



Trabajo fin de grado

Programación didáctica de educación física

Doble grado en Ciencias de la Actividad Física y del deporte y educación primaria.

Alumno: Ignacio Linares Moratilla

Tutor: María Fernández Poyato

Universidad Pontificia Comillas

Curso 2025-2026

Fecha: 15/04/2026



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

*de educación física para
primaria*

LOE- LOMLOE

Una vuelta por el
espacio

Nacho Linares

ÍNDICE

1. Introducción	5
2. Fundamentación teórico-normativa de la programación	6
3. Contextualización	8
3.1. Ubicación del centro	8
3.2 Características del centro	8
3.3 Perfil del alumnado	9
3.4 Perfil de las familias	9
3.5 Planes y proyectos del centro	10
4. Objetivos	10
4.1 Objetivos de etapa	10
4.2 Objetivos didácticos	12
5. Competencias	13
5.1 Competencias clave	13
5.2 Competencias específicas	17
6. Contenidos	17
6.1. Temporalización	18
6.2. Descripción de la propuesta	19
6.3. Situaciones de aprendizaje	22
6.4 Contenidos transversales	37
7. Metodología	38
7.1 Principios de intervención	38
7.2 Técnicas de enseñanza y agrupamientos	38
7.3 Metodologías activas usadas	40
7.4 Trabajo por proyectos	40
7.5 Actividades fuera del centro	42
7.6 Actividades complementarias y extraescolares	42
7.7 Recursos utilizados	43
7.7.1 Recursos personales	43
7.7.2 Recursos ambientales y materiales	44
7.7.3 Recursos digitales	44
8. Evaluación	45
8.1 Qué se evalúa	45
8.2 Cuando se evalúa	47
8.3 Evaluación en situaciones especiales	48
8.4 Quién lo evalúa	48

8.5 Cómo se evalúa	49
8.5 Criterios de calificación	50
8.6 Evaluación a los docentes	53
9. Atención a las diferencias individuales del alumnado	55
9.1 Medidas generales de atención a la diversidad	56
9.2 medidas específicas de intervención	56
9.3 Medidas de refuerzo y ampliación	57
10. Desarrollo de otros planes	57
10.1 Fomento de la expresión oral y escrita	58
10.2 Desarrollo de la lengua inglesa	58
10.3 Plan de convivencia	58
10.4 Uso de las TIC	59
10.5 Contribución a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)	59
11. Conclusiones	60
12. Bibliografía y webgrafía	61
13. Anexos	64
13.1 Contextualización y justificación de la situación de aprendizaje	64
13.2 Elementos curriculares de la situación de aprendizaje	65
13.2.1 Competencias a desarrollar	65
13.2.2 Objetivos	67
13.2.3 Contenidos/ saberes básicos	69
13.2.4 Criterios de evaluación	70
13.3 Metodología	72
13.3.1 Recursos	73
13.4 Sesiones desarrolladas	75
13.5 Evaluación	82
13.6 Atención a la diversidad	85
13.6.2 Actividades de refuerzo	86
13.6.3 Actividades de ampliación	86
13.6.4 Medidas generales de inclusión	87
13.7 Conclusión	87
13.8 Bibliografía	88
13.9 Recursos elaborados	89

1. Introducción

La Educación Física es una asignatura que va mucho más allá del simple movimiento o la práctica deportiva. A través de ella, el alumnado no solo desarrolla sus capacidades físicas, sino que también aprende a relacionarse, a trabajar en equipo, a superarse y a adoptar hábitos de vida saludables que pueden acompañarle durante toda su vida.

En este Trabajo de Fin de Grado se presenta una programación didáctica dirigida a 6º de Educación Primaria, diseñada con la intención de ofrecer una propuesta motivadora, práctica y adaptada a las características reales del alumnado. La idea principal es que los estudiantes no sean meros receptores, sino protagonistas activos de su propio aprendizaje, participando, experimentando y tomando decisiones en cada una de las actividades.

A lo largo de la programación, se plantean diferentes situaciones de aprendizaje que buscan dar sentido a lo que se trabaja en clase, conectándolo con experiencias cercanas y significativas. De esta manera, se pretende que el alumnado no solo aprenda habilidades motrices, sino que también desarrolle valores como el respeto, la cooperación, el esfuerzo o la responsabilidad.

Además, se ha tenido muy en cuenta la importancia de atender a la diversidad del aula, proponiendo actividades flexibles que permitan la participación de todos los alumnos, independientemente de su nivel o sus necesidades. El objetivo es crear un entorno en el que todos se sientan incluidos, valorados y capaces de progresar.

En definitiva, esta programación nace con la intención de demostrar que la Educación Física puede ser una herramienta clave para el desarrollo integral del alumnado,

combinando aprendizaje, disfrute y crecimiento personal dentro de un contexto educativo actual.

2. Fundamentación teórico-normativa de la programación

Esta programación se basa en la normativa estatal y autonómica en vigor, que corresponden respectivamente a la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, y el Decreto 61/2022, de 13 de julio, del consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria. Para ver las enseñanzas mínimas se usará el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo.

El objetivo principal de la ley vigente consiste en “adaptar el sistema educativo a los retos y desafíos del siglo XXI, de acuerdo con los objetivos fijados por la Unión Europea y la UNESCO para la década 2020-2030” (Real Decreto 157/2022). Mediante esta ley se busca atender a los derechos de la infancia. Tiene como objetivo responder a los derechos de la infancia (según la Convención sobre los Derechos del Niño de Naciones Unidas, UNICEF, 1990), así como promover la inclusión educativa y aplicar los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA).

El currículo de Educación Física para la etapa de Educación Primaria pretende contribuir a que el alumnado sea motrizmente competente, facilitando así su desarrollo integral, puesto que la motricidad constituye un elemento esencial e indisoluble del propio aprendizaje” (Real Decreto 157/2022).

CURRÍCULO EDUCATIVO:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Decreto 61/2022, de 13 de julio, del consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.
- Orden EFP678/2022, de 15 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Primaria.

EVALUACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DEL CENTRO

- Orden 130/2023, de 23 de enero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid.
- Orden 1493/2015, de 22 de mayo, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regula la evaluación y la promoción de los alumnos con necesidad específica de apoyo educativo, que cursen segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria y Enseñanza Básica Obligatoria, así como la flexibilización de la duración de las enseñanzas de los alumnos con altas capacidades intelectuales en la Comunidad de Madrid.

- Decreto 60/2020, de 29 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se modifica el Decreto 32/2019, de 9 de abril, del Consejo de Gobierno, por el que se establece el Marco Regulator de la Convivencia en los Centros Docentes de la Comunidad de Madrid.

3. Contextualización

3.1. Ubicación del centro

La presente programación didáctica se desarrolla en un centro educativo privado situado en el municipio de Pozuelo de Alarcón, en la Comunidad de Madrid. Esta localidad se caracteriza por ser un entorno residencial con un alto nivel socioeconómico y una amplia oferta de recursos culturales, educativos y deportivos.

Además, cuenta con buenas comunicaciones con la capital, lo que facilita el acceso al centro tanto para el alumnado como para el profesorado. El entorno ofrece múltiples oportunidades para complementar el aprendizaje, especialmente en lo relacionado con la actividad física y los hábitos saludables.

3.2 Características del centro

El centro destaca por su apuesta por una formación integral del alumnado, combinando el desarrollo académico con el personal y social. Se trata de una institución con una trayectoria consolidada que promueve una enseñanza de calidad, personalizada y orientada al desarrollo de competencias.

Dispone de instalaciones adecuadas, especialmente en el ámbito deportivo, como zonas exteriores, pistas y espacios destinados a la práctica de actividad física, lo que favorece el desarrollo de la asignatura de Educación Física mediante metodologías activas.

Asimismo, el centro integra el uso de recursos digitales y fomenta un clima educativo basado en el respeto, la convivencia y la participación del alumnado.

3.3 Perfil del alumnado

La programación está dirigida a un grupo de 6º de Educación Primaria compuesto por 22 alumnos y alumnas con edades comprendidas entre los 11 y los 12 años.

Se trata de un grupo, en general, con buen nivel académico, motivado y participativo. El alumnado está acostumbrado a dinámicas de trabajo estructuradas y muestra una actitud positiva hacia el aprendizaje. Además, muchos de ellos practican actividad física o deporte fuera del ámbito escolar, lo que favorece su implicación en la asignatura.

A pesar de esta homogeneidad general, existen diferencias individuales en cuanto a ritmos de aprendizaje, capacidades motrices y necesidades específicas, por lo que es necesario plantear propuestas flexibles e inclusivas que permitan la participación de todos.

3.4 Perfil de las familias

Las familias del alumnado presentan, en su mayoría, un nivel socioeconómico medio-alto, con una alta implicación en la educación de sus hijos. Suelen mostrar interés por el rendimiento académico y el desarrollo personal, valorando aspectos como el esfuerzo, la responsabilidad y la constancia.

Debido a las exigencias laborales, es habitual que el centro desempeñe también un papel importante en la organización del tiempo del alumnado, complementando la educación recibida en el entorno familiar.

3.5 Planes y proyectos del centro

El centro apuesta por metodologías activas y un enfoque competencial del aprendizaje, en el que el alumnado tiene un papel protagonista. Se fomenta el trabajo cooperativo, la autonomía y la participación activa en el proceso educativo.

Además, se desarrollan distintos planes y proyectos orientados a la educación en valores, la convivencia, el uso responsable de las tecnologías y la promoción de hábitos de vida saludables.

El centro también impulsa actividades complementarias y deportivas que enriquecen la formación del alumnado, favoreciendo su desarrollo integral tanto dentro como fuera del aula.

4. Objetivos

4.1 Objetivos de etapa

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- 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 de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

n) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

4.2 Objetivos didácticos

Nº	Objetivos didácticos de la programación	Objetivos de etapa	Competencias clave	Competencias específicas
1	Consolidar el dominio de las habilidades motrices básicas y específicas mediante situaciones motrices variadas y progresivas.	B	STEM, CPSAA	1
2	Planificar y regular el esfuerzo personal en función de la actividad física realizada, desarrollando la capacidad de superación y constancia.	B, K	CPSAA, CE	1, 3
3	Participar en juegos y deportes colectivos aplicando estrategias básicas de ataque y defensa de forma cooperativa.	B, D	CE, CPSAA	2, 3
4	Desarrollar la toma de decisiones en situaciones motrices cambiantes, mostrando iniciativa y pensamiento estratégico.	B, D	CE, STEM	2
5	Expresar y regular emociones a través del movimiento, favoreciendo el autocontrol y la empatía en contextos competitivos y cooperativos.	C, D	CPSAA, CCEC	3, 4
6	Valorar el error como parte del proceso de aprendizaje, adoptando una actitud	D, M	CPSAA	3

	constructiva y resiliente ante las dificultades.			
7	Respetar las diferencias individuales, fomentando la inclusión, la igualdad y la valoración positiva de las capacidades propias y ajenas.	A, C, D, M	CPSAA, CC	1, 3
8	Mejorar las capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad) mediante propuestas adaptadas a la etapa evolutiva del alumnado.	B, K	STEM, CPSAA	1
9	Integrar de manera responsable y crítica el uso de las TIC y recursos digitales como apoyo al aprendizaje y a la práctica físico-deportiva.	I	STEM, CD	1

Tabla 1. Metas de aprendizaje de la programación y su vinculación con los objetivos de la etapa, así como con las competencias clave y las competencias específicas.

5. Competencias

5.1 Competencias clave

Las competencias clave determinan lo que el alumno debe desarrollar una vez que finalice la etapa de Educación Primaria.

a) Competencia en comunicación lingüística (CCL):

CCL1. Comunica información, ideas, emociones y opiniones mediante diferentes formas de expresión (oral, escrita, signada o multimodal), de manera clara y adaptada a contextos habituales de su vida personal, social y educativa. Asimismo, participa en situaciones comunicativas mostrando una actitud respetuosa y colaborativa, favoreciendo tanto el intercambio de información como la construcción de relaciones interpersonales.

CCL3. Busca, elige y compara, con la orientación necesaria, información básica procedente de diversas fuentes, valorando su fiabilidad y utilidad según los objetivos

de la lectura. A partir de ello, elabora y transforma dicha información en conocimiento propio, comunicándolo desde una perspectiva personal, crítica y creativa.

b) Competencia plurilingüe (CP):

La normativa actual no establece una vinculación directa entre esta competencia y las competencias específicas del área. Sin embargo, se abordará de forma implícita en las sesiones de Educación Física mediante la interacción entre el alumnado, la generación de situaciones interculturales y la incorporación de términos procedentes de otras lenguas.

c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM):

STEM2. Emplea el pensamiento científico para comprender y dar explicación a algunos fenómenos de su entorno, reconociendo el valor del conocimiento como base del progreso. Para ello, utiliza instrumentos y recursos adecuados, formula preguntas y lleva a cabo experimentos sencillos con apoyo y orientación.

STEM4. Comprende y comunica los aspectos más significativos de diversos métodos y resultados relacionados con la ciencia, las matemáticas y la tecnología de manera clara y rigurosa. Utiliza correctamente el vocabulario específico y distintos formatos de representación (como esquemas, gráficos o símbolos), haciendo además un uso crítico y responsable de las herramientas digitales para difundir y generar conocimiento.

d) Competencia digital (CD):

Aunque la normativa actual no establece una relación directa entre esta competencia y las competencias específicas del área, en Educación Física se

fomentará el uso adecuado y responsable de las herramientas digitales en diversas situaciones de aprendizaje, con el fin de enriquecer y apoyar el desarrollo de las habilidades y conocimientos del alumnado.

e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):

CPSAA1. Identifica sus propias emociones, pensamientos y conductas, y aplica estrategias para regularlos especialmente en situaciones de conflicto o tensión. Además, se muestra capaz de adaptarse a los cambios y gestionarlos de manera equilibrada para lograr sus metas personales.

CPSAA3. Comprende y respeta las emociones y vivencias de otras personas, implicándose de forma activa en el trabajo en equipo. Asume las tareas individuales que le corresponden y utiliza estrategias de cooperación orientadas al logro de objetivos comunes.

CPSAA4. Valora el esfuerzo y la constancia como elementos fundamentales para mejorar su proceso de aprendizaje, y desarrolla una actitud crítica mediante la reflexión guiada sobre su propio trabajo.

f) Competencia ciudadana (CC):

CC2. Se implica en actividades de la comunidad, participando en la toma de decisiones y en la resolución de conflictos mediante el diálogo y el respeto a los procesos democráticos. Todo ello atendiendo a los valores y principios recogidos en la Constitución española, la Unión Europea, los derechos humanos y de la infancia, así como al reconocimiento de la diversidad, la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

CC3. Analiza y debate sobre cuestiones éticas actuales, valorando la importancia del respeto hacia distintas culturas y creencias, el cuidado del medio ambiente, la superación de prejuicios y estereotipos, y el rechazo de cualquier tipo de discriminación o violencia.

g) Competencia emprendedora (CE):

CE1. Identifica necesidades y desafíos del entorno, generando propuestas creativas mediante el uso de habilidades innovadoras. Además, reflexiona sobre las posibles consecuencias de sus ideas para plantear soluciones útiles y ajustadas a las necesidades detectadas.

