices				
<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. - Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad). 				
Bloque D: Autorregulación emocional e interacción social				
<ul style="list-style-type: none"> - Gestión emocional: reconocimiento de emociones, pensamientos y sentimientos y establecimiento de estrategias para una adecuada regulación de las emociones a partir de experiencias motrices. - Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores. 				
Competencias específicas	Competencias Clave	Metodología	Interdisciplinariedad	
2, 3, 4	STEM, CC,CP,CCEC	Aprendizaje basado en retos	Valores Sociales y Cívicos	
D. operativos	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación	Porcentaje de calificación	
STEM1	Rúbrica	2.2	35%	
CC2		3.2	10%	
CC3		3.4	35%	
CCEC1		4.1	20%	

UD / SdA N° 13: Operación Vida Sana

Trimestre		Nº de sesiones	Fechas	
Tercer trimestre		4	11 - 25 mayo	
Situación de aprendizaje	El Cuartel General Scout ha lanzado la "Operación Vida Sana". Deben convertirse en expertos en hábitos saludables para enseñar a otras tropas cómo cuidarse. Aprenderán la importancia del calentamiento y la vuelta a la calma, los principios de una buena alimentación, la necesidad de hidratarse, las normas de higiene después del ejercicio y la importancia del descanso.			
Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad		
K,B y N	1, 7	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los beneficios de la actividad física a nivel físico, social y mental. - Conocer las características de una alimentación saludable, diferenciando tipos de los alimentos. 		
Bloque de contenidos				
Bloque A: Vida activa y saludable				
<ul style="list-style-type: none"> - Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Características de alimentos naturales, procesados y ultra procesados. Educación e higiene postural en acciones motrices habituales. Factores básicos que inciden en el cuidado del cuerpo (alimentación adecuada, actividad física diaria, descanso, uso excesivo de las pantallas, mantenimiento de la salud, equilibrio emocional). - Salud mental: respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de las propias fortalezas y debilidades ante mensajes nocivos para el mantenimiento de un concepto saludable sobre el cuerpo, posibilidades y limitaciones en todos los ámbitos, tanto reales como virtuales para el mantenimiento o la mejora de un equilibrio (social, físico y mental). 				
Bloque B: Organización y gestión de la actividad física				
<ul style="list-style-type: none"> - Elección de la práctica física: usos y finalidades catárticos lúdico-recreativos y cooperativos. Respeto a las elecciones de los demás. - Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar. - Pautas de higiene personal relacionadas con la actividad física. - Planificación y regulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado. 				
Competencias específicas	Competencias Clave	Metodología		Interdisciplinariedad
1,3	STEM, CPSAA, CCL,CE	Aprendizaje basado en proyectos		Ciencias de la Naturaleza
D. operativos	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación		Porcentaje de calificación
STEM2	Diana autoevaluación	1.1	25%	
CPSAA2		1.2	35%	
CE3		1.2	20%	
CCL1	Escala de estimación	3.1	20%	

UD / SdA N° 14: Brújula humana tecnológica

Trimestre	N° de sesiones	Fechas	
Tercer trimestre	4	25 mayo-8 junio	
Situación de aprendizaje	La tropa scout se ha perdido en medio del bosque y deben encontrar el camino de vuelta. Los scouts trabajarán los puntos cardinales, la lectura de planos sencillos del colegio y el uso básico de la brújula. Realizarán carreras de orientación buscando balizas escondidas siguiendo un mapa. Aprenderán a orientarse usando referencias naturales sol, musgo, arboles etc.		
Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad	
B,K,L,G, E y H	5,6	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a leer e interpretar planos del colegio, identificando símbolos y leyendas. - Iniciarse en el uso de la brújula, comprendiendo su funcionamiento y utilizándola en recorridos. - Desarrollar carreras de orientación aplicando estrategias de lectura de mapa y decisiones. 	
Bloque de contenidos			
<p>Bloque F: Interacción cuidadosa y eficiente con el entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espacios naturales en el contexto urbano: uso, disfrute seguro y mantenimiento. Conceptos básicos del uso responsable de los elementos lúdicos urbanos (cuidado de los materiales). - Estado del material para actividades en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación ante desperfectos. Mantenimiento, limpieza y reparación de los materiales. - Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, durante la práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano. Prácticas esenciales de cuidado del medio natural (recogida de material y desperdicios utilizados en la práctica motriz). <p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones grupales. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración oposición de persecución y de interacción con un móvil. 			
Competencias específicas	Competencias Clave	Metodología	Interdisciplinariedad
2,5	STEM,CC,CE	Aprendizaje basado en retos	Ciencias Sociales, Ciencias Naturales.
D. operativos	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación	Porcentaje de calificación
STEM1	Rúbrica	2.2	30%
STEM5		5.1	20%
CC4		5.1	25%
CE1		5.1	25%

UD / SdA Nº 15: Scout de Élite: La Gran Prueba Final

Trimestre	Nº de sesiones	Fechas	
Tercer trimestre	4	8 junio- 19 junio	
Situación de aprendizaje	Ha llegado el momento de la Gran Prueba Final. El Cuartel General Scout convoca a todas las tropas para demostrar todo lo que han aprendido. Se organizará una gran gymkana que combinará todas las habilidades trabajadas: desplazamientos, saltos, lanzamientos, equilibrio, giros, velocidad, resistencia, expresión corporal, juegos tradicionales, cooperación, predeportes, hábitos saludables y orientación. Se celebrará una ceremonia de cierre donde se reconocerán todos los logros del curso.		
Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad	
K, B, A, D y C	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	<ul style="list-style-type: none"> - Demostrar todas las habilidades motrices aprendidas durante el curso a través de la gymkana. - Participación en las pruebas mostrando esfuerzo, trabajo en equipo y deportividad. 	
Bloque de contenidos			
<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad). - Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. - Creatividad motriz como adaptación adaptación del movimiento ante diferentes estímulos y situaciones. <p>Bloque D: Autorregulación emocional e interacción social</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las actividades motrices como herramienta para desarrollar habilidades sociales: escucha activa, diálogo, resolución de conflictos y conductas asertivas. - Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto tanto al adversario, compañeros, árbitros, espectadores y profesores. <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aportaciones de juegos y danzas populares como los bolos, el chito, el chotis, la jota o las sevillanas como manifestaciones de nuestra herencia cultural y reflejan la riqueza intercultural de España. 			
Competencias específicas	Competencias Clave	Metodología	Interdisciplinariedad
1,2,3	STEM, CPSAA, CC,CE	Aprendizaje basado en retos	Matemáticas
Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Criterios de evaluación	Porcentaje de calificación
STEM1	Rúbrica	2.2	25%
CPSAA5		2.2	20%
CE3		1.2	35%
CC2	Lista de control	3.2	20%

7. Metodologías

En este apartado se recogen las decisiones metodológicas de las situaciones de aprendizaje: metodologías activas, estilos de enseñanza, tipos de agrupamientos, recursos materiales, ambientales y digitales.

7.1 Principios pedagógicos

Los principios pedagógicos guían la práctica docente hacia un aprendizaje significativo. Siguiendo a Ausubel, Novak y Hanesian (1983), las actividades parten de los conocimientos previos del alumnado de 4.º de Primaria.

La atención a la diversidad Gardner (1983) adapta las propuestas a los distintos modos de aprender, el trabajo cooperativo por Johnson y Johnson (1989) refuerza el rendimiento y los valores sociales y el cuidado del bienestar emocional Goleman (1995) garantiza un clima de aula seguro y motivador.

7.2 Estilos de enseñanza

Las metodologías activas se realizan a través de los estilos de enseñanza. La siguiente tabla recoge los estilos de enseñanza en cada situación. El mando directo y la asignación de tareas para introducir movimientos nuevos con seguridad. El descubrimiento guiado y la resolución de problemas cuando deben buscar soluciones por sí mismo, la microenseñanza cuando un alumno enseña al resto.

	SA 1	SA 2	SA 3	SA 4	SA 5	SA 6	SA 7	SA 8	SA 9	SA 10	SA 11	SA 12	SA 13	SA 14	SA 15
Mando directo	X		X		X	X	X					X	X		
Asignación de tareas	X	X	X	X	X	X	X	X		X		X	X		X
Descubrimiento guiado		X			X			X					X	X	
Resolución de problemas				X					X		X	X		X	X
Microenseñanza										X					

Tabla 11: Estilos de enseñanza

7.3 Metodologías

Se emplean tres metodologías activas: El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), en Proyectos (ABPro) y en Retos (ABRe). Combinandolas según la situación de aprendizaje, como se muestra en la siguiente tabla:

	SA 1	SA 2	SA 3	SA 4	SA 5	SA 6	SA 7	SA 8	SA 9	SA 10	SA 11	SA 12	SA 13	SA 14	SA 15
ABP											X		X		
ABProbl									X	X					
ABRe	X	X	X	X	X	X	X	X				X		X	X

Tabla 12: Metodologías

A pesar de no estar indicado en la tabla, la **gamificación** es una metodología transversal, dado que la temática scout con su sistema de insignias, pasaporte personal, misiones del Cuartel General y niveles de progresión constituye el hilo conductor motivacional del curso.

Aprendizaje basado en problemas: El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es una metodología activa en la que el alumnado resuelve problemas reales o simulados, siendo protagonista del aprendizaje mientras el docente actúa como guía. Según Savery (2006), es un enfoque centrado en el alumnado investiga, conectar la teoría con la práctica y aplicar conocimientos para encontrar una solución al problema.

Aprendizaje basado en proyectos: El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPro), desarrollado por Kilpatrick (1918) y fundamentado en la filosofía de Dewey, propone un aprendizaje significativo conectado con la vida real en el que el alumnado planifica, desarrolla y evalúa un producto final concreto.

Aprendizaje Basado en Retos: El Aprendizaje Basado en Retos (ABRe), desarrollado por Apple Inc. (2008), es una metodología activa en la que el alumnado identifica y resuelve desafíos reales vinculados a su entorno. A diferencia del ABP,

donde el problema lo plantea el docente, aquí son los alumnos quienes definen el reto, desarrollando el pensamiento crítico, la creatividad y la responsabilidad social.

7.4 Agrupamientos

Los agrupamientos varían a lo largo de las sesiones en función de los objetivos y contenidos de cada una.

