



TRABAJO DE FIN DE GRADO

Doble grado de Ciencias de la Actividad Física y Deporte y Educación Primaria

Programación Didáctica de Educación Física
dirigida a 4º curso de Educación Primaria

La vuelta al mundo a través del movimiento

Alberto Miranda Perelló

Director: Guillermo Sánchez Rodrigo

Curso: 2025-2026

Fecha: 21 de abril de 2026

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA.....	9
3. CONTEXTUALIZACIÓN	12
4. OBJETIVOS.....	17
4.1. Objetivos de etapa a los que contribuye la programación	17
4.2. Objetivos didácticos de la programación.....	20
4.3. Relación entre objetivo general, objetivos de etapa y objetivos didácticos.....	22
5. COMPETENCIAS	23
5.1. Competencias clave	23
5.2. Competencias específicas.....	26
5.2.1. Relación entre competencias específicas, competencias clave y descriptores operativos	29
5.3. Contribución de la programación al desarrollo competencial	31
6. CONTENIDOS.....	33
6.1. Criterios de temporalización	33
6.2. Distribución de las Unidades Didácticas	35
7. METODOLOGÍA	44
7.1. Principios generales de intervención	44
7.2. Metodologías específicas	45
7.2.1. Aprendizaje basado en juegos (ABJ)	46
7.2.2. Aprendizaje cooperativo (AC)	46
7.2.3. Descubrimiento guiado (DG).....	47
7.2.4. Resolución de problemas (RPM)	47
7.2.5. Aprendizaje basado en proyectos (ABP).....	48
7.3. Papel de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.....	49
8. EVALUACIÓN.....	51
8.1. Evaluación del proceso de enseñanza	51
8.2. ¿Qué se va a evaluar?	52
8.3. ¿Cómo y quién evalúa?.....	54
8.4. ¿Cuándo se evalúa?.....	55
8.5. Criterios de evaluación	56
8.6. Evaluación extraordinaria y en situaciones especiales	57
9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO	59
10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES.....	61

10.1. Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa.....	61
10.2. Contribución de la programación al desarrollo de la convivencia y la ciudadanía ...	61
10.3. Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la Competencia Digital	62
10.4. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes.....	63
11. CONCLUSIONES.....	64
12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	66
13. ANEXOS.....	68
13.1. Desarrollo de la Situación de Aprendizaje elegida.....	68
13.1.1. Contextualización de la programación dentro de la SA.....	68
13.1.2. Contenidos y elementos transversales.....	69
13.1.3. Competencias y su relación con los objetivos y contenidos.....	69
13.1.4. Metodología y recursos.....	70
13.1.5. Descripción de las actividades en cada sesión.....	71
13.1.6. Evaluación, concretando los criterios de evaluación, estándares y su relación con los objetivos y competencias. Criterios de calificación.....	72
13.1.7. Atención a la diversidad.....	74
13.1.8. Recursos elaborados.....	75

1.INTRODUCCIÓN

La programación didáctica constituye un instrumento esencial en la labor docente, ya que permite planificar de forma estructurada y coherente el proceso de enseñanza-aprendizaje, garantizando la adecuación de la práctica educativa a las características del alumnado y al marco normativo vigente. En este Trabajo de Fin de Grado se presenta el diseño de una programación didáctica en Educación Física dirigida al alumnado de 4º curso de Educación Primaria, contextualizada en el currículo establecido por la Comunidad de Madrid y fundamentada en un enfoque competencial.

La elección de la Educación Física como área de referencia responde a su papel clave en el desarrollo integral del alumnado. Esta materia no solo contribuye a la mejora de la competencia motriz y de la condición física, sino que también favorece la adquisición de hábitos de vida saludables, el desarrollo emocional y social, así como la interiorización de valores como el respeto, la cooperación y el esfuerzo personal (McDonough et al., 2020). En una sociedad cada vez más marcada por el sedentarismo, la Educación Física escolar adquiere una relevancia especial como medio para promover estilos de vida activos desde edades tempranas. (Rowland, 1995).

El cuarto curso de Educación Primaria se configura como una etapa especialmente significativa para el desarrollo motor y personal del alumnado. En este momento evolutivo, los niños y niñas muestran una mayor capacidad de coordinación, control corporal y comprensión de normas, lo que permite plantear situaciones de aprendizaje más complejas y significativas. Por ello, se considera un nivel idóneo para trabajar la

Educación Física desde una perspectiva global e integradora, en la que el alumnado participe activamente en su propio proceso de aprendizaje. (Herrmann et al., 2021).

La programación que se presenta adopta una orientación competencial, en consonancia con la normativa educativa social, situando las competencias como eje vertebrador de la acción pedagógica. A través de situaciones de aprendizaje contextualizadas, se pretende que el alumnado no solo adquiera habilidades motrices, sino que sea capaz de aplicarlas de manera eficaz en distintos contextos, desarrollando actitudes de autonomía, responsabilidad y pensamiento crítico.

La secuenciación de los contenidos se articula a lo largo del curso mediante diferentes unidades didácticas, concebidas como conjuntos integrados de elementos curriculares que incluyen objetivos, competencias específicas, saberes básicos, metodologías, recursos y procedimientos de evaluación. Esta organización permite garantizar una progresión adecuada de los aprendizajes, así como una respuesta flexible a la diversidad presente en el aula.

En definitiva, esta programación didáctica de Educación Física aspira a ser una propuesta realista y aplicable al contexto educativo de la Comunidad de Madrid, alineada con los principios pedagógicos actuales. Su finalidad última es contribuir al desarrollo integral del alumnado, promoviendo no solo la competencia motriz, sino también valores y actitudes que favorezcan una formación equilibrada y una relación positiva con la actividad física a lo largo de la vida.

En relación con la estructura del presente Trabajo de Fin de Grado, resulta conveniente ofrecer una breve explicación de los apartados que lo componen, con el fin de facilitar al lector una visión general del contenido y del enfoque adoptado. La programación no se plantea únicamente como una propuesta práctica, sino como un

documento fundamentado tanto desde el punto de vista teórico como normativo, en el que se combinan elementos de carácter más objetivo con otros de naturaleza más contextual y reflexiva.

Tras esta introducción, se presenta el apartado de fundamentación teórico-normativa, en el que se recogen los principios pedagógicos que sustentan la programación, así como el marco legislativo vigente en la Comunidad de Madrid. Este bloque tiene un carácter principalmente objetivo, al basarse en la normativa educativa y en aportaciones de la literatura especializada.

A continuación, se incluye la contextualización, donde se describe el entorno del centro, las características del alumnado y otros aspectos relevantes del contexto educativo. Este apartado incorpora un componente más interpretativo, ya que adapta la programación a una realidad concreta y a las necesidades específicas del grupo.

Posteriormente, se desarrollan los objetivos, las competencias y los contenidos, apartados de carácter más técnico, directamente relacionados con el currículo oficial. En ellos se establecen los aprendizajes que se pretenden alcanzar y la forma en que estos se organizan a lo largo del curso.

Seguidamente, se expone la metodología, donde se detallan los principios didácticos, las estrategias de enseñanza y la organización de las situaciones de aprendizaje. Este apartado combina elementos objetivos, derivados de enfoques pedagógicos contrastados, con decisiones propias del docente en relación con el estilo de enseñanza y la organización de las sesiones.

Otro de los bloques fundamentales es el dedicado a la evaluación, en el que se establecen los criterios, instrumentos y procedimientos para valorar el progreso del

alumnado. A ello se suma el apartado de atención a las diferencias individuales del alumnado, donde se recogen las medidas destinadas a garantizar una respuesta educativa inclusiva y ajustada a la diversidad presente en el aula.

Asimismo, se incluye un apartado relativo a la contribución de la programación al desarrollo de otros planes de centro, con el objetivo de mostrar la coherencia de la propuesta con el proyecto educativo y con otras líneas de actuación del mismo.

Finalmente, el trabajo se cierra con las conclusiones, en las que se recogen las principales reflexiones derivadas del proceso de elaboración de la programación y de su posible aplicación en un contexto real del aula. De este modo, el documento pretende ofrecer una propuesta completa, coherente y fundamentada, que integre tanto los aspectos teóricos como los prácticos propios de la labor docente.

2.FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA

La presente programación didáctica se fundamenta en el marco legislativo vigente que regula la etapa de Educación Primaria, así como en los principios pedagógicos que orientan la práctica docente actual. Su diseño responde tanto a la normativa estatal como autonómica, garantizando su coherencia con el sistema educativo y su viabilidad en el contexto de la Comunidad de Madrid.

En primer lugar, a nivel estatal, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación (LOMLOE), establece el marco general del sistema educativo español. Esta ley concibe la educación como un proceso orientado al desarrollo integral del alumnado, poniendo el foco en la adquisición de competencias clave y en una enseñanza inclusiva, equitativa y de calidad. En relación con el área de Educación Física, la LOMLOE refuerza su papel dentro del currículo como medio para promover hábitos de vida saludables, el bienestar físico y emocional, así como valores asociados a la convivencia, la cooperación y el respeto. Además, insiste en la necesidad de adaptar metodologías activas y participativas, principios que sustentan la presente programación.

En desarrollo de esta ley, el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, concreta los elementos curriculares básicos de la etapa. Este Real Decreto define las competencias clave del perfil de salida del alumnado, las competencias específicas de cada área, los criterios de evaluación y los saberes básicos. En lo que respecta a la Educación Física, el Real Decreto 157/2022 concibe el área como un espacio privilegiado para el desarrollo de la competencia motriz, la adopción de un estilo de vida activo y saludable y la construcción de relaciones interpersonales positivas a

través del movimiento. Asimismo, introduce de manera clara el enfoque competencial y la organización del aprendizaje a través de situaciones de aprendizaje, aspecto que estructura la presente programación.

En el ámbito autonómico, el decreto 61/2022, de 20 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, desarrolla y adapta las enseñanzas mínimas estatales al contexto madrileño. Este decreto concreta los saberes básicos del área de Educación Física en bloques relacionados con el desarrollo de habilidades motrices, la condición física, la expresión corporal, los juegos y deportes, y la educación para la salud. Además, refuerza la importancia de la evaluación continua y formativa, alineada con los criterios establecidos a nivel estatal.

Tanto el Real Decreto 157/2022 como el Decreto 61/2022 comparten una concepción competencial del currículo y una visión integral del área de Educación Física. Como señalan ambos marcos normativos, el área no debe limitarse al desarrollo físico, sino que debe contribuir al desarrollo personal, social y emocional del alumnado, promoviendo la autonomía, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico. De este modo, el decreto autonómico concreta y contextualiza los principios establecidos por la normativa estatal, evitando contradicciones y garantizando una línea pedagógica coherente.

En materia de evaluación, resulta relevante la Orden 130/2023, de la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid, por la que se regulan determinados aspectos de la evaluación en la Educación Primaria. Esta orden establece que la evaluación debe ser continua, formativa e integradora, permitiendo valorar el grado de adquisición de las competencias específicas y orientar la práctica docente. En el área

de Educación Física, esta perspectiva implica utilizar instrumentos variados que permitan observar el progreso del alumnado en contextos reales de práctica motriz.

Por otra parte, la presente programación incorpora el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), en consonancia con los principios recogidos en la LOMLOE y desarrollados en el Real Decreto 157/2022, que insisten en la necesidad de garantizar una educación inclusiva. El DUA se configura como un marco pedagógico que propone ofrecer múltiples formas de representación, de acción y expresión y de implicación, con el fin de atender a la diversidad del alumnado desde el diseño inicial de la enseñanza. En el área de Educación Física, su aplicación se traduce en la adaptación de tareas motrices, la diversificación de materiales, la flexibilización de agrupamientos y la propuesta de diferentes niveles de dificultad, asegurando la participación activa de todo el alumnado.

Asimismo, aunque la programación se ajusta a la normativa vigente, también se toman como referencia principios recogidos en legislaciones anteriores, como la Ley Orgánica 2/2006, de Educación (LOE), que ya subrayaba la importancia del desarrollo integral y la atención a la diversidad, aspectos que se han mantenido y reforzado en la normativa actual. Esta continuidad legislativa permite observar una línea común en la concepción del área de Educación Física como elemento clave en la formación global del alumnado.

En definitiva, la fundamentación teórico-normativa de esta programación se apoya en un marco legislativo coherente y complementario, donde la normativa estatal establece los principios generales y la autonómica los concreta y adapta al contexto de la Comunidad de Madrid.

3.CONTEXTUALIZACIÓN

La presente programación didáctica se sitúa en el Colegio Padre Manyanet, ubicado en la localidad de Alcobendas, al norte de la Comunidad de Madrid. El centro se encuentra en la Carretera de El Goloso, en una zona residencial con buenas comunicaciones con el casco urbano y los municipios cercanos, lo que facilita el acceso de alumnado procedente tanto del propio municipio como de áreas colindantes.

Alcobendas es una ciudad caracterizada por su diversidad sociocultural y por un nivel socioeconómico medio-alto en términos generales, aunque conviven realidades familiares diversas. Este contexto se refleja también en el alumnado del centro, que presenta una heterogeneidad en cuanto a procedencias culturales, intereses y ritmos de aprendizaje. Esta diversidad constituye un elemento enriquecedor, pero también supone la necesidad de plantear didácticas flexibles, inclusivas y adaptadas a las características individuales del alumnado.