CE3. Desarrolla propuestas y soluciones originales, organiza y planifica las tareas necesarias y colabora con otras personas en equipo. Asimismo, valora tanto el proceso como los resultados obtenidos, entendiendo la experiencia como una oportunidad de aprendizaje dentro de una iniciativa emprendedora.

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

CCEC1. Identifica y valora los elementos esenciales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo la diversidad existente entre culturas y la importancia de su respeto y conservación.

CCEC2. Reconoce y muestra interés por las características e intencionalidades de distintas manifestaciones culturales y artísticas relevantes, identificando los materiales, soportes, lenguajes y recursos técnicos que las definen.

5.2 Competencias específicas

Competencia específica	Descriptorios operativos de las competencias clave
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	STEM 2, STEM 4, CPSAA, CPSAA4, CE3.
2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	STEM 2, CPSAA4
3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia.	CCL1, CCL3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC2, CC3.
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.	CC3, CCEC1, CCECE2
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.	STEM 4, CC2, CE1, CE3.

Tabla 2. Vinculación entre las competencias específicas y los descriptorios operativos.

6. Contenidos

El Real Decreto 157/2022 organiza los contenidos en seis bloques, a partir de los cuales se desarrollan los saberes básicos de la programación didáctica. Estos se distribuirán a lo largo de las 15 situaciones de aprendizaje con el fin de alcanzar las competencias y objetivos establecidos.

- A. Vida Activa y Saludable.
- B. Organización y gestión de la actividad física.
- C. Resolución de problemas en situaciones motrices.
- D. Autorregulación e interacción social en situaciones motrices.
- E. Manifestaciones de la cultura motriz.
- F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno.

6.1. Temporalización

La planificación temporal de los contenidos se basa en el calendario escolar establecido por la Consejería de Educación, Ciencia y Universidades de la Comunidad de Madrid para el curso 2025/2026 (Orden 1476/2025, de 4 de mayo).

El periodo lectivo se desarrollará desde el 8 de septiembre de 2025 hasta el 19 de junio de 2026, teniendo en cuenta las festividades, los días no lectivos y las posibles actividades del centro que puedan afectar al desarrollo habitual de las clases.

Según lo dispuesto en el Decreto 61/2022, la materia de Educación Física dispone de una carga de 2,5 horas semanales, organizadas en tres sesiones de 50 minutos que se impartirán los lunes, miércoles y viernes. En relación con los trimestres, el primero (del 8 de septiembre al 19 de diciembre) contará con 42 sesiones, el segundo (del 8 de enero al 26 de marzo) con 33 sesiones, y el tercero (del 7 de abril al 19 de junio) con un total de 30 sesiones.

Nº de sesiones	Situación de aprendizaje	Trimestre
7	SA 1: "Aterrizaje de emergencia"	Primero
7	SA 2: "Exploramos el planeta desconocido"	
8	SA 3: "La búsqueda del módulo de energía"	
8	SA 4: "Superando terrenos hostiles"	
8	SA 5: "Rescate en gravedad reducida"	
10	SA 6: "Misión: recuperar el sistema de propulsión"	
8	SA 7: "Orientación en el espacio desconocido"	Segundo
8	SA 8: "El código alienígena"	
8	SA 9: "Construimos refugios espaciales"	
9	SA 10: "Transporte de piezas en equipo"	
6	SA 11: "Entrenamiento de astronautas"	Tercero
6	SA 12: "Reparación del sistema de comunicación"	
6	SA 13: "Desafío final: ensamblaje de la nave"	
6	SA 14: "Prueba de despegue"	
7	SA 15: "Misión cumplida: regreso a casa"	

Tabla 3. Vinculación de las situaciones de aprendizaje (SA) con el número de sesiones necesarias para su desarrollo.

6.2. Descripción de la propuesta

La presente programación didáctica se organiza en torno a una propuesta global basada en una narrativa motivadora que sitúa al alumnado en el centro del proceso de aprendizaje. En este caso, se plantea una historia en la que los alumnos asumen el papel de astronautas que, tras un aterrizaje forzoso en un planeta desconocido, deben superar diferentes misiones para reconstruir su nave y poder regresar a la Tierra.

A través de esta temática, se pretende dar coherencia y sentido a las distintas situaciones de aprendizaje, favoreciendo la implicación del alumnado y aumentando

su motivación. Cada una de las actividades se presenta como un reto que deben superar, lo que permite trabajar los contenidos del área de Educación Física de una manera más significativa y contextualizada.

La programación se estructura en un conjunto de situaciones de aprendizaje secuenciadas a lo largo del curso, en las que se abordan de forma progresiva diferentes habilidades motrices, capacidades físicas y aspectos relacionados con la práctica deportiva. Estas situaciones están diseñadas para que el alumnado no solo mejore a nivel físico, sino que también desarrolle competencias clave como el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la autonomía y la gestión emocional.

Además, cada situación de aprendizaje se vincula a diferentes deportes y actividades con balón, lo que permite trabajar habilidades técnicas y tácticas de forma adaptada a la edad del alumnado. De esta manera, se favorece la adquisición de destrezas motrices básicas y específicas, al mismo tiempo que se fomenta el interés por la práctica deportiva y los hábitos de vida saludables.

Desde el punto de vista metodológico, la propuesta se apoya en enfoques activos como el aprendizaje basado en retos, el aprendizaje cooperativo y la gamificación. Esto implica que el alumnado participa de forma activa en su proceso de aprendizaje, enfrentándose a situaciones en las que debe tomar decisiones, colaborar con sus compañeros y reflexionar sobre su propio progreso.

Por otro lado, se ha tenido en cuenta la importancia de atender a la diversidad del alumnado, planteando actividades flexibles que permitan diferentes niveles de ejecución y participación. El objetivo es garantizar que todos los alumnos puedan progresar, independientemente de su punto de partida.

Finalmente, la programación culmina con una situación de aprendizaje final en la que el alumnado debe poner en práctica todos los aprendizajes adquiridos a lo largo del curso. Esta actividad global permite integrar los contenidos trabajados y dar sentido al conjunto de la propuesta, reforzando la idea de aprendizaje significativo.

En definitiva, esta propuesta didáctica busca ofrecer una experiencia educativa completa, en la que el aprendizaje, la motivación y el desarrollo personal del alumnado van de la mano.

6.3. Situaciones de aprendizaje

Situación de aprendizaje 1: “Aterrizaje de emergencia”			
Situación de aprendizaje	Tras un fallo en el sistema de navegación, la nave se ve obligada a realizar un aterrizaje forzoso en un planeta desconocido. Los tripulantes deberán coordinarse para salir de la nave, recuperar el control corporal y comenzar a moverse con seguridad en el nuevo entorno. Objetivos: Adaptación al entorno, control corporal, coordinación básica y desplazamientos con balón. (Juegos predeportivos con balón)		
Objetivos SA1	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptarse a un entorno desconocido y movilizarse con seguridad • Desarrollar coordinación general y control corporal básico. • Fomentar la cooperación y la comunicación dentro del equipo. 		
Nº de sesiones	7	Trimestre	1º
Competencias específicas	1,2,3	Competencias clave	STEM, CPSAA, CC
Objetivos programación	1,2,6,7	Objetivos de etapa	B,C,K,M
Contenidos	<p>B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normas básicas de seguridad en la práctica de actividad física. • Prevención de riesgos y accidentes durante el juego. <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades motrices básicas con balón (conducción, pase, control). • Coordinación óculo-manual y óculo-pédica en situaciones simples. <p>D. Autorregulación e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo y cooperación. • Respeto de normas y compañeros. 		
Contenidos transversales	1,3,4,5,7,8,9 y 10		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
1.1	STEM2	Registro anecdótico	25%
2.1	STEM2 y CPSAA4	Rúbrica	25%
2.3	CPSAA4	Autoevaluación	30%
3.2	CPSAA1 y CC3	Coevaluación	20%

Situación de aprendizaje 2: “Exploramos el planeta desconocido”			
Situación de aprendizaje	El equipo inicia la exploración del planeta, donde se encuentran con criaturas que les obligan a reaccionar rápidamente, esquivar peligros y tomar decisiones en movimiento. Objetivos: Velocidad de reacción, desplazamientos, lanzamientos y recepciones en situaciones de oposición (balón prisionero).		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la velocidad de reacción y la toma de decisiones en movimiento. • Trabajar la coordinación óculo-manual mediante lanzamientos y recepciones. • Promover la cooperación y estrategias básicas en equipo. 		
Nº de sesiones	7	Trimestre	1º
Competencias específicas	2,3	Competencias clave	CCL,CPSAA,CC
Objetivos programación	1,3,4,7	Objetivos de etapa	B,C,K,M
Contenidos	<p>A. Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beneficios de la actividad física para la salud. <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lanzamientos y recepciones en movimiento. • Toma de decisiones en situaciones de cooperación-oposición. • Adaptación del movimiento a diferentes situaciones de juego. <p>D. Autorregulación e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de trabajo en equipo. • Respeto a normas, compañeros y adversarios. • Gestión de emociones en situaciones de juego. 		
Contenidos transversales	1,3,5,7		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
2.1	CPSAA4	Diario de aprendizaje	35%
2.2	CPSAA4	Rúbrica	25%
3.2	CPSAA1 y CC3	Observación sistemática	20%
3.4	CCL3 y CC2	Coevaluación	20%

Situación de aprendizaje 3: “La búsqueda del módulo de energía”			
Situación de aprendizaje	Se detecta la primera pieza clave de la nave: el módulo de energía. Para recuperarlo, los astronautas deberán encestar con precisión y colaborar en equipo para superar los desafíos del terreno. Objetivos: Lanzamientos, precisión, cooperación y estrategia (baloncesto).		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades técnicas básicas del baloncesto (bote, pase y lanzamiento). • Mejorar la toma de decisiones en situaciones de ataque y defensa. • Fomentar la cooperación y la organización en el juego colectivo. • Promover actitudes de respeto, esfuerzo y superación personal. 		
Nº de sesiones	8	Trimestre	1º
Competencias específicas	1,2 y 3	Competencias clave	STEM, CPSAA, CE
Objetivos programación	1,3,4 y 8	Objetivos de etapa	B,K,M
Contenidos	<p>B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso del espacio. • Normas básicas. <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pase, bote y lanzamiento. • Toma de decisiones. <p>D. Autorregulación e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cooperación. 		
Contenidos transversales	1, 3, 5 y 7		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
1,1	CPSAA1	Registro anecdótico	15%
1.2	CPSAA3 Y CE3	Rúbrica	35%
2.1	STEM2 Y CPSAA3	Portfolio motriz	25%
2.3	CPSAA4	Autoevaluación	25%

Situación de aprendizaje 4: “Superando terrenos hostiles”			
Situación de aprendizaje	El planeta presenta zonas inestables y peligrosas que requieren avanzar en equipo, protegiendo el material y adaptándose a los obstáculos del entorno. Objetivos: Desplazamientos, evasión, cooperación y toma de decisiones (rugby tag).		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades de desplazamiento y manejo del balón en situaciones de oposición. • Mejorar la toma de decisiones en situaciones de juego colectivo. • Fomentar la cooperación, la estrategia y la comunicación en equipo. • Promover actitudes de respeto, esfuerzo y superación personal. 		
Nº de sesiones	8	Trimestre	1º
Competencias específicas		Competencias clave	
Objetivos programación	2,3,4 y 8	Objetivos de etapa	B,C,K,M
Contenidos	B. Organización y gestión de la actividad física <ul style="list-style-type: none"> • Normas del juego. C. Resolución de problemas en situaciones motrices <ul style="list-style-type: none"> • Desplazamientos con oposición. • Toma de decisiones. D. Autorregulación e interacción social en situaciones motrices <ul style="list-style-type: none"> • Comunicación y trabajo en equipo. 		
Contenidos transversales	1,3,5 y 7		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
3.1	CPSAA1	Observación sistemática	20%
3.2	CCL1	Registro anecdótico	15%
3.3	CCL3	Diario de aprendizaje	15%
3.4	CC2	Coevaluación	20%
4.1	CCEC1	Rúbrica	15%
4.2	CC3	Autoevaluación	15%

Situación de aprendizaje 5: “Rescate en gravedad reducida”			
Situación de aprendizaje	En una zona del planeta con menor gravedad, los movimientos cambian y requieren mayor control y precisión para mantener el objeto en el aire. Objetivos: Golpeos, coordinación óculo-manual y control del móvil (voleibol).		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades de golpeo y control del balón sin retención. • Mejorar la coordinación y la precisión en situaciones de juego. • Fomentar la cooperación y la comunicación en equipo. • Promover actitudes de respeto, esfuerzo y juego limpio. 		
Nº de sesiones	8	Trimestre	1º
Competencias específicas	1,2 y 3	Competencias clave	STEM, CPSAA
Objetivos programación	1,3 y 8	Objetivos de etapa	B,K,M
Contenidos	<p>A. Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relación entre actividad física y mejora de la coordinación y condición física. <p>B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normas básicas del voleibol adaptado. • Uso del espacio y organización del juego. <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Golpeos (toque de dedos y antebrazos). • Control del balón sin retención. • Toma de decisiones en situaciones de cooperación. <p>D. Autorregulación e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo y comunicación. • Respeto a normas, compañeros y adversarios. • Aceptación del error y superación personal. 		
Contenidos transversales	1,3,5 y 7		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
2.3	CPSAA4	Rúbrica	40%
3.1	CPSAA1	Registro anecdótico	15%
3.4	CPSAA3 Y CC3	Coevaluación	15%
4.4	CCEC2	Portfolio motriz	30%

Situación de aprendizaje 6: “Misión: recuperar el sistema de propulsión”			
Situación de aprendizaje	El sistema de propulsión está disperso por el planeta. Los astronautas deberán desplazarse, controlar el balón y avanzar en equipo para recuperarlo. Objetivos: Conducción, pase, ocupación del espacio y trabajo en equipo (fútbol).		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades técnicas básicas del fútbol (conducción, pase y tiro). • Mejorar la toma de decisiones en situaciones de ataque y defensa. • Fomentar la cooperación, la organización y la estrategia en el juego colectivo. • Promover actitudes de respeto, esfuerzo y superación personal. 		
Nº de sesiones	10	Trimestre	1
Competencias específicas	1, 2 y 3	Competencias clave	STEM, CPSAA, CE
Objetivos programación	1,3,4 y 8	Objetivos de etapa	B,K y M
Contenidos	<p>A. Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relación entre actividad física y mejora de la condición física. • Control del esfuerzo en situaciones de juego continuado. <p>B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normas básicas del fútbol adaptado. • Uso del espacio y organización del juego colectivo. <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conducción, pase y tiro en situaciones reales de juego. • Toma de decisiones en situaciones de ataque y defensa. • Ocupación del espacio y apoyo al compañero. <p>D. Autorregulación e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cooperación y comunicación en equipo. • Respeto a normas, compañeros y adversarios. • Gestión emocional en situaciones de juego (éxito/error). 		
Contenidos transversales	1,3,5 y 7		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
1.1	CPSAA1	Diario de aprendizaje	10%
1.4	CPSAA1	Observación sistemática	20%
2.1	STEM2 y CPSAA3	Rúbrica	20%
2.2	CPSAA4	Autoevaluación	10%
3.2	CCL1	Registro anecdótico	20%
3.4	CCL3 y CC2	Coevaluación	20%