Trabajo individual	Favorece la autonomía y la toma de conciencia de uno mismo.
Trabajo por parejas	Ayuda en la comunicación y la responsabilidad hacia el compañero
Pequeño grupo	Desarrolla habilidades sociales y el trabajo cooperativo.
Trabajo en grupo	Se emplea en explicaciones, calentamiento y juegos colectivos, favoreciendo la cohesión del grupo.
En todo momento, la elección del agrupamiento responde a criterios pedagógicos que buscan atender a la diversidad del aula y favorecer el desarrollo integral del alumnado.	

Tabla 13: Agrupamientos

7.5 Recursos

7.5.1 Recursos personales

Los recursos personales garantizan una atención integral e inclusiva en 4.º de Primaria, cubriendo las dimensiones motriz, cognitiva, social y emocional del alumnado mediante la coordinación de todos los agentes educativos implicados.

Docente de Educación Física
Especialista responsable de planificar, desarrollar y evaluar las sesiones. Adapta la metodología a las características del grupo en este caso de 4.º de Primaria.
Profesorado de apoyo (PT/AL)
Colabora con el docente para atender al alumnado con NEE, asegurando la inclusión y participación activa de todos en las actividades físicas.
Orientador del centro
Asesora sobre las necesidades específicas del alumnado y coordina las medidas de atención a la diversidad junto al docente de EF.
Técnicos deportivos
Imparten las actividades extraescolares deportivas en las instalaciones del centro por las tardes, complementando la formación motriz del alumnado.

Tabla 14: Recursos personales

A continuación, se explican otros recursos personales que intervienen en el área de Educación Física en 4.º de Primaria:



Ilustración 3: Actividades familiares

7.5.2 Recursos ambientales y materiales

El centro tiene tres edificios. Uno para Infantil (2-5 años) con sala de psicomotricidad y patio adaptado, y otro para Primaria, Secundaria y Bachillerato con instalaciones deportivas como campo de fútbol, pistas, zona cubierta y tatami.

En cuanto a recursos digitales, todos los docentes disponen de ordenador portátil, al igual que el alumnado a partir de 3º de Primaria, y todas las aulas cuentan con pizarra clásica, ordenador y pizarra digital.

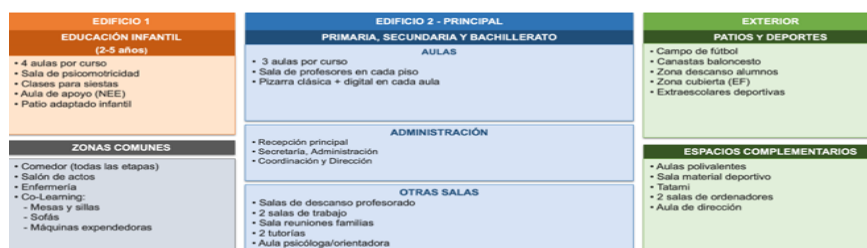


Ilustración 4: Instalaciones del centro

7.5.3 Recursos Digitales y desarrollo de la competencia digital

Las TIC, que según Fernández-Río et al. (2017) aumentan la motivación y el aprendizaje autónomo, se integran de forma complementaria sin sustituir la práctica motriz, principalmente a través del Pasaporte Scout Digital.

Las TIC se integran de la siguiente forma	
Classroom	Organización de clases, materiales y comunicación.
Kahoot	Evaluación de conocimientos mediante cuestionarios lúdicos.
Google Forms	Autoevaluaciones digitales para fomentar la reflexión.
Google Fit	Registro de la actividad para promover hábitos saludables fuera.
Las TIC	Grabación de ejecuciones para el análisis y feedback.
Pasaporte scout	Registro, comunicación y gestión de las insignias obtenidas.

Tabla 15: Recursos digitales

8. Evaluación

8.1 Referentes de evaluación

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	PERFIL DE SALIDA (Descriptorios operativos)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>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.</p>	<p>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.</p> <p>STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>1.1. Reconocer la actividad física como alternativa de ocio saludable, identificando desplazamientos activos y conociendo los efectos beneficiosos a nivel físico, social y mental que posee adoptar un estilo de vida activo.</p> <p>1.2. Aplicar medidas de educación postural, alimentación saludable, higiene corporal y preparación de la práctica motriz, asumiendo responsabilidades y generando hábitos y rutinas en situaciones cotidianas.</p> <p>1.3. Tomar medidas de precaución, previa y durante la práctica motriz y prevención de lesiones en relación con la conservación y al mantenimiento del material en el marco de distintas prácticas físico-deportivas, conociendo protocolos básicos de actuación ante accidentes que se puedan producir en este contexto.</p> <p>1.4. Reconocer la propia imagen corporal y la de los demás, identificar las propias fortalezas y debilidades ante mensajes nocivos, aceptando y respetando las diferencias individuales que puedan existir, superando y rechazando las conductas discriminatorias que se puedan producir en contextos de práctica motriz.</p>
<p>2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas,</p>	<p>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.</p>	<p>2.1. Llevar a cabo proyectos motores de carácter individual o grupal, empleando estrategias de monitorización y seguimiento que permitan analizar los resultados obtenidos.</p>

<p>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.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>2.2. Adoptar decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales o grupales de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación.</p>
<p>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 los participantes, para contribuir a la convivencia.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de los demás, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las</p>	<p>3.1. Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones que surjan en contextos de actividad motriz. Establecer estrategias para una adecuada regulación de las emociones.</p> <p>3.2. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego, a los adversarios, compañeros, árbitros, espectadores y profesores y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, valorando la aportación de los participantes.</p> <p>3.3. Desarrollar habilidades sociales de acogida, ayuda y colaboración al participar en prácticas motrices variadas, resolviendo los conflictos, mostrando un compromiso frente a las actuaciones discriminatorias y cualquier tipo de violencia.</p>

	<p>responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</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. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias culturales y la necesidad de respetarlas.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales,</p>	<p>4.1. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, contextualizando su origen, su aparición y su transmisión a lo largo del tiempo y valorando su importancia, repercusión e influencia en las sociedades pasadas y presentes.</p> <p>4.2. Apreciar los logros de personas y colectivos referentes del deporte, reconociendo el esfuerzo, la dedicación y los sacrificios requeridos para alcanzar el éxito y su actitud ante la derrota o los objetivos no conseguidos.</p> <p>4.3. Estimar el esfuerzo como valor para conseguir un objetivo.</p>

	<p>integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>4.4. Asumir una visión abierta del deporte a partir del conocimiento de distintas ligas, acercándose al deporte federado e identificando comportamientos contrarios a la convivencia independientemente del contexto en el que tengan lugar.</p> <p>4.5. Reproducir distintas combinaciones de movimientos o coreografías individuales y grupales que incorporen prácticas comunicativas que transmitan sentimientos, emociones o ideas a través del cuerpo, empleando los distintos recursos expresivos y rítmicos de la corporalidad.</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>STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>5.1. Desarrollar y explorar de forma consciente, respetuosa y controlada por el docente una práctica motriz segura en contextos naturales y urbanos de carácter terrestre o acuático, adecuando las acciones al análisis de cada situación y aplicando medidas de conservación ambiental</p>

Tabla 5

8.2 Técnicas e instrumentos de evaluación

Se utilizará una variedad de instrumentos de evaluación para garantizar una evaluación competencial, formativa y continua:

Instrumentos	Definición	Ejemplo																																			
Rubrica	Tabla que describe con detalle qué se espera en cada nivel de desempeño (insuficiente, básico, avanzado, excelente).	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Criterio</th> <th>Insuficiente</th> <th>Básico</th> <th>Excelente</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lanzamiento</td> <td>No controla el lanzamiento</td> <td>Controla a veces</td> <td>Controla siempre con precisión</td> </tr> <tr> <td>Cooperación</td> <td>No ayuda a compañeros</td> <td>Ayuda a veces</td> <td>Siempre coopera y anima</td> </tr> <tr> <td>Actitud</td> <td>Actitud negativa</td> <td>Actitud regular</td> <td>Actitud positiva siempre</td> </tr> </tbody> </table>	Criterio	Insuficiente	Básico	Excelente	Lanzamiento	No controla el lanzamiento	Controla a veces	Controla siempre con precisión	Cooperación	No ayuda a compañeros	Ayuda a veces	Siempre coopera y anima	Actitud	Actitud negativa	Actitud regular	Actitud positiva siempre																			
Criterio	Insuficiente	Básico	Excelente																																		
Lanzamiento	No controla el lanzamiento	Controla a veces	Controla siempre con precisión																																		
Cooperación	No ayuda a compañeros	Ayuda a veces	Siempre coopera y anima																																		
Actitud	Actitud negativa	Actitud regular	Actitud positiva siempre																																		
Lista de control	Lista de ítems donde solo se marca si se cumple o no (sí/no).	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Ítem a observar</th> <th>Sí</th> <th>No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Participa activamente en las actividades</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Respeto las normas del juego y al árbitro</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Ayuda a sus compañeros</td> <td></td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>Trae el material necesario para la clase</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Muestra una actitud positiva ante los retos</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Ítem a observar	Sí	No	Participa activamente en las actividades	✓		Respeto las normas del juego y al árbitro	✓		Ayuda a sus compañeros		X	Trae el material necesario para la clase	✓		Muestra una actitud positiva ante los retos	✓																		
Ítem a observar	Sí	No																																			
Participa activamente en las actividades	✓																																				
Respeto las normas del juego y al árbitro	✓																																				
Ayuda a sus compañeros		X																																			
Trae el material necesario para la clase	✓																																				
Muestra una actitud positiva ante los retos	✓																																				
Diana de evaluación Diana de autoevaluación	<p>Círculo dividido en sectores donde el alumno o el docente colorea hasta dónde llega en cada criterio.</p> <p> ■ 1 – Insuficiente ■ 5 – Excelente ■ 3 – Adecuado ■ Nivel alcanzado </p>																																				
Escala graduada	Lista de criterios que se valoran con una puntuación o nivel (1 al 5, siempre/a veces/nunca).	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Criterio</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lanzamiento</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Cooperación</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Actitud y esfuerzo</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>Respeto a las normas</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Criterio	1	2	3	4	5	Lanzamiento				✓		Cooperación			✓			Actitud y esfuerzo					✓	Respeto a las normas				✓						
Criterio	1	2	3	4	5																																
Lanzamiento				✓																																	
Cooperación			✓																																		
Actitud y esfuerzo					✓																																
Respeto a las normas				✓																																	
Escala de estimación	Criterios que se valoran con un nivel de nunca / a veces / casi siempre / siempre.	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Criterio de evaluación</th> <th>Nunca</th> <th>A veces</th> <th>Casi siempre</th> <th>Siempre</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Participa activamente en las pruebas cooperativas</td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td>Respeto las normas del campamento scout</td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td>Se esfuerza en superar los retos aunque sean difíciles</td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td>Coopera con los compañeros de su tropa</td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td>Cuida su cuerpo y reconoce la importancia de los hábitos saludables</td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td>Escucha y respeta los diferentes ritmos del grupo</td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> </tr> </tbody> </table>	Criterio de evaluación	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Participa activamente en las pruebas cooperativas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Respeto las normas del campamento scout	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Se esfuerza en superar los retos aunque sean difíciles	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Coopera con los compañeros de su tropa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Cuida su cuerpo y reconoce la importancia de los hábitos saludables	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Escucha y respeta los diferentes ritmos del grupo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Criterio de evaluación	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre																																	
Participa activamente en las pruebas cooperativas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																	
Respeto las normas del campamento scout	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																	
Se esfuerza en superar los retos aunque sean difíciles	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																	
Coopera con los compañeros de su tropa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																	
Cuida su cuerpo y reconoce la importancia de los hábitos saludables	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																	
Escucha y respeta los diferentes ritmos del grupo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																	