El Colegio Padre Manyanet es un centro concertado que ofrece enseñanzas desde las primeras etapas educativas hasta niveles posteriores, lo que favorece la continuidad pedagógica y la coherencia en los principios educativos. Se caracteriza por una línea pedagógica basada en la formación integral de la persona, atendiendo no solo a los aspectos académicos, sino también a los valores, la convivencia y el desarrollo personal del alumnado.

La programación está dirigida a un grupo de 4º curso de Educación Primaria compuesto por 24 alumnos, con edades comprendidas entre los 9 y los 10 años. Se trata de un grupo heterogéneo, tanto en lo que respecta al ritmo de aprendizaje como a las habilidades motrices, intereses personales y grado de autonomía. En líneas

generales, es una clase participativa, con buena predisposición hacia el área de Educación Física y acostumbrada a trabajar en pequeños grupos, aunque en determinadas situaciones surgen conflictos puntuales relacionados con la competitividad en los juegos.

Desde el punto de vista psicoevolutivo, el alumnado se encuentra en la etapa de las operaciones concretas descrita por Jean Piaget, lo que implica un pensamiento más lógico y estructurado, aunque todavía vinculado a situaciones concretas y experiencias manipulativas. En el plano cognitivo, comienzan a comprender reglas más complejas y estrategias de juego, siendo capaces de anticipar consecuencias y planificar acciones sencillas. En el ámbito motor, presentan un progreso notable en coordinación, equilibrio y control corporal, lo que permite introducir tareas más elaboradas que combinen desplazamientos, lanzamientos, recepciones o trabajo cooperativo.

En el plano social y afectivo, el grupo muestra una creciente necesidad de pertenencia y reconocimiento por parte de sus iguales. Las relaciones interpersonales cobran especial relevancia, y el trabajo cooperativo se convierte en una herramienta fundamental para el desarrollo de habilidades sociales. No obstante, todavía requieren acompañamiento para gestionar la frustración ante el error o la derrota, aspecto que desde el área de Educación Física puede abordarse mediante dinámicas que prioricen el esfuerzo, la superación personal y el respeto a las normas.

En cuanto a la diversidad del aula, dentro del grupo se identifican tres alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE). En primer lugar, un alumno con diagnóstico de TDAH que presenta dificultades en el mantenimiento de la atención y en el control de la impulsividad, especialmente en actividades que

requieren espera o seguimiento de instrucciones prolongadas. En segundo lugar, una alumna con dislexia que, aunque no presenta dificultades motrices significativas, requiere apoyos en la comprensión de consignas escritas y en la organización de la información. Finalmente, un alumno con trastorno del desarrollo de la coordinación (TDC), que manifiesta mayor torpeza motriz en tareas que implican coordinación óculo-manual y equilibrio dinámico.

Estas características condicionan la planificación didáctica y justifican la aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como marco de referencia para garantizar la inclusión. Desde este enfoque, la programación contempla múltiples formas de presentar la información (explicaciones orales acompañadas de demostraciones prácticas y apoyos visuales), diferentes maneras de participación y expresión (adaptación de materiales, variación en el nivel de dificultad de las tareas, agrupamientos flexibles) y estrategias para fomentar la motivación y la implicación de todo el alumnado.

De este modo, la Educación Física se configura como un espacio especialmente adecuado para atender a la diversidad, al permitir ajustes inmediatos en la práctica y ofrecer experiencias de éxito adaptadas a las capacidades individuales. La creación de esta aula modelo responde a una realidad frecuente en los centros educativos actuales, donde la heterogeneidad es la norma y la planificación debe partir de un conocimiento profundo de las características del alumnado para garantizar una respuesta educativa ajustada y equitativa.

En relación con el área de Educación Física, el centro muestra una especial sensibilidad hacia la práctica deportiva y los hábitos de vida saludables. Se promueven actividades físicas y deportivas desde edades tempranas, tanto dentro del

horario lectivo como a través de actividades complementarias y extraescolares. Por ejemplo, el colegio cuenta con una escuela deportiva en la que se trabajan contenidos relacionados con la coordinación, el equilibrio, los desplazamientos o los juegos cooperativos, fomentando además valores como el trabajo en equipo y la autonomía personal.

En cuanto a los planes y proyectos del centro, es habitual que colegios de estas características desarrollen iniciativas relacionadas con la convivencia, la educación en valores, la acción tutorial, el uso responsable de las tecnologías o la promoción de la actividad física y la salud. Estos planes tienen como objetivo ofrecer una respuesta educativa coherente y coordinada, contribuyendo al desarrollo integral del alumnado y favoreciendo un clima escolar positivo.

En definitiva, la programación se contextualiza en un centro educativo con una clara orientación hacia la formación integral y la promoción de hábitos saludables, en un entorno sociocultural diverso y dinámico. Este contexto condiciona y, al mismo tiempo, enriquece la propuesta didáctica, que se plantea desde una perspectiva inclusiva, competencial y adaptada a las características reales del alumnado de 4º curso de Educación Primaria.

Dentro del proceso de contextualización, resulta igualmente relevante concretar la organización horaria del grupo, ya que esta condiciona tanto a la distribución de contenidos como la metodología empleada a lo largo del curso.

El grupo de 4º de Educación Primaria desarrolla su jornada escolar de 9:30 a 13:00 con descanso de 30 minutos por la mañana, y de 14:45 a 16:45 por la tarde. Esta organización permite estructurar las distintas áreas de forma equilibrada a lo largo de la semana, combinando materias instrumentales con áreas de carácter más práctico.

En el caso específico del área de Educación Física, el grupo cuenta con dos sesiones semanales, lo que supone un total de dos horas lectivas a la semana. Cada sesión tiene una duración de 60 minutos, tiempo que se organiza internamente en tres momentos diferenciados: una fase inicial de activación o calentamiento, una parte principal en la que se desarrollan los contenidos específicos de la unidad didáctica y una fase final de vuelta a la calma.

La limitación temporal de dos horas semanales exige una planificación rigurosa y una adecuada secuenciación de los contenidos a lo largo del curso, de manera que se garantice el desarrollo progresivo de las competencias específicas del área. Asimismo, obliga a optimizar el tiempo real de práctica, priorizando propuestas dinámicas, activas y bien estructuradas que reduzcan tiempos muertos y favorezcan la participación constante del alumnado.

Por tanto, la organización horaria del grupo y, en particular, la distribución del área de Educación Física constituye un elemento determinante en el diseño de la programación, ya que condiciona la temporalización de las unidades didácticas y la profundidad con la que se pueden abordar los distintos saberes básicos establecidos en el currículo.

4.OBJETIVOS

La programación didáctica del área de Educación Física para 4º curso de Educación Primaria se orienta hacia la consecución de los objetivos generales de la etapa, establecidos en la normativa vigente, al mismo tiempo que concreta una serie de objetivos didácticos propios del área y del nivel educativo. De este modo, se pretende asegurar la coherencia entre los principios generales de la Educación Primaria y las propuestas prácticas que se desarrollarán a lo largo del curso.

4.1. Objetivos de etapa a los que contribuye la programación

Antes de señalar los objetivos de etapa a los que contribuye esta programación, conviene aclarar brevemente qué se entiende por objetivos de etapa dentro del currículo educativo. Los objetivos de etapa hacen referencia a los logros que se espera que el alumnado alcance al finalizar una determinada etapa educativa. Estos objetivos orientan el proceso de enseñanza-aprendizaje y sirven como marco general para el desarrollo de las distintas áreas del currículo.

En el caso de la Educación Primaria, los objetivos de etapa recogen aspectos relacionados con el desarrollo personal, social, cognitivo y físico del alumnado, por lo que no se limitan únicamente a la adquisición de conocimientos académicos, sino que también incluyen la formación en valores, el desarrollo de hábitos de trabajo, la convivencia y la adquisición de competencias necesarias para desenvolverse de manera autónoma en la sociedad.

Cada una de las áreas del currículo contribuye al logro de estos objetivos. En el caso del área de Educación Física, su aportación resulta especialmente relevante en aquellos objetivos vinculados al desarrollo corporal, la adopción de hábitos de vida saludables, el trabajo cooperativo, el respeto a las normas y el desarrollo de

habilidades sociales. A través de la práctica motriz y de las diferentes situaciones de aprendizaje planteadas a lo largo del curso, el alumnado tiene la oportunidad de experimentar situaciones que favorecen tanto su desarrollo físico como personal.

De acuerdo con lo establecido en la Ley Orgánica 3/2020, de Educación, y en el Real Decreto 157/2022, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, la etapa tiene como finalidad contribuir al desarrollo integral del alumnado.

La Educación Primaria contribuye a desarrollar en los niños y las niñas las capacidades que les permitan:

- 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.

El área de Educación Física contribuye de forma significativa a algunos de estos objetivos, ya que, a través de la práctica motriz, el alumnado experimenta situaciones reales de cooperación, respeto a normas, resolución de conflictos y superación personal. Además, favorece la adquisición de hábitos saludables y el desarrollo de una imagen corporal positiva.

De entre todos ellos solo se seleccionan los que tienen relación con el ámbito de Educación Física como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1: Objetivos de etapa seleccionados para la programación

Objetivos de etapa	a), b), c), d), g), h), i), j), k), l), m), n)
---------------------------	------------------------------------------------

4.2. Objetivos didácticos de la programación

Además de contribuir al desarrollo de los objetivos de etapa anteriormente descritos, la presente programación didáctica plantea una serie de objetivos específicos que orientan el proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo del curso. Estos objetivos didácticos se concretan en las diferentes unidades didácticas y situaciones de aprendizaje, permitiendo organizar las experiencias educativas que se desarrollarán en el área de Educación Física.

De manera general, la programación se articula en torno al siguiente objetivo:

Favorecer el desarrollo integral del alumnado de 4º curso de Educación Primaria a través de la práctica de actividad física variada y significativa, promoviendo la mejora de sus habilidades motrices, el conocimiento y cuidado del propio cuerpo, la adopción

de hábitos de vida saludables y el desarrollo de valores como la cooperación, el respeto y la responsabilidad en situaciones de juego y actividad física.

Partiendo de los objetivos de etapa y de las competencias específicas del área de Educación Física, se plantean los siguientes objetivos didácticos para el conjunto de la programación de 4º de Educación Primaria:

1. Desarrollar y mejorar las habilidades motrices básicas y las capacidades físicas de forma progresiva y adaptada a las características del alumnado.
2. Participar activamente en juegos y actividades físicas, aceptando las normas y mostrando actitudes de respeto hacia los compañeros y compañeras.
3. Utilizar el movimiento como medio de expresión y comunicación, explorando diferentes posibilidades corporales y creativas.
4. Adoptar hábitos básicos relacionados con la actividad física, la higiene y la salud, valorando la importancia de un estilo de vida activo.
5. Resolver situaciones motrices sencillas mediante la toma de decisiones, la cooperación y el trabajo en equipo.
6. Reconocer y aceptar propias limitaciones y posibilidades, desarrollando una actitud de esfuerzo, superación personal y confianza en uno mismo.
7. Respetar la diversidad del grupo, participando en las actividades de forma inclusiva y mostrando actitudes de ayuda y colaboración.
8. Utilizar materiales y espacios de forma segura y responsable, respetando las normas establecidas.
9. Iniciarse en la práctica de diferentes juegos y deportes, comprendiendo sus reglas básicas y valorando su dimensión lúdica y social.
10. Disfrutar de la actividad física como medio de relación, bienestar y ocio saludable.

Estos objetivos didácticos orientan el conjunto de las unidades didácticas que componen la programación, asegurando una progresión coherente de los aprendizajes y una adecuada contribución al desarrollo integral del alumnado. Asimismo, se han formulado teniendo en cuenta las características evolutivas del grupo, el contexto del centro y los principios de inclusión y atención a la diversidad que guían toda la propuesta.

4.3. Relación entre objetivo general, objetivos de etapa y objetivos didácticos

Tabla 2. Relación entre objetivos de etapa y objetivos didácticos

Objetivo general	
Favorecer el desarrollo integral del alumnado de 4º curso de Educación Primaria a través de la práctica de actividad física variada y significativa, promoviendo la mejora de sus habilidades motrices, el conocimiento y cuidado del propio cuerpo, la adopción de hábitos de vida saludables y el desarrollo de valores como la cooperación, el respeto y la responsabilidad en situaciones de juego y actividad física.	
Objetivos específicos	Objetivos de etapa
1	a), b), c), k), m)
2	a), b), c), i), h), k), l), m)
3	b), d), h), j), k)
4	k), n)
5	b), c), i), j), k) m)
6	a), b), c), j), k), m)
7	a), b), c), d), i), h), j), k), m)
8	a), b), c), d), g), h) j), k), l), m)
9	b), c), i), k), m)
10	a), b), c), d), g), h), k), l), m)

Fuente de elaboración propia

5. COMPETENCIAS

La presente programación didáctica se fundamenta en un enfoque competencial, en consonancia con la normativa vigente, que sitúa el desarrollo de las competencias como eje central en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde esta perspectiva, el área de Educación Física no se limita al aprendizaje de contenidos motrices, sino que contribuye al desarrollo integral del alumnado, favoreciendo la adquisición de habilidades, actitudes y conocimientos aplicables a distintos contextos de la vida cotidiana.