Situación de aprendizaje 7: “Orientación en el espacio desconocido”			
Situación de aprendizaje	Para continuar la misión, el equipo necesita orientarse correctamente y enviar el balón hacia zonas concretas del terreno para avanzar en la exploración. Objetivos: Pases, recepciones, desmarques y ocupación del espacio (balonmano).		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades técnicas del balonmano (pase, recepción y lanzamiento). • Mejorar la orientación y ocupación del espacio en situaciones de juego. • Fomentar la toma de decisiones en situaciones de cooperación-oposición. • Promover el trabajo en equipo, la comunicación y el respeto. 		
Nº de sesiones	8	Trimestre	2
Competencias específicas	1,2 y 3	Competencias clave	STEM,CPSAA, CE
Objetivos programación	1,3,4,y 6	Objetivos de etapa	B, C y K
Contenidos	<p>A. Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control del esfuerzo en situaciones de juego continuado. • Relación entre actividad física y salud. <p>B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normas básicas del balonmano adaptado. • Uso del espacio en el juego colectivo. <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pase, recepción y lanzamiento en situaciones de juego. • Toma de decisiones en situaciones de ataque y defensa. • Orientación y ocupación del espacio. <p>D. Autorregulación e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo y comunicación. • Respeto a normas, compañeros y adversarios. • Gestión emocional en situaciones de juego. 		
Contenidos transversales	1,3,5 y 7		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
1.2	CPSAA3 y CE3	Rúbrica	30%
2.1	CPSAA3	Portfolio motriz	25%
2.3	STEM2	Observación sistemática	25%
3.1	CPSAA1	Registro anecdótico	20%

Situación de aprendizaje 8: “El código alienígena”			
Situación de aprendizaje	Los astronautas descubren un sistema de señales que deben interpretar mediante acciones precisas de golpeo y coordinación para desbloquear información clave. Objetivos: Golpeos, coordinación óculo-manual y toma de decisiones (béisbol/softball adaptado).		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades de lanzamiento, golpeo y recepción. • Mejorar la coordinación óculo-manual en situaciones de juego. • Fomentar la toma de decisiones en situaciones variables. • Promover el trabajo en equipo, la estrategia y la comunicación. 		
Nº de sesiones	8	Trimestre	2º
Competencias específicas	1, 2 y 3	Competencias clave	STEM, CPSAA Y CE
Objetivos programación	1, 3, 4 y 6	Objetivos de etapa	B, C y K
Contenidos	B. Organización y gestión de la actividad física <ul style="list-style-type: none"> • Normas del juego. • Roles. C. Resolución de problemas en situaciones motrices <ul style="list-style-type: none"> • Lanzamientos, golpes y recepciones. • Toma de decisiones. D. Autorregulación e interacción social en situaciones motrices <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo. 		
Contenidos transversales	1,3,5 y 7		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
3.1	CPSAA1	Observación sistemática	25%
3.2	CPSAA3	Coevaluación	25%
5.1	STEM4, CC2	Rúbrica	25%
5.2	CC2	Diario de aprendizaje	25%

Situación de aprendizaje 9: “Construimos refugios espaciales”			
Situación de aprendizaje	Para protegerse, deberán construir refugios colaborando y manteniendo el balón en juego mediante acciones colectivas. Objetivos: Cooperación, participación activa, golpes colectivos (colpbol).		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades de golpeo y control del balón en situaciones de juego. • Fomentar la participación activa de todo el alumnado. • Mejorar la cooperación, la comunicación y la organización en equipo. • Promover valores de respeto, inclusión y juego limpio. 		
Nº de sesiones	8	Trimestre	2º
Competencias específicas	1,2 y 3	Competencias clave	STEM, CPSAA y CE
Objetivos programación	1,3,7 y 8	Objetivos de etapa	B,D y K
Contenidos	<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Golpeo del balón en situaciones de juego. • Toma de decisiones en situaciones de cooperación-oposición. • Ocupación del espacio y apoyo al compañero. <p>D. Autorregulación e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo y comunicación. • Inclusión y participación de todos los compañeros. • Respeto a normas, compañeros y adversarios. 		
Contenidos transversales	1,3,5 y 7		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
2.1	STEM2	Rúbrica	30%
2.2	CPSAA4	Autoevaluación	30%
3.2	CPSAA3	Coevaluación	20%
3.4	CC2	Observación sistemática	20%

Situación de aprendizaje 10: “Transporte de piezas en equipo”			
Situación de aprendizaje	Las piezas de la nave deben ser transportadas sin que caigan, lo que exige máxima coordinación grupal y comunicación constante. Objetivos: Cooperación, coordinación grupal y control del balón (kin-ball).		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades de golpeo y control del balón en situaciones cooperativas. • Fomentar la participación activa de todo el alumnado. • Mejorar la toma de decisiones colectiva y la comunicación en equipo. • Promover valores de responsabilidad, respeto e inclusión. 		
Nº de sesiones	9	Trimestre	2º
Competencias específicas	1,2 y 3	Competencias clave	STEM, CPSAA, CE
Objetivos programación	1,3,7 Y 8	Objetivos de etapa	B,D y K
Contenidos	<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Golpeo del balón en situaciones de juego. • Toma de decisiones en situaciones de cooperación. <p>D. Autorregulación e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo y comunicación constante. • Participación activa de todos los miembros del grupo. • Respeto a normas y compañeros. • Responsabilidad compartida en el juego. 		
Contenidos transversales	1,3,5 y 7		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
1.1	CPSAA1	Registro anecdótico	20%
2.3	CPSAA4	Rúbrica	35%
3.1	CPSAA1	Observación sistemática	20%
4.1	CCEC1	Portfolio motriz	25%

Situación de aprendizaje 11: “Entrenamiento de astronautas”			
Situación de aprendizaje	Antes de la fase final, los astronautas entrenan habilidades más técnicas para mejorar su precisión y control en situaciones dinámicas. Objetivos: Manejo de implemento, precisión, coordinación y desplazamientos (floorball).		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Perfeccionar habilidades técnicas (conducción, pase y tiro). • Mejorar la toma de decisiones en situaciones de juego colectivo. • Fomentar la cooperación, la comunicación y la organización en equipo. • Consolidar hábitos de respeto, esfuerzo y juego limpio. 		
Nº de sesiones	11	Trimestre	3º
Competencias específicas	1,2 y 3	Competencias clave	STEM, CPSAA, CE
Objetivos programación	1,3,4 y 8	Objetivos de etapa	B, K y M
Contenidos	C. Resolución de problemas en situaciones motrices <ul style="list-style-type: none"> • Conducción, pase y tiro en situaciones reales de juego. • Toma de decisiones en situaciones de ataque y defensa. D. Autorregulación e interacción social en situaciones motrices <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo y comunicación. • Respeto a normas, compañeros y adversarios. • Control emocional en situaciones de juego. 		
Contenidos transversales	1,3,5 y 7		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
2.1	STEM2	Rúbrica	30%
2.2	CPSAA4	Autoevaluación	25%
3.2	CPSAA3	Coevaluación	25%
3.4	CC2	Diario de aprendizaje	20%

Situación de aprendizaje 12: “Reparación del sistema de comunicación”			
Situación de aprendizaje	Para contactar con la Tierra, deberán enviar señales precisas a larga distancia utilizando trayectorias controladas. Objetivos: Golpeos, precisión, control de trayectorias (tenis/pádel adaptado).		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades de golpeo y control del balón en situaciones de duelo. • Mejorar la precisión y la coordinación en los movimientos. • Fomentar la toma de decisiones y la anticipación. • Promover actitudes de respeto, esfuerzo y concentración. 		
Nº de sesiones	6	Trimestre	3º
Competencias específicas	1,2 y 3	Competencias clave	STEM, CPSAA
Objetivos programación	1,4 y 8	Objetivos de etapa	K y M
Contenidos	<p>A. Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control del esfuerzo y coordinación en la práctica motriz. <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Golpeo del balón y control de trayectorias. • Toma de decisiones en situaciones de duelo. <p>D. Autorregulación e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control emocional en situaciones de juego. • Respeto al adversario y a las normas. 		
Contenidos transversales	1,3 y 5		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
1.2	CPSAA3	Rúbrica	35%
2.3	STEM2	Portfolio motriz	25%
3.1	CPSAA1	Observación sistemática	20%
5.1	CC2	Registro anecdótico	20%

Situación de aprendizaje 13: “Desafío final: ensamblaje de la nave”			
Situación de aprendizaje	Todas las piezas recuperadas deben ensamblarse correctamente mediante acciones coordinadas y respetando el trabajo en equipo. Objetivos: Cooperación, estrategia y ocupación del espacio (korfball).		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades de pase y lanzamiento en situaciones de juego. • Fomentar la participación equitativa de todos los miembros del equipo. • Mejorar la toma de decisiones en situaciones de juego colectivo. • Promover valores de igualdad, respeto y cooperación. 		
Nº de sesiones	6	Trimestre	3º
Competencias específicas	1,2 y 3	Competencias clave	STEM, CPSAA y CE
Objetivos programación	1, 3, 7 y 8	Objetivos de etapa	B,D y M
Contenidos	<p>B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normas básicas del korfball. • Organización del juego y reparto equitativo de roles. <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pase y lanzamiento en situaciones de juego. • Toma de decisiones en situaciones de ataque y defensa. <p>D. Autorregulación e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo y comunicación. • Participación equitativa de todos los miembros. • Respeto, igualdad e inclusión en el juego. 		
Contenidos transversales	1,3,5 y 7		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
2.1	CPSAA3	Rúbrica	30%
2.2	CPSAA4	Autoevaluación	20%
3.2	CPSAA3	Coevaluación	30%
3.4	CC2	Observación sistemática	20%

Situación de aprendizaje 14: “Prueba de despegue”			
Situación de aprendizaje	Antes de despegar, se realiza una simulación donde deberán reaccionar rápidamente ante imprevistos y tomar decisiones bajo presión. Objetivos: Velocidad de reacción, lanzamientos y toma de decisiones (Datchball).		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la velocidad de reacción y la toma de decisiones en situaciones de juego. • Desarrollar habilidades de lanzamiento y esquivas. • Fomentar la adaptación a situaciones de oposición. • Promover el control emocional y el respeto en el juego. 		
Nº de sesiones	6	Trimestre	3º
Competencias específicas	1,2 y 3	Competencias clave	STEM, CPSAA y CE
Objetivos programación	1,4,6 y 7	Objetivos de etapa	C,K y M
Contenidos	C. Resolución de problemas en situaciones motrices <ul style="list-style-type: none"> • Lanzamientos y esquivas en situaciones de oposición. • Toma de decisiones en situaciones de juego dinámicas. D. Autorregulación e interacción social en situaciones motrices <ul style="list-style-type: none"> • Control emocional en situaciones de juego intenso. • Respeto a normas, compañeros y adversarios. 		
Contenidos transversales	1,3 y 5		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
1.1	CPSAA1	Registro anecdótico	20%
2.3	CPSAA4	Rúbrica	30%
3.1	CPSAA1	Observación sistemática	30%
4.2	CC3	Autoevaluación	20%

Situación de aprendizaje 15: “Misión cumplida: regreso a casa”			
Situación de aprendizaje	<p>La nave está lista. Se realiza una última misión donde se ponen en práctica todas las habilidades adquiridas durante la aventura para lograr el regreso a la Tierra.</p> <p>Objetivos: Integración de habilidades motrices, condición física (FC, ppm), cooperación y transferencia global de aprendizajes (multideporte con balón).</p>		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar de forma integrada las habilidades motrices adquiridas durante el curso. • Mejorar la toma de decisiones en situaciones reales de juego. • Fomentar la autonomía y la responsabilidad en la organización de actividades. • Desarrollar el trabajo en equipo, la cooperación y la comunicación. • Promover valores de respeto, inclusión y juego limpio. 		
Nº de sesiones	7	Trimestre	3º
Competencias específicas	1,2,3 y 4	Competencias clave	STEM, CPSAA, CE y CCEC
Objetivos programación	1,2,3,4,7,8 y 9	Objetivos de etapa	B,C,D,K y M
Contenidos	<p>A. Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control del esfuerzo y relación entre actividad física y salud. <p>B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización de juegos y actividades. • Asunción de roles dentro del grupo. <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de habilidades motrices en diferentes contextos de juego. • Toma de decisiones en situaciones reales. <p>D. Autorregulación e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo, cooperación y comunicación. • Respeto, inclusión y juego limpio. • Autonomía y responsabilidad en el aprendizaje. 		
Contenidos transversales	1,3,5 y 7		
Criterios de evaluación	Descriptor operativo	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
1.1	CPSAA2	Rúbrica	20%
2.1	STEM2 y CPSAA3	Portfolio motriz	20%
3.2	CPSAA3	Coevaluación	15%
3.4	CC3	Diario de aprendizaje	20%
5.1	STEM4 y CC2	Observación sistemática	25%

6.4 Contenidos transversales

Los contenidos transversales hacen referencia a aquellos aprendizajes de carácter global que, sin pertenecer de forma exclusiva a un área concreta, deben trabajarse de manera integrada en todas las materias del currículo. Su finalidad es contribuir al desarrollo integral del alumnado, favoreciendo no solo la adquisición de conocimientos, sino también de valores, actitudes y competencias necesarias para la vida en sociedad.

Estos contenidos están recogidos en la normativa vigente artículo 11 del Decreto 61/2022 y responden a la necesidad de abordar aspectos fundamentales como la educación en valores, la igualdad, la convivencia, la salud o el respeto al entorno, entre otros. En este sentido, no se desarrollan como elementos aislados, sino que se incorporan de forma transversal a lo largo de las diferentes situaciones de aprendizaje, adaptándose a las características de cada una de ellas.

En el área de Educación Física, los contenidos transversales adquieren una especial relevancia, ya que la práctica motriz facilita el trabajo directo sobre aspectos como la cooperación, el respeto a las normas, la gestión emocional, la inclusión o el juego limpio. De este modo, se favorece un aprendizaje significativo en contextos reales de interacción, donde el alumnado pone en práctica conductas y valores que trascienden el ámbito escolar.

7. Metodología

7.1 Principios de intervención

La intervención docente se fundamenta en los principios pedagógicos establecidos en la normativa vigente, especialmente en el Real Decreto 157/2022, orientados al desarrollo de las competencias clave a través de un aprendizaje significativo y contextualizado.

Se promueve un enfoque activo en el que el alumnado participa de manera directa en su proceso de aprendizaje mediante situaciones motrices que implican la toma de decisiones y la resolución de problemas, en línea con planteamientos constructivistas del aprendizaje (Bruner, 1961). Estas propuestas facilitan la aplicación de los aprendizajes a contextos cercanos.

Asimismo, se garantiza una enseñanza inclusiva, adaptando las actividades a las características y necesidades del grupo, con el objetivo de favorecer la participación de todo el alumnado. A su vez, se fomenta el desarrollo integral, abordando no solo aspectos físicos, sino también sociales, emocionales y actitudinales.