Tabla 16: Instrumentos de evaluación

Durante esta programación, la evaluación se lleva a cabo en diferentes momentos y con los distintos instrumentos que se muestran para que todo el alumnado pueda demostrar sus capacidades de la manera que mejor se adapte a ellos. Con ello se pretende una evaluación variada y objetiva, evitando que un único instrumento o momento determine el resultado final. A continuación, se muestra una tabla resumen con los instrumentos empleados en cada situación de aprendizaje.

Instrumentos de evaluación	Relación de instrumentos de evaluación con las S.A														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Rúbrica	X	X	X		X	X			X	X		X		X	X
Lista de control	X					X	X		X						X
Diana de evaluación			X		X	X	X	X							
Escala graduada				X				X		X	X				
Escala de estimación				X									X		
Diana de autoevaluación											X		X		

Tabla 17: Relación Instrumentos de evaluación con S.A

8.3 Momento de evaluación

El momento de evaluación es clave para detectar las necesidades del alumnado y acompañarle en su proceso de aprendizaje. Por ello, la evaluación de esta programación se organiza en dos momentos diferenciados.

Por un lado, la evaluación continua y formativa, en la que a lo largo de cada situación de aprendizaje se recogerán evidencias mediante los instrumentos descritos, proporcionando retroalimentación constante para que el alumnado pueda mejorar de forma progresiva y ajustando el proceso de enseñanza-aprendizaje según las necesidades detectadas y por otro lado, la evaluación final y sumativa (SA15), donde la gymkana final y el portfolio digital servirán para que el alumnado demuestre el grado de adquisición de todas las competencias trabajadas a lo largo del curso.

8.4 Agentes de la evaluación

Se utilizarán tres agentes para garantizar una evaluación integral:

Heteroevaluación	El <u>docente</u> utilizará la rúbrica, diana de evaluación y la lista de control para observar y registrar el grado de adquisición de los criterios de evaluación a lo largo de las situaciones de aprendizaje del alumnado.
Autoevaluación	Mediante la diana de autoevaluación, el <u>alumnado</u> o reflexionará sobre su propio proceso de aprendizaje, identificando sus fortalezas y aspectos a mejorar al final de cada situación de aprendizaje.
Coevaluación	A través de la escala graduada o escala de estimación, el <u>alumnado</u> valorará el trabajo y el desempeño de sus <u>compañeros</u> , fomentando la capacidad crítica, la responsabilidad y el respeto hacia los demás.

Tabla 18: Agentes de evaluación

8.5 Criterios de calificación

En este apartado se explica de forma clara y ordenada qué se evalúa en cada situación de aprendizaje, qué peso tiene cada criterio en la nota final y qué instrumento se utiliza para hacerlo. Todo ello queda recogido en la siguiente tabla, donde se puede ver la relación entre los descriptores operativos, los criterios de evaluación y los porcentajes de calificación asignados a cada SA.

SA	Nombre	Descriptor operativo	Instrumento de evaluación	Criterio de evaluación	% Calificación
SA 1	Llegando al mundo scout	CPSAA2	Rúbrica	1.1	15%
		CPSAA5		1.2	25%
		CC2		1.4	25%
		CC3	Lista de control	3.1	20%
		CE3		3.2	15%
SA 2	Exploradores en marcha	STEM1	Rúbrica	2.2	40%
		CPSAA4		2.3	35%
		CPSAA5		2.1	25%
SA 3	Saltadores de río	STEM1	Rúbrica	2.2	25%
		CPSAA5		2.1	25%
		CPSAA1	Diana de evaluación	3.1	25%
		CC2		3.2	25%

SA 4	Mensajeros del cuartel	STEM1	Rúbrica	2.2	20%
		CPSAA5		2.1	35%
		CC3	Escala de estimación	3.2	25%
		CCL1		3.1	20%
SA 5	Equilibristas del bosque	CPSAA4	Rúbrica	2.2	15%
		CPSAA5		2.1	25%
		STEM5	Diana de evaluación	5.1	25%
		CC2		5.1	35%
SA 6	Refugio en la tormenta	STEM1	Rúbrica	2.2	15%
		CPSAA5		2.1	20%
		CPSAA1	Diana autoevaluación	1.1	20%
		CPSAA2		1.3	20%
		CC2	Lista de control	3.2	25%
SA 7	Alarma en el campamento	STEM1	Diana de evaluación	2.2	40%
		CPSAA4		2.1	20%
		CPSAA5		2.1	15%
		CC2	Lista de control	3.2	25%
SA 8	Corazones de movimiento	CCEC2	Rúbrica	4.5	25%
		CCEC3		4.5	15%
		CCEC4		4.5	25%
		CCL1	Lista de control	3.1	10%
		CPSAA5		3.1	25%
SA 9	Fiesta en el poblado	CC3	Escala graduada	4.2	15%
		CCL5	Rúbrica	3.2	25%
		CC2		3.2	30%
		CPSAA3		3.1	30%
SA 10	El baúl de los juegos	CPSAA3	Lista de control	3.3	25%
		CC2		3.2	15%
		CCL1		3.1	35%
		CPSAA5	Escala graduada	2.1	25%
SA 11	Juntos podemos	STEM2	Escala graduada	1.1	25%
		CPSAA2		1.2	10%
		CPSAA5		1.2	20%

		STEM5		1.1	25%
		CC3	Diana de evaluación	4.3	20%
SA 12	Mini olimpiadas	STEM1	Rubrica	2.2	35%
		CC2		3.2	10%
		CC3		3.4	35%
		CCEC1		4.1	20%
SA 13	Operación vida sana	STEM2	Diana de autoevaluación	1.1	25%
		CPSAA2		1.2	35%
		CE3		1.2	20%
		CCL1	Escala de estimación	3.1	20%
SA 14	Brújula humana	STEM1	Rúbrica	2.2	30%
		STEM5		5.1	20%
		CC4		5.1	25%
		CE1		5.1	25%
SA 15	Scout de élite (Gymkana final)	STEM1	Rúbrica	2.2	25%
		CPSAA5		2.2	20%
		CE3		1.2	35%
		CC2	Lista de control	3.2	20%

Tabla 19: Relación entre S.A, descriptores operativos, instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentajes

8.6 Evaluación de la práctica docente

Tal y como establece el artículo 17 del Decreto 65/2022, la evaluación de la práctica docente es un elemento fundamental para mejorar los procesos de enseñanza y los resultados del alumnado. Por ello, se incluye una tabla en la que los propios alumnos valoran al docente mediante una escala del 1 al 5.

Preguntas.....	¿Cómo lo valoras?				
	1	2	3	4	5
Preguntas					
¿El profe explica las cosas de forma clara y fácil?	1	2	3	4	5
¿Pone ejemplos que te ayudan a entender mejor?	1	2	3	4	5
¿Cuándo no entiendes algo, te lo vuelve a explicar?	1	2	3	4	5
Las clases de Educación Física					
¿Las clases son divertidas y te gustan?	1	2	3	4	5
¿Las actividades son adecuadas para tí?	1	2	3	4	5

¿Aprendes cosas nuevas en cada clase?	1	2	3	4	5
Cómo te trata el profe					
¿El profe te trata con respeto y amabilidad?	1	2	3	4	5
¿Te sientes escuchado/a cuando hablas con él/ella?	1	2	3	4	5
¿Respetan que unos son mejores en unas cosas y otros en otras?	1	2	3	4	5
Tu participación					
¿El profe te anima a participar en las actividades?	1	2	3	4	5
¿Puedes dar tu opinión en clase?	1	2	3	4	5
¿El profe te felicita cuando lo haces bien o te esfuerzas?	1	2	3	4	5
La ayuda que recibes					
¿El profe te ayuda cuando tienes dificultades?	1	2	3	4	5
¿Te dice cómo puedes mejorar?	1	2	3	4	5
¿Puedes preguntar tus dudas sin miedo?	1	2	3	4	5
¿Quieres decirle algo al profe? ¡Escribe lo que quieras aquí!					

Tabla 20: Rúbrica de evaluación del docente por el alumnado (4º de Primaria)

Asimismo, docente lleva a cabo una autoevaluación con el objetivo de identificar sus fortalezas y los aspectos susceptibles de mejora de cara a futuras intervenciones.

Criterio de autoevaluación	Escala de valoración				
1 = Nunca 2 = Pocas veces 3 = A veces 4 = Casi siempre 5 = Siempre	1	2	3	4	5
Planificación y diseño de las sesiones					
He planificado las sesiones con objetivos claros.	1	2	3	4	5
Las actividades diseñadas se han ajustado al nivel y ritmo.	1	2	3	4	5
He previsto posibles dificultades.	1	2	3	4	5
Desarrollo y gestión de las sesiones					
He aprovechado el tiempo de forma eficiente.	1	2	3	4	5
Las explicaciones han sido claras y comprensibles.	1	2	3	4	5
He sabido improvisar y adaptarme.	1	2	3	4	5
Atención a la diversidad e inclusión					
He tenido en cuenta las necesidades individuales.	1	2	3	4	5
He adaptado las actividades para que todos.	1	2	3	4	5
Clima de aula y relación con el alumnado					
He creado un ambiente positivo, motivador y seguro.	1	2	3	4	5
He escuchado las opiniones e inquietudes del alumnado.	1	2	3	4	5
He tratado a todos los alumnos/as con respeto.	1	2	3	4	5
He gestionado conflictos de forma adecuada.	1	2	3	4	5
Evaluación y feedback					
He proporcionado retroalimentación útil y constante.	1	2	3	4	5
Los instrumentos de evaluación han sido variados y adecuados.	1	2	3	4	5
He recogido evidencias suficientes para evaluar el progreso.	1	2	3	4	5
He ajustado mi intervención en función de los resultados.	1	2	3	4	5

Desarrollo profesional y reflexión					
He reflexionado sobre mi práctica docente para mejorarla.	1	2	3	4	5
He buscado formación o recursos para mejorar.	1	2	3	4	5
He coordinado mi trabajo con otros docentes.	1	2	3	4	5
Reflexión final....					

Tabla 21: Criterios de evaluación de la práctica docente

9. Atención a las diferencias individuales del alumnado

La atención a la diversidad es uno de los pilares fundamentales de esta programación. De acuerdo con el Decreto 23/2023 de la Comunidad de Madrid, se contemplarán medidas para responder a las necesidades de todo el alumnado, no solo de aquellos con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE).

9.1 Análisis del alumnado del centro

En el Colegio Nuestra Señora de Europa se encuentra un alumnado con diferentes ritmos de aprendizaje, capacidades y necesidades. En el curso de 4º de Educación Primaria, grupo al que va dirigida esta programación, contamos con:

La clase se distribuye en 25 alumnos (13 chicas, 12 chicos)
Dos alumnos con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH)
Alumnado con altas capacidades intelectuales.
Aula heterogénea, alumnados extranjeros: Entre el alumnado extranjero se encuentran un estudiante procedente de Florida (Estados Unidos), un estudiante de origen chino y dos alumnas ucranianas.

Tabla 22: Análisis del alumnado del centro

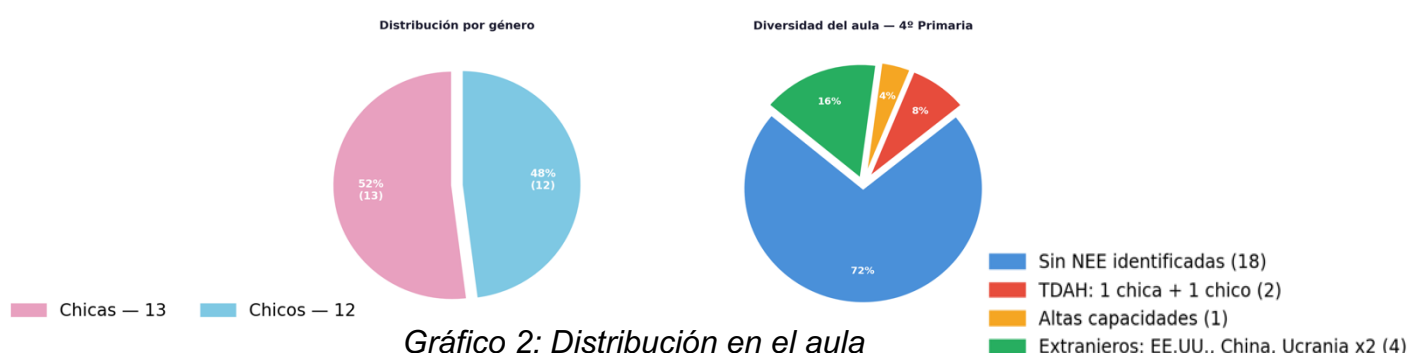


Gráfico 2: Distribución en el aula

9.2 Fundamentación teórica

Trastorno por Déficit de Atención e

El TDAH es un trastorno del neurodesarrollo que afecta a la atención, la hiperactividad y la impulsividad, generando

Hiperactividad (TDAH)	dificultades en las funciones ejecutivas y la autorregulación (Barkley, 2015).
Alumnado con altas capacidades intelectuales	Según Gagné (2004), las altas capacidades se definen como un potencial superior en dominios específicos. En España, la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) reconoce explícitamente a este alumnado como parte del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE), garantizando medidas de enriquecimiento curricular y aceleración.
Alumnados extranjeros	La LOMLOE contempla medidas específicas de atención a este alumnado, como los programas de acogida y los apoyos lingüísticos, en el marco de una educación intercultural que no solo atiende las dificultades idiomáticas, sino que valora y visibiliza la diversidad cultural como un recurso pedagógico para toda la comunidad educativa.

Tabla 23: Fundamentación teórica

9.3 Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

Para dar respuesta a la diversidad del aula, esta programación se fundamenta en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), marco pedagógico que propone diseñar el aprendizaje desde el inicio teniendo en cuenta la diversidad, en lugar de realizar adaptaciones posteriores (Pinilla-Arbex, 2025). Tal y como señala este autor, el DUA busca eliminar las barreras que impiden la participación y el aprendizaje del alumnado, ofreciendo múltiples formas de representación, acción y expresión, y motivación.

Con el fin de concretar como estos principios se aplican, a continuación se relacionan las situaciones de diversidad del aula y las consideraciones desde el DUA.

Situación de diversidad	Acciones desarrolladas para garantizar el DUA
Alumnado con TDAH	<ul style="list-style-type: none"> - Estructurar las sesiones con rutinas claras. - Instrucciones breves y apoyándose en soportes visuales. - Incorporar pausas activas y cambios de actividad. - Aumentar las actividades de movimiento. - Ubicar a estos alumnos en posiciones estratégicas. - Reforzar positivamente los logros y el esfuerzo.

Alumnado con altas capacidades intelectuales	<ul style="list-style-type: none"> - Proponer actividades de ampliación y retos nuevos. - Diseñar tareas abiertas con diferentes niveles. - Darles roles de liderazgo o tutoría entre iguales. - Plantear problemas motrices complejos que exijan creatividad y pensamiento divergente.
Alumnado extranjero (EE.UU., China y Ucrania)	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar apoyos visuales, demostraciones y gestos. - Diseñar actividades cooperativas que favorezcan la integración y la comunicación entre iguales. - Favorecer un clima de aula empático y respetuoso donde las diferencias sean vistas como un valor. - Prestar especial atención a la alumna ucraniana.

Tabla 24: Diseño universal DUA

9.4 Medidas específicas de atención a la diversidad

Para alumnado con altas capacidades	
Ampliación	Proponer retos motrices de mayor complejidad.
Rol liderazgo	Asignar funciones de ayudante, árbitro o diseñador de variantes
Creatividad	Permitir que propongan nuevas reglas o variantes de los juegos.
Profundización	Conectar los contenidos con aspectos tácticos o más complejos.
Para alumnado extranjero (EE.UU., China y Ucrania)	
Comunicación	Usar apoyos visuales, demostraciones y gestos.
Agrupamientos	Favorecer grupos heterogéneos y cooperativos.
Contenidos	Incorporar juegos de diferentes culturas.
Clima de aula	Fomentar un ambiente de respeto donde la diversidad cultural sea un valor para el grupo.
Seguimiento individual	Prestar atención al bienestar emocional de la alumna ucraniana y mantener coordinación con la familia y el equipo de orientación.
Para alumnado con TDAH	
Organización	Delimitar las zonas de trabajo y reducir estímulos distractores.
Instrucciones	Dar consignas claras, breves y secuenciadas.
Estructura de la sesión	Mantener rutinas predecibles, anticipar los cambios de actividad y utilizar señales visuales o auditivas.
Temporalización	Alternar actividades de alta y baja intensidad. Permitir descansos.
Feedback	Proporcionar refuerzo positivo inmediato y frecuente.
Rol	Asignar responsabilidades que mantengan su energía.

Tabla 25: Alumnado de atención a la diversidad

9.5 Actividades de refuerzo y ampliación

Se incluyen actividades de refuerzo y ampliación para los diferentes ritmos de aprendizaje, siendo estas últimas actividades para realizar fuera del aula.

S. A	Actividades de refuerzo	Actividades de ampliación
S.A 1	Ficha de hábitos saludables y beneficios del ejercicio físico.	Ver vídeo sobre scouts y buscar un grupo scout de sus alrededores.
SA2	Circuito con apoyo visual.	Buscar un club cerca.

SA 3	Práctica libre de saltos con materiales de apoyo visual.	Ver vídeo de atletismo (salto de longitud/altura) e identificar 3 técnicas.
SA 4	Lanzamientos con objetos más fáciles de controlar.	Investigar sobre deportes que usen lanzamientos.
SA 5	Equilibrio estático sobre superficies estables.	Ver vídeo de yoga para niños y traer a clase lo que hayan aprendido.
SA 6	Fichas visuales con descripción de cada tipo de giro.	Ver vídeo de gimnasia artística e identificar los giros trabajados en clase.
SA 7	Juegos de reacción adaptados con señales visuales.	Buscar deportes donde se trabajen estas habilidades.
SA8	Pasos básicos de expresión corporal.	Buscar diferentes danzas tradicionales.
SA 9	Tarjetas con reglas básicas de cada juego tradicional.	Preguntar a un familiar qué juegos practicaban y explicárselo a la clase
SA 10	Juegos simplificados con menos jugadores y reglas básicas.	Aprender un juego de otro país en casa y enseñárselo a los compañeros.
SA 11	Actividades emocionales con apoyo visual (semáforo de emociones).	Ver vídeo de mindfulness para niños y completar la ficha.
SA 12	Habilidades básicas de cada deporte con actividades simplificadas.	Buscar un club deportivo de las disciplinas trabajadas. Ver competiciones en vídeo.
SA 13	Ficha personal de hábitos diarios e identificación de mejoras.	Diseñar un plan de vida saludable semanal en casa (sueño, comida, actividad).
SA 14	Orientación con planos del colegio.	Diseñar una ruta.
SA 15	Repasar con el pasaporte las insignias no conseguidas.	Buscar un grupo scout oficial en su ciudad y traer las pautas para apuntarse, requisitos etc.

Tabla 26: Actividades de refuerzo y ampliación

10. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes

El Colegio SEI Europa apuesta por la innovación educativa mediante planes y proyectos que responden a las necesidades del alumnado y con los que se coordina esta programación de Educación Física.

En primer lugar, tenemos el plan de Bilingüismo. El centro apuesta por el bilingüismo, impartiendo enseñanzas en castellano e inglés. Es centro examinador oficial de Cambridge, lo que permite al alumnado obtener certificaciones oficiales de idiomas. También cuenta con proyectos de Innovación Tecnológica. El uso de las nuevas tecnologías constituye uno de los pilares del proyecto educativo, integrando herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por último, algo muy destacable del centro que se ha desarrollado hace poco es el [plan de Inteligencia Emocional](#). El centro promueve un entorno de aprendizaje activo, dentro y fuera del aula teniendo una asignatura concreta llamada “*inteligencia emocional*”, orientado a desarrollar personas innovadoras y críticas, capaces de trabajar eficazmente con otros en un mundo plural. Los valores de libertad, socialización y trascendencia guían la acción educativa.