En este apartado se recogen, por un lado, las competencias clave de la etapa de Educación Primaria a las que contribuye el área de Educación Física y, por otro, las competencias específicas propias del área, así como la manera en que se trabajarán a lo largo de la programación.

5.1. Competencias clave

Las competencias clave hacen referencia al conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que el alumnado debe desarrollar a lo largo de la escolaridad obligatoria con el fin de poder desenvolverse de manera eficaz en diferentes contextos de la vida personal, social y académica.

El enfoque competencial constituye uno de los pilares fundamentales del actual sistema educativo. Según establece el currículo, las competencias clave permiten integrar los distintos aprendizajes y facilitan que el alumnado pueda aplicarlos en situaciones reales, más allá de la mera adquisición de contenidos teóricos. En este sentido, el aprendizaje se orienta hacia el desarrollo de saberes, destrezas y valores para dar respuesta a diferentes retos y problemas.

La normativa educativa vigente señala que las competencias clave deben trabajarse de forma transversal desde todas las áreas del currículo. Tal y como se recoge en el Real Decreto 157/2022, por el que se establecen las enseñanzas mínimas en la Educación Primaria, estas competencias constituyen un elemento central del currículo y deben guiar tanto la planificación docente como los procesos de enseñanza y evaluación (Real Decreto 157/2022).

Asimismo, el currículo de la Comunidad de Madrid, desarrollado a través del Decreto 61/2022, mantiene este enfoque competencial y establece que todas las áreas deben contribuir al desarrollo progresivo de dichas competencias mediante situaciones de aprendizaje significativas y contextualizadas (Decreto 61/2022).

En el caso del área de Educación Física, el desarrollo de las competencias clave se produce principalmente a través de la práctica motriz, el trabajo cooperativo, la resolución de retos motores y la reflexión sobre hábitos de vida saludables. A continuación, se describen las competencias clave que se trabajarán a lo largo de esta programación didáctica:

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

Se desarrolla a través de la participación en juegos y actividades físicas en las que el alumnado debe cooperar, respetar normas, aceptar errores y valorar el esfuerzo personal y colectivo. Las dinámicas cooperativas y las actividades de reflexión tras las sesiones favorecen la autonomía y la autorregulación.

Competencia ciudadana (CC)

Se fomenta mediante la práctica de juegos reglados, el respeto a las normas, la aceptación de diferentes roles dentro del grupo y la resolución pacífica de conflictos.

La Educación Física se convierte así en un espacio privilegiado para el aprendizaje de la convivencia y los valores democráticos.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

Se trabaja a través de actividades de expresión corporal, danzas, juegos tradicionales y propuestas creativas en las que el alumnado utiliza el cuerpo como medio de comunicación y expresión.

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

Se desarrolla de manera indirecta mediante actividades que implican la orientación espacial, el cálculo de distancias, tiempos o puntuaciones, así como la comprensión de conceptos relacionados con el funcionamiento del cuerpo y la actividad física.

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

Se potencia mediante la comprensión y emisión de consignas, la explicación de normas de juego, la reflexión sobre las actividades realizadas y la participación en debates o puestas en común tras las sesiones.

Competencia digital (CD)

Se aborda de forma puntual mediante el uso de recursos audiovisuales, aplicaciones educativas o vídeos explicativos relacionados con la actividad física, la salud o las habilidades motrices.

Competencia plurilingüe (CP)

Se relaciona con la capacidad de utilizar diferentes lenguas para comunicarse y comprender otras realidades culturales. En las sesiones se pueden introducir términos

básicos relacionados con el movimiento, el cuerpo o el deporte en una lengua extranjera.

Competencia emprendedora (CE)

Implica desarrollar la iniciativa, la creatividad y la capacidad de tomar decisiones de manera responsable. Se trabaja a través de actividades en las que el alumnado participa activamente en la organización de juegos. Estas situaciones favorecen la autonomía, la iniciativa personal y la responsabilidad dentro de grupo.

5.2. Competencias específicas

Dentro del enfoque competencial que plantea el currículo actual, las competencias específicas se entienden como aquellos desempeños concretos que el alumnado debe desarrollar en cada área para aplicar de forma integrada los conocimientos, habilidades y actitudes adquiridos. A diferencia de las competencias clave, que tienen un carácter más general y transversal, las competencias específicas están vinculadas directamente a cada materia y permiten concretar qué aprendizaje se espera que el alumnado alcance a través de ella.

Según se establece en el Real Decreto 157/2022, las competencias específicas constituyen uno de los elementos principales del currículo y describen las capacidades que el alumnado debe poner en práctica en situaciones de aprendizaje significativas. Estas competencias se relacionan directamente con los saberes básicos y se evalúan a través de los criterios de evaluación establecidos para cada área.

En la misma línea, el currículo de la Comunidad de Madrid, desarrollado mediante el Decreto 61/2022, señala que las competencias específicas permiten concretar la

contribución de cada área al desarrollo de las actividades de enseñanza, las situaciones de aprendizaje y los procesos de evaluación.

En el caso del área de Educación Física, las competencias específicas se centran en el desarrollo de la competencia motriz, la adopción de hábitos de vida activos y saludables, la participación en actividades físicas y deportivas de forma respetuosa y cooperativa, así como en la utilización del movimiento como medio de expresión y relación con los demás.

A lo largo de la programación se trabajarán de manera progresiva las siguientes competencias específicas:

Competencia específica 1

Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar. Esta competencia se desarrollará mediante rutinas de calentamiento, actividades de condición física adaptadas a la edad y reflexiones sobre hábitos saludables.

Competencia específica 2

Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria. Se trabajará a lo largo de todas las unidades didácticas mediante tareas

progresivas que impliquen desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos, recepciones y juegos deportivos.

Competencia específica 3

Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa. Se fomentará a través de juegos cooperativos, deportes adaptados y dinámicas grupales en las que se valoren el respeto, la ayuda mutua y la participación de todo el alumnado.

Competencia específica 4

Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana. Se desarrollará mediante actividades de expresión corporal, dramatizaciones, coreografías sencillas y juegos rítmicos.

Competencia específica 5

Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora. Se trabajará mediante

juegos de orientación, actividades al aire libre y propuestas que fomenten el respeto por el espacio y el material.

5.2.1. Relación entre competencias específicas, competencias clave y descriptores operativos

Uno de los aspectos fundamentales del actual enfoque curricular es la necesidad de establecer una relación coherente entre los distintos elementos que lo componen. En este sentido, la conexión entre competencias específicas, competencias clave y descriptores operativos resulta esencial para garantizar que el proceso de enseñanza-aprendizaje tenga un carácter verdaderamente competencial.

Las competencias específicas concretan, desde cada área, qué se espera que el alumnado sea capaz de hacer con los aprendizajes adquiridos. Sin embargo, estas no se desarrollan de forma aislada, sino que contribuyen al desarrollo de las competencias clave, que tienen un carácter más global y transversal. De este modo, cada situación de aprendizaje diseñada en la programación parte de una o varias competencias específicas que, a su vez, permiten avanzar en el desarrollo de diferentes competencias clave.

En este proceso, los descriptores operativos actúan como un nexo entre ambos niveles. Estos describen de manera más precisa los desempeños que el alumnado debe manifestar al finalizar la etapa y permiten concretar cómo se evidencian las competencias clave en la práctica. Por ello, su inclusión en cada situación de aprendizaje facilita la conexión entre lo que se enseña, lo que se evalúa y lo que se espera que el alumnado sea capaz de hacer en contextos reales.

Así, la relación entre estos tres elementos no responde a una organización independiente, sino a una estructura integrada que orienta tanto la planificación como la evaluación. Esto permite que las actividades propuestas no se limiten a la

adquisición de contenidos, sino que estén dirigidas al desarrollo de aprendizajes significativos y transferibles, favoreciendo una formación más completa del alumnado.

A continuación, se presentan las tablas correspondientes a cada una de las competencias específicas:

Tabla 3. Relación entre competencias específicas de Educación Física y descriptores de las competencias clave del perfil de salida del alumnado

Competencia específica 1	Competencias clave	Descriptores operativos
Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	STEM	STEM2
		STEM5
	CPSAA	CPSAA2
		CPSAA5
	CE	CE3
	CP	CP1
	CD	CD1
CD4		

Competencia específica 2	Competencias clave	Descriptores operativos
Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	STEM	STEM1
	CPSAA	CPSAA4
		CPSAA5
	CE	CE3
	CP	CP2

Competencia específica 3	Competencias clave	Descriptores operativos
Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	CCL	CCL1
		CCL5
	CPSAA	CPSAA1
		CPSAA3
		CPSAA5
	CC	CC2
		CC3
	CP	CP1
		CP3
CD	CD1	
	CD3	

Competencia específica 4	Competencias clave	Descriptorios operativos
Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	CC	CC3
	CCEC	CCEC1
		CCEC2
		CCEC3
		CCEC4
	CD	CD1
CD2		

Competencia específica 5	Competencias clave	Descriptorios operativos
Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.	STEM	STEM5
	CC	CC2
		CC4
	CE	CE1
		CE3
	CD	CD1

Fuente de elaboración propia

5.3. Contribución de la programación al desarrollo competencial

Las competencias clave y específicas se trabajarán de forma integrada a lo largo de las unidades didácticas que componen la programación. Cada unidad planteará situaciones de aprendizaje en las que el alumnado deba aplicar sus habilidades motrices, tomar decisiones, cooperar con los compañeros y reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje.

El enfoque metodológico se basará en propuestas activas, participativas e inclusivas, en las que el alumnado sea protagonista de su aprendizaje. A través del juego, el trabajo cooperativo y la resolución de retos motrices, se favorecerá el desarrollo simultáneo de las distintas competencias, evitando su tratamiento aislado.

De este modo, la Educación Física se convierte en un área clave para el desarrollo competencial del alumnado, al ofrecer experiencias prácticas que integran lo físico, lo cognitivo, lo social y lo emocional, contribuyendo así a una formación integral y equilibrada.

6. CONTENIDOS

La distribución de los contenidos del área de Educación Física para 4º curso de Educación Primaria se ha organizado en 12 Unidades Didácticas (UD), concebidas como situaciones de aprendizaje coherentes, progresivas y adaptadas a las características del alumnado descritas en la contextualización.

La secuenciación responde criterios pedagógicos, evolutivos y organizativos. En primer lugar, se ha tenido en cuenta el desarrollo motor del alumnado, comenzando el curso con unidades centradas en habilidades motrices básicas y cohesión grupal, para posteriormente introducir contenidos más complejos como deportes modificados, expresión corporal o actividades de orientación. En segundo lugar, se ha considerado la climatología y el uso de espacios (pistas exteriores, pabellón, gimnasio cubierto), situando las actividades al aire libre en los trimestres más favorables. Finalmente, se ha garantizado una progresión competencial, de modo que los aprendizajes adquiridos en las primeras unidades sirvan de base para las posteriores.

6.1. Criterios de temporalización

La organización temporal de la presente programación didáctica se ha diseñado teniendo en cuenta, en primer lugar, la carga horaria del área de Educación Física en el centro. En el caso del Colegio Padre Manyanet, el área cuenta con dos sesiones semanales, lo que supone un total aproximado de 60 sesiones a lo largo del curso escolar. Este condicionante resulta clave a la hora de planificar la distribución de los contenidos y la secuenciación de las situaciones de aprendizaje.

Partiendo de esta realidad, se ha optado por estructurar la programación en 12 situaciones de aprendizaje. Esta decisión permite mantener un equilibrio adecuado entre la variedad de contenidos y el tiempo necesario para que el alumnado pueda asimilar los aprendizajes de forma significativa. De este modo, cada situación de aprendizaje cuenta, de manera general, con una duración de entre 4 y 6 sesiones, lo que facilita profundizar en los contenidos sin que las propuestas resulten excesivamente breves o, por el contrario, demasiado prolongadas.

Además, la temporalización no se ha realizado únicamente en función del número de sesiones disponibles, sino también atendiendo a criterios pedagógicos. En este sentido, las primeras situaciones de aprendizaje del curso se centran en el desarrollo de habilidades motrices básicas y en la cohesión del grupo, aspectos fundamentales tras el periodo vacacional. A medida que avanza el curso, se introducen contenidos de mayor complejidad, como los deportes colectivos, la expresión corporal o la resolución de retos cooperativos. Finalmente, en el tercer trimestre se priorizan las actividades en el medio natural y aquellas de carácter globalizador, que permiten integrar los aprendizajes adquiridos a lo largo del curso.

Asimismo, se han tenido en cuenta factores organizativos como las condiciones climatológicas y la disponibilidad de espacios exteriores en los periodos más favorables. Del mismo modo, se ha buscado alternar unidades de mayor exigencia física con otras de carácter más expresivo o cooperativo, favoreciendo así una práctica equilibrada y motivadora para el alumnado.