Por último, se busca crear un entorno de aprendizaje positivo que favorezca tanto la autonomía como la cooperación, promoviendo la implicación activa del alumnado en las tareas propuestas.

7.2 Técnicas de enseñanza y agrupamientos

Las técnicas de enseñanza empleadas en esta programación se basan en un enfoque activo y centrado en el alumnado, en el que se prioriza el aprendizaje significativo a través de la práctica motriz. Para ello, se utilizan estrategias como el descubrimiento guiado, la resolución de problemas y la asignación de tareas, que favorecen la implicación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje, en línea con los

planteamientos de Mosston y Ashworth (2008) sobre los estilos de enseñanza en Educación Física.

El docente adopta un papel de guía, proponiendo situaciones adaptadas al nivel del grupo que fomentan la autonomía, la toma de decisiones y el pensamiento crítico. Asimismo, las actividades se ajustan a las características del alumnado, garantizando una enseñanza inclusiva y respetuosa con los diferentes ritmos de aprendizaje.

En relación con la organización del aula, se emplean agrupamientos flexibles en función de los objetivos de cada tarea. Se combinan propuestas individuales, orientadas a la mejora personal, con actividades en parejas y pequeños grupos que favorecen la cooperación, la comunicación y la participación activa. El trabajo en gran grupo se utiliza principalmente para la explicación de tareas y la reflexión conjunta.

De este modo, se configura un entorno de aprendizaje dinámico que favorece tanto el desarrollo individual como el social del alumnado.

Los estilos de enseñanza que se han utilizado han sido:

Estilo de enseñanza	Finalidad	Situaciones de aprendizaje (SA)
Mando directo	Organización y corrección técnica	SA3, SA5, SA6, SA11
Asignación de tareas	Desarrollo de la autonomía en tareas guiadas	SA1–SA13
Enseñanza recíproca	Feedback entre iguales	SA11, SA13
Trabajo en pequeños grupos	Participación activa y cooperación	SA5, SA9, SA10
Descubrimiento guiado	Búsqueda de soluciones mediante preguntas	SA1, SA3, SA7, SA8, SA12
Resolución de problemas	Toma de decisiones y pensamiento autónomo	SA2, SA3, SA7–SA11, SA14
Estilos socializadores	Desarrollo de relaciones sociales	Todas las SA
Estilos creativos	Fomento de la creatividad	SA2, SA5, SA9, SA13, SA15

Tabla 4. Síntesis de los estilos de enseñanza aplicados en la programación.

7.3 Metodologías activas usadas

Metodología	Descripción y finalidad	Aplicación en la programación
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	Organiza el aprendizaje en torno a un proyecto global significativo, favoreciendo la autonomía y la implicación del alumnado.	Se desarrolla a través de la narrativa de la misión espacial, culminando en la SA15 como producto final.
Aprendizaje basado en retos (ABR)	Plantea desafíos progresivos que el alumnado debe resolver, fomentando la motivación y la superación personal.	Presente en todas las SA mediante misiones que implican la superación de retos motrices.
Aprendizaje cooperativo	Trabajo en pequeños grupos para alcanzar objetivos comunes, desarrollando habilidades sociales y responsabilidad compartida.	Se aplica en deportes colectivos (balonmano, colpbol, kin-ball, etc.).
Modelo de Educación Deportiva	Simula contextos reales de práctica deportiva mediante roles, equipos y organización estructurada.	Especialmente presente en la SA15, donde el alumnado asume roles y organiza la actividad.
Gamificación	Introduce elementos del juego (narrativa, misiones, objetivos) para aumentar la motivación.	Base de toda la programación a través de la historia de los astronautas.

Tabla 5. Metodologías activas y su aplicación en las SA

7.4 Trabajo por proyectos

El trabajo por proyectos constituye uno de los ejes metodológicos de la presente programación, en coherencia con lo establecido en la normativa vigente, que promueve la realización de propuestas significativas y contextualizadas para el alumnado, tal y como recoge el Real Decreto 157/2022.

En esta programación, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) se desarrolla a través de una narrativa global en la que el alumnado asume el papel de astronautas que deben superar distintas misiones para reconstruir su nave y regresar a la Tierra. Este enfoque permite dar sentido a las situaciones de aprendizaje, favoreciendo la conexión entre los contenidos y su aplicación práctica, en línea con lo señalado por Thomas Markham (2011), quien destaca el valor del aprendizaje basado en proyectos para fomentar la implicación y la aplicación del conocimiento en contextos reales.

A lo largo del curso, el alumnado participa en diferentes proyectos vinculados a las situaciones de aprendizaje, en los que debe resolver retos motrices, tomar decisiones y trabajar de forma cooperativa. Este planteamiento fomenta la autonomía, la implicación activa y la capacidad de transferir los aprendizajes a contextos reales.

Asimismo, se garantiza que al menos un 5% del tiempo lectivo se destine al desarrollo de este tipo de propuestas, especialmente en la situación de aprendizaje final, donde el alumnado integra los conocimientos adquiridos y asume un papel protagonista en la resolución del proyecto global.

De este modo, el trabajo por proyectos contribuye al desarrollo integral del alumnado, favoreciendo tanto el aprendizaje competencial como la motivación y el compromiso con las tareas propuestas.

Proyecto	SA relacionadas	Finalidad principal
Adaptación al planeta	SA1–SA2	Adaptación al entorno y habilidades básicas
Recuperación de la nave	SA3–SA6	Desarrollo de habilidades técnicas y cooperación
Supervivencia en el planeta	SA7, SA9, SA10	Trabajo en equipo y toma de decisiones
Sistemas de precisión	SA8, SA12	Coordinación y control motor
Preparación para el despegue	SA11, SA14	Mejora del rendimiento y reacción
Misión final: regreso a la Tierra	SA15	Integración global de aprendizajes

Tabla 6. Finalidades de los proyectos.

7.5 Actividades fuera del centro

Las actividades fuera del centro constituyen un recurso complementario que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo al alumnado aplicar los contenidos trabajados en contextos reales y favoreciendo un aprendizaje más significativo.

Estas propuestas se desarrollan en el entorno cercano del centro y se plantean como una extensión de las situaciones de aprendizaje, manteniendo coherencia con los objetivos, contenidos y competencias de la programación. A través de ellas, se fomenta la autonomía, el trabajo en equipo y la interacción con el entorno, contribuyendo al desarrollo integral del alumnado.

Las actividades tienen una duración aproximada de una sesión y se realizan dentro del horario lectivo, garantizando su viabilidad y adecuada organización.

A continuación, se presentan algunas de las actividades fuera del centro propuestas:

Situación de aprendizaje	Actividad	Finalidad
SA1	Juegos de adaptación en espacios abiertos	Adaptación al entorno y cohesión grupal
SA7	Actividades de orientación en el entorno cercano	Desarrollo de la orientación y autonomía
SA9	Juegos cooperativos al aire libre	Trabajo en equipo y cooperación
SA11	Circuitos motrices en instalaciones exteriores	Mejora de la condición física

Tabla 7. Actividades fuera del centro.

7.6 Actividades complementarias y extraescolares

Las actividades complementarias y extraescolares contribuyen a reforzar y ampliar los aprendizajes desarrollados en el área de Educación Física, ofreciendo al

alumnado la posibilidad de participar en experiencias prácticas en contextos diferentes al aula.

En esta programación, se contemplan propuestas como jornadas deportivas, competiciones internas o actividades vinculadas a la práctica físico-deportiva, que favorecen la motivación, la convivencia y la adopción de hábitos de vida activa, en coherencia con los objetivos planteados.

Actividad	Finalidad
Jornada deportiva	Fomentar la participación y cooperación
Competiciones internas	Aplicación de habilidades motrices
Actividades deportivas	Promoción de hábitos saludables

Tabla 8. Actividades complementarias y extraescolares.

7.7 Recursos utilizados

Los recursos empleados en la presente programación se seleccionan en función de los objetivos, contenidos y características del alumnado, con el fin de facilitar un aprendizaje significativo, activo y adaptado a las distintas situaciones de aprendizaje.

7.7.1 Recursos personales

Los recursos personales hacen referencia a los agentes implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El docente desempeña un papel fundamental como guía y facilitador, diseñando las actividades, adaptándolas a las necesidades del alumnado y promoviendo un clima de aula positivo.

Asimismo, el alumnado adquiere un papel activo, participando de forma autónoma y cooperativa en las tareas propuestas. En determinadas situaciones, también se puede contar con la colaboración de otros docentes o profesionales del centro, favoreciendo una intervención más coordinada y enriquecedora.

7.7.2 Recursos ambientales y materiales

Los recursos materiales y ambientales incluyen tanto los espacios como el material necesario para el desarrollo de las sesiones. Se prioriza el uso de instalaciones del centro, como el gimnasio o las zonas exteriores, que permiten la realización de actividades variadas y adaptadas al contexto.

En cuanto al material, se emplean recursos propios del área de Educación Física, como balones, conos o petos, seleccionados en función de las tareas planteadas. Estos materiales facilitan el desarrollo de habilidades motrices, la organización del grupo y la participación activa del alumnado en las actividades.

7.7.3 Recursos digitales

En relación con los recursos digitales, su uso en la presente programación se plantea como un complemento al proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo enriquecer las situaciones de aprendizaje y favorecer la implicación del alumnado. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se utilizan con una finalidad educativa concreta, orientadas a mejorar la comprensión de los contenidos, facilitar la reflexión sobre la práctica motriz y reforzar el aprendizaje más allá del aula.

A continuación, se presenta una síntesis de los recursos digitales empleados, así como su aplicación y vinculación con las distintas situaciones de aprendizaje:

Recurso digital	Aplicación	Finalidad educativa	Situaciones de aprendizaje (SA)
YouTube	Visualización de vídeos explicativos	Facilitar la comprensión de tareas motrices	SA1, SA3, SA5
Coach's Eye	Grabación y análisis de ejecuciones	Favorecer la autoevaluación y corrección técnica	SA3, SA6, SA11
Google Classroom	Compartir contenidos y materiales	Apoyar el aprendizaje fuera del aula	Todas las SA

Kahoot!	Cuestionarios interactivos	Reforzar contenidos de forma motivadora	SA2, SA8, SA14
Google Slides	Explicación de normas y actividades	Apoyo visual y organización de la información	SA1, SA4, SA7

Tabla 9. Recursos previstos y su asignación a las distintas situaciones de aprendizaje (SA).

8. Evaluación

8.1 Qué se evalúa

El Real Decreto 157/2022 establece que los criterios de evaluación son referencias que señalan el nivel de desempeño que se espera del alumnado en las distintas situaciones o actividades vinculadas a las competencias específicas de cada área en un momento concreto de su proceso de aprendizaje.

En este sentido, los criterios de evaluación correspondientes al tercer ciclo de Educación Primaria en la asignatura de Educación Física son los siguientes:

Competencia específica	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
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>1.1. Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico, social y mental de la actividad física como paso previo para su integración en la vida diaria.</p> <p>1.2. Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p> <p>1.3. Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, conocer los primeros auxilios fundamentales, reconocimiento básico y el protocolo PAS (proteger, avisar, socorrer) reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.</p> <p>1.4. Identificar y abordar conductas vinculadas al ámbito corporal, la actividad física y el deporte que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a la desigualdad, en los entornos sociales, tanto reales como virtuales, y evitando activamente su reproducción.</p>	STEM 2, STEM 4, CPSAA1, CPSAA4, CC2

<p>2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p>	<p>2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual o grupal, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p> <p>2.2. Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de colaboración, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas.</p> <p>2.3. Adquirir un control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial. Tomar conciencia de la importancia de la atención selectiva y la anticipación perceptiva en situaciones de juego regladas y su transferencia a situaciones cotidianas.</p>	<p>STEM2, CPSAA3, CPSAA4, CE3</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 habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia.</p>	<p>3.1. Participar en actividades motrices, desde la regulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones (introspección, motivación) y expresándolas de forma asertiva. Gestionar estrategias para superar las diferencias individuales en una práctica lúdica.</p> <p>3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo la derrota como parte del mismo y las actuaciones de compañeros y rivales.</p> <p>3.3. Poner en marcha actuaciones que se opongan a acciones contrarias a la buena práctica deportiva, aquellas que muestren una amenaza a la misma (hábitos no adecuados, conductas violentas y manipulación del juego).</p> <p>3.4. Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, de diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante cualquier tipo de diversidad, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad.</p>	<p>CCL1, CCL3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3</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>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, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de buenas relaciones entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación.</p> <p>4.2. Valorar el deporte como fenómeno cultural y los comportamientos discriminatorios que a veces suceden en su contexto, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción en el futuro y que persigan la equidad.</p> <p>4.3. Reconocer el esfuerzo, la dedicación y los sacrificios de personas y colectivos referentes del deporte, necesarios para alcanzar un rendimiento deportivo ejemplar, su respuesta y su actitud ante la competición, el éxito o la derrota</p> <p>4.4. Reproducir y crear composiciones con o sin soporte musical, y comunicar diferentes sensaciones, emociones e ideas, de forma estética y creativa, desde el uso de los recursos rítmicos y expresivos de la motricidad.</p>	<p>CC3, CC3C1, CCEC2, CPSAA4</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>5.1. Adaptar las acciones motrices a la incertidumbre propia del medio natural y urbano en contextos terrestres o acuáticos de forma eficiente y segura, valorando sus posibilidades para la práctica de actividad física y actuando desde una visión cuidadosa del entorno y comunitaria.</p>	<p>STEM 4, CC2, CE1</p>

Tabla10. Criterios de evaluación y su relación con las competencias específicas y los descriptores operativos de las competencias clave.

8.2 Cuando se evalúa

La evaluación se desarrolla de manera continua a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, diferenciándose tres momentos principales: evaluación inicial, continua y final, en coherencia con lo establecido en el Real Decreto 157/2022.

En primer lugar, la evaluación inicial se realiza al comienzo del curso y al inicio de cada situación de aprendizaje, con el objetivo de conocer el nivel de partida del alumnado, sus conocimientos previos y sus necesidades.

La evaluación continua se lleva a cabo durante el desarrollo de las sesiones, mediante la observación directa y la recogida sistemática de información. Este tipo de

evaluación permite realizar ajustes en la intervención docente y acompañar el progreso del alumnado, en línea con el enfoque de evaluación formativa defendido por Dylan Wiliam (2011).

Por último, la evaluación final se realiza al término de cada situación de aprendizaje y al final del curso, con el fin de valorar el grado de consecución de los objetivos y competencias establecidos.

De este modo, la evaluación se concibe como un proceso global, continuo y orientado a la mejora del aprendizaje del alumnado.

8.3 Evaluación en situaciones especiales

La evaluación se adaptará a aquellas situaciones que dificulten la práctica habitual, garantizando una valoración justa e inclusiva.

En caso de lesiones o limitaciones físicas, el alumnado realizará tareas alternativas relacionadas con los contenidos, como actividades de observación, análisis o apoyo en la sesión. Para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, se aplicarán las adaptaciones necesarias en función de sus características.

Asimismo, en situaciones de absentismo justificado, se propondrán actividades que permitan recuperar y evaluar los aprendizajes.

En todos los casos, se tendrá en cuenta el progreso individual, la implicación y la evolución del alumnado a lo largo del proceso.

8.4 Quién lo evalúa

La evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje es responsabilidad principal del docente, quien realiza un seguimiento continuo del alumnado mediante los diferentes instrumentos de evaluación.

No obstante, el alumnado también participa activamente en este proceso a través de estrategias de autoevaluación y coevaluación, que favorecen la reflexión sobre su propio aprendizaje, la responsabilidad y la mejora continua.

De este modo, la evaluación se plantea como un proceso compartido, en el que tanto el docente como el alumnado contribuyen al desarrollo de un aprendizaje más consciente y significativo.

8.5 Cómo se evalúa

La evaluación del alumnado se lleva a cabo mediante la utilización de diversos instrumentos que permiten recoger información sobre el grado de adquisición de los criterios de evaluación y el desarrollo de las competencias clave, en coherencia con lo establecido en el Real Decreto 157/2022 y con un enfoque de evaluación formativa orientado a la mejora del aprendizaje (Black & Wiliam, 1998).

Entre los principales instrumentos utilizados destacan las rúbricas, la observación sistemática, los registros anecdóticos, el diario de aprendizaje, la autoevaluación y la coevaluación. Estos instrumentos se seleccionan en función de las características de cada situación de aprendizaje, permitiendo valorar tanto el proceso como el resultado de las tareas propuestas.

A continuación, se presenta una síntesis de los principales instrumentos de evaluación empleados en la programación:

Instrumento	Qué evalúa	Momento de aplicación	Situaciones de aprendizaje (SA)
Rúbrica	Desempeño en tareas motrices y ejecución técnica	Durante y al final de cada SA	SA1–SA15
Observación sistemática	Participación, actitud y comportamiento en el aula	A lo largo de todas las sesiones	SA1–SA15
Registro anecdótico	Conductas relevantes y evolución individual	En momentos puntuales	SA1, SA4, SA7, SA10, SA14
Diario de aprendizaje	Reflexión sobre el proceso y autoanálisis	Al final de sesiones o SA	SA2, SA5, SA8, SA12, SA15
Autoevaluación	Valoración personal del aprendizaje	Final de actividades o SA	SA3, SA6, SA9, SA11, SA13
Coevaluación	Evaluación entre iguales y trabajo cooperativo	Actividades grupales	SA4, SA7, SA9, SA10, SA13

Tabla 11. Relación entre los instrumentos de evaluación y su aplicación en las situaciones de aprendizaje.

De este modo, la utilización de diversos instrumentos de evaluación permite obtener una visión global del proceso de aprendizaje del alumnado, atendiendo tanto a su desempeño como a su evolución. Esta diversidad de herramientas favorece una evaluación más objetiva, continua y ajustada a las características de cada situación de aprendizaje.

8.5 Criterios de calificación

La calificación del alumnado se establece a partir del análisis de la información recogida a lo largo del proceso de evaluación, con el objetivo de determinar el grado de desarrollo de los aprendizajes y competencias trabajadas. En este sentido, la evaluación no se limita a la obtención de un resultado final, sino que forma parte de un proceso continuo orientado a la mejora del aprendizaje (Scriven, 1967).

De acuerdo con lo establecido en el Real Decreto 157/2022, la evaluación debe ser global, continua y formativa, teniendo en cuenta tanto el progreso del alumnado como su nivel de desempeño en relación con los criterios de evaluación.

Para ello, se consideran los distintos instrumentos de evaluación empleados en cada Situación de Aprendizaje, los cuales permiten recoger evidencias tanto del rendimiento como de la evolución del alumnado. Estos instrumentos se vinculan a los criterios de evaluación y se aplican de forma ponderada en función de su relevancia dentro de cada propuesta didáctica.

De este modo, la calificación se configura como el resultado de un proceso sistemático que integra diferentes evidencias de aprendizaje, garantizando una valoración global, objetiva y ajustada a las características del alumnado.

SA	Criterio	Descriptor Operativos	Instrumento de Evaluación	%
1	1.1	STEM2	Registro anecdótico	25%
1	2.1	STEM2 y CPSAA4	Rúbrica	25%
1	2.3	CPSAA4	Autoevaluación	30%
1	3.2	CPSAA1 y CC3	Coevaluación	20%
2	2.1	CPSAA4	Diario de aprendizaje	35%
2	2.2	CPSAA4	Rúbrica	25%
2	3.2	CPSAA1 y CC3	Observación sistemática	20%
2	3.4	CCL3 y CC2	Coevaluación	20%
3	1.1	CPSAA1	Registro anecdótico	15%
3	1.2	CPSAA3 y CE3	Rúbrica	35%
3	2.1	STEM2 y CPSAA3	Portfolio motriz	25%
3	2.3	CPSAA4	Autoevaluación	25%
4	3.1	CPSAA1	Observación sistemática	20%
4	3.2	CCL1	Registro anecdótico	15%
4	3.3	CCL3	Diario de aprendizaje	15%
4	3.4	CC2	Coevaluación	20%
4	4.1	CCEC1	Rúbrica	15%
4	4.2	CC3	Autoevaluación	15%
5	2.3	CPSAA4	Rúbrica	40%
5	3.1	CPSAA1	Registro anecdótico	15%
5	3.4	CPSAA3 y CC3	Coevaluación	15%

5	4.4	CCEC2	Portfolio motriz	30%
6	1.1	CPSAA1	Diario de aprendizaje	10%
6	1.4	CPSAA1	Observación sistemática	20%
6	2.1	STEM2 y CPSAA3	Rúbrica	20%
6	2.2	CPSAA4	Autoevaluación	10%
6	3.2	CCL1	Registro anecdótico	20%
6	3.4	CCL3 y CC2	Coevaluación	20%

Tabla 12. Evaluaciones del primer trimestre.

SA	Criterio	Descriptorios Operativos	Instrumento de Evaluación	%
7	1.2	CPSAA3 y CE3	Rúbrica	30%
7	2.1	CPSAA3	Portfolio motriz	25%
7	2.3	STEM2	Observación sistemática	25%
7	3.1	CPSAA1	Registro anecdótico	20%
8	3.1	CPSAA1	Observación sistemática	25%
8	3.2	CPSAA3	Coevaluación	25%
8	5.1	STEM4 y CC2	Rúbrica	25%
8	5.2	CC2	Diario de aprendizaje	25%
9	2.1	STEM2	Rúbrica	30%
9	2.2	CPSAA4	Autoevaluación	30%
9	3.2	CPSAA3	Coevaluación	20%
9	3.4	CC2	Observación sistemática	20%
10	1.1	CPSAA1	Registro anecdótico	20%
10	2.3	CPSAA4	Rúbrica	35%
10	3.1	CPSAA1	Observación sistemática	20%
10	4.1	CCEC1	Portfolio motriz	25%

Tabla 43. Evaluaciones del segundo trimestre.

SA	Criterio	Descriptorios Operativos	Instrumento de Evaluación	%
11	2.1	STEM2	Rúbrica	30%
11	2.2	CPSAA4	Autoevaluación	25%
11	3.2	CPSAA3	Coevaluación	25%
11	3.4	CC2	Diario de aprendizaje	20%
12	1.2	CPSAA3	Rúbrica	35%
12	2.3	STEM2	Portfolio motriz	25%

12	3.1	CPSAA1	Observación sistemática	20%
12	5.1	CC2	Registro anecdótico	20%
13	2.1	CPSAA3	Rúbrica	30%
13	2.2	CPSAA4	Autoevaluación	20%
13	3.2	CPSAA3	Coevaluación	30%
13	3.4	CC2	Observación sistemática	20%
14	1.1	CPSAA1	Registro anecdótico	20%
14	2.3	CPSAA4	Rúbrica	30%
14	3.1	CPSAA1	Observación sistemática	30%
14	4.2	CC3	Autoevaluación	20%
15	1.1	CPSAA1	Rúbrica	20%
15	2.1	STEM2 y CPSAA3	Portfolio motriz	20%
15	3.2	CPSAA3	Coevaluación	15%
15	3.4	CC3	Diario de aprendizaje	20%
15	5.1	STEM4 y CC2	Observación sistemática	25%

Tabla 14. Evaluaciones del tercer trimestre.

8.6 Evaluación a los docentes

La evaluación del proceso de enseñanza tiene como finalidad analizar la adecuación y eficacia de la práctica docente y de la programación didáctica, con el objetivo de introducir mejoras que favorezcan el aprendizaje del alumnado.

De acuerdo con lo establecido en el Real Decreto 157/2022, la evaluación debe entenderse como un proceso continuo que no solo atiende al alumnado, sino también a la propia intervención educativa.

Para ello, se llevará a cabo una reflexión sistemática por parte del docente sobre diferentes aspectos del proceso de enseñanza, tales como la adecuación de los objetivos y contenidos, la eficacia de las metodologías empleadas, la organización de las sesiones, la atención a la diversidad y la idoneidad de los instrumentos de evaluación utilizados.

Esta evaluación se realizará mediante diferentes instrumentos, como el diario del docente, la observación del desarrollo de las sesiones y la recogida de feedback del alumnado, permitiendo así obtener información relevante para la mejora de la práctica educativa.

Asimismo, los resultados obtenidos en la evaluación del alumnado servirán como indicador para valorar la eficacia de la enseñanza, facilitando la toma de decisiones orientadas a la adaptación de la programación y a la mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje.

A continuación, se presentan los instrumentos utilizados para la evaluación del proceso de enseñanza:

Aspecto evaluado	Indicador	Instrumento	Escala de valoración
Adecuación de los objetivos	Los objetivos se ajustan al nivel del alumnado	Diario docente	Bajo / Medio / Alto
Organización de la sesión	Estructura clara (inicio, desarrollo y cierre)	Observación	Bajo / Medio / Alto
Metodología empleada	Favorece la participación activa del alumnado	Diario docente	Bajo / Medio / Alto
Gestión del tiempo	Uso adecuado del tiempo en cada actividad	Observación	Bajo / Medio / Alto
Atención a la diversidad	Adaptación a diferentes ritmos y necesidades	Diario docente	Bajo / Medio / Alto
Motivación del alumnado	Interés y participación durante la sesión	Observación	Bajo / Medio / Alto

Tabla 15. Evaluación de las sesiones por parte del docente.

Aspecto evaluado	Indicador	Instrumento	Escala de valoración
Comprensión de las tareas	Entiende las actividades propuestas	Cuestionario breve	Bajo / Medio / Alto
Interés y motivación	Se muestra motivado durante las sesiones	Autoevaluación	Bajo / Medio / Alto

Participación	Participa activamente en las actividades	Autoevaluación	Bajo / Medio / Alto
Dificultad percibida	Nivel de dificultad adecuado	Cuestionario breve	Bajo / Medio / Alto
Clima de aula	Ambiente positivo y respeto entre compañeros	Cuestionario breve	Bajo / Medio / Alto
Satisfacción general	Valoración global de la sesión	Autoevaluación	Bajo / Medio / Alto

Tabla 15. Evaluación de la práctica docente y de su práctica parte del alumnado.

9. Atención a las diferencias individuales del alumnado

La presente programación didáctica parte del reconocimiento de la diversidad del alumnado como un elemento inherente al proceso educativo. En el grupo-clase se observan diferentes ritmos de aprendizaje, niveles de competencia motriz, intereses y motivaciones, lo que requiere una respuesta educativa flexible e inclusiva que garantice la participación y el aprendizaje de todo el alumnado. En este sentido, la atención a la diversidad se concibe como un principio básico de la educación, orientado a dar respuesta a las necesidades de todo el alumnado desde un enfoque inclusivo (Tomlinson, 2001).

De acuerdo con lo establecido en el Real Decreto 157/2022, la intervención educativa debe adaptarse a las características del alumnado, promoviendo una enseñanza inclusiva que favorezca la equidad y el desarrollo de las competencias clave.

En este sentido, se adopta el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como marco de referencia para atender a las diferencias individuales. Tal y como señalan CAST (Center for Applied Special Technology) los desarrolladores del DUA, el DUA se basa en ofrecer múltiples formas de implicación, representación y acción y expresión, permitiendo al alumnado acceder al aprendizaje desde diferentes vías.

9.1 Medidas generales de atención a la diversidad

Con carácter general, se aplican una serie de estrategias metodológicas orientadas a garantizar la participación activa de todo el alumnado:

- Adaptación de las tareas en función del nivel de competencia motriz.
- Propuestas con diferentes niveles de dificultad dentro de una misma actividad.
- Uso de agrupamientos flexibles y heterogéneos.
- Explicaciones claras apoyadas en demostraciones prácticas.
- Fomento de un clima inclusivo basado en el respeto y la cooperación.

9.2 medidas específicas de intervención

En función de las características del alumnado, se contemplan las siguientes actuaciones:

- **Alumnado con dificultades motrices:** adaptación del material (balones más grandes o ligeros), modificación de reglas y ajuste del ritmo de ejecución.
- **Alumnado con menor nivel de competencia:** simplificación de tareas, mayor apoyo del docente y uso de modelos de referencia.
- **Alumnado con alto nivel de competencia:** propuestas de ampliación con mayor complejidad técnica o táctica, así como roles de apoyo dentro del grupo.
- **Alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE):** adaptación de actividades, seguimiento individualizado y coordinación con el equipo de orientación.

9.3 Medidas de refuerzo y ampliación

Con el objetivo de atender a los diferentes ritmos de aprendizaje, se incorporan actividades de refuerzo y ampliación dentro de las distintas Situaciones de Aprendizaje:

- **Actividades de refuerzo:**
 - Repetición de tareas con menor complejidad.
 - Descomposición de habilidades en pasos más sencillos.
 - Apoyo del docente y de compañeros mediante aprendizaje cooperativo.

- **Actividades de ampliación:**
 - Introducción de variantes más complejas en las tareas.
 - Incremento de la toma de decisiones en situaciones de juego.
 - Asignación de roles de liderazgo o ayuda dentro del grupo.

Estas medidas permiten ajustar la intervención educativa a las necesidades del alumnado, favoreciendo un aprendizaje significativo, inclusivo y adaptado a la diversidad del grupo.

10. Desarrollo de otros planes

La presente programación didáctica se integra en el conjunto de actuaciones del centro, contribuyendo al desarrollo de diferentes planes y programas orientados a la formación integral del alumnado, en coherencia con los principios establecidos en el Real Decreto 157/2022.

10.1 Fomento de la expresión oral y escrita

Desde el área de Educación Física se promueve el desarrollo de la competencia lingüística mediante situaciones que implican la interacción constante entre el alumnado. A través de la explicación de tareas, la toma de decisiones en grupo, las puestas en común y la reflexión sobre el propio aprendizaje, se favorece el uso del lenguaje en contextos reales y funcionales. Asimismo, el uso de instrumentos como el diario de aprendizaje o la autoevaluación contribuye a reforzar la expresión escrita y la capacidad de análisis. En esta línea, (Vygotsky, 1978) destaca el papel fundamental de la interacción social en el desarrollo del lenguaje y del pensamiento.

10.2 Desarrollo de la lengua inglesa

Se incorporan de forma puntual términos y consignas básicas en lengua inglesa relacionados con la práctica físico-deportiva, facilitando un acercamiento funcional al idioma en contextos reales y significativos.

10.3 Plan de convivencia

La programación didáctica contribuye al desarrollo de un clima de aula positivo mediante la promoción de valores como el respeto, la cooperación, la empatía y la inclusión. A través de juegos cooperativos, actividades grupales y situaciones de interacción social, el alumnado aprende a relacionarse de manera constructiva, a respetar las normas y a resolver conflictos de forma dialogada. Este enfoque favorece la cohesión del grupo y la participación activa de todos los estudiantes. En este sentido, autores como (Kohlberg, 1981) destacan la importancia de la educación en valores y la interacción social en el desarrollo moral del alumnado.

10.4 Uso de las TIC

Se emplean herramientas digitales como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando la motivación del alumnado, el acceso a la información y el seguimiento de su progreso. Estas herramientas se integran de manera coherente con los objetivos y contenidos de las distintas situaciones de aprendizaje.

10.5 Contribución a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

La programación didáctica contribuye al desarrollo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, especialmente aquellos relacionados con la salud y el bienestar, la educación de calidad, la igualdad de género y la reducción de desigualdades. A través de la práctica de actividad física, el trabajo cooperativo y la promoción de valores inclusivos, se fomenta una educación comprometida con los retos sociales actuales.

A continuación, se presenta la relación entre los principales ODS trabajados y las Situaciones de Aprendizaje en las que se desarrollan:

ODS 2030	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
3. Salud y bienestar	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
4. Educación de calidad	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
5. Igualdad de género	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
10. Reducción de desigualdades	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
11. Ciudades y comunidades sostenibles	x					x			x				x		
12. Producción y consumo responsable			x							x					x
13. Acción por el clima				x									x		
15. Vida de ecosistemas terrestres	x						x								x
16. Paz, justicia e instituciones sólidas	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Tabla 17. Integración de los Objetivos de Desarrollo Sostenible a lo largo de las situaciones de aprendizaje (SA).

11. Conclusiones

Este trabajo ha permitido elaborar una programación didáctica para el área de Educación Física en Educación Primaria, teniendo en cuenta la normativa vigente y el enfoque competencial del currículo. A lo largo del proceso, se ha podido comprobar la importancia de planificar de forma organizada y adaptada al contexto y a las características del alumnado.

La utilización de metodologías activas ha favorecido la participación del alumnado, mientras que el uso de situaciones de aprendizaje ha ayudado a dar sentido a los contenidos trabajados, relacionándolos con situaciones más cercanas a la realidad.

En cuanto a la evaluación, se ha planteado como un proceso continuo, utilizando diferentes instrumentos que permiten valorar tanto el rendimiento como la evolución del alumnado a lo largo del curso.

También se ha tenido en cuenta la diversidad del grupo, aplicando estrategias inclusivas como el Diseño Universal para el Aprendizaje, con el objetivo de atender a los distintos ritmos y necesidades presentes en el aula.

Por último, la programación se ha planteado de forma que contribuya a otros aspectos del centro, como la convivencia, la promoción de hábitos saludables o el uso de las tecnologías.

En definitiva, este trabajo ha permitido comprender mejor la importancia de una buena planificación docente, así como la necesidad de adaptarse al alumnado para favorecer un aprendizaje significativo.

12. Bibliografía y webgrafía.

Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7–74.

Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21–32.

CAST. (2018). *Universal Design for Learning guidelines version 2.2*.
<http://udlguidelines.cast.org>

Comunidad de Madrid. (2015). *Orden 1493/2015, de 22 de mayo, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regula la evaluación y la promoción de los alumnos con necesidad específica de apoyo educativo, así como la flexibilización de la duración de las enseñanzas de los alumnos con altas capacidades intelectuales en la Comunidad de Madrid. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid.*

Comunidad de Madrid. (2020). *Decreto 60/2020, de 29 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se modifica el Decreto 32/2019, por el que se establece*

el marco regulador de la convivencia en los centros docentes de la Comunidad de Madrid. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid.

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

Comunidad de Madrid. (2023). *Orden 130/2023, de 23 de enero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid.*

Comunidad de Madrid. (2025). *Orden 1476/2025, de 4 de mayo, por la que se establece el calendario escolar para el curso 2025-2026 en la Comunidad de Madrid. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid.*

Gobierno de 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. Boletín Oficial del Estado.*

Gobierno de España. (2022a). *Orden EFP/678/2022, de 15 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado.*

Gobierno de España. (2022b). *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.*

- Kohlberg, L. (1981). *Essays on moral development: Vol. 1. The philosophy of moral development*. Harper & Row.
- Markham, T. (2011). Project based learning: A bridge just far enough. *Teacher Librarian*, 39(2), 38–42.
- Mosston, M., & Ashworth, S. (2008). *Teaching physical education*. Benjamin Cummings.
- Scriven, M. (1967). *The methodology of evaluation*. En R. W. Tyler, R. M. Gagné, & M. Scriven (Eds.), *Perspectives of curriculum evaluation*. Rand McNally.
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- UNICEF. (1990). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Naciones Unidas.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- William, D. (2011). *Embedded formative assessment*. Solution Tree Press.

13. Anexos

13.1 Contextualización y justificación de la situación de aprendizaje

La presente situación de aprendizaje, titulada *“Misión cumplida: regreso a casa”*, se desarrolla en el marco de la programación didáctica anual de Educación Física diseñada para el alumnado de 6º de Educación Primaria, compuesta por un grupo de 22 estudiantes con edades comprendidas entre los 11 y 12 años. Dicha programación se implementa en un centro educativo situado en un entorno sociocultural medio-alto, caracterizado por un alumnado activo, participativo y con hábitos consolidados de práctica físico-deportiva.

Esta situación de aprendizaje se ubica en el tercer trimestre y constituye el cierre de la propuesta didáctica, integrándose como la última de las 15 situaciones planteadas a lo largo del curso. En coherencia con la narrativa global basada en una misión espacial, esta fase final representa el momento en el que el alumnado debe aplicar de manera global todos los aprendizajes adquiridos previamente para lograr un objetivo común: reconstruir la nave y regresar a la Tierra.

Desde el punto de vista pedagógico, esta situación se justifica por su carácter integrador y competencial, ya que permite movilizar de forma conjunta habilidades motrices, capacidades físicas, estrategias de juego y competencias sociales desarrolladas a lo largo del curso. En este sentido, el enfoque adoptado responde a una concepción del aprendizaje basada en la actividad del alumnado y en la construcción significativa del conocimiento, en línea con los planteamientos constructivistas (Bruner, 1961).

Asimismo, esta propuesta se fundamenta en un enfoque competencial, tal y como establece el Real Decreto 157/2022, que promueve la aplicación de los aprendizajes

en situaciones reales y contextualizadas. De este modo, se favorece la transferencia de los conocimientos adquiridos a contextos de juego, donde el alumnado debe tomar decisiones de forma autónoma y cooperativa.

Además, esta situación se alinea con metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos, que fomenta la implicación del alumnado en tareas significativas y contextualizadas (Markham, 2011), así como con el Modelo de Educación Deportiva, favoreciendo la asunción de roles, el trabajo en equipo y la responsabilidad compartida.

En definitiva, esta situación de aprendizaje actúa como elemento culminante de la programación, permitiendo evaluar de manera global el grado de adquisición de los objetivos y competencias, en coherencia con un enfoque de evaluación formativa orientado a la mejora del aprendizaje (Black & Wiliam, 1998). Al mismo tiempo, ofrece al alumnado una experiencia motivadora, significativa y coherente con el conjunto del proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollado durante el curso.

13.2 Elementos curriculares de la situación de aprendizaje

13.2.1 Competencias a desarrollar

En la presente Situación de Aprendizaje, denominada “Misión cumplida: regreso a casa”, se trabajan de manera integrada las competencias específicas del área de Educación Física, en coherencia con los objetivos planteados y los contenidos desarrollados a lo largo de la programación.

Competencias específicas

- **Competencia específica 1:** Adoptar un estilo de vida activo y saludable, aplicando el control del esfuerzo durante la práctica motriz y comprendiendo la

relación entre actividad física y salud. Esta competencia se desarrolla a través de la regulación de la intensidad (frecuencia cardíaca, ppm) y la participación activa en las actividades propuestas.

- **Competencia específica 2:** Resolver situaciones motrices en diferentes contextos de juego, tomando decisiones adecuadas y aplicando de forma eficaz las habilidades motrices adquiridas. En esta SA, se pone en práctica mediante actividades multideportivas con balón en las que el alumnado debe adaptarse a situaciones reales de juego.
- **Competencia específica 3:** Desarrollar habilidades de autorregulación e interacción social, fomentando el trabajo en equipo, la cooperación, la comunicación y el respeto hacia los demás, independientemente del nivel de habilidad.
- **Competencia específica 4:** Organizar y gestionar la práctica de actividad física, asumiendo diferentes roles dentro del grupo y mostrando autonomía y responsabilidad en el desarrollo de las tareas.

Estas competencias se integran en la SA15 como un reto final, en el que el alumnado debe transferir de forma global los aprendizajes adquiridos a lo largo del curso, demostrando su capacidad para actuar de manera autónoma, cooperativa y eficaz en situaciones motrices complejas.

Competencias clave

- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM):** se desarrolla mediante el control del esfuerzo (frecuencia

cardíaca), la toma de decisiones en situaciones de juego y la resolución de problemas motrices.

- **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):** se trabaja a través de la autorregulación, la autonomía, la reflexión sobre el propio rendimiento y la cooperación con los compañeros.
- **Competencia emprendedora (CE):** se fomenta al asumir responsabilidades en la organización de actividades, tomar decisiones y participar activamente en el desarrollo de la sesión.
- **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC):** se desarrolla mediante la participación en diferentes prácticas deportivas, valorando el juego, el respeto, la inclusión y la expresión motriz como forma de comunicación.

13.2.2 Objetivos

Objetivos de la Situación de Aprendizaje

1. Aplicar de forma integrada las habilidades motrices adquiridas durante el curso.
2. Mejorar la toma de decisiones en situaciones reales de juego.
3. Fomentar la autonomía y la responsabilidad en la organización de actividades.
4. Desarrollar el trabajo en equipo, la cooperación y la comunicación.
5. Promover valores de respeto, inclusión y juego limpio.

Objetivos de la programación

La presente Situación de Aprendizaje contribuye al desarrollo de los siguientes objetivos de la programación didáctica:

1. Aplicar de forma integrada las habilidades motrices en diferentes contextos de práctica.
2. Fomentar la toma de decisiones en situaciones reales de juego.
3. Desarrollar la autonomía y la responsabilidad del alumnado en la práctica físico-deportiva.
4. Promover la cooperación, la comunicación y el trabajo en equipo.
5. Fomentar hábitos de vida activa y saludable.
6. Favorecer el respeto, la inclusión y el juego limpio.
7. Garantizar la participación de todo el alumnado en las actividades propuestas.

Objetivos de etapa de Educación Primaria

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, fomentando el esfuerzo y la responsabilidad.
- c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos.
- d) Respetar las diferencias y la diversidad del alumnado.
- k) Valorar la actividad física y la salud como elementos fundamentales del desarrollo personal.
- m) Desarrollar capacidades afectivas y sociales basadas en el respeto y la convivencia.

13.2.3 Contenidos/ saberes básicos

A. Vida activa y saludable.

- Salud física: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo.

B. Organización y gestión de la actividad física.

- Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado.
- Toma de medidas (previas y durante) de prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general, conciencia y responsabilidad en función de los requerimientos de la tarea y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad de uno mismo y de los demás. Correcta utilización de materiales.

C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

- Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de interacción con un móvil.
- Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad).
- Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica y táctica en actividades físico-deportivas: aspectos principales.

D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.
- Concepto de fair play o “juego limpio”. Aceptación y entendimiento de las normas de juego, de la derrota como parte del mismo, respeto a todos los agentes del ámbito deportivo.
- Identificación, abordaje y rechazo de conductas discriminatorias y contrarias a la convivencia en situaciones motrices.

Contenidos transversales

- Igualdad de género, diversidad e inclusión.
- Salud, estilo de vida responsable y cuidado del medioambiente.
- Rechazo a la violencia, tolerancia y resolución pacífica de conflictos.
- Respeto, deportividad y juego limpio.
- Trabajo en equipo, relaciones sociales y comunicación.
- Iniciativa y espíritu emprendedor.

13.2.4 Criterios de evaluación

1.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, aplicando las habilidades motrices adquiridas y valorando la práctica de actividad física como elemento fundamental para el bienestar físico, social y mental.

- **CPSAA1:** Desarrolla hábitos relacionados con el bienestar personal, mostrando una actitud responsable hacia su propia salud y participando activamente en situaciones que favorecen su desarrollo físico y emocional.

2.1. Resolver situaciones motrices en diferentes contextos de práctica, aplicando habilidades motrices y tomando decisiones ajustadas a las características del entorno, de la tarea y de los compañeros.

- **STEM2:** Aplica estrategias de resolución de problemas en situaciones motrices, analizando las condiciones del entorno y tomando decisiones adecuadas.

- **CPSAA3:** Participa activamente en su aprendizaje, utilizando estrategias para mejorar su rendimiento y adaptarse a las demandas de la tarea.

3.2. Participar activamente en situaciones motrices individuales y colectivas, mostrando implicación, esfuerzo, superación personal y adaptación a las diferentes tareas propuestas.

- **CPSAA3:** Se implica en las actividades propuestas, mostrando constancia, esfuerzo y capacidad de superación en su proceso de aprendizaje.

3.4. Convivir en situaciones motrices mostrando habilidades sociales, actitudes de respeto, inclusión, cooperación y juego limpio, favoreciendo la igualdad, la resolución dialogada de conflictos y el respeto a la diversidad.

- **CC3:** Colabora con los demás, respeta las normas y contribuye a la resolución de conflictos de manera dialogada, valorando la diversidad.

5.1. Adoptar hábitos de vida activa y saludable, relacionando la práctica de actividad física con la mejora del bienestar personal, la salud y la calidad de vida.

- **STEM4:** Comprende la relación entre la actividad física y la salud, aplicando conocimientos básicos para mejorar su bienestar.
- **CC2:** Adopta comportamientos responsables relacionados con el cuidado personal y el entorno, mostrando compromiso con hábitos saludables.

13.3 Metodología

La metodología empleada en la presente situación de aprendizaje se fundamenta en un enfoque activo, participativo y centrado en el alumnado, en el que este asume un papel protagonista en su propio proceso de aprendizaje. En coherencia con la programación didáctica general, se promueve un aprendizaje significativo basado en la experiencia motriz, la toma de decisiones y la resolución de problemas en contextos reales de juego, siguiendo los principios del constructivismo (Bruner, 1961).

Esta situación de aprendizaje, al constituir el cierre de la programación, adopta un carácter globalizador e integrador, en el que el alumnado debe movilizar de manera conjunta los aprendizajes adquiridos a lo largo del curso. Para ello, se plantean tareas abiertas y contextualizadas que favorecen la transferencia de habilidades a situaciones reales, en línea con el enfoque competencial establecido en el Real Decreto 157/2022.