El Bloque D, Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices, constituye un eje transversal de esta programación, ya que la Educación Física es un espacio donde gestionan sus emociones, se relaciona y resuelve conflictos. Complementando la asignatura específica de Inteligencia Emocional del centro, varias SA incorporan contenidos de convivencia, respeto y gestión emocional.

11. Conclusiones

La presente programación didáctica ha sido diseñada para el alumnado de cuarto de primaria, con el objetivo de transmitir la importancia de mantener una vida activa y saludable. Para ello, se ha tomado como hilo conductor la temática de los scouts, que permite conectar los contenidos con valores como la aventura, la naturaleza y el trabajo en equipo.

Desde una perspectiva docente, y atendiendo al contexto educativo actual, considero fundamental apostar por una Educación Física que vaya más allá del movimiento y que contribuya al desarrollo integral del alumnado. Se trabajan de forma transversal la cooperación, el respeto, la actividad al aire libre y los hábitos saludables, aspectos clave para la formación integral del alumnado.

Como afirmaba Juvenal, “*En un cuerpo sano una mente sana*”, esta programación nace con el propósito de contribuir al desarrollo del alumnado. Si

conseguimos que disfruten del movimiento, valoren su salud y aprendan a relacionarse positivamente, habremos logrado el objetivo más importante: formar personas, más allá de deportistas.

12. Bibliografía

- Agencia Española de Seguridad Alimentaria y Nutrición. (2024). *Estudio ALADINO 2023: Estudio sobre Alimentación, Actividad Física, Desarrollo Infantil y Obesidad en España*. Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030. <https://www.aesan.gob.es>
- Anthropic. (2025). *Claude* (claude-sonnet-4-6). <https://claude.ai>
- Arufe Giráldez, V., Pena García, A., & Navarro Patón, R. (2021). Efectos de los programas de Educación Física en el desarrollo motriz, cognitivo, social, emocional y la salud de niños de 0 a 6 años. Una revisión sistemática. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(3), 448–480.
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo* (2.^a ed.). Trillas.de
https://conductitlan.org.mx/07_psicologiaeducativa/Materiales/E_Teoria_del_Aprendizaje_significativo.pdf
- Barkley, R. A. (2015). *Attention-Deficit Hyperactivity Disorder: A Handbook for Diagnosis and Treatment*. Guilford Press.
<http://ndl.ether.net.edu.et/bitstream/123456789/43357/1/Russell%20A.%20Barkley.pdf>
- Bernate, J., Gómez, J., Acero, L., y Rodríguez, J. (2020). Educación física y salud en la escolaridad. Una revisión bibliográfica. *Athlos: Revista Internacional de Ciencias Sociales de la Actividad Física, el Juego y el Deporte*, (21), 6-24.
http://sid.usal.es/idocs/F8/ART11104/inclusion_en_el_area_de_educacion_fisica.pdf

Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.

<https://tecnoeducativas.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/08/dewey-experiencia-y-educacion.pdf>

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

España (2022). *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.

España. Comunidad de Madrid. (2022). Decreto 61/2022, de 13 de julio, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid.

Fernández-Río, J., Hortigüela, D., & Pérez-Pueyo, A. (2017). Revisión de los modelos pedagógicos en Educación Física. *Tándem: Didáctica de la Educación Física*, 57, 7-14.

Gagné, F. (2004). Transforming gifts into talents: The DMGT as a developmental theory. *High Ability Studies*, 15(2), 119–147. [10.1080/1359813042000314682](https://doi.org/10.1080/1359813042000314682)

Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.

Recuperado de https://ict.edu.ar/renovacion/wp-content/uploads/2012/02/Gardner_inteligencias.pdf

Gasol Foundation. (2019). *Estudio PASOS: Physical Activity, Sedentarism and Obesity in Spanish Youth*. <https://gasolfoundation.org/es/estudio-pasos/>

Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. Kairós. Recuperado de <https://iuymca.edu.ar/wp-content/uploads/2022/01/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf>

xAI. (2026). *Grok* [Modelo de IA generativa]. <https://grok.com>

International Council of Sport Science and Physical Education [ICSSPE]. (2010).

International Position Statement on Physical Education.

<https://www.icsspe.org/sites/default/files/International%20Position%20Statement%20on%20Physical%20Education.pdf>

Johnson, D. W., y Johnson, R. T. (1989). *Cooperation and competition: Theory and research*.

Interaction Book Company. Recuperado de [https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-](https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf)

[2019-03-15-](https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf)

[JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf](https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf)

Kilpatrick, W. H. (1918). The Project Method. *Teachers College Record*, 19(4), 319-335.

<https://www.education-uk.org/documents/kilpatrick1918/index.html>

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, de 30 de diciembre de 2020.

<https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

Ríos Hernández, M. (2009). La inclusión en el área de Educación Física en España. Análisis

de las barreras para la participación y aprendizaje. *Ágora para la Educación Física y*

el Deporte, (9), 83-114.

Rodríguez Torres, Á. F., Rodríguez Alvear, J. C., Guerrero Gallardo, H. I., Arias Moreno, E.

R., Paredes Alvear, A. E., & Chávez Vaca, V. A. (2020). Beneficios de la actividad

física para niños y adolescentes en el contexto escolar. *Revista Cubana de Medicina*

General Integral, 36(2). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252020000200010)

[21252020000200010](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252020000200010)

Pinilla-Arbex, J. (2025). Diseño universal para el aprendizaje en Educación Física:

Fundamentos, retos y propuestas. *Revista Académica Internacional de Educación*

Física,

5(4),

34-53.

https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/103376/20257131021865_2025_07_25%20DUA%20en%20EF.%20RAIEF.pdf?sequence=-1&isAllowed=y

Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9-20. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1002>

13. Anexos

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

La unidad didáctica corresponde a la SA1, titulada Llegando al mundo Scout, dando comienzo esta aventura de aprendizaje. A través de ella, se realiza su primera toma de contacto con el hilo conductor, el universo scout y empiezan a familiarizarse.

El objetivo principal de esta Situación de Aprendizaje es concienciar al alumnado, a través de una metodología activa y gamificadora, sobre la importancia de la Educación Física y de mantener un estilo de vida activo y saludable. Para ello, se plantean una serie de retos en forma de juegos que se desarrollarán de manera progresiva a lo largo de las cuatro sesiones.

A nivel nacional, se han seguido dos normas principales. La primera la **LOMLOE (2020)**, que es la ley de educación actual en España y apuesta por un aprendizaje por competencias donde el alumno es el protagonista. La segunda es el **Real Decreto 157/2022**, el documento que concreta cómo debe trabajarse la E.F en Primaria, destacando la importancia de adquirir hábitos de vida saludable. A nivel de la Comunidad de Madrid, se han tenido en cuenta tres normas. El **Decreto 61/2022** establece el currículo concreto de Primaria y los contenidos que trabajar en cada área. El **Decreto 32/2019** regula la convivencia, algo muy presente en esta S.A a través del trabajo en equipo y el respeto entre compañeros.

13.2 Elementos curriculares del S.A

ELEMENTOS S.A LLEGANDO AL MUNDO SCOUT			
Competencias	Competencias clave	CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender.
		CC	Competencia ciudadana
		CE	Competencia emprendedora
	Competencias específicas	<p>1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuya al bienestar.</p> <p>1. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>	
Contenidos	Bloque A: Vida activa y saludable	Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Características de alimentos naturales, procesados y ultra procesados. Educación e higiene postural en acciones motrices habituales. Factores básicos que inciden en el cuidado del cuerpo (alimentación adecuada, actividad física diaria, descanso, uso excesivo de las pantallas, mantenimiento de la salud, equilibrio emocional).	
	Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices	Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades.	
	Contenidos Transversales	Se trabaja el contenido transversal 2, ya que el alumnado deberá coordinarse y comunicarse para afrontar y superar los diferentes desafíos que se plantean, así la resolución pacífica de conflictos y la toma de decisiones conjunta dentro del grupo. También, se trabaja el contenido transversal 4, puesto que las actividades requieren que el alumnado mantenga actitudes de respeto, deportividad y trabajo en equipo en todo momento, contribuyendo a la prevención de conductas antideportivas.	
Objetivos	Objetivos de la situación de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer las normas, rutinas y hábitos de clase en Educación Física, introduciendo las normas establecidas de la asignatura. - Aprender la importancia de mantener una vida activa y saludable mediante mini pruebas que mejoran los hábitos para el cuerpo y la mente. 	

	Objetivos de la programación:	1: Promover hábitos de vida activa y saludable que el alumnado pueda incorporar en su día a día, tanto dentro como fuera del entorno escolar. 7: Adquirir conocimientos básicos sobre alimentación, higiene personal, descanso e hidratación, comprendiendo su relación directa con el rendimiento físico y aplicándolos de forma responsable en la práctica deportiva.
	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. 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.
Metodología	Aprendizaje basado en retos	La metodología empleada es el Aprendizaje Basado en Retos (ABR), a través del cual el alumnado deberá superar una serie de mini pruebas scouts que le permitirán avanzar en la aventura y conseguir su pasaporte personal.

13.3 Actividades de enseñanza-aprendizaje S.A 1

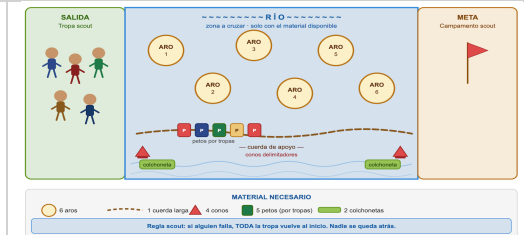
Curso	4º de Educación primaria	Sesión	1	Fecha	9 de septiembre de 2025
Participantes	25 alumnos			Duración	60 minutos
Instalaciones	Aula del colegio (inicio) y Polideportivo del colegio			Metodología	Aprendizaje basado en Retos
Material	Aros, cuerdas, pelotas, conos, carta de convocatoria scout, pasaporte scout digital.				
Objetivo	Desarrollar hábitos de higiene corporal vinculados a la actividad física a través de juegos de persecución cooperativos.				
Inicio (10 minutos)	El maestro, disfrazado de Jefe de Campamento Scout, presenta las normas del área, las insignias y el Pasaporte Scout Digital. El alumnado firma el juramento scout comprometiéndose a seguir las reglas y mantener una vida activa y saludable.				

Parte principal

(40 minutos)

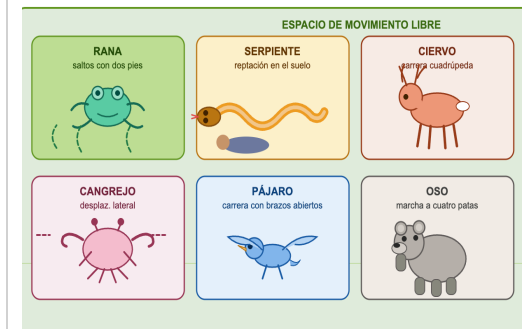
Actividad 1: El alumnado debe cruzar un espacio delimitado (una especie de circuito). Habrá materiales como aros o cuerdas, coordinándose con sus compañeros para conseguirlo. Nadie se puede quedar atrás, si uno falla vuelven todos. Tendrán que ayudarse entre ellos para poder cruzar y superar las pruebas. Todo esto se adapta a los niveles de dificultad del alumnado.

- **Variante 1:** El equipo debe terminar el circuito sin hablar solo pueden hacer gestos.
- **Variante 2:** Habrá roles, uno el que guía, otro dirige otro el líder del equipo...



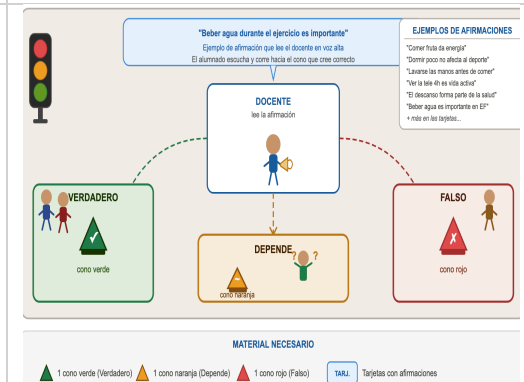
Actividad 2: El alumnado explorará el espacio imitando los diferentes movimientos de los animales, trabajando así de forma lúdica los patrones motrices básicos. A través de desplazamientos variados (saltos como un canguro, reptación como una serpiente, carrera cuadrúpeda como un oso o un leopardo, entre otros) el alumnado tomará conciencia de su propio cuerpo y desarrollará su coordinación dinámica general. La actividad favorece además la creatividad motriz, ya que se anima al alumnado a interpretar cada animal con libertad expresiva, adaptando la intensidad y la forma del movimiento a sus propias posibilidades.

- **Variante 1:** Delimitar zonas y dependiendo el animal tener que moverse por el espacio correspondido (agua, tierra, aire) y tener que imitarlos en esos espacios.
- **Variante 2:** El docente dice las características del animal y los alumnos deciden a que animal imitar (tiene cuatro patas, vive en el agua.).



Actividad 3: El docente lee una afirmación en voz alta (ej. "Beber 2 litros de agua durante el ejercicio es importante"). Tras escucharla, el alumnado deberá reflexionar brevemente y desplazarse corriendo hacia uno de los tres conos dispuestos por el espacio, cada uno asociado a una respuesta posible. El cono verde representa "verdadero", el cono naranja representa "depende" y el cono rojo representa "falso". Una vez situados, el docente abre un breve debate para que el alumnado justifique su elección, fomentando el pensamiento crítico y la argumentación. La actividad combina así el movimiento físico con el aprendizaje conceptual, permitiendo evaluar de forma dinámica el nivel de conocimiento del grupo y corregir posibles concepciones erróneas de manera inmediata.

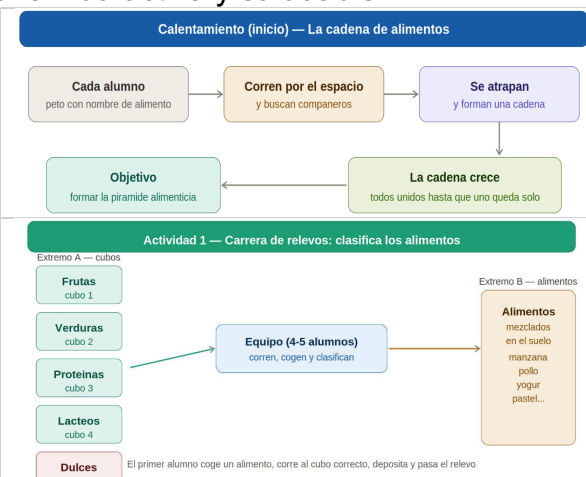
- **Variante 1:** El docente dice como se tienen que desplazar imitando a un animal hasta el cono.
- **Variante 2:** Habrá diferentes obstáculos hasta llegar al cono y tendrán que ir superándolos.



Vuelta a la calma (10 minutos)

En círculo, el grupo se pasa una pelota. Quien la recibe responde a una de las siguientes preguntas de reflexión:
¿Alguien tuvo dificultades? ¿Cómo os ayudasteis?
¿Qué hábito necesita un buen scout?
¿Qué alimentos y hábitos son necesarios para mantener una vida activa?

Curso	4º de Educación primaria	Sesión	2	Fecha	11 de septiembre de 2025
Participantes	25 alumnos			Duración	60 minutos
Instalaciones	Polideportivo del colegio			Metodología	Aprendizaje basado en Retos
Material	Aros, cuerdas, pelotas, conos, carta de convocatoria scout, pasaporte scout digital.				
Objetivo	Conocer y clasificar los grupos de alimentos de la pirámide alimenticia como base de una vida activa y saludable.				
Inicio (10 minutos)	Cada alumno tiene un peto con el nombre de un alimento. Deben intentar encontrar todos los compañeros para formar la pirámide alimenticia. Van corriendo por el espacio y atrapando al resto de los alimentos creando una cadena y uniéndose todos juntos hasta que un jugador se quede el último.				
Parte principal (40 minutos)	<p>Actividad 1: Se colocan 5 cubos o cajas en un extremo del polideportivo, cada uno etiquetado con un grupo de la pirámide alimenticia. En el extremo opuesto se sitúan los alimentos de mentira (frutas, verduras, proteínas, lácteos, dulces...) mezclados en el suelo. Por equipos (4-5 jugadores), el primero coge un alimento, corre hasta los cubos y lo deposita en el cubo correcto, vuelve y pasa el relevo al siguiente compañero.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Variante 1: Si el alumno no sabe en qué cubo colocar el alimento, puede coger una "tarjeta de comodín" del suelo antes de salir. ○ Variante 2: Hay alimentos que estarán mal colocados en la última ronda se da posibilidad a los dos equipos a corregirlos el que los corrija antes y consiga la pirámide (cubos) gana. 				

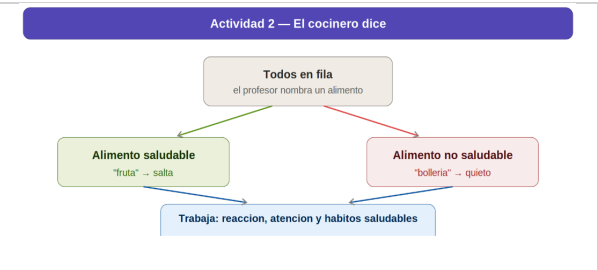


Actividad 2: Todos en una fila y el profesor dice “El cocinero dice: si desayunas fruta, salta. Si comes bollería, quieto”. Se irán añadiendo diferentes movimientos como puede ser agacharse, saltar, correr etc. Trabaja reacción, atención y hábitos saludables.

- **Variante 1:** En parejas uno dice las afirmaciones y el otro reacciona.
- **Variante 2:** Repartir en dos equipos, uno delante de otros y quien reaccione antes se lleva un punto.

- **Actividad 3:** Cada alumno/a portará un peto identificativo con el nombre o imagen de un alimento (fruta, verdura, proteína, lácteo, etc.). Al inicio de la actividad, el alumnado se desplazará libremente por el espacio al ritmo que indique el docente. Cuando este dé la señal, anunciará en voz alta una combinación alimentaria concreta (por ejemplo: "¡3 frutas y 2 proteínas!"), momento en el que el alumnado deberá reaccionar rápidamente y formar grupos que respondan exactamente a esa combinación, desplazándose a la carrera para encontrar a sus compañeros. Quienes no consigan integrarse en un grupo completo asumirán el rol activo de la siguiente ronda, siendo ellos quienes griten la nueva combinación al resto. La actividad trabaja simultáneamente la velocidad de reacción, la toma de decisiones bajo presión y el reconocimiento de los grupos de alimentos, reforzando de forma lúdica los contenidos relacionados con la alimentación equilibrada y la rueda nutricional

- **Variante 1:** Los grupos formados tienen que ordenarse físicamente de mayor a menor según el nivel de la pirámide alimenticia.
- **Variante 2:** Límite de tiempo para formar los equipos.

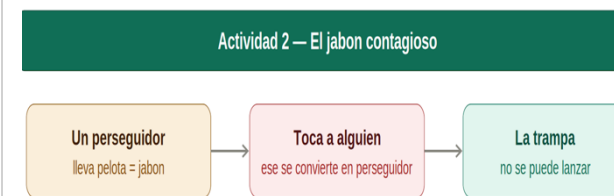
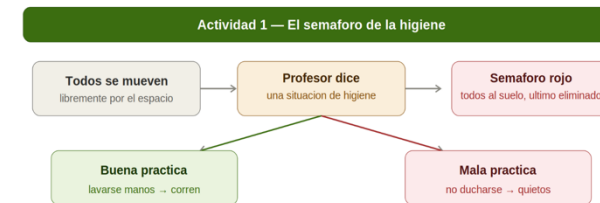
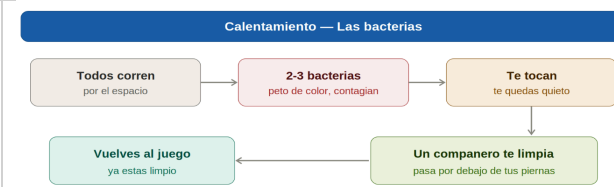


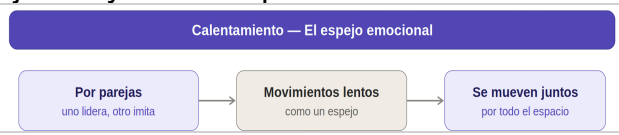
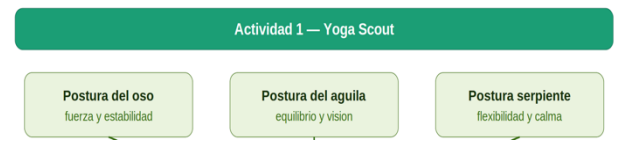