A continuación, se presenta una tabla resumen de la distribución de las situaciones de aprendizaje y el número de sesiones:

Tabla 4. Resumen de la distribución de SA y sesiones

TRIMESTRES		SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		N.º SESIONES	N.º DE SESIONES TOTALES
Primer trimestre	8 septiembre – 5 diciembre	1	8 – 19 septiembre	4	56 sesiones distribuidas en 12 situaciones de aprendizaje
		2	22 septiembre – 3 octubre	4	
		3	6 – 17 octubre	4	
		4	20 octubre – 5 noviembre	5	
		5	10 noviembre – 5 diciembre	6	
Segundo trimestre	8 enero – 20 marzo	6	8 – 23 enero	5	
		7	26 enero – 6 febrero	4	
		8	9 – 20 febrero	4	
		9	23 febrero – 6 marzo	4	
		10	9 – 20 marzo	4	
Tercer trimestre	7 abril – 22 mayo	11	7 – 24 abril	6	
		12	27 abril – 22 mayo	6	

Fuente de elaboración propia

6.2. Distribución de las Unidades Didácticas

Con el objetivo de dotar de coherencia y sentido global a la programación, se ha diseñado un hilo conductor común que articula todas las situaciones de aprendizaje a lo largo del curso. En este caso, la propuesta se organiza en torno a la temática “La vuelta al mundo a través del movimiento”, en la que el alumnado se convierte en protagonista de un viaje simbólico por diferentes lugares y culturas mediante la práctica de actividades físicas variadas.

A lo largo del curso, cada situación de aprendizaje representa una “etapa” de este recorrido, en la que se plantean retos motrices, juegos y actividades relacionados con diferentes contextos culturales, formas de movimiento y manifestaciones de la actividad física. De esta manera, no solo se trabajan los contenidos propios del área de Educación Física, sino que también se fomenta la curiosidad, la motivación y el interés del alumnado por descubrir nuevas formas de juego y expresión corporal.

Este enfoque permite dar continuidad a las propuestas didácticas, ya que cada situación de aprendizaje se conecta con la anterior y prepara la siguiente, generando una progresión lógica tanto a nivel motriz como competencial. Además, favorece la implicación del alumnado, al percibir las actividades no como elementos aislados, sino como parte de un proyecto común con un objetivo compartido.

Como culminación de este recorrido, se plantea la realización de unas “Miniolimpiadas interculturales”, en las que el alumnado participará en diferentes pruebas, juegos y actividades inspiradas en los contenidos trabajados a lo largo del curso. En este evento final, los estudiantes no solo pondrán en práctica sus habilidades motrices, sino que también deberán demostrar actitudes de respeto, cooperación y deportividad.

Asimismo, se fomentará la participación activa del alumnado en la organización del evento, lo que permitirá reforzar su autonomía y su implicación en el proceso de aprendizaje.

Cada una de las situaciones de aprendizaje que se presentan a continuación se enmarca en este hilo conductor, de manera que todas ellas contribuyen, desde diferentes perspectivas, al desarrollo del proyecto global y a la consecución del producto final.

Tabla 5. Situaciones de aprendizaje

Fuente de elaboración propia

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1		N.º Sesiones: 4
“Inicio del viaje”		
Fechas en las que se desarrolla		8 – 19 de septiembre
Descripción	Esta primera situación de aprendizaje marca el inicio del viaje, en el que el alumnado se prepara para dar la vuelta al mundo a través del movimiento. Mediante juegos cooperativos, se fomenta la cohesión del grupo, imprescindible para afrontar juntos las diferentes etapas del recorrido.	
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> - Participar activamente en juegos cooperativos. - Respetar normas básicas y a los compañeros. 	

	- Reforzar desplazamientos, giros y saltos.
Objetivos de etapa	Objetivos didácticos
a) k) m)	1, 2, 7, 10
Saberes básicos	
<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención y control corporal para la prevención de lesiones. - Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. - Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones cooperativas. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución. 	
Competencias Específicas	Competencias Clave
1, 2, 3	CPSAA, CC, STEM
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
1.1, 2.1, 3.1	CPSAA5, CC2, STEM1
Interdisciplinariedad	Tutoría

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2		N.º Sesiones: 4
“Mejoro mi coordinación”		
Fechas en las que se desarrolla	22 de septiembre – 3 de octubre	
Descripción	En esta etapa del viaje, el alumnado comienza a desarrollar las habilidades necesarias para desplazarse por diferentes lugares del mundo mediante trabajo específico de coordinación óculo-manual y óculo-pédica mediante circuitos y juegos por estaciones.	
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la precisión en lanzamientos y recepciones. - Ajustar movimientos a diferentes estímulos. 	
Objetivos de etapa	Objetivos didácticos	
c) k) m)	1, 2, 8, 10	
Saberes básicos		
<p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria. - Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. 		
Competencias Específicas	Competencias Clave	
1, 2	CPSAA, STEM	
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	

1.4, 2.1, 2.2	CPSAA4, STEM2
Interdisciplinariedad	Matemáticas

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3		N.º Sesiones: 4
“Saltos y giros: dominamos nuestro cuerpo”		
Fechas en las que se desarrolla		6 – 17 de octubre
Descripción	Durante esta etapa, el alumnado se enfrenta a diferentes desafíos del recorrido, como superar obstáculos. Se busca así desarrollo del equilibrio, la coordinación dinámica general y el control postural a través de tareas progresivas de saltos, giros y cambios de dirección. Situaciones individuales y en pequeños grupos que exigen control corporal, percepción espacial y ajuste del movimiento en función del entorno y de los compañeros.	
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar el equilibrio estático y dinámico en diferentes situaciones. - Controlar el cuerpo en acciones de salto y giro. - Ajustar el movimiento a distintos espacios y ritmos. - Respetar las normas de seguridad durante la práctica. 	
Objetivos de etapa	Objetivos didácticos	
a) b) k)	1, 2, 6, 10	
Saberes básicos		
<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención y control corporal para la prevención de lesiones. - Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas. - Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos. - Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria. 		
Competencias Específicas	Competencias Clave	
1, 3	CPSAA, STEM	
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	
1.4, 3.1	CPSAA1, STEM2	
Interdisciplinariedad	Ciencias Naturales	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4		N.º Sesiones: 5
“Las reglas del juego”		
Fechas en las que se desarrolla		20 de octubre – 5 de noviembre
Descripción	A lo largo del viaje, el alumnado descubrirá que cada lugar tiene sus propias normas y formas de juego. Introducción a juegos modificados de carácter predeportivo donde el alumnado debe comprender y aplicar normas básicas, asumir roles y resolver conflictos de manera dialogada.	
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender y aplicar normas básicas de juego. - Participar activamente respetando a compañeros y adversarios. - Resolver pequeños conflictos mediante el diálogo. 	
Objetivos de etapa	Objetivos didácticos	
c) i) k) m)	2, 5, 7, 9	
Saberes básicos		
Bloque A. Vida activa y saludable:		

<ul style="list-style-type: none"> - Salud social: la actividad física como hábito y alternativa saludable frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida. 	
Bloque B. Organización y gestión de la actividad física:	
<ul style="list-style-type: none"> - Elección de la práctica física: usos y finalidades catárticos, lúdico-recreativos y cooperativos. Respeto de las elecciones de los demás 	
Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices:	
<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de deportividad. 	
Competencias Específicas	Competencias Clave
3	CC, CPSAA
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
3.1, 3.2	CC2, CPSAA3
Interdisciplinariedad	En esta situación de aprendizaje no existe interdisciplinariedad con otras áreas.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5		N.º Sesiones: 6
“Iniciación al baloncesto”		
Fechas en las que se desarrolla		10 de noviembre – 5 de diciembre
Descripción	En esta etapa del viaje, el alumnado se acerca a uno de los deportes más practicados a nivel internacional. El alumnado aprenderá fundamentos técnicos básicos (bote, pase y tiro) mediante juegos modificados.	
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecutar habilidades básicas adaptadas al juego. - Colaborar en situaciones de equipo. 	
Objetivos de etapa	Objetivos didácticos	
b) c)	2, 5, 7, 9	
Saberes básicos		
Bloque B. Organización y gestión de la actividad física:		
<ul style="list-style-type: none"> - Planificación y autorregulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado. 		
Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.		
<ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones cooperativas. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. - Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. 		
Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices:		
<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices. 		
Competencias Específicas	Competencias Clave	
2, 3, 4	CPSAA, CC, STEM	
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	
2.2, 2.3, 3.2, 3.3, 4.2	CPSAA1, CPSAA3, CC3, STEM1	
Interdisciplinariedad	Matemáticas	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6		N.º Sesiones: 5
“Atletismo aventurero”		
Fechas en las que se desarrolla		8 – 23 de enero
Descripción	El viaje continúa con pruebas físicas inspiradas en retos presentes en todo el mundo, donde correr, saltar y lanzar se convierten en habilidades esenciales para avanzar. A través de diferentes actividades relacionadas con las carreras y los saltos, el alumnado experimentará diversas formas de movimiento que le permitirán mejorar su coordinación, su capacidad de esfuerzo y su control corporal. Las	

	actividades se plantearán de forma lúdica mediante circuitos y pequeños retos motrices que fomenten la participación.	
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar habilidades motrices relacionadas con correr y saltar. - Participar en diferentes pruebas motrices mostrando actitud de superación personal. 	
Objetivos de etapa	Objetivos didácticos	
b) k)	6, 9	
Saberes básicos		
<p>Bloque A. Vida activa y saludable:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salud mental: respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de fortalezas, debilidades, posibilidades y limitaciones en todos los ámbitos (social, físico y mental). <p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación y autorregulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria. - Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. 		
Competencias Específicas	Competencias Clave	
2, 3	CPSAA, STEM	
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	
2.3, 3.1	CPSAA1, STEM1	
Interdisciplinariedad	Matemáticas	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 7	N.º Sesiones: 5
“Acrosport mundial”	
Fechas en las que se desarrolla	26 de enero – 6 de febrero
Descripción	A través de actividades de equilibrio, desplazamientos sobre diferentes apoyos y pequeñas acrobacias adaptadas a la edad, el alumnado explorará las posibilidades de su propio cuerpo, desarrollando confianza y seguridad en sus movimientos, imitando algunas de las esculturas más famosas de diferentes países.
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar el equilibrio y el control corporal en diferentes situaciones. - Realizar pequeñas habilidades acrobáticas de forma segura
Objetivos de etapa	Objetivos didácticos
b) j) k)	3, 5, 6, 7, 8
Saberes básicos	
<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención y control corporal para la prevención de lesiones. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos. <p>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples. - Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo. 	
Competencias Específicas	Competencias Clave
1, 4	CCEC, STEM

Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
1.3, 1.4, 4.3	CCEC2, STEM2
Interdisciplinariedad	Ciencias Naturales

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 8		N.º Sesiones: 5
“Expresión corporal de diferentes culturas”		
Fechas en las que se desarrolla		9 – 20 de febrero
Descripción	El movimiento constituye un medio de expresión y comunicación. A través de actividades de expresión corporal, dramatización y ritmo, el alumnado explorará diferentes formas de comunicar emociones e ideas utilizando su propio cuerpo, además de conocer y poner en práctica algunos de los bailes más típicos de otros países.	
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar el cuerpo como medio de expresión. - Participar en pequeñas creaciones motrices grupales. 	
Objetivos de etapa	Objetivos didácticos	
b) d) h) j)	3, 7	
Saberes básicos		
<p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos. <p>Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestión emocional: reconocimiento de emociones propias, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. - Conductas contrarias a la convivencia en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras): efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación. <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad. - Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo. - Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples. 		
Competencias Específicas	Competencias Clave	
4	CCEC	
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	
4.1, 4.3	CCEC2	
Interdisciplinariedad	Educación Artística	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 9		N.º Sesiones: 4
“Juegos tradicionales”		
Fechas en las que se desarrolla		23 de febrero – 6 de marzo
Descripción	Los juegos tradicionales forman parte del patrimonio cultural y permiten conocer formas de ocio propias de diferentes épocas y lugares. A través de ellos el alumnado descubrirá nuevas formas de juego basadas en el respeto y la participación.	
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y practicar juegos tradicionales. - Valorar el juego como forma de relación social. 	
Objetivos de etapa	Objetivos didácticos	
a) d) h)	7, 8, 10	
Saberes básicos		
<p>Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conductas contrarias a la convivencia en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras): efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación. 		

Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz: - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.	
Competencias Específicas	Competencias Clave
3, 4	CC, CCEC
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
3.2, 3.3, 4.1	CC2, CCEC1
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 10	N.º Sesiones: 4
“Orientación y exploración”	
Fechas en las que se desarrolla	9 – 20 de marzo
Descripción	Las actividades de orientación permiten desarrollar la percepción espacial y la toma de decisiones en entornos abiertos. En esta situación de aprendizaje el alumnado realizará diferentes juegos de búsqueda, interpretación de planos sencillos y recorridos de orientación dentro del entorno escolar, favoreciendo la autonomía y la cooperación, como auténticos exploradores.
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> - Orientarse en el espacio utilizando referencias sencillas. - Participar en actividades de búsqueda y exploración de forma cooperativa.
Objetivos de etapa	Objetivos didácticos
g) h)	8, 10
Saberes básicos	
Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices: - Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices. Bloque F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno: - Realización de actividades físicas seguras en el medio natural y urbano.	
Competencias Específicas	Competencias Clave
5	CC, STEM
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
5.1	CC2, STEM5
Interdisciplinariedad	Ciencias Naturales

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 11	N.º Sesiones: 6
“Nos adentramos en la selva”	
Fechas en las que se desarrolla	7 – 24 de abril
Descripción	Las actividades en el medio natural permiten al alumnado experimentar nuevos entornos y desarrollar actitudes de respeto hacia el mismo. Se trabajarán actividades como senderismo o juegos de exploración.
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar actividades físicas en el medio natural. - Valorar y respetar el entorno natural.
Objetivos de etapa	Objetivos didácticos
h) l)	2, 8, 10
Saberes básicos	
Bloque F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno: - Realización de actividades físicas seguras en el medio natural y urbano. - Espacios naturales en el contexto urbano: uso, disfrute seguro y mantenimiento.	

<ul style="list-style-type: none"> - Estado del material para actividades en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación ante desperfectos. - Prevención y sensibilización sobre la generación de residuos y su correcta gestión. - Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven como servicio a la comunidad, durante la práctica segura de actividades físicas en el medio natural y urbano. 	
Competencias Específicas	Competencias Clave
5	CC, STEM
Criterios de evaluación	Descriptores operativos
5.1	CC4, STEM5
Interdisciplinariedad	Ciencias Naturales

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 12		N.º Sesiones: 6
“Miniolimpiadas interculturales”		
Fechas en las que se desarrolla		27 de abril - 22 de mayo
Descripción	Este evento final del viaje permite integrar los aprendizajes desarrollados durante el curso mediante la organización de unas miniolimpiadas escolares. El alumnado participará en diferentes pruebas atléticas y juegos, fomentando valores como el esfuerzo y el compañerismo.	
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar habilidades motrices en diferentes pruebas deportivas. - Participar en actividades deportivas mostrando deportividad. 	
Objetivos de etapa	Objetivos didácticos	
b) c) k) m)	2, 6, 7, 10	
Saberes básicos		
<p>Bloque A. Vida activa y saludable:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salud mental: respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de fortalezas, debilidades, posibilidades y limitaciones en todos los ámbitos (social, físico y mental). - Salud social: la actividad física como hábito y alternativa saludable frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar, en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. <p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elección de la práctica física: usos y finalidades catárticos, lúdico-recreativos y cooperativos. Respeto de las elecciones de los demás. <p>Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de deportividad. - Conductas contrarias a la convivencia en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras): efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación. 		
Competencias Específicas	Competencias Clave	
1, 2, 3	CC, STEM, CPSAA	
Criterios de evaluación	Descriptores operativos	
1.4, 2.2, 3.2, 3.3	CC2, STEM2, CPSAA4	
Interdisciplinariedad	Educación Artística	

7.METODOLOGÍA

7.1. Principios generales de intervención

La intervención educativa se fundamenta en una serie de principios que orientan la práctica docente y garantizan la coherencia de la programación. Estos principios son los siguientes:

1. Partir del nivel de desarrollo del alumnado.

La intervención docente se ajusta a las características evolutivas del alumnado de 4.º de Educación Primaria, teniendo en cuenta sus conocimientos previos, intereses y necesidades. De esta manera, se facilita la construcción de nuevos aprendizajes sobre una base significativa.

2. Aprendizaje activo y participativo:

Se promueve la implicación directa del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo la experimentación, la práctica motriz y la toma de decisiones. El alumnado no se limita a reproducir acciones, sino que participa de manera activa en su propio aprendizaje.

3. Atención a la diversidad:

Se garantiza una respuesta educativa ajustada a las diferencias individuales del alumnado, teniendo en cuenta distintos ritmos de aprendizaje, capacidades y necesidades. Para ello, se aplican los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), ofreciendo múltiples formas de acceso, participación y expresión.

4. Clima de aula positivo e inclusivo:

Se fomenta un ambiente de respeto, cooperación y confianza, donde todos los alumnos se sientan valorados y puedan participar activamente. El error se

entiende como una oportunidad de aprendizaje, favoreciendo la autoestima y la motivación.

5. Aprendizaje significativo y social:

El aprendizaje se concibe como un proceso activo que se construye a partir de la interacción con los demás. En este sentido, se tiene en cuenta la importancia del contexto social y del trabajo cooperativo, en línea con las aportaciones de Lev Vygotsky, quien destaca el papel de la interacción social en el desarrollo de aprendizaje y la relevancia de la zona de desarrollo próximo como espacio en el que el alumnado puede avanzar con la ayuda de sus iguales o del docente (Vygotsky, 1978).

6. Aprendizaje funcional:

Las actividades propuestas tienen sentido para el alumnado y están relacionadas con su realidad, lo que facilita la comprensión y la transferencia de los aprendizajes a otros contextos, especialmente en relación con hábitos de vida saludable.

7. Enfoque competencial:

Toda la intervención se orienta al desarrollo de competencias, integrando conocimientos, habilidades y actitudes en situaciones de aprendizaje reales y contextualizadas.

7.2. Metodologías específicas

Con el fin de dar respuesta al enfoque competencial de la programación y a las características del área de Educación Física, se emplearán diversas metodologías activas que favorecen la participación del alumnado y el desarrollo de aprendizajes significativos. Estas metodologías se distribuirán de la siguiente manera:

Tabla 6. Distribución de metodologías por SA

	SA 1	SA 2	SA 3	SA 4	SA 5	SA 6	SA 7	SA 8	SA 9	SA 10	SA 11	SA 12
ABJ	X	X		X	X				X		X	
AC								X		X		
DG		X	X		X		X				X	
RPM						X						
ABP												X

Fuente de elaboración propia

7.2.1. Aprendizaje basado en juegos (ABJ)

El juego constituye el eje vertebrador de la intervención en Educación Física, especialmente en la etapa de Educación Primaria, ya que permite al alumnado aprender de manera natural a través de la acción y la experimentación. Tal y como señala Jean Piaget, el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo cognitivo, al facilitar la asimilación de la realidad mediante la actividad (Piaget, 1972).

En esta programación, el aprendizaje basado en juegos se concreta en propuestas lúdicas presentes en prácticamente todas las situaciones de aprendizaje, especialmente en “Inicio del viaje”, “Las reglas del juego” o “Juegos tradicionales”, donde el juego no solo actúa como medio de aprendizaje, sino también como contenido en sí mismo.

7.2.2. Aprendizaje cooperativo (AC)

El aprendizaje cooperativo se basa en la organización del alumnado en pequeños grupos para trabajar de manera conjunta en la consecución de un objetivo común. Según autores como Johnson y Johnson, este enfoque favorece no solo el aprendizaje académico, sino también el desarrollo de habilidades sociales y la mejora de la convivencia (Johnson & Johnson, 1999).

En el contexto de esta programación, esta metodología adquiere especial relevancia en situaciones de aprendizaje como “Orientación y exploración”, donde el alumnado

debe colaborar, comunicarse y tomar decisiones de manera conjunta para resolver las tareas propuestas.

Asimismo, el aprendizaje cooperativo se alinea con la idea de aprendizaje social defendida por Lev Vygotsky, quien destaca la importancia de la interacción entre iguales en el desarrollo cognitivo (Vygotsky, 1978).

7.2.3. Descubrimiento guiado (DG)

El descubrimiento guiado es una metodología en la que el docente plantea situaciones abiertas que invitan al alumnado a explorar, experimentar y encontrar soluciones por sí mismo, actuando como guía en el proceso de aprendizaje. Este enfoque se relaciona con modelos constructivistas, en los que el conocimiento se construye activamente.

En Educación Física, autores como Miguel Ángel Delgado Noguera destacan la importancia de este estilo de enseñanza dentro de los denominados estilos de enseñanza productivos, en los que el alumnado adquiere un papel protagonista en su aprendizaje (Delgado Noguera, 1991).

En esta programación se aplica, por ejemplo, en “Saltos y giros: dominamos nuestro cuerpo” o “Acrosport mundial”, donde no existe una única forma correcta de realizar las tareas, sino múltiples posibilidades que el alumnado puede explorar.

7.2.4. Resolución de problemas (RPM)

La resolución de problemas motrices implica plantear situaciones en las que el alumnado debe analizar, tomar decisiones y ejecutar acciones para alcanzar un objetivo determinado. Este enfoque permite desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de adaptación a diferentes contextos.

Autores como David Ausubel destacan la importancia de que los aprendizajes tengan significado y estén conectados con situaciones reales, lo que se consigue mediante este tipo de propuestas (Ausubel, 2002).

En la programación, esta metodología se pone en práctica en situaciones como “Atletismo aventurero”, donde los alumnos se enfrentan a diferentes retos motrices.

7.2.5. Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

El aprendizaje basado en proyectos se articula en esta programación a través del hilo conductor “La vuelta al mundo a través del movimiento”, que conecta todas las situaciones de aprendizaje en torno a un objetivo común. Este enfoque permite dar sentido global a las actividades, evitando que se perciban como elementos aislados.

Siguiendo planteamientos actuales sobre metodologías activas, autores como William Heard Kilpatrick, impulsor del método de proyectos, defienden que este tipo de aprendizaje favorece la implicación del alumnado, ya que le permite participar en un proceso con un propósito claro (Kilpatrick, 1918).

En este caso, el proyecto culmina con la realización de las miniolimpiadas interculturales, donde el alumnado aplica de forma integrada los aprendizajes adquiridos a lo largo del curso.

Además, con el objetivo de adecuar la intervención docente a las características del alumnado y a las diferentes situaciones de aprendizaje, se emplearán diversas técnicas de instrucción. Estas permiten ajustar el grado de autonomía del alumnado y la forma en la que se presentan las tareas, favoreciendo un aprendizaje más eficaz y significativo.

Tabla 7. Técnicas de enseñanza o instrucción

Instrucción directa	El docente explica de forma clara y estructurada la tarea, indicando cómo realizarla.
---------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

Reproducción de modelos	El docente o un alumno muestra la ejecución correcta de una acción motriz.
Asignación de tareas	El alumnado realiza actividades previamente diseñadas por el docente con cierto grado de autonomía.
Descubrimiento guiado	El docente plantea preguntas o situaciones para que el alumnado encuentre soluciones por sí mismo.
Resolución de problemas	El alumnado debe analizar una situación y tomar decisiones para resolverla.
Enseñanza recíproca	Los alumnos trabajan por parejas o grupos, ofreciendo feedback entre ellos.

Fuente de elaboración propia

La selección y combinación de diferentes técnicas de instrucción responde a la necesidad de adaptar la enseñanza a las características del alumnado y a la naturaleza de las tareas motrices. En este sentido, no existe una única forma válida de enseñar, sino que el docente debe ajustar su intervención en función del contexto y de los objetivos de aprendizaje. Tal y como señalan Mosston y Ashworth, los estilos de enseñanza en Educación Física se organizan a lo largo de un espectro que va desde enfoques más directivos hasta otros que otorgan mayor autonomía al alumnado, siendo la combinación de estos la que permite dar una respuesta más completa y eficaz al proceso de enseñanza-aprendizaje (Mosston & Ashworth, 2008).

7.3. Papel de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se ha convertido en un elemento cada vez más presente en el ámbito educativo, por lo que su integración en el área de Educación Física resulta una oportunidad para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunque se trata de un área eminentemente práctica, las TIC permiten complementar la actividad motriz mediante recursos que favorecen la motivación, la comprensión de los contenidos y la participación del alumnado.

En esta programación, las TIC se incorporan de manera puntual y con un enfoque funcional, evitando un uso excesivo que reste protagonismo a la práctica física. Así, se emplearán principalmente como herramienta de apoyo en diferentes momentos

del proceso educativo. Por ejemplo, se podrán utilizar vídeos explicativos para presentar determinadas habilidades motrices o deportes trabajados en las sesiones, ¡así como plataformas interactivas como Kahoot! para realizar pequeñas actividades de repaso sobre normas de juego o hábitos saludables de forma lúdica.

Del mismo modo, en relación con el hilo conductor de la programación, se podrán emplear recursos audiovisuales para mostrar juegos o actividades físicas de diferentes partes del mundo, facilitando la conexión entre los contenidos y el proyecto global. Asimismo, herramientas como *Google Classroom* pueden utilizarse como canal de comunicación con el alumnado o las familias, compartiendo información relevante o materiales complementarios.

Por otra parte, su uso contribuye al desarrollo de la competencia digital, favoreciendo que el alumnado se familiarice con herramientas tecnológicas de forma responsable y adecuada a su edad. No obstante, siempre se garantizará un uso seguro, guiado y adaptado al contexto educativo.

En definitiva, las TIC se integran en esta programación como un recurso complementario que enriquece la práctica educativa, aportando nuevas posibilidades metodológicas sin perder de vista el carácter activo y vivencial propio del área de Educación Física.