Asimismo, se integran diversas metodologías activas. Por un lado, el Aprendizaje Basado en Proyectos permite estructurar la situación en torno a un reto final significativo “la reconstrucción de la nave”, favoreciendo la implicación y la autonomía del alumnado (Markham, 2011). Por otro lado, el Modelo de Educación Deportiva contribuye a la organización de las sesiones mediante la asignación de roles, la cooperación y la participación activa de todo el grupo.

En cuanto a las técnicas de enseñanza, se combinan estrategias como la asignación de tareas, el descubrimiento guiado y la resolución de problemas, permitiendo adaptar la intervención docente a las características del grupo y favorecer el desarrollo del pensamiento táctico y la toma de decisiones (Mosston & Ashworth, 2008). El docente adopta un papel de guía y facilitador, proporcionando feedback continuo y promoviendo la reflexión sobre la práctica.

Finalmente, se fomenta un clima de aprendizaje positivo, basado en la cooperación, el respeto y la inclusión, favoreciendo la participación de todo el alumnado y el desarrollo de competencias sociales y emocionales.

13.3.1 Recursos

Los recursos utilizados en esta situación de aprendizaje se seleccionan en función de los objetivos planteados, las características del alumnado y las actividades propuestas, con el fin de garantizar un desarrollo eficaz de las sesiones.

Recursos materiales

- Balones polideportivos
- Conos y picas
- Petos para diferenciación de equipos
- Porterías y canastas adaptadas
- Material delimitador de espacios

Estos materiales permiten la adaptación de las actividades a diferentes niveles de dificultad y favorecen la participación activa del alumnado en situaciones de juego variadas.

Recursos espaciales

- Pista polideportiva del centro
- Espacios exteriores

El uso de espacios amplios facilita el desarrollo de actividades dinámicas, juegos colectivos y situaciones reales de práctica deportiva.

Recursos personales

- Docente de Educación Física (guía del proceso)
- Alumnado (participación activa y cooperativa)

En determinadas actividades, el alumnado asume diferentes roles (jugador, árbitro, organizador), favoreciendo la implicación y la responsabilidad dentro del proceso de aprendizaje.

Recursos digitales

- Vídeos explicativos (apoyo a la comprensión de tareas)
- Aplicaciones de evaluación o registro (si procede)

El uso de recursos digitales se plantea como complemento al aprendizaje, favoreciendo la reflexión sobre la práctica y el refuerzo de los contenidos trabajados.

13.4 Sesiones desarrolladas

Sesión 1 organización de la sesión final		
Apartado	Contenido	
Nº Sesión	1	
Nombre	Organización de la misión final	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar la misión final y recordar los aprendizajes adquiridos durante el curso. - Organizar equipos estables y distribuir roles de trabajo. - Diseñar de forma cooperativa el plan de acción para la SA 15. - Fomentar la autonomía, la responsabilidad y la toma de decisiones en grupo. 	
Recursos	Petos, conos, balones de diferentes tamaños, pizarra, fichas de roles, plantilla de planificación de equipo, Chromebooks o tablets del centro.	
Organización de la clase	El alumnado se organizará en equipos estables de 4-5 integrantes. Cada grupo asumirá distintos roles vinculados al Modelo de Educación Deportiva, que podrán rotar a lo largo de la SA: capitán/a, encargado/a de material, preparador/a físico, observador/a-analista y portavoz. El docente actuará como guía y supervisor del proceso.	
Resumen	En esta primera sesión se presentará la misión final de la programación: reconstruir la nave y preparar el regreso a casa mediante un proyecto cooperativo y multideportivo. Los equipos organizarán su funcionamiento interno, repartirán roles y diseñarán una primera propuesta de retos y tareas para afrontar la misión con éxito.	
Parte inicial		
Tiempo	Actividad	Recursos de apoyo
10 minutos	Presentación de la misión final, explicación del funcionamiento general de la SA 15, reparto de equipos y asignación de roles. Recordatorio de normas, objetivos y criterios de éxito.	
Parte principal		
20 minutos	Dinámicas cooperativas de activación y juegos breves de repaso con balón para recordar habilidades trabajadas durante el curso: pase, recepción, conducción, lanzamiento y ocupación del espacio.	Panel de roles del equipo. Anexo A
15 minutos	Planificación grupal de la misión: cada equipo completa una plantilla con sus funciones, normas internas, propuesta de organización y acuerdos para el trabajo cooperativo.	Plantilla de planificación de misión. Anexo B
Vuelta a la calma		
5 minutos	Puesta en común breve, recogida del material y cumplimentación del diario de equipo.	

Sesión 2. Diseño de estaciones para el regreso		
Apartado	Contenido	
Nº Sesión	2	
Nombre	Diseño de estaciones para el regreso	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Diseñar tareas motrices y estaciones de trabajo relacionadas con las habilidades aprendidas. - Integrar propuestas de distintos deportes con balón en un mismo proyecto. - Fomentar la creatividad y la participación equitativa de todos los miembros del grupo. - Consolidar el trabajo cooperativo y la responsabilidad compartida. 	
Recursos	Conos, aros, petos, balones de baloncesto, fútbol, balonmano y voleibol, picas, cuerdas, fichas de diseño de estación, pizarra y rotuladores.	
Organización de la clase	Los grupos seguirán siendo estables. Cada equipo diseñará una estación o reto motriz que formará parte de la misión final. El docente revisará que todas las propuestas sean viables, seguras, inclusivas y ajustadas al nivel del alumnado.	
Resumen	Los equipos crearán las estaciones que compondrán el circuito final de la misión. Cada una deberá incluir un objetivo motor, unas normas claras, el material necesario y una forma de puntuación o superación del reto.	
Parte inicial		
Tiempo	Actividad	Recursos de apoyo
10 minutos	Calentamiento cooperativo con balón y recordatorio de las habilidades más importantes trabajadas en el curso.	
Parte principal		
20 minutos	Diseño por grupos de una estación de trabajo. Cada equipo deberá concretar: nombre del reto, objetivo, material, organización, normas y variante de adaptación.	Ficha de diseño de estación. Anexo C
15 minutos	Puesta en práctica rápida de las propuestas diseñadas para comprobar si funcionan y realizar ajustes de organización, dificultad y seguridad.	Rúbrica simple de revisión de estación. Anexo D
Vuelta a la calma		
5 minutos	Reflexión grupal, corrección de propuestas y recogida del material.	

Sesión 3. Entrenamiento multideportivo		
Apartado	Contenido	
Nº Sesión	3	
Nombre	Entrenamiento multideportivo I	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar de forma integrada habilidades técnicas de diferentes deportes con balón. - Mejorar la toma de decisiones en situaciones reales de juego. - Practicar el trabajo en equipo y la comunicación eficaz. - Consolidar la autonomía en la organización de tareas. 	
Recursos	Balones variados, conos, petos, picas, aros, porterías pequeñas o zonas de lanzamiento, fichas de observación, cronómetro.	
Organización de la clase	Los equipos rotarán por distintas estaciones diseñadas en la sesión anterior. En cada estación un grupo actuará como organizador y el resto como participantes. Los roles permitirán alternar entre práctica, observación y feedback.	
Resumen	En esta sesión se desarrollará un primer circuito multideportivo con tareas relacionadas con deportes trabajados durante el curso, como fútbol, baloncesto y balonmano. El alumnado pondrá en práctica habilidades motrices y comenzará a responsabilizarse del desarrollo de la sesión.	
Parte inicial		
Tiempo	Actividad	Recursos de apoyo
10 minutos	Calentamiento dirigido por el preparador físico de cada grupo, con movilidad articular, activación general y ejercicios de pase y desplazamiento.	
Parte principal		
20 minutos	Circuito de estaciones técnicas: conducción y pase, bote y lanzamiento, recepción y desmarque, y precisión en envíos a zona objetivo. Anexo 3	Panel de estaciones y rotaciones. Anexo E
15 minutos	Mini juegos reducidos donde cada equipo debe aplicar las habilidades trabajadas, resolviendo situaciones de ataque, defensa y cooperación.	Hoja de observación entre iguales. Anexo F
Vuelta a la calma		
5 minutos	Respiración, estiramientos suaves y valoración del funcionamiento de los equipos.	

Sesión 4. Entrenamiento multideportivo 2		
Nº Sesión	4	
Nombre	Entrenamiento multideportivo II	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Reforzar la cooperación y la participación activa de todo el alumnado. - Aplicar habilidades motrices en situaciones colectivas más complejas. - Mejorar la comunicación, la inclusión y el respeto dentro del juego. - Ajustar y perfeccionar las estaciones de cara a la misión final. 	
Recursos	Balones gigantes o de foam, balones de voleibol, conos, petos, aros, red o cuerda, fichas de coevaluación y material diverso del gimnasio.	
Organización de la clase	Los grupos continuarán trabajando por estaciones, esta vez centradas en actividades más cooperativas inspiradas en voleibol, colpbol, kin-ball o juegos colectivos adaptados. El docente supervisará la participación equitativa y la adecuación de las tareas.	
Resumen	La sesión se centrará en tareas que exijan coordinación colectiva, comunicación constante y participación de todos los miembros del equipo. Se buscará que el alumnado transfiera lo aprendido a situaciones más abiertas y cooperativas.	
Parte inicial		
Tiempo	Actividad	Recursos de apoyo
10 minutos	Activación grupal mediante retos cooperativos con balón en parejas y pequeños grupos.	
Parte principal		
20 minutos	Estaciones de cooperación: mantener el balón en juego, golpes colectivos, transporte de balón sin caída y secuencias de pases obligatorios antes de puntuar.	Diana de objetivos cooperativos. Anexo G
15 minutos	Revisión y mejora de las estaciones creadas por el alumnado, incorporando variantes inclusivas y normas que favorezcan la participación de todos.	Lista de control de participación e inclusión. Anexo H
Vuelta a la calma		
5 minutos	Estiramientos, autoevaluación oral rápida y recogida del material.	

Sesión 5. Control de esfuerzo y preparación física para la misión.		
Apartado	Contenido	
Nº Sesión	5	
Nombre	Control de esfuerzo y preparación física para la misión	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Relacionar la actividad física con el control del esfuerzo y la salud. - Registrar la frecuencia cardiaca y las pulsaciones por minuto antes, durante y después de la actividad. - Ajustar la intensidad del esfuerzo a las demandas motrices de la sesión. - Desarrollar hábitos de autorregulación y responsabilidad corporal. 	
Recursos	Cronómetro, fichas de registro, lápices, conos, balones variados, pulsómetros si el centro dispone de ellos, pizarra.	
Organización de la clase	Trabajo en pequeños grupos con momentos de práctica y de recogida de datos. Cada equipo tendrá un alumno encargado de controlar tiempos y otro de registrar la información. El profesor guiará la interpretación básica de los datos obtenidos.	
Resumen	Esta sesión se centrará en el componente de vida activa y saludable presente en la SA 15, incorporando el control de la intensidad del esfuerzo mediante FC y ppm. El alumnado participará en tareas multideportivas y registrará cómo responde su cuerpo a la actividad física.	
Parte inicial		
Tiempo	Actividad	Recursos de apoyo
10 minutos	Explicación de qué es la frecuencia cardiaca, cómo se toma el pulso y por qué es importante regular el esfuerzo durante la práctica física. Toma inicial de pulsaciones en reposo.	
Parte principal		
20 minutos	Circuito físico-motriz con balón combinando desplazamientos, pases, lanzamientos, relevos y acciones cooperativas. Al finalizar cada bloque se realiza una toma de pulsaciones. Anexo 4	Tabla de registro de FC/ppm. Anexo I
15 minutos	Análisis sencillo por grupos de los datos recogidos y reflexión sobre qué tareas requieren más esfuerzo, cómo recuperarse mejor y cómo adaptar la intensidad al propio nivel.	Gráfico de esfuerzo percibido. Anexo J
Vuelta a la calma		
5 minutos	Respiración, estiramientos y última toma de pulsaciones para observar la recuperación.	

Sesión 6. Ensayo general del regreso		
Apartado	Contenido	
Nº Sesión	6	
Nombre	Ensayo general del regreso	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Ensayar de manera global el circuito o evento final de la SA. - Revisar normas, tiempos, materiales y roles de organización. - Mejorar la autonomía del alumnado en la gestión de las actividades. - Consolidar el trabajo cooperativo y la resolución de problemas en grupo. 	
Recursos	Todo el material necesario para las estaciones finales, fichas de roles, panel organizativo, cronómetro, hojas de incidencias y evaluación.	
Organización de la clase	Cada grupo asumirá la responsabilidad de dirigir una parte del ensayo general. Se organizará un circuito completo o torneo multideportivo adaptado, de modo que el alumnado pueda comprobar si la estructura diseñada funciona correctamente antes de la última sesión.	
Resumen	Esta sesión servirá como ensayo general de la misión final. Los equipos pondrán en práctica la organización completa del evento: preparación del espacio, explicación de normas, dirección de retos, recogida de resultados y valoración del funcionamiento global.	
Parte inicial		
Tiempo	Actividad	Recursos de apoyo
10 minutos	Calentamiento general dirigido por alumnado responsable. Revisión de roles y del orden de las estaciones.	
Parte principal		
20 minutos	Desarrollo del ensayo general del circuito final con rotación por estaciones. Cada equipo coordina su reto y supervisa el cumplimiento de las normas. Anexo 7	Cuadro general de organización del evento. Anexo K
15 minutos	Reunión por equipos para detectar errores, reajustar materiales, tiempos, normas y propuestas de mejora antes de la sesión final.	Hoja de incidencias y mejoras. Anexo L
Vuelta a la calma		
5 minutos	Puesta en común final, recogida del material y preparación de la sesión definitiva.	

Sesión 7. Misión cumplida: regreso a casa		
Apartado	Contenido	
Nº Sesión	7	
Nombre	Misión cumplida: regreso a casa	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar de manera integrada los aprendizajes motrices adquiridos durante el curso. - Participar activamente en la organización y desarrollo de la misión final. - Mostrar autonomía, cooperación, respeto, inclusión y juego limpio. - Valorar el proceso vivido y reflexionar sobre los logros alcanzados. 	
Recursos	Material completo de las estaciones, petos, balones variados, panel de puntuación o progreso, diplomas simbólicos, fichas de autoevaluación y coevaluación.	
Organización de la clase	Los equipos mantendrán su estructura estable y desempeñarán los roles asumidos. Se llevará a cabo la misión final a través de un circuito multideportivo o evento cooperativo donde se integren diferentes retos motrices y organizativos diseñados y ensayados previamente.	
Resumen	En esta última sesión el alumnado culminará la aventura espacial poniendo en práctica todo lo aprendido durante la programación. Además de participar en los retos motrices, deberán organizar, colaborar, respetar las normas y evaluar el trabajo realizado. La superación de la misión simbolizará el regreso a la Tierra y el cierre de la propuesta didáctica.	
Parte inicial		
Tiempo	Actividad	Recursos de apoyo
10 minutos	Presentación de la sesión final, calentamiento grupal y recordatorio de normas, roles y criterios de éxito.	
Parte principal		
25 minutos	Desarrollo de la misión final mediante circuito o torneo multideportivo con estaciones que integren pase, recepción, lanzamiento, conducción, cooperación, precisión y toma de decisiones.	Panel de progreso de la misión. Anexo M
10 minutos	Cierre del proyecto: valoración de resultados, entrega simbólica de reconocimientos, autoevaluación y coevaluación del trabajo de equipo. Anexo 8	Hoja de autoevaluación y coevaluación final. Anexo N y ANEXO O
Vuelta a la calma		
5 minutos	Estiramientos, reflexión final sobre la experiencia y despedida de la misión.	