Vuelta a la calma (10 minutos)

Sentados en círculo, el alumnado completa una casilla de su Pasaporte Scout Digital, para poder conseguirla entraran en las insignias y tendrán que responder una serie de preguntas. El profesor les dará acceso en caso de haberla conseguido. **INSIGNIA DE ALIMENTACIÓN**

Curso	4º de Educación primaria	Sesión	3	Fecha	16 de septiembre de 2025
Participantes	25 alumnos			Duración	60 minutos

Instalaciones	Polideportivo del colegio	Metodología	Aprendizaje basado en Retos
Material			
Objetivo	Desarrollar hábitos de higiene corporal vinculados a la práctica de actividad física a través de juegos de persecución		
Inicio (15 minutos)	El alumnado corre por el espacio. Hay 2-3 "bacterias" (petos de color) que intentan contagiar al resto. Si te tocan, te quedas quieto hasta que un compañero te "limpia" pasando por debajo de las piernas que están abiertas.		
Parte principal (35 minutos)	<p>Actividad 1: Los alumnos se mueven libremente por el espacio. El profesor dice en voz alta una situación de higiene. Si es una buena práctica de higiene (lavarse las manos, ducharse después del deporte...) los alumnos corren. Si es una mala práctica (no lavarse, compartir toallas...) se quedan quietos. Si el profesor dice "semáforo rojo" todos se sientan en el suelo. El último en sentarse queda eliminado una ronda.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Variante 1: Los alumnos se mueven en parejas cogidos de la mano. Tienen que reaccionar juntos a la vez. Si uno se equivoca, los dos quedan eliminados esa ronda. ○ Variante 2: El alumno que se elimina pasa a decir las diferentes situaciones, y así van turnándose. <p>Actividad 2: Un perseguidor lleva una pelota de gomaespuma (el "jabón"). Si te toca con ella te conviertes en perseguidor, el jabón no se puede lanzar, solo tocar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Variante 1: Se colocan aros en el suelo por el espacio. Si un alumno está dentro de un aro no puede ser tocado, pero solo puede quedarse dentro 5 segundos. ○ Variante 2: Se añade más balones. 		
Vuelta a la calma (10 minutos)			
Dejamos tiempo para rellenar individualmente el pasaporte scout, contestando a las preguntas de reflexión.			
Curso	4º de Educación primaria	Sesión 4	Fecha 18 de septiembre de 2025



Participantes	25 alumnos	Duración	60 minutos
Instalaciones	Polideportivo del colegio	Metodología	Aprendizaje basado en Retos
Material	Altavoz, iPad para el parchís.		
Objetivo	Tomar conciencia del propio cuerpo y las emociones a través de actividades de relajación y reflexión personal.		
Inicio (10 minutos)	El espejo emocional: Por parejas, uno lidera movimientos lentos y el otro los imita como un espejo, se van moviendo uno detrás del otro por todo el espacio. Trabaja la conexión, la atención y la calma antes de la sesión principal.		 <p>Calentamiento — El espejo emocional</p> <p>Por parejas (uno lidera, otro imita) → Movimientos lentos (como un espejo) → Se mueven juntos (por todo el espacio)</p>
Parte principal (40 minutos)	<p>Actividad 1: Yoga Scout. Posturas de yoga con nombres de animales del bosque (el oso, la serpiente, el águila...). Cada postura va acompañada de una pregunta de reflexión: "¿Cómo se siente tu cuerpo ahora?".</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Variante 1: Se agruparán en grupos y las posturas se harán en parejas, tríos o número de personas que se indique. ○ Variante 2: Uno guía la postura y el resto de la clase imita la figura. 		 <p>Actividad 1 — Yoga Scout</p> <p>Postura del oso (fuerza y estabilidad) Postura del águila (equilibrio y visión) Postura serpiente (flexibilidad y calma)</p>
	<p>Actividad 2: El alumnado participará en una versión activa y emocional del parchís, adaptada al contexto del aula de Educación Física. La actividad se desarrolla en dos formatos complementarios: un tablero digital proyectado para el seguimiento grupal y un tablero gigante dispuesto en el suelo con casillas de colores por las que el propio alumnado se desplaza físicamente, convirtiéndose en las fichas del juego. Por turnos, cada alumno/a lanzará un dado y avanzará el número de casillas correspondiente. Al detenerse, tomará una tarjeta asociada al color de su casilla, cada uno vinculado a una categoría de acción diferente: La actividad integra el trabajo de la inteligencia emocional, la conciencia corporal y la gestión del estrés de forma lúdica y participativa, favoreciendo un clima de aula seguro y emocionalmente positivo..</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Variante 1: Jugar en equipos, avanzan en conjunto. Equipo azul, rojo, se podrá eliminar a jugadores si se les "come". ○ Variante 2: Se harán grupos e irán haciendo rondas y enfrentándose . 		 <p>Actividad 2 — El Parchis del Explorador Interior</p> <p>Tablero gigante (casillas en el suelo) → Tiran el dado (avanzan casillas) → Cogen la tarjeta (pregunta de SI o NO)</p> <p>Ejemplos de preguntas: Has bebido agua hoy? Has estado mucho en el sofá? Has hecho ejercicio?</p> <p>SI → avanza 1 casilla ("He bebido agua hoy") NO → queda en su casilla</p>
Vuelta a la calma (10 minutos)			
Mindfulness scout: Relajación guiada con música de naturaleza. Completan el Pasaporte Scout con cómo se sienten, quien no tenga tiempo podrá completarlo en casa.			

13.4 Procedimiento de evaluación:

Al tratarse de la primera Situación de Aprendizaje, la evaluación tendrá carácter inicial y no calificable, con el objetivo de conocer los conocimientos previos del alumnado y partir de su realidad. Para ello se emplearán dos instrumentos complementarios.

Se emplearán dos instrumentos: una **rúbrica** (criterios 1.1, 1.2 y 1.4) para observar el reconocimiento de la Actividad Física como ocio saludable, los hábitos de higiene y el respeto a la imagen corporal, y una **lista de control** (criterios 3.1 y 3.2) para registrar la disposición hacia la práctica, el control emocional y el respeto a las normas y compañeros. Ambos se aplicarán de forma continua y no intrusiva a lo largo de las cuatro sesiones.

Ambos instrumentos se aplicarán de forma integrada durante las cuatro sesiones de la SA1, de manera que la recogida de información sea continua, natural y no intrusiva para el alumnado.



Indicadores de logro		
CRITERIO 3.1 — Disposición positiva hacia la práctica y regulación emocional		
1. Participa en la sesión con actitud positiva desde el inicio.		
2. Se esfuerza en los retos aunque le resulten difíciles.		
3. Controla la impulsividad durante los juegos y actividades.		
4. Regula sus emociones ante la frustración o el error.		
CRITERIO 3.2 — Respeto de normas, compañeros y deportividad		
5. Respeta las normas establecidas en clase.		
6. Sigue las reglas de los juegos y retos sin trampa.		
7. Respeta a sus compañeros de tropa y al docente.		
8. Actúa con juego limpio ante situaciones de competición.		

Tabla 27: Lista de control

Criterio	Indicador	Excelente (4)	Satisfactorio(3)	En proceso(2)	Necesita mejorar (1)
1.1	Reconoce AF como ocio saludable	Da ejemplos propios y variados de la AF como ocio.	Reconoce la AF como ocio con algún ejemplo.	Lo reconoce con apoyo o ejemplos imprecisos.	No identifica la AF como ocio saludable.
	Realiza los desplazamientos	Realiza varios desplazamientos de forma autónoma.	Realiza algunos con pequeñas imprecisiones.	Solo los realiza con ayuda.	No realiza desplazamientos.
	Identifica beneficios físicos, sociales y mentales.	Identifica los beneficios físicos, sociales y mentales.	Identifica beneficios físicos y alguno más.	No sabe los beneficios físicos genéricos.	No reconoce beneficios de la vida activa.
1.2	Aplica educación postural	Mantiene postura correcta de forma autónoma y constante.	Correcta en la mayoría de actividades.	Solo la corrige cuando se le recuerda.	No aplica hábitos posturales correctos.
	Hábitos de higiene corporal	Llega con ropa adecuada y valora la higiene post-esfuerzo.	Tiene en cuenta la higiene con alguna orientación.	Solo cuando se le indica.	No muestra hábitos de higiene.
	Calentamiento y vuelta a la calma	Participa activamente entendiendo su función.	Participa aunque sin comprender del todo su función.	Participación pasiva o sin atención.	No participa en las rutinas de preparación/cierre.
1.4	Reconoce su imagen corporal	Muestra autoconocimiento y habla de fortalezas/debilidades.	Cierto autoconocimiento con alguna dificultad.	Solo con apoyo externo.	No muestra conciencia de su imagen corporal.
	Rechaza conductas discriminatorias	Identifica y rechaza activamente conductas discriminatorias.	Las rechaza cuando se le señalan.	Comprende que son inadecuadas, pero no actúa.	No identifica ni rechaza conductas discriminatorias.
	Respeto diferencias individuales	Respeto y valora activamente las diferencias de compañeros.	Respeto aunque no de forma constante.	Solo cuando se le recuerda.	Actitudes poco respetuosas ante las diferencias.

Tabla 28: Rúbrica

13.5 Atención a la diversidad

La S.A, diseñada para el alumnado de 4.º de Primaria parte de un enfoque inclusivo. No se trata de una adaptación posterior a la planificación, sino de un diseño que planifica desde el inicio teniendo en cuenta la diversidad.

Por ello, se aplica el DUA, marco metodológico que permite ofrecer múltiples formas de representación, acción, expresión y motivación, asegurando que todos puedan participar, aprender y progresar en igualdad de condiciones.

Alumnado extranjero con dificultades lingüísticas: Se prestar atención a los alumnos con escaso dominio del idioma. Para ello se utilizarán apoyos visuales, demostraciones prácticas, instrucciones acompañadas de gestos y, cuando sea posible, la colaboración entre iguales como recurso de mediación lingüística.