8.EVALUACIÓN

8.1. Evaluación del proceso de enseñanza

La evaluación del proceso de enseñanza constituye un elemento imprescindible dentro de la práctica docente, ya que permite analizar en qué medida la intervención educativa ha sido adecuada para favorecer el aprendizaje del alumnado. No se trata únicamente de valorar los resultados obtenidos, sino de reflexionar de forma crítica sobre la planificación, el desarrollo y la puesta en práctica de la programación didáctica.

En esta propuesta, la evaluación de la enseñanza se concibe como un proceso sistemático de revisión y mejora continua, en el que el docente asume un papel activo como investigador de su propia práctica. Esto implica analizar si las decisiones adoptadas en relación con la metodología, la organización de los espacios y tiempos, la selección de actividades o el uso de recursos han sido coherentes con los objetivos planteados y con las características del grupo.

Para ello, se tendrán en cuenta distintos indicadores de análisis, como el grado de implicación del alumnado en las sesiones, la adecuación del nivel de dificultad de las tareas, la eficacia de las estrategias metodológicas empleadas o la capacidad de las situaciones de aprendizaje para generar experiencias significativas. Del mismo modo, se valorará si se ha logrado atender a la diversidad del aula y si las medidas adoptadas han favorecido la inclusión real de todo el alumnado.

Este proceso de reflexión no se limitará a momentos puntuales, sino que se llevará a cabo de forma continuada a lo largo del desarrollo de la programación. Tras cada situación de aprendizaje, el docente registrará observaciones relevantes que permitan

detectar posibles dificultades o aspectos susceptibles de mejora. Asimismo, se incorporará la percepción del propio alumnado mediante pequeñas dinámicas de feedback, lo que aporta una visión complementaria y enriquecedora sobre la práctica docente.

8.2. ¿Qué se va a evaluar?

La evaluación del alumnado se centrará en el grado de adquisición de las competencias específicas del área de Educación Física, tomando como referencia los criterios de evaluación establecidos en el Real Decreto 157/2022, que regula las enseñanzas mínimas de la etapa de Educación Primaria.

Los criterios de evaluación actúan como el principal referente para valorar el aprendizaje, ya que concretan aquello que el alumnado debe ser capaz de hacer en relación con los saberes básicos trabajados. En este sentido, permiten evaluar no solo la ejecución motriz, sino también aspectos relacionados con la comprensión, la toma de decisiones, la participación y la actitud durante las actividades.

De manera coherente con el enfoque competencial de la programación, la evaluación no se limita a resultados aislados, sino que tiene en cuenta el proceso de aprendizaje del alumnado, valorando su evolución a lo largo de las diferentes situaciones de aprendizaje.

Asimismo, con el fin de garantizar la coherencia interna de la programación, se establecerá una relación explícita entre los distintos elementos curriculares. En concreto, los criterios de evaluación (CE) se vincularán con las competencias específicas (CES), los objetivos didácticos (OD), los objetivos de etapa (OE), las competencias clave (CC) y sus correspondientes descriptores operativos (DO). Esta relación se recoge de forma sintética en una tabla que permite visualizar de manera clara la conexión entre todos los elementos y facilitará el proceso de evaluación.

Tabla 8. Relación general entre los objetivos didácticos (OD), objetivos de etapa (OE), competencias específicas (CES), criterios de evaluación (CE), competencias clave (CC), y descriptores operativos (DO)

OD	OE	CES	CE	CC	DO
1	a), b), c), k), m)	1	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	STEM, CPSAA, CE, CP, CD	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3, CP1, CD1, CD4
		2	2.1, 2.2, 2.3	STEM, CPSAA, CE, CP	STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CP2
2	a), b), c), i), h), k), l), m)	1	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	STEM, CPSAA, CE, CP, CD	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3, CP1, CD1, CD4
		3	3.1, 3.2, 3.3	CCL, CPSAA, CC, CP, CD	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3, CP1, CP3, CD1, CD3
3	b), d), h), j), k)	4	4.1, 4.2, 4.3	CC, CCEC, CD	CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD2
4	k), n)	1	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	STEM, CPSAA, CE, CP, CD	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3, CP1, CD1, CD4
5	b), c), i), j), k), m)	2	2.1, 2.2, 2.3	STEM, CPSAA, CE, CP	STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CP2
		3	3.1, 3.2, 3.3	CCL, CPSAA, CC, CP, CD	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3, CP1, CP3, CD1, CD3
6	a), b), c), j), k), m)	1	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	STEM, CPSAA, CE, CP, CD	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3, CP1, CD1, CD4
		3	3.1, 3.2, 3.3	CCL, CPSAA, CC, CP, CD	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3, CP1, CP3, CD1, CD3
7	a), b), c), d), i), h), j), k), m)	3	3.1, 3.2, 3.3	CCL, CPSAA, CC, CP, CD	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3, CP1, CP3, CD1, CD3
8	a), b), c), d), g), h), j), k), l), m)	1	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	STEM, CPSAA, CE, CP, CD	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3, CP1, CD1, CD4
		5	5.1	STEM, CC, CE, CD	STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3, CD1
9	b), c), i), k), m)	2	2.1, 2.2, 2.3	STEM, CPSAA, CE, CP	STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CP2
		4	4.1, 4.2, 4.3	CC, CCEC, CD	CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD2
10	a), b), c), d), g), h), k), l), m)	1	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	STEM, CPSAA, CE, CP, CD	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3, CP1, CD1, CD4
		3	3.1, 3.2, 3.3	CCL, CPSAA, CC, CP, CD	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3, CP1, CP3, CD1, CD3

Fuente de elaboración propia

8.3. ¿Cómo y quién evalúa?

La evaluación del aprendizaje del alumnado se llevará a cabo mediante distintos procedimientos e instrumentos que permitan recoger información de forma variada y ajustada al carácter práctico del área de Educación Física. En este sentido, el proceso evaluador no recae únicamente en el docente, sino que también implica al propio alumnado, favoreciendo una visión más completa y participativa.

Evaluación por parte del profesor

El docente será el principal responsable del proceso de evaluación, utilizando como herramienta fundamental la observación directa y sistemática durante el desarrollo de las sesiones. A través de ella, podrá valorar aspectos como la ejecución de habilidades motrices, la participación en las actividades, la actitud mostrada o la interacción con el grupo.

Esta observación se apoyará en instrumentos como listas de control, registros de seguimiento o anotaciones específicas, que permitirán recoger información de manera más objetiva y organizada.

Asimismo, se tendrán en cuenta los productos del alumnado, entendidos como el resultado de las tareas realizadas en las distintas situaciones de aprendizaje. En Educación Física, estos productos pueden concretarse en la ejecución de una habilidad, la resolución de un reto motriz o la participación en actividades colectivas.

Evaluación por parte del alumnado

Junto a la evaluación del docente, se fomentará la participación activa del alumnado en su propio proceso de evaluación, con el objetivo de favorecer la reflexión y la toma de conciencia sobre su aprendizaje.

Para ello, se incorporarán procesos de autoevaluación, mediante los cuales el alumnado podrá valorar su propio desempeño, identificar sus progresos y reconocer aquellos aspectos en los que necesita mejorar. Este proceso contribuye a desarrollar la autonomía y la responsabilidad en el aprendizaje.

Del mismo modo, se promoverá la coevaluación, en la que los alumnos valoran el trabajo de sus compañeros. Estas prácticas se realizarán siempre de manera guiada por el docente, asegurando que se desarrollen en un clima de respeto y con una finalidad formativa.

8.4. ¿Cuándo se evalúa?

La evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje se llevará a cabo de manera continua a lo largo de todo el curso, entendida como un proceso integrado en el desarrollo de las situaciones de aprendizaje y no como una acción puntual o aislada.

En primer lugar, se realizará una evaluación inicial, al comienzo del curso y, en algunos casos, al inicio de determinadas situaciones de aprendizaje. Su finalidad será conocer el nivel de partida del alumnado en relación con las habilidades motrices, la condición física y otros aspectos relevantes, lo que permitirá ajustar la intervención docente a las características reales del grupo.

A lo largo del desarrollo de las sesiones, se llevará a cabo una evaluación continua o formativa, que constituye el eje principal del proceso evaluador. Esta se realizará de manera sistemática mediante la observación del alumnado durante la práctica, permitiendo recoger información sobre su evolución, detectar dificultades y realizar los ajustes necesarios en la enseñanza. Este tipo de evaluación resulta especialmente relevante en Educación Física, donde el aprendizaje se produce de forma progresiva y a través de la experiencia.

Finalmente, al término de cada situación de aprendizaje, se desarrollará una evaluación final o sumativa, orientada a valorar el grado de consecución de los objetivos planteados y el desarrollo de las competencias. Esta no se entiende como un momento aislado, sino como la síntesis de la información recogida a lo largo de todo el proceso.

8.5. Criterios de evaluación

La calificación del alumnado se realizará a partir de los criterios de evaluación establecidos en el currículo, que serán el referente principal para valorar el grado de adquisición de las competencias específicas del área de Educación Física. De este modo, se garantiza la coherencia entre lo que se enseña, lo que se evalúa y cómo se califica.

Los resultados de la evaluación se expresarán en los términos establecidos para la etapa de Educación Primaria: Insuficiente (IN), Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT), Sobresaliente (SB), Mención de Honor (MH), atendiendo al nivel de desempeño mostrado por el alumnado en relación con los criterios de evaluación.

Con el fin de objetivar el proceso de calificación, se establecerá una distribución porcentual basada en distintos ámbitos del aprendizaje, que permiten recoger la diversidad de aspectos que intervienen en el área:

- **Ámbito motriz (45%):** relacionado con la ejecución de habilidades motrices, la coordinación y la mejora de la condición física.
- **Ámbito cognitivo (35%):** incluye la comprensión de normas, la toma de decisiones, la resolución de situaciones motrices y la capacidad de reflexión sobre la práctica.
- **Ámbito socioafectivo (20%):** vinculado al trabajo en equipo, la cooperación, el respeto y la inclusión.

Esta distribución tendrá un carácter orientativo y podrá adaptarse ligeramente en función de las características de cada situación de aprendizaje, manteniendo siempre la coherencia con los criterios de evaluación establecidos.

A continuación, se presenta una tabla con la distribución de porcentajes de calificación de cada situación de aprendizaje:

Tabla 9. Distribución de porcentajes de calificación de cada SA

Trimestre	SA	C. Clave	C. Evaluación	Peso de la SA
Primer trimestre	SA1: "Inicio del viaje"	CPSAA	40%	20%
		CC	35%	
		STEM	25%	
	SA2: "Mejoro mi coordinación"	CPSAA	50%	15%
		STEM	50%	
	SA3: "Saltos y giros: dominamos nuestro cuerpo"	CPSAA	50%	20%
		STEM	50%	
	SA4: "Las reglas del juego"	CC	50%	25%
		CPSAA	50%	
		CPSAA	35%	
SA5: "Iniciación al baloncesto"	CC	30%	20%	
	STEM	35%		
	CPSAA	50%		
Segundo trimestre	SA6: "Atletismo aventurero"	CPSAA	50%	20%
		STEM	50%	
	SA7: "Acrosport mundial"	CCEC	50%	25%
		STEM	50%	
	SA8: "Expresión corporal de diferentes culturas"	CCEC	100%	20%
	SA9: "Juegos tradicionales"	CC	50%	20%
		CCEC	50%	
	SA10: "Orientación y exploración"	CC	40%	15%
STEM		60%		
Tercer trimestre	SA11: "Nos adentramos en la selva"	CC	60%	40%
		STEM	40%	
	SA12: "Miniolimpiadas interculturales"	CC	30%	60%
		STEM	40%	
		CPSAA	30%	

Fuente de elaboración propia

8.6. Evaluación extraordinaria y en situaciones especiales

En aquellos casos en los que el alumnado no haya alcanzado el nivel de desempeño esperado al finalizar el proceso ordinario de evaluación, se contemplará la realización

de una evaluación extraordinaria, orientada a ofrecer una nueva oportunidad de demostrar la adquisición de los aprendizajes básicos del área.

Esta evaluación se adaptará a las características de la Educación Física, priorizando tareas de carácter práctico y funcional. Así, se propondrán actividades similares a las trabajadas durante el curso, centradas en la realización de habilidades motrices básicas, la participación en juegos o la resolución de situaciones motrices sencillas. En aquellos casos en los que no sea posible una evaluación exclusivamente práctica, se podrán complementar con pequeñas tareas de carácter más teórico o reflexivo, siempre ajustadas a la edad del alumnado.

Por otro lado, se tendrán en cuenta diversas situaciones especiales que puedan afectar al proceso de evaluación, como ausencias prolongadas, incorporación tardía al centro o circunstancias personales que dificulten la participación normal en las sesiones. En estos casos, se adoptarán medidas específicas para garantizar una evaluación justa y equitativa, flexibilizando tanto los instrumentos como los momentos de evaluación.

Asimismo, en el caso del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo (ACNEAE), se realizarán las adaptaciones necesarias en los procedimientos de evaluación, respetando siempre los principios de inclusión y equidad. Estas adaptaciones podrán afectar a los criterios de evaluación, los instrumentos utilizados o las condiciones de realización de las tareas, en función de las características individuales de cada alumno o alumna.

En definitiva, tanto la evaluación extraordinaria como la atención a situaciones especiales se plantean desde una perspectiva flexible, e inclusiva, que busca garantizar que todo el alumnado tenga la oportunidad de progresar y demostrar sus aprendizajes en condiciones adecuadas.

9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO

La atención a las diferencias individuales del alumnado constituye un principio fundamental de la práctica educativa, especialmente en Educación Primaria, donde conviven distintos ritmos de aprendizaje, intereses, capacidades y experiencias previas. En el área de Educación Física, esta diversidad se hace especialmente visible, ya que el alumnado presenta niveles muy variados de desarrollo motor, competencia física y motivación hacia la actividad.

En este sentido, la intervención docente se plantea desde un enfoque inclusivo que busca dar respuesta a todo el grupo, garantizando la participación activa y el progreso de cada alumno y alumna.

Tal y como se ha señalado en la contextualización, el grupo cuenta con tres alumnos con necesidades específicas. En primer lugar, un alumno con TDAH, que presenta dificultades en el mantenimiento de la atención y en el control de la impulsividad, especialmente en actividades con tiempos de espera prolongados. En segundo lugar, una alumna con dislexia que requiere apoyos en la comprensión de consignas escritas, siendo necesario reforzar la información a través de explicaciones orales y visuales. Por último, un alumno con trastorno del desarrollo de la coordinación (TDC), que muestra mayores dificultades en tareas que implican coordinación y equilibrio, lo que exige adaptar el nivel de exigencia motriz.

Para dar respuesta a esta diversidad, la programación se fundamenta en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que propone diseñar situaciones de enseñanza accesibles desde el inicio para todo el alumnado. Este enfoque se basa en ofrecer múltiples formas de implicación, representación y acción, permitiendo que

todos los alumnos puedan acceder al aprendizaje y demostrar lo que saben de diferentes maneras.

A partir de estos principios, se adoptan una serie de medidas generales, como la adaptación de las tareas a diferentes niveles de dificultad, el uso de explicaciones claras apoyadas en demostraciones prácticas, la organización flexible de los grupos y la reducción de tiempos de espera, favoreciendo así la participación activa del alumnado. Asimismo, se empleará un feedback constante y positivo que permita reforzar los logros y orientar la mejora.

Junto a estas medidas generales, se aplicarán estrategias específicas en función de las características del alumnado. En el caso del alumno con TDAH, se priorizarán tareas dinámicas, consignas breves y la asignación de roles activos dentro del grupo. Para la alumna con dislexia, se utilizarán apoyos visuales y demostraciones prácticas. En el caso del alumno con TDC, se adaptarán materiales y tareas, ofreciendo progresiones y un mayor tiempo de práctica.

Por otro lado, con el fin de atender a los diferentes ritmos de aprendizaje, se incorporarán actividades de refuerzo y ampliación dentro de las situaciones de aprendizaje. Las actividades de refuerzo estarán dirigidas al alumnado que necesite consolidar aprendizajes básicos, mediante tareas más sencillas y guiadas. Por su parte, las actividades de ampliación se orientarán a aquellos alumnos con mayor nivel de competencia, proponiendo retos más complejos o variaciones en las actividades que incrementen la dificultad.

En definitiva, la atención a las diferencias individuales se concibe como un elemento transversal de la programación, que busca garantizar una educación equitativa e inclusiva, en la que todo el alumnado tenga la oportunidad de aprender, participar y progresar en función de sus propias características.

10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

10.1. Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa

La programación didáctica contribuye al desarrollo de la lengua inglesa mediante la incorporación puntual y funcional de este idioma en el desarrollo de las sesiones de Educación Física. Lejos de plantearse como un aprendizaje formal, el uso del inglés se integra de manera natural en contextos significativos, favoreciendo una aproximación práctica y contextualizada.

En este sentido, se utilizarán de forma habitual consignas sencillas, vocabulario básico relacionado con el movimiento, así como expresiones habituales en el desarrollo de las actividades. Este tipo de lenguaje se introducirá de manera progresiva, apoyado siempre en demostraciones prácticas y recursos visuales que faciliten su comprensión.

Asimismo, algunas situaciones de aprendizaje vinculadas al hilo conductor de la programación, como aquellas relacionadas con juegos tradicionales, permitirán incorporar elementos culturales y lingüísticos propios de diferentes países, favoreciendo no solo el aprendizaje del idioma, sino también una apertura hacia otras realidades culturales.

10.2. Contribución de la programación al desarrollo de la convivencia y la ciudadanía

La programación didáctica contribuye de manera directa al desarrollo de la convivencia y la ciudadanía al ofrecer un contexto para la interacción social y el aprendizaje en valores. A través de las diferentes situaciones de aprendizaje, el

alumnado se enfrenta de forma constante a situaciones en las que debe respetar normas, colaborar con sus compañeros y asumir responsabilidades dentro del grupo.

En este sentido, las actividades propuestas, especialmente aquellas de carácter cooperativo, favorecen el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación, la empatía o la resolución pacífica de conflictos. El alumnado aprende a trabajar en equipo, a aceptar diferentes niveles de habilidad y a valorar la participación de todos, independientemente de sus capacidades.

Asimismo, se fomenta el respeto hacia las normas del juego y hacia las decisiones arbitrales, entendiendo estas como un elemento necesario para el buen funcionamiento de la actividad. Este aspecto resulta especialmente relevante en la interiorización de valores como la justicia, la responsabilidad o el juego limpio.

10.3. Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la Competencia Digital

La programación didáctica contribuye al desarrollo de la Competencia Digital (CD) mediante la integración puntual y funcional de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunque el área de Educación Física tiene un carácter eminentemente práctico, el uso de herramientas digitales permite enriquecer las sesiones y ampliar las posibilidades educativas.

En este sentido, las TIC se utilizarán principalmente como recurso de apoyo para la presentación de contenidos, la comprensión de determinadas actividades y la reflexión sobre el aprendizaje. Por ejemplo, se podrán emplear vídeos explicativos para mostrar la ejecución de habilidades motrices o recursos digitales para acercar al alumnado a juegos y deportes de diferentes partes del mundo, en relación con el hilo conductor de la programación.

Asimismo, se podrán utilizar dispositivos para realizar pequeñas grabaciones que faciliten la observación y mejora de la ejecución motriz, promoviendo la autoevaluación.

Todo ello se llevará a cabo garantizando un uso responsable, seguro y adaptado a la edad del alumnado, favoreciendo no solo la adquisición de habilidades digitales básicas, sino también una actitud crítica y adecuada hacia el uso de la tecnología.

10.4. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes

La programación didáctica contribuye de manera directa al desarrollo del plan de hábitos de vida saludable, al promover la adquisición de rutinas y actitudes relacionadas con el cuidado del propio cuerpo y el bienestar general del alumnado.

A lo largo de las diferentes situaciones de aprendizaje, se fomenta la práctica regular de actividad física como elemento fundamental para mantener una buena salud. En este sentido, las sesiones no se limitan a la realización de ejercicios, sino que incluyen momentos específicos en los que el alumnado toma conciencia de la importancia del calentamiento o la hidratación.

Asimismo, se trabajan aspectos relacionados con la necesidad de mantener un estilo de vida activo más allá del contexto escolar. Todo ello se aborda de manera práctica y adaptada a la edad del alumnado, favoreciendo la interiorización de estos hábitos.

Por otro lado, el enfoque competencial de la programación permite que el alumnado no solo realice actividad física, sino que comprenda su valor para la salud física, mental y social, desarrollando una actitud positiva hacia el movimiento y el ejercicio.

11. CONCLUSIONES

La elaboración de este Trabajo de Fin de Grado ha supuesto un proceso de aprendizaje significativo que va más allá del propio diseño de una programación didáctica. A lo largo de su desarrollo, he podido comprender en mayor profundidad la complejidad que implica la labor docente, especialmente en lo que respecta a la planificación, la toma de decisiones y la adaptación a las características del alumnado. Este trabajo me ha permitido integrar los conocimientos adquiridos durante los años de carrera y darles un sentido práctico, reflexionando sobre cómo llevarlos al aula de manera coherente y fundamentada. En particular, he podido valorar la importancia de plantear una enseñanza con enfoque competencial, en la que el alumnado tenga un papel activo en su aprendizaje y en la que las situaciones propuestas estén conectadas con su realidad.

Asimismo, el diseño de situaciones de aprendizaje y la incorporación de un hilo conductor me han ayudado a entender la necesidad de dar sentido global a la enseñanza, evitando propuestas aisladas y favoreciendo experiencias más motivadoras y significativas para el alumnado.

Otro de los aspectos más enriquecedores ha sido la reflexión sobre la atención a la diversidad, tomando conciencia de la importancia de diseñar propuestas inclusivas desde el inicio, así como de la necesidad de adaptar la intervención docente a las diferentes necesidades presentes en el aula.

Del mismo modo, el trabajo realizado en torno a la evaluación me ha permitido comprenderla como un proceso continuo y formativo, que no se limita a calificar, sino que sirve para orientar y mejorar el aprendizaje del alumnado y la propia práctica docente.

En definitiva, este Trabajo de Fin de Grado ha contribuido a consolidar una visión más realista y reflexiva de la profesión docente, ayudándome a desarrollar competencias clave para mi futuro como maestro, como la capacidad de planificación, la adaptación a la diversidad y la reflexión sobre la práctica educativa.

Por último, me gustaría finalizar este trabajo expresando mi agradecimiento a mi familia, por su apoyo constante a lo largo de toda la etapa universitaria, y a mi tutor de Trabajo de Fin de Grado, Guillermo Sánchez Rodrigo, por su orientación, sus aportaciones y el acompañamiento durante el desarrollo de este proyecto.

12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Agrupación Deportiva Colegio Padre Manyanet Alcobendas. (s. f.). *Contacto*.

Recuperado el 6 de febrero de 2026, de <https://agdeportiva-manyanetalcobendas.es/contacto/>

Agrupación Deportiva Colegio Padre Manyanet Alcobendas. (s. f.). *Escuelita*

deportiva. Recuperado el 6 de febrero de 2026, de <https://agdeportiva-manyanetalcobendas.es/deportes/escuelita/>

Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento*. Paidós.

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, 169, de 18 de julio de 2022.

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

ICE Universidad de Granada.

Herrmann, C., Heim, C., & Seelig, H. (2021). Effects of an intervention for promoting basic motor competencies in middle childhood. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(15), 1–12. <https://doi.org/10.3390/ijerph18157813>

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone*. Allyn & Bacon.

Kilpatrick, W. H. (1918). *The project method*. *Teachers College Record*, 19(4), 319–335.

McDonough, D. J., Liu, W., & Gao, Z. (2020). Effects of physical activity on children's motor skill development: A systematic review of randomized controlled trials. *BioMed Research International*, 2020, 1–14. <https://doi.org/10.1155/2020/8160756>

Mosston, M., & Ashworth, S. (2008). *Teaching physical education* (1st online ed.). Spectrum Institute for Teaching and Learning.

OpenAI. (2025). *ChatGPT* (versión GPT-5.3) [Modelo de lenguaje]. <https://chat.openai.com/>

Piaget, J. (1972). *Psicología y pedagogía*. Ariel.

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 2 de marzo de 2022.

Rowland, T. W. (1995). The benefits of physical activity for children. *Pediatric Annals*, 24(6), 301–307. <https://doi.org/10.3928/0090-4481-19950601-11>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

13. ANEXOS

13.1. Desarrollo de la Situación de Aprendizaje elegida

La situación de aprendizaje que he decidido escoger para desarrollar es la SA5: “Iniciación al baloncesto”.

13.1.1. Contextualización de la programación dentro de la SA

Primer trimestre	8 septiembre – 5 diciembre	5	10 noviembre – 5 diciembre	6
------------------	----------------------------	---	----------------------------	---

La presente situación de aprendizaje se enmarca en la programación didáctica de Educación Física diseñada para el alumnado de 4.º curso de Educación Primaria del Colegio Padre Manyanet, situado en Alcobendas (Madrid). Se desarrolla durante el primer trimestre del curso escolar y forma parte del conjunto de propuestas orientadas a la adquisición progresiva de habilidades motrices y a la iniciación en situaciones de juego reglado.

El grupo al que va dirigida esta situación de aprendizaje está compuesto por 24 alumnos y alumnas con características diversas en cuanto a nivel motriz, intereses y experiencias previas. Asimismo, se encuentran presentes tres alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo (TDAH, dislexia y TDC), lo que implica la necesidad de plantear actividades accesibles y adaptadas, siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Al tratarse de una situación de aprendizaje ubicada en el primer trimestre, su planteamiento tiene un carácter introductorio, centrado en la familiarización con los elementos básicos del baloncesto, como el bote, el pase o el desplazamiento con balón. Se prioriza, por tanto, el aprendizaje a través del juego y la experimentación,

evitando una excesiva complejidad técnica y favoreciendo la participación de todo el alumnado.