13.5 Evaluación

La evaluación de la presente situación de aprendizaje se concibe como un proceso continuo, formativo e integrador, orientado a valorar el grado de adquisición de los aprendizajes por parte del alumnado, así como a favorecer su mejora progresiva. En coherencia con lo establecido en el Real Decreto 157/2022, los criterios de evaluación actúan como referencia para determinar el nivel de desempeño en relación con las competencias específicas del área.

Asimismo, se adopta un enfoque de evaluación formativa, que permite recoger información durante el desarrollo de las sesiones y proporcionar retroalimentación constante al alumnado, favoreciendo la autorregulación de su aprendizaje (Black & Wiliam, 1998).

PRODUCTO	Técnica	Instrumento	Criterio de evaluación	Competencia específica	Descriptorios operativos	Objetivos de la SA evaluados	Peso en la calificación	Calificación del instrumento
Organización y participación en un circuito o evento multideportivo integrando habilidades motrices y toma de decisiones	Observación	Rúbrica	2.1 / 2.3	2	STEM2 / CPSAA4	1 y 2	2 puntos	5 puntos
Aplicación de hábitos saludables, control del esfuerzo y participación activa en la práctica física	Observación	Registro anecdótico	1.1 / 1.2	1	CPSAA1 / STEM4	1 y 5	2 puntos	5 puntos
Trabajo en equipo, cooperación, respeto, inclusión y resolución de conflictos	Observación	Coevaluación	3.2 / 3.4	3	CPSAA3 / CC3	3 y 4	2 puntos	5 puntos

Tabla 6. Resultado final de la situación de aprendizaje y su evaluación basada en competencias.

Instrumento de evaluación: Registro anecdótico

1.1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable (CPSAA1 / STEM4)

- Participa de forma activa en las actividades propuestas.
- Muestra interés por la práctica de actividad física.
- Comprende la relación entre actividad física y bienestar.
- Ajusta el esfuerzo durante la práctica.
- Valora la actividad física como parte de un estilo de vida saludable.

1.2. Controlar el esfuerzo y aplicar hábitos saludables (CPSAA1)

- Realiza adecuadamente las diferentes fases de la sesión.
- Regula la intensidad del esfuerzo según la actividad.
- Aplica hábitos básicos de cuidado corporal.
- Participa de manera responsable en la práctica.
- Muestra autonomía en la realización de las tareas.

3.2. Participar de forma cooperativa y respetuosa (CPSAA3)

- Colabora activamente con el grupo.
- Respeta normas, compañeros y decisiones.
- Participa de forma equilibrada en las tareas.
- Se comunica adecuadamente con los demás.
- Asume su papel dentro del equipo.

3.4. Resolver conflictos y respetar la diversidad (CC3)

- Utiliza el diálogo para resolver situaciones conflictivas.
- Muestra actitudes inclusivas.
- Respeta las diferencias individuales.

- Evita conductas discriminatorias.
- Contribuye a un clima positivo de grupo.

Valoración cualitativa

La información recogida permitirá realizar una valoración global del alumnado en relación con su implicación, actitud y evolución durante la situación de aprendizaje.

Instrumento de evaluación: Rúbrica

Criterio de evaluación	Necesidad de mejora (0-2,9)	Suficiente (3-4,9)	Regular (5-6)	Bueno (7-8)	Excelente (9-10)
2.1. Aplicar habilidades motrices en situaciones de juego (STEM2)	No aplica las habilidades motrices ni participa de forma significativa.	Presenta dificultades en la ejecución y necesita ayuda constante.	Aplica habilidades básicas con errores y poca adaptación.	Aplica correctamente las habilidades en la mayoría de situaciones.	Aplica con precisión y autonomía las habilidades motrices, adaptándose eficazmente.
2.3. Tomar decisiones en situaciones motrices (CPSAA4)	No toma decisiones adecuadas ni comprende la situación.	Toma decisiones muy simples con ayuda.	Toma decisiones básicas con dificultades.	Toma decisiones adecuadas en la mayoría de situaciones.	Toma decisiones de forma autónoma y eficaz, anticipándose a la acción.

Tabla 20. Rúbrica de evaluación correspondiente a la situación de aprendizaje 15.

Participación del alumnado en la evaluación

Siguiendo los planteamientos de Dylan Wiliam (2011), se fomentará la implicación activa del alumnado en el proceso evaluativo como elemento clave para mejorar el aprendizaje.

Para ello, al finalizar la situación de aprendizaje, el alumnado llevará a cabo:

- **Autoevaluación**, reflexionando sobre su implicación, aprendizaje y desempeño. Anexo N

- **Coevaluación**, valorando el trabajo de sus compañeros y el funcionamiento del equipo. Anexo O
- **Evaluación del docente**, permitiendo mejorar la práctica educativa.

Este enfoque favorece el desarrollo de la competencia CPSAA (aprender a aprender), así como la autonomía, la responsabilidad y la capacidad crítica del alumnado.

13.6 Atención a la diversidad

La atención a las diferencias individuales constituye un elemento esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en el área de Educación Física, donde el alumnado presenta distintos niveles de desarrollo motriz, capacidades físicas y ritmos de aprendizaje. En coherencia con los principios de inclusión educativa y el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), se plantean medidas que permitan garantizar la participación activa de todo el alumnado, adaptando las propuestas a sus características y necesidades.

El DUA propone ofrecer múltiples formas de implicación, representación y acción y expresión, con el objetivo de atender a la diversidad del alumnado y favorecer un aprendizaje accesible para todos (CAST, 2018). En esta línea, se diseñan actividades flexibles que permiten diferentes formas de participación y niveles de ejecución.

En esta situación de aprendizaje, al tratarse de una propuesta global e integradora, se favorece la inclusión mediante la utilización de actividades abiertas y adaptables, que permiten distintos niveles de complejidad y toma de decisiones. Asimismo, se emplean agrupamientos heterogéneos que facilitan la cooperación entre iguales, promoviendo el aprendizaje compartido y el apoyo mutuo.

El docente desempeña un papel clave en la adaptación de las tareas, ajustando variables como el espacio, el tiempo, las normas o el material, con el fin de facilitar la participación de todo el alumnado y asegurar experiencias de éxito. Estas adaptaciones permiten responder tanto a alumnado con mayores dificultades como a aquellos que presentan un ritmo de aprendizaje más avanzado.

13.6.2 Actividades de refuerzo

Las actividades de refuerzo están dirigidas al alumnado que presenta dificultades en la adquisición de los contenidos o en la aplicación de habilidades motrices, con el objetivo de consolidar los aprendizajes básicos.

- Simplificación de las tareas (reducción de oposición o complejidad)
- Juegos en espacios reducidos para facilitar el control del móvil
- Actividades guiadas con apoyo del docente o de compañeros
- Uso de material adaptado (balones más grandes o ligeros)
- Repetición de tareas básicas en contextos controlados

13.6.3 Actividades de ampliación

Las actividades de ampliación están orientadas al alumnado que presenta un nivel de desempeño más avanzado, con el fin de seguir desarrollando sus capacidades y mantener su motivación.

- Introducción de mayor complejidad en las tareas (más oposición, menor tiempo de decisión)
- Juegos con normas condicionadas
- Asunción de roles de responsabilidad (capitán, árbitro, organizador)
- Resolución de problemas tácticos más complejos

- Diseño de actividades por parte del alumnado

13.6.4 Medidas generales de inclusión

- Adaptación de normas y reglas del juego
- Flexibilidad en la evaluación, atendiendo al progreso individual
- Refuerzo positivo y feedback continuo
- Participación activa del alumnado en diferentes roles

13.7 Conclusión

La presente situación de aprendizaje, *“Misión cumplida: regreso a casa”*, constituye el elemento culminante de la programación didáctica, permitiendo integrar y aplicar de forma global los aprendizajes adquiridos por el alumnado a lo largo del curso. A través de esta propuesta, se favorece la movilización conjunta de habilidades motrices, capacidades físicas, estrategias de juego y competencias sociales en un contexto significativo y motivador.

El carácter integrador de esta situación facilita la evaluación del grado de desarrollo competencial del alumnado, al situarlo ante retos reales que requieren la toma de decisiones, la cooperación y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. De este modo, se promueve un aprendizaje funcional y transferible, en coherencia con el enfoque competencial establecido en el Real Decreto 157/2022.

Asimismo, la utilización de metodologías activas, como el Aprendizaje Basado en Proyectos y el Modelo de Educación Deportiva, contribuye a aumentar la implicación del alumnado, favoreciendo su autonomía, responsabilidad y participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas metodologías, junto con una evaluación formativa y continua, permiten ofrecer una respuesta educativa ajustada a las necesidades del grupo.

Por otro lado, la atención a la diversidad y la adaptación de las tareas garantizan la inclusión de todo el alumnado, respetando los diferentes ritmos de aprendizaje y promoviendo experiencias de éxito para todos. Este enfoque inclusivo refuerza no solo el desarrollo motor, sino también aspectos personales y sociales como el respeto, la cooperación y la autorregulación.

En definitiva, esta situación de aprendizaje no solo permite consolidar los contenidos trabajados, sino que también contribuye al desarrollo integral del alumnado, ofreciendo una experiencia educativa coherente, significativa y alineada con los objetivos y principios de la programación didáctica.

13.8 Bibliografía

Black, P., & William, D. (1998). *Assessment and classroom learning. Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7–74.

Bruner, J. S. (1961). *The act of discovery. Harvard Educational Review*, 31(1), 21–32.

CAST. (2018). *Universal Design for Learning guidelines version 2.2.*

<http://udlguidelines.cast.org>

Gobierno de 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.*

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*, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020.

Markham, T. (2011). *Project based learning: A bridge just far enough*. *Teacher Librarian*, 39(2), 38–42.


Mosston, M., & Ashworth, S. (2008). *Teaching physical education* (1st online ed.). Benjamin Cummings.

Wiliam, D. (2011). *Embedded formative assessment*. Solution Tree Press.

13.9 Recursos elaborados



Anexo A Ficha de roles de equipo



PLANTILLA DE PLANIFICACIÓN DE MISIÓN

Equipo Nombre del equipo: Miembros:	Roles Capitán/a: Material: Coordinador/a: Observador/a:
Normas Normas internas del equipo:	Organización ¿Cómo nos organizamos durante la misión?
Acuerdos ¿Cómo cooperamos y resolvemos conflictos?	Objetivo Completar la misión de forma cooperativa

Anexo B. Plantilla de planificación de misión



Anexo C. Plantilla de diseño de estaciones

RÚBRICA DE REVISIÓN DE ESTACIÓN			
CRITERIO	EXCELENTE	ADECUADO	EN PROCESO
Organización del equipo	Organización clara y todos tienen rol definido	Organización adecuada con pequeños fallos	Falta organización o roles poco definidos
Dificultad de la tarea	Nivel ajustado y reto adecuado	Dificultad aceptable	Demasiado fácil o difícil
Seguridad	Actividad completamente segura	Algún aspecto mejorable	Riesgos o falta de control
Participación	Participan todos activamente	Participación mayoritaria	Participación baja o desigual
Uso del material	Uso correcto y responsable	Uso adecuado con algún error	Mal uso o desorganización

Anexo D. Rúbrica



	1	2	3	3	4
GRUPO	ESTACIÓN 1	ESTACIÓN 2	ESTACIÓN 3	ESTACIÓN 3	ESTACIÓN 4
GRUPO 1					
GRUPO 2					
GRUPO 3					
GRUPO 4					

Anexo E. Cuadro de rotación de estaciones

HOJA DE OBSERVACIÓN ENTRE IGUALES <input type="checkbox"/>			
Observa a tu compañero durante el juego y marca la opción que mejor describe su actuación.			
CRITERIO	SÍ <input type="checkbox"/>	A VECES 😊	NO <input type="checkbox"/>
Ayuda a su equipo en ATAQUE			
Colabora en DEFENSA			
Se comunica con sus compañeros			
Respeto las normas del juego			
Participa activamente			
Observaciones:			

Anexo F. Observación entre iguales



Anexo G. Diana de objetivos



Anexo H. Lista de control

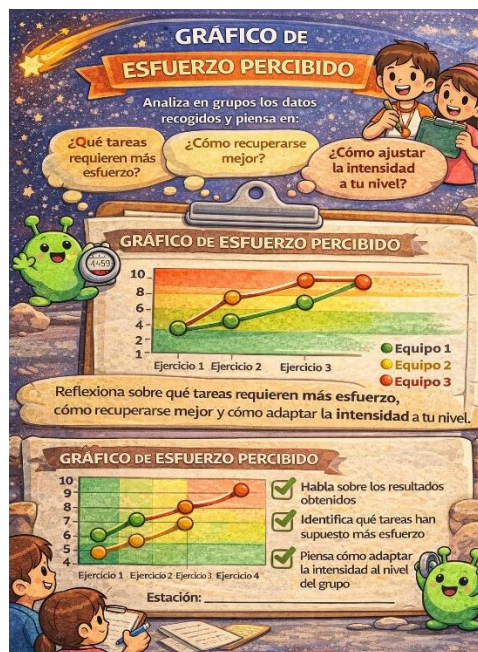
REGISTRO DE FRECUENCIA CARDÍACA

NOMBRE: _____
EDAD: _____

MOMENTO	PULSACIONES (ppm)
Reposo	_____
Después del calentamiento	_____
Durante la actividad	_____
Final de la actividad	_____
Recuperación (2 min)	_____

¿Cuándo has tenido más pulsaciones?
 ¿Cómo ha respondido tu cuerpo al ejercicio?
 ¿Crees que has controlado bien tu esfuerzo?

Anexo I. Registro de frecuencia cardiaca



Anexo J. Gráfico de percepción del esfuerzo



Anexo K. Organización del evento

HOJA DE INCIDENCIAS Y MEJORA

EQUIPO: _____ SESIÓN: _____

¿Qué ha funcionado bien?

- _____
- _____
- _____

¿Qué dificultades hemos tenido?

- _____
- _____
- _____

¿Cómo podemos mejorar?

- _____
- _____
- _____

¡Anota todo para seguir mejorando!

Anexo L. Hoja de incidencias



Anexo M. Progreso de la misión



Anexo N. Autoevaluación



COEVALUACIÓN DEL EQUIPO

Valora el trabajo de tus compañeros/as del grupo marcando las opciones.

COMPAÑERO/A	PARTICIPACIÓN ★ ★ ★ ★	RESPECTO ★ ★ ★ ★	TRABAJO EN EQUIPO ★ ★ ★ ★

¡Ánima y ayuda a tu equipo a mejorar!

Anexo O. Coevaluación