Alumnado con TDAH: Contarán con una serie de adaptaciones metodológicas orientadas a mantener su motivación y facilitar su participación. Las instrucciones serán breves, claras y secuenciadas, evitando explicaciones largas. Se reducirán al máximo los tiempos de espera y las situaciones de baja actividad, asignándoles roles significativos y dinamizadores dentro del grupo. El sistema de insignias propio del Pasaporte Scout Digital actuará como refuerzo positivo inmediato, ofreciendo metas alcanzables a corto plazo que mantengan viva la motivación. El entorno de trabajo se organizará para minimizar las distracciones, y se realizarán recordatorios individuales cuando sea necesario para reconducir la atención.

Alumnado con altas capacidades: Dispondrá de propuestas de ampliación y profundización integradas de forma natural en las actividades, sin que ello suponga separación del grupo ni ruptura del clima de aula. Se le ofrecerán retos adicionales, responsabilidades de liderazgo dentro de los equipos y la posibilidad de explorar con mayor autonomía los contenidos de la unidad, favoreciendo así su desarrollo sin generar desigualdad ni frustración en el resto del grupo.

El sistema de insignias del Pasaporte Scout Digital, en sí mismo, es una herramienta de atención a la diversidad. Permite que cada alumno/a avance a su propio ritmo, visibilice sus logros y encuentre reconocimiento a su esfuerzo personal, independientemente de su punto de partida. En ningún caso se generarán situaciones en las que el alumnado se sienta inferior o incapaz. Ante cualquier señal de desmotivación, el docente intervendrá de forma individualizada para acompañar, redirigir y reforzar la implicación del alumno o alumna en la actividad.

13.6 Conclusiones

A lo largo de esta Situación de Aprendizaje, el alumnado ha tenido su primer contacto con el mundo scout, descubriendo una forma diferente y motivadora de vivir la actividad física. El objetivo principal no ha sido únicamente trabajar contenidos curriculares dentro del aula, sino despertar en los alumnos el deseo de mantenerse activos más allá del entorno escolar, fomentando un estilo de vida saludable y la práctica deportiva de forma voluntaria y continuada.

Uno de los aspectos más destacados de esta SA ha sido su enfoque inclusivo, garantizando que todos los alumnos, independientemente de sus necesidades o capacidades, hayan podido participar en igualdad de condiciones.

Esto ha permitido que ningún alumno quede al margen de la experiencia, reforzando valores como la cooperación, el respeto y la convivencia.

Por último, el documento scout utilizado como instrumento de seguimiento ha supuesto un elemento especialmente valioso, ya que no solo permite evaluar el progreso de cada alumno a lo largo del curso, sino que funciona también como herramienta de motivación personal, ayudando al alumnado a seguir creciendo y a querer continuar su camino en el mundo scout más allá del aula.


13.7 Bibliografía

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

España (2022). *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.

España. Comunidad de Madrid. (2022). *Decreto 61/2022, de 13 de julio, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria*. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid.

13.8 Recursos elaborados



Pasaporte Scout Digital

Educación Física · 4º de Primaria · 2025-26

Nombre del explorador/a:

Resumen

Insignias

Sesiones

Diario

0

Insignias

0

Sesiones

0


Reflexiones

PROGRESO DEL CAMPAMENTO

0 de 15 situaciones completadas (0%)

ÚLTIMAS INSIGNIAS CONSEGUIDAS

Aún no tienes insignias. ¡Completa sesiones para conseguirlas!



Pasaporte Scout Digital

Educación Física · 4º de Primaria · 2025-26

Nombre del explorador/a:

Las insignias se irán modificando en función de las sesiones.













Resumen

Insignias

Sesiones

Diario

INSIGNIAS DEL EXPLORADOR — HAZ CLIC PARA DESBLOQUEAR

 Normas Scout Conoces las reglas del campamento SA1 · Sesión 1	 Alimentación Dominas la pirámide alimenticia SA1 · Sesión 2	 Higiene Cuidas tu cuerpo y tu salud SA1 · Sesión 3	 Bienestar Escuchas lo que tu cuerpo necesita SA1 · Sesión 4
 Cooperación Trabajas en equipo SA2	 Equilibrio Controlas tu cuerpo en el espacio SA3	 Resistencia Superas tus límites físicos SA4	 Juego Limpio Respetas las reglas y a los demás SA5
 Naturaleza Conoces y respetas el entorno SA6	 Creatividad Inventas tus propios juegos SA7	 Ritmo Mueves tu cuerpo con el ritmo SA8	 Lider Scout Has completado el campamento SA15

Recurso digital interactivo 1: Recurso digital interactivo de elaboración propia, inspirado en ClassDojo y desarrollado con apoyo de inteligencia artificial (Anthropic, 2025).

Pasaporte Scout Digital
Educación Física · 4º de Primaria · 2025-26

Nombre del explorador/a:

Resumen Insignias **Sesiones** Diario

REGISTRO DE SESIONES — MARCA LAS COMPLETADAS

- Sesión 1 — En el bosque nadie sobrevive solo
9 sep 2025
- Sesión 2 — Un scout sano sabe lo que come
11 sep 2025
- Sesión 3 — Higiene del explorador
16 sep 2025
- Sesión 4 — Escucha tu cuerpo
18 sep 2025
- Sesión 5 — La tropa coopera
23 sep 2025
- Sesión 6 — Equilibrio en el bosque
25 sep 2025
- Sesión 7 — El sendero de la resistencia
30 sep 2025

Las sesiones se van añadiendo y los alumnos pueden ver que sesiones van a realizar.

Pasaporte Scout Digital
Educación Física · 4º de Primaria · 2025-26

Nombre del explorador/a:

Resumen Insignias Sesiones **Diario**

DIARIO DEL EXPLORADOR

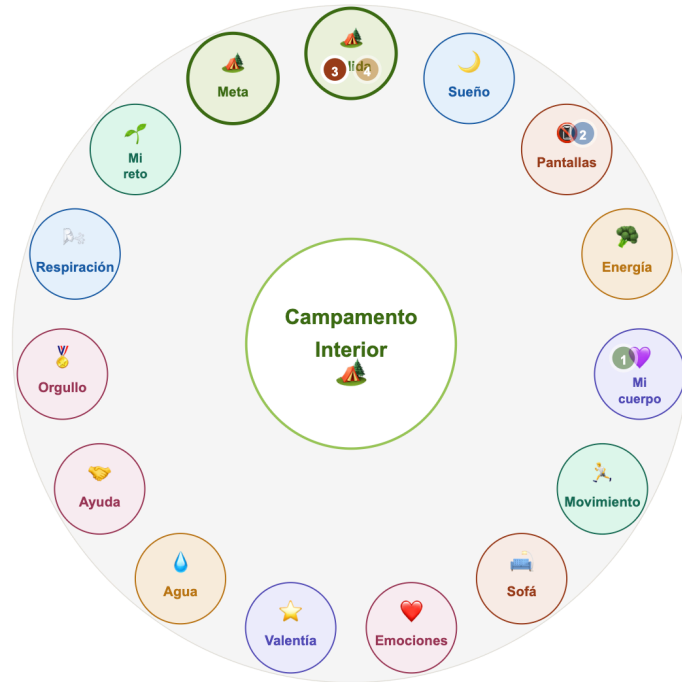
Aún no has escrito ninguna reflexión.

Algunos días tendrán tiempo para hacerlo en clase y otras veces lo podrán hacer en casa.

Recurso digital interactivo 2: Recurso digital interactivo de elaboración propia, inspirado en ClassDojo y desarrollado con apoyo de (Anthropic, 2025).

El mapa del explorador interior

Un parchís de escucha corporal y hábitos saludables · Metodología: Aprendizaje basado en retos



SCOUTS

 Scout 1 Casilla 4	 Scout 2 Casilla 2
 Scout 3 Casilla 0	 Scout 4 Casilla 0

Turno de Scout 3

Tirar dado

CASILLA 2 · PANTALLAS

 Las pantallas me han hecho quedarme despierto más tarde de lo que quería algún día.

¿Cómo te mueves?
 Sí → retrocede 1 respirando hondo · No → avanza 1 corriendo

- TIPOS DE CASILLA
- Inicio / Meta
 - Sueño y descanso
 - Pantallas
 - Alimentación
 - Escucha corporal
 - Movimiento activo
 - Emociones

Esto es un recurso tecnológico, pero los alumnos tendrán un propio parchís en el aula que irán saltando y cambiando de casilla. Pero utilizarán el parchís con el IPAD, para saber a qué casilla y pregunta les toca pasar.

Tiras el dado, y te llevara a la siguiente pregunta que sera diferente y podrás avanzar o no.

Las preguntas van cambiando en función del jugador.

Recurso digital interactivo 3: Recurso de elaboración propia, diseñado con apoyo de (Anthropic, 2025).

INTELIGENCIA EMOCIONAL

Inteligencia emocional a través de las Situaciones de Aprendizaje

Mini Scouts de la Vida Activa · Educación Física · 4.º de Primaria · 2025-26

La inteligencia emocional se trabaja en las 15 situaciones de aprendizaje de *Mini Scouts de la Vida Activa*. Cada actividad trabaja una competencia emocional diferente a través del movimiento.

● Conciencia emocional — Reconocer y nombrar las propias emociones

SA1 · Autoconocimiento

SA9 · Expresión emocional

SA15 · Responsabilidad

● Regulación emocional — Gestionar emociones ante la presión o el reto

SA3 · Superación personal

SA5 · Autoestima

SA6 · Gestión del miedo

SA7 · Control impulsividad

SA8 · Motivación

● Competencia social — Relacionarse, cooperar y resolver conflictos

SA2 · Trabajo en equipo

SA4 · Respeto y empatía

SA10 · Cooperación

SA11 · Resolución conflictos

SA13 · Resolución conflictos

● Autonomía y valores — Tomar decisiones y actuar

SA12 · Deportividad

SA14 · Deportividad

PROGRESIÓN A LO LARGO DEL CURSO

1er trimestre

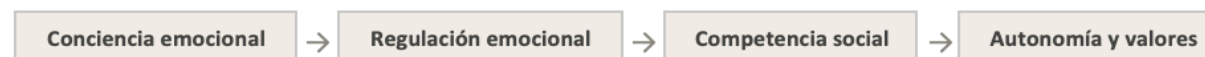
Punto de partida — el alumnado se reconoce a sí mismo, gestiona el miedo y aprende a respetar al otro.

2º trimestre

Consolidación — regula sus emociones bajo presión, mantiene la motivación y coopera con el grupo.

3er trimestre

Transferencia — resuelve conflictos, actúa con deportividad y valora el camino recorrido.



Recurso digital interactivo 5: Diseñado con Word y desarrollado con apoyo de (Anthropic, 2025).