13.1.2. Contenidos y elementos transversales

Los saberes básicos incluidos en esta situación de aprendizaje se corresponden con los bloques de contenidos B, C y D tal y como se indica en el apartado de contenidos.

En relación con los elementos transversales, esta propuesta contribuye al desarrollo de valores como el respeto, la igualdad y la inclusión, promoviendo la participación de todo el alumnado independientemente de su nivel de habilidad. Asimismo, se fomenta la adquisición de hábitos de vida saludable, al presentar la actividad física como una forma de disfrute y bienestar.

De igual modo, se integran aspectos relacionados con la educación en valores y la convivencia, favoreciendo actitudes de deportividad, aceptación de normas y resolución pacífica de conflictos. Todo ello se trabajará de manera implícita a través del juego y la interacción constante entre el alumnado.

13.1.3. Competencias y su relación con los objetivos y contenidos

Competencias específicas	Objetivos		Saberes básicos
	Etapa	Programación	
2	c	5, 9	C
3	b, c	2, 5, 7	D
4	b	9	B

- Competencia personal, social y de aprender a aprender. Se desarrolla a través de la participación activa del alumnado en las tareas, favoreciendo la superación personal, la gestión del esfuerzo y la toma de conciencia sobre el propio aprendizaje. Los contenidos relacionados con la práctica de habilidades

motrices básicas y la participación en juegos permiten que el alumnado reflexione sobre sus progresos y dificultades.

- Competencia ciudadana. Se trabaja especialmente mediante los contenidos vinculados a la cooperación, el respeto a las normas y la interacción con los compañeros. A través del juego, el alumnado aprende a respetar turnos, aceptar resultados y participar de forma inclusiva.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. Se pone en práctica a través de contenidos relacionados con la organización espacial, el cálculo de distancias, la orientación en el espacio y la toma de decisiones en situaciones motrices. Interpretar trayectorias, ajustar la fuerza en los pases o desplazarse de manera eficaz en función de la situación de juego.

13.1.4. Metodología y recursos

En el apartado de metodología se han descrito numerosas metodologías y técnicas de instrucción utilizadas en las situaciones de aprendizaje descritas. En este caso, se utilizarán dos metodologías diferentes:

- Aprendizaje basado en juegos: constituye el eje principal de la intervención. A través de propuestas lúdicas, el alumnado se inicia en los elementos básicos del baloncesto de forma natural, experimentando situaciones reales de juego adaptadas a su nivel.
- Descubrimiento guiado: se utiliza para favorecer la reflexión y la comprensión de las acciones motrices. A través de preguntas y pequeñas situaciones problemáticas, el docente orienta al alumnado para que se encuentre soluciones por sí mismo, como por ejemplo mejorar un pase o cómo ocupar mejor el espacio.

Los recursos necesarios para llevar a cabo la situación de aprendizaje son los siguientes:

- Instalaciones: pabellón deportivo, pistas exteriores y aula de clase.
- Materiales: balones de baloncesto, conos, aros, petos, chromebooks o tabletas digitales, proyector del aula, ordenador de aula, rúbrica evaluativa del profesor.

13.1.5. Descripción de las actividades en cada sesión

SESIÓN NÚMERO 1
Descripción de la sesión
En esta primera sesión se realizará una toma de contacto con el baloncesto, centrada en la familiarización con el balón y el desarrollo de habilidades básicas como el bote. Se priorizará un enfoque lúdico para favorecer la motivación del alumnado y su participación activa.
Organización de las actividades
Calentamiento mediante juegos de activación con balón (10 minutos)
Ejercicios básicos de bote estático y en desplazamiento (15 minutos)
Juegos adaptados de control de balón (20 minutos)
Juego final en pequeños grupos con normas simplificadas (10 minutos)
Vuelta a la calma y reflexión breve (5 minutos)

SESIÓN NÚMERO 2
Descripción de la sesión
Se continuará trabajando el bote, introduciendo mayor control en movimiento y cambios de dirección. Se reforzará la coordinación óculo-manual y la percepción espacial.
Organización de las actividades
Calentamiento con circuito dinámico de bote (10 minutos)
Ejercicios de bote en desplazamientos con obstáculos (15 minutos)
Juegos de persecución con balón (20 minutos)
Mini retos por parejas (mantener control del balón) (10 minutos)
Vuelta a la calma (5 minutos)

SESIÓN NÚMERO 3
Descripción de la sesión
En esta sesión se introduce el pase y la recepción, trabajando la cooperación entre compañeros. Se comenzará a integrar el juego en parejas y pequeños grupos.
Organización de las actividades
Calentamiento con pases libres en movimiento (10 minutos)
Ejercicios guiados de pase (pecho y picado) (15 minutos)
Juegos por parejas y tríos (mantener posesión) (20 minutos)
Juego final: "Roba balones por equipos" (dos equipos intentan mantener la posesión mediante pases mientras el otro intenta interceptar sin contacto) (10 minutos)
Vuelta a la calma y reflexión (5 minutos)

SESIÓN NÚMERO 4
Descripción de la sesión
Se combinarán el bote y el pase en situaciones más complejas, introduciendo la toma de decisiones y la ocupación del espacio.
Organización de las actividades
Calentamiento con juegos de pase y movimiento (10 minutos)

Circuito combinado de bote y pase (15 minutos)
Juego "Zonas de pase" (los alumnos deben desplazarse y pasarse el balón ocupando diferentes zonas del espacio sin repetir posición (20 minutos)
Juego final: "Mini partidos con comodines" (partidos reducidos donde algunos alumnos actúan como apoyo ofensivo para facilitar el juego y la participación) (10 minutos)
Vuelta a la calma (5 minutos)

SESIÓN NÚMERO 5
Descripción de la sesión
Se introducirá el tiro a canasta de forma adaptada, favoreciendo la coordinación y la percepción de distancias. Se trabajará de manera lúdica y sin una exigente técnica.
Organización de las actividades
Calentamiento con juegos de lanzamiento (10 minutos)
Ejercicios básicos de tiro cercano (15 minutos)
Juegos por estaciones (tiro, pase y bote) (20 minutos)
Mini competición por equipos (10 minutos)
Vuelta a la calma (5 minutos)

SESIÓN NÚMERO 6
Descripción de la sesión
En esta última sesión se realizará una aplicación global de los contenidos trabajados mediante juegos y partidos adaptados. Se priorizará la participación, el respeto a las normas y el disfrute.
Organización de las actividades
Calentamiento: "Balón viajero" (los alumnos, en grupos, deben desplazarse por el espacio pasándose el balón sin que caiga, incorporando diferentes formas de pase y movimiento) (10 minutos)
Recordatorio de normas básicas (5 minutos)
Partidos reducidos (3x3 o 4x4) con adaptación de reglas (30 minutos)
Reflexión grupal sobre lo aprendido en el aula de clase a través de debate y chromebooks o tabletas digitales (15 minutos)

13.1.6. Evaluación, concretando los criterios de evaluación, estándares y su relación con los objetivos y competencias.

Criterios de calificación

La unidad didáctica seguirá el proceso de evaluación atendiendo a la siguiente tabla:

Situación de aprendizaje	Competencias clave	Criterios de evaluación	Porcentaje SA trimestral
SA5: "Iniciación al baloncesto"	CPSAA	35%	20%
	CC	30%	
	STEM	35%	

Atendiendo a las sesiones de manera más específica, la evaluación se va a realizar en base al tipo de metodología utilizada, de manera que el trabajo realizado durante la metodología ABJ contará un 70% de la nota final del trimestre y el trabajo realizado

durante la metodología DC contará un 30%. Los instrumentos de evaluación que se van a utilizar para evaluar ambos procesos son los siguientes:

Rúbrica de evaluación del docente ABJ

Criterio de evaluación	Insuficiente (IN)	Suficiente (SU)	Bien (BI)	Notable (NT)	Sobresaliente (SB)
Participación en el juego	No se incorpora a las actividades o abandona con frecuencia	Se incorpora a la actividad tras indicaciones del docente	Participa durante la mayor parte del tiempo	Participa de forma continua en todas las actividades propuestas	Participa en todas las actividades y anima o implica a otros compañeros
Aplicación de habilidades motrices (bote, pase, tiro)	No consigue realizar bote, pase o tiro de forma funcional en situaciones de juego	Realiza bote, pase o tiro de forma aislada, pero pierde el control del balón con frecuencia	Realiza bote, pase y tiro en situaciones sencillas de juego con cierto control	Mantiene el control del balón al botar, pasar y lanzar en la mayoría de las situaciones de juego	Mantiene el control del balón y adapta bote, pase o tiro según la situación del juego
Respeto a normas y compañeros	Incumple normas de juego o interfiere en la actividad de otros compañeros	Cumple algunas normas cuando se le recuerda	Respeto las normas básicas del juego durante la actividad	Respeto normas y turnos durante toda la actividad	Respeto normas, turnos y ayuda a que otros compañeros las cumplan
Trabajo en equipo	No coopera con el grupo ni interactúa con los compañeros	Coopera de forma puntual cuando se le indica	Coopera en actividades de grupo cuando la tarea lo requiere	Coopera de forma continua en actividades grupales	Coopera activamente y facilita la participación de todos los compañeros
Toma de decisiones en el juego	Permanece sin actuar o pierde el balón sin intentar resolver la situación	Realiza acciones simples sin tener en cuenta la situación del juego	Toma decisiones básicas como pasar o avanzar cuando la situación es clara	Toma decisiones ajustadas en función de la posición de los compañeros y el espacio	Selecciona diferentes opciones (pasar, botar, lanzar) en función de la situación del juego

Rúbrica de evaluación del docente DC

Criterio de evaluación	Insuficiente (IN)	Suficiente (SU)	Bien (BI)	Notable (NT)	Sobresaliente (SB)
Comprensión de las tareas	No comprende las consignas	Comprende parcialmente con ayuda	Comprende las tareas básicas	Comprende y aplica correctamente las consignas	Comprende y anticipa las tareas con autonomía

Resolución de problemas motrices	No es capaz de resolver situaciones	Resuelve con mucha ayuda	Resuelve situaciones sencillas	Resuelve con autonomía la mayoría de las situaciones	Propone soluciones eficaces y variadas
Participación en la reflexión	No participa	Participa de forma puntual	Participa cuando se le solicita	Participa activamente	Aporta ideas y reflexiones de forma espontánea
Autonomía en el aprendizaje	Depende totalmente del docente	Necesita ayuda constante	Actúa con cierta autonomía	Actúa de forma autónoma en la mayoría de las tareas	Muestra gran autonomía e iniciativa
Capacidad de mejora	No muestra interés por mejorar	Mejora de forma limitada	Muestra cierta mejora	Mejora progresivamente	Reflexiona y aplica mejoras de forma constante

13.1.7. Atención a la diversidad

La presente situación de aprendizaje se plantea desde un enfoque inclusivo, teniendo en cuenta la diversidad del alumnado y la necesidad de garantizar la participación activa de todos los alumnos y alumnas. Para ello, se adoptan medidas basadas en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), ofreciendo diferentes formas de acceso, participación y expresión dentro de las actividades propuestas.

En el desarrollo de esta situación de aprendizaje, se contemplan tanto medidas generales como específicas, ajustadas a las características del grupo y, en particular, a los tres alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo presentes en el aula.

A nivel general, se plantean tareas con distintos niveles de dificultad, permitiendo adaptar aspectos como la distancia o la complejidad de las reglas. Asimismo, se priorizan explicaciones claras y breves, acompañadas de demostraciones prácticas, facilitando la comprensión de las actividades. La organización en pequeños grupos favorece la participación de todo el alumnado y reduce los tiempos de espera.

En el caso del alumno con TDAH, se incorporan actividades dinámicas y con alta implicación motriz, evitando tiempos prolongados de inactividad. Además, se utilizan consignas concretas, lo que facilita su atención y participación.

Para la alumna con dislexia, se priorizan las explicaciones orales y visuales frente a las escritas, utilizando ejemplos prácticos y comprobando la comprensión de las consignas antes de iniciar las tareas. De este modo, se asegura que pueda seguir el ritmo de la sesión sin dificultades añadidas.

En cuanto al alumno con trastorno del desarrollo de la coordinación (TDC), se adaptan las tareas motrices, reduciendo la dificultad en acciones como el bote o el pase mediante el uso de balones más ligeros, así como permitiendo más tiempo de práctica.

Por otro lado, se incorporan actividades de refuerzo y ampliación dentro de las sesiones. Las primeras están dirigidas al alumnado que presenta mayores dificultades, mediante tareas más sencillas y guiadas, mientras que las de ampliación proponen retos adicionales para aquellos alumnos con mayor nivel de competencia, como variaciones en el juego o incremento de la complejidad.

13.1.8. Recursos elaborados

A continuación, se adjuntan los enlaces a cada uno de los anexos del trabajo en relación con los recursos elaborados:

https://drive.google.com/file/d/1KvizpLbyOy3_y6eCw5z_ovzq7b6CGZcn/view?usp=sharing

<https://drive.google.com/file/d/1cuiV6xevegV0t--sWIIA7bMTx3WyzB1P/view?usp=sharing>