



TRABAJO DE FIN DE GRADO

Doble grado de CAFYD y Educación Primaria

**Programación Didáctica dirigida a
6º de Educación Primaria**

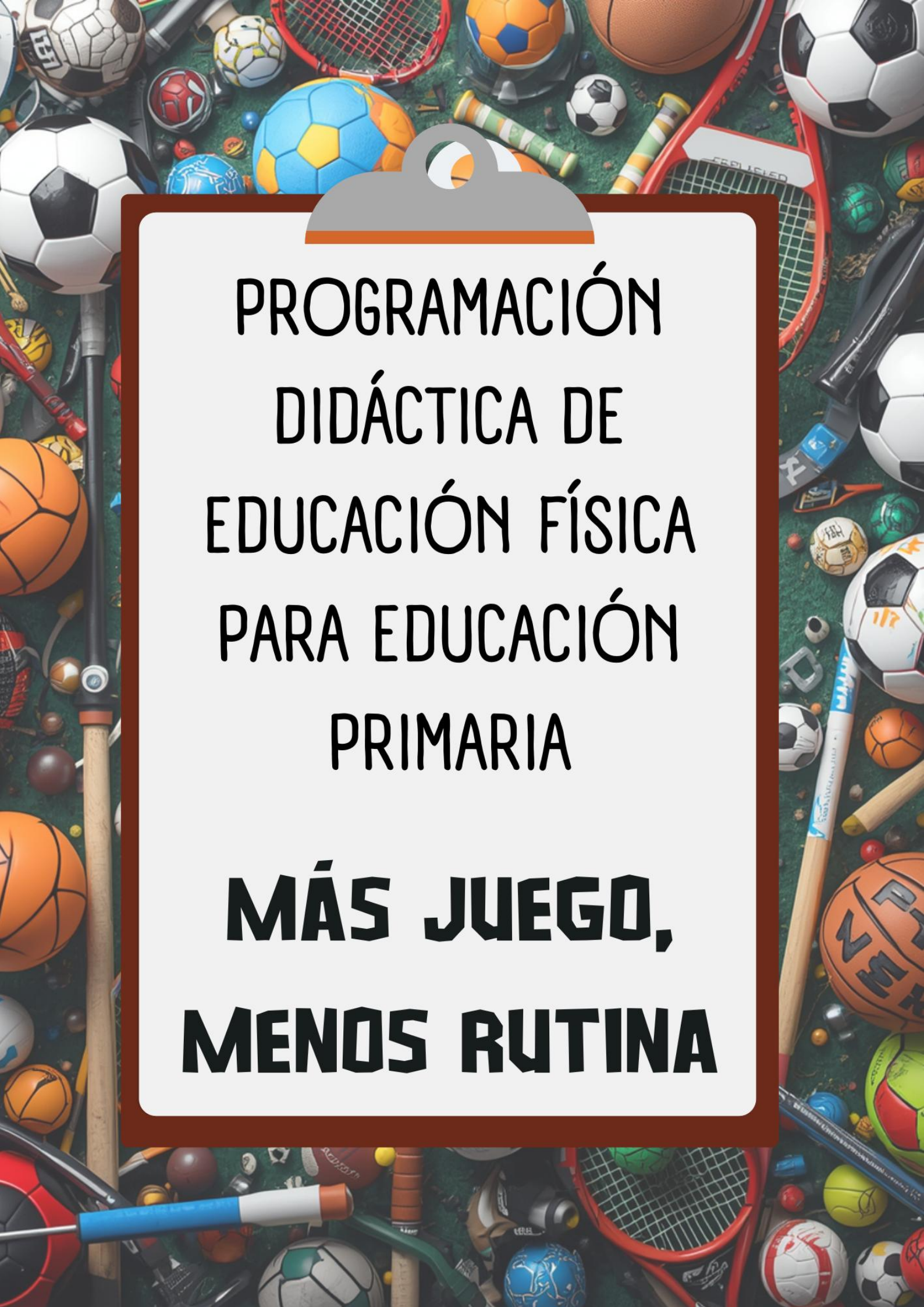
Más juego, menos rutina

Sofía Victoria Molinero Muñoz

Directora: María Fernández Poyato

Curso: 2025-2026

Fecha: 15/04/2026



PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA DE
EDUCACIÓN FÍSICA
PARA EDUCACIÓN
PRIMARIA

**MÁS JUEGO,
MENOS RUTINA**

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN ...	7
3. CONTEXTUALIZACIÓN	8
4. OBJETIVOS	9
4.1. Objetivos didácticos de la programación:	11
5. COMPETENCIAS	12
5.1. Competencias clave	12
5.2. Competencias específicas a trabajar y cómo se trabajarán	16
6. CONTENIDOS	18
6.1 Temporalización: 3 trimestres, situaciones de aprendizaje por trimestre, nombre de cada situación de aprendizaje	18
6.2: Contextualización de la propuesta	20
6.2.1. Elementos del juego trabajados en cada Situación de Aprendizaje	20
6.2.2. Criterios específicos (regidos por la pedagogía) que siguen los deportes alternativos en el ámbito de educación física	23
7. SITUACIONES DE APRENDIZAJE:	24
8. METODOLOGÍA	39
8.1. Técnicas, estrategias y estilos de enseñanza	39
8.3. Diferentes agrupamientos	41
8.4. Metodologías activas empleadas	42
1. Aprendizaje Basado en Juegos (Game-Based Learning/ABJ)	42
2. Aprendizaje Cooperativo	43
3. Aprendizaje Basado en Retos (ABR)	43
4. Metodología Inclusiva y Atención a la Diversidad	44
5. Evaluación Formativa y Participativa	44
8.5. Salidas, actividades complementarias	45
8.6. Recursos	47
8.6.1. Recursos personales	47
8.6.2. Recursos ambientales y materiales	48
8.6.3. Recursos digitales	49
9. EVALUACIÓN	50
9.1. ¿Qué se va a evaluar?: Referentes de evaluación	51
9.2. ¿Cómo se va a evaluar? Técnicas e instrumentos	54

9.2.4. Criterios de calificación.....	58
9.3. Criterios de evaluación mínimos exigibles.....	60
9.5. Evaluación Extraordinaria y Situaciones Especiales	60
10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	63
11. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES	67
11.1. Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa	67
11.2. Contribución de la programación al desarrollo de la convivencia y la ciudadanía	68
11.3 Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la Competencia Digital.....	¡Error! Marcador no definido.
11.4. Desarrollo de las ODS 2030	71
11.4.1. Justificación de la vinculación de los ODS en la programación:	72
12.CONCLUSIONES	73
13.BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	74
14. ANEXOS	76
14.1. Contextualización de la programación dentro de la UD.	76
14.2. Fundamentación normativa de la SA15	78
14.3. Objetivos didácticos y su contribución a los objetivos de etapa y de la programación.....	79
Objetivos didácticos de la programación.....	79
Objetivos didácticos de la SA 15.....	79
Contribución a los objetivos de etapa	80
Contribución a los objetivos de la programación.....	81
Relación con las competencias clave.....	84
Relación con los objetivos didácticos	84
Relación con los contenidos	85
14.6. Metodología y recursos.	86
Introducción	86
Metodologías.....	86
Recursos	87
14.7 Temporalización de la SA15	88
14.8. Descripción de las actividades en cada sesión.	89

14.8. Evaluación, concretando los criterios de evaluación, estándares y su relación con los objetivos y competencias. Criterios de calificación.	93
14.8.1. Criterios de evaluación y relación con objetivos y competencias	93
14.8.2. Rúbrica de evaluación	94
14.8.3. Criterios de calificación	95
14.9. Atención a la diversidad.	95
14.9.1. Medidas generales de atención a la diversidad	95
14.9.2. Medidas específicas	96
15. CONCLUSIÓN	97
16. BIBLIOGRAFÍA.	¡Error! Marcador no definido.
17. RECURSOS ELABORADOS.	101

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de fin de grado consiste en la creación de una programación didáctica anual para el área de educación física, dirigida al sexto curso de educación primaria, contextualizado en un centro educativo de la Comunidad de Madrid. concretamente en un municipio de Alcalá de Henares. El eje principal de la programación lo constituyen los deportes alternativos, desarrollados a través de 15 unidades didácticas distribuidos a lo largo de un curso escolar.

A lo largo del trabajo se presentan los fundamentos teóricos y normativos que sustentan dicha programación para llevar a cabo una intervención educativa coherente, inclusiva y ajustada a la legislación vigente.

La elección de los deportes alternativos como contenido principal responde a la motivación personal por ofrecer propuestas innovadoras dentro del área de educación física, que favorezcan la participación activa de todo el alumnado. Estos deportes se caracterizan por fomentar la cooperación, la igualdad de oportunidades, la motivación y la inclusión, reduciendo la competitividad es de esa presente muchos deportes tradicionales.

Así mismo, la realización de este trabajo permite aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos durante el grado de educación primaria, diseñando una programación que promueve hábitos de vida activa y saludable, el disfrute por la actividad física y el desarrollo integral del alumnado en una etapa clave como es el final de la educación primaria.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

La programación didáctica actual se basa en la Ley Orgánica 3/2020, del 29 de diciembre, que modifica la Ley Orgánica 2/2006 para la educación (LOMLOE), y que establece los lineamientos generales de la enseñanza primaria y regula el sistema educativo español.

Elaboración de la mencionada ley: El Real decreto 157/2022, promulgado el 1 de marzo, determina las enseñanzas mínimas y la organización de la educación primaria. Esta ley establece los propósitos de esta etapa, así como las habilidades fundamentales y específicas, los conocimientos esenciales y los parámetros para evaluar el área de educación física.

Esta programación, en el contexto de las autonomías, se adapta al currículo de la educación primaria establecido por el Consejo de Gobierno de la Comunidad de Madrid mediante el Decreto 61/2022, del 20 de julio. El currículo estatal se concreta y se desarrolla en dicho decreto, adecuándolo a las especificidades y requerimientos de los estudiantes de Madrid. Además, regula aspectos vinculados con la evaluación, la atención a la diversidad y la organización de las enseñanzas.

Desde el punto de vista pedagógico, la programación apuesta por los deportes alternativos como recurso didáctico para dar respuesta a los principios metodológicos de la LOMLOE. Esos deportes facilitan la participación de todo el alumnado, promueven la cooperación frente a la competitividad, fomentan la igualdad de género y favorecen la inclusión del alumnado con diferentes capacidades, convirtiéndose en una herramienta eficaz para el desarrollo de las competencias clave y específicas del área de educación física.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

La programación didáctica actual está orientada a los estudiantes de sexto grado de una escuela pública ubicada en Alcalá de Henares, en la Comunidad de Madrid, que se encuentra en un ambiente urbano. El grupo está formado por estudiantes con edades de 11 y 12 años.

El estudiante muestra una diversidad significativa en términos de intereses, capacidades, nivel de madurez y ritmos de aprendizaje. Dentro del grupo, es posible que haya estudiantes con necesidades educativas particulares, como trastornos del desarrollo, dificultades para aprender, diversidad funcional o integración tardía al sistema educativo. Esto hace que se requiera la implementación de medidas de atención a la diversidad desde un enfoque inclusivo.

Las familias del alumnado presentan un nivel sociocultural diverso y una implicación variable en la vida escolar dependiendo de cada familia, siendo fundamental la coordinación entre el centro y el entorno familiar para favorecer el desarrollo integral del alumnado.

El centro desarrolla diferentes planes y proyectos, entre los que destacan el plan de atención a la diversidad, el plan de convivencia y programas de promoción de la actividad física y la salud, todos ellos vinculados directamente con el área de educación física.

4. OBJETIVOS

De acuerdo con la LOMLOE, El Real decreto 157/2022 y el decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid, la educación primaria contribuirá a desarrollar en el alumnado, entre otras las siguientes capacidades:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar poniéndose en el lugar del otro, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como su participación en una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres, y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua española y desarrollar hábitos de lectura.
- f) Adquirir en, al menos, la lengua inglesa, la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas en este idioma.

- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios y estereotipos de cualquier tipo.
- n) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

4.1. Objetivos didácticos de la programación:

Objetivos didácticos de la programación	Objetivos de etapa relacionados	Tipo de relación	Justificación
1. Conocer y practicar diferentes deportes alternativos como medio de participación activa y disfrute.	k, b, j	Transversal	A través de la práctica de deportes alternativos se fomenta la actividad física saludable, la participación activa y la expresión motriz como forma de disfrute y aprendizaje.
2. Desarrollar la competencia motriz mediante situaciones motrices variadas y adaptarlas.	k, b, g	Indirecta	El desarrollo de habilidades motrices contribuye al desarrollo físico, al esfuerzo personal y a la resolución de problemas motrices aplicables a diferentes situaciones.
3. Fomentar actitudes de cooperación, respeto, inclusión e igualdad a través de la práctica deportiva.	a, c, d, m	Transversal	La práctica deportiva en grupo favorece valores de convivencia, respeto a la diversidad, igualdad y resolución pacífica de conflictos.
4. Valorar los deportes alternativos como una alternativa saludable y lúdica a los deportes tradicionales.	k, b	Indirecta	Contribuye a la valoración de la actividad física como hábito saludable y fomenta el interés y la curiosidad por nuevas formas de actividad física.
5. Aplicar normas y estrategias básicas propias de los deportes alternativos, respetando las reglas y a los compañeros.	a, c, b	Transversal	El respeto de normas y reglas deportivas favorece la convivencia, la responsabilidad y la resolución pacífica de conflictos en el contexto del juego.
6. Promover hábitos de vida activa y saludable mediante la práctica regular de actividad física.	k, n, b	Indirecta	El fomento de la actividad física regular contribuye al desarrollo de hábitos saludables, movilidad activa y responsabilidad hacia la propia salud.

Tabla 1: Relación de los objetivos de la programación junto a los de etapa

Relación transversal: cuando el objetivo didáctico desarrolla valores, actitudes o competencias presentes en varias áreas.

Relación indirecta: cuando contribuye al objetivo de etapa de manera complementaria a través del contenido de Educación Física.

5. COMPETENCIAS

5.1. Competencias clave

Las competencias clave se encuentran recogidas en el Perfil de salida del alumnado al finalizar la Educación Primaria, el cual establece los aprendizajes esenciales que todo el alumnado debe haber desarrollado al término de esta etapa educativa.

El área de educación física contribuye al desarrollo de las competencias clave establecidas en la normativa vigente, en este caso concreto serán las siguientes:

- a) Competencia en comunicación lingüística.
- b) Competencia plurilingüe.
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f) Competencia ciudadana.
- g) Competencia emprendedora.
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales.

En la presente propuesta didáctica se contribuye al desarrollo de las siguientes competencias clave y sus correspondientes descriptores operativos:

• **Competencia en comunicación lingüística (CCL):** se trabaja a través de la explicación de normas de juego, la comunicación entre compañeros durante las actividades y la reflexión sobre el desarrollo de las sesiones y las estrategias utilizadas en los diferentes deportes alternativos.

→ **CCL1:** Expresa ideas, opiniones y emociones de forma clara en diferentes situaciones comunicativas.

→ **CCL5:** Participa en interacciones comunicativas respetando las normas de la conversación y escuchando las aportaciones de los demás.

• **Competencia plurilingüe (CP):** se desarrolla mediante el conocimiento y la práctica de deportes alternativos procedentes de distintos contextos culturales, favoreciendo la comprensión de la diversidad cultural en el ámbito deportivo.

→ **CP2:** Reconoce y valora la diversidad lingüística y cultural.

• **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM):** se fomenta mediante la comprensión de los espacios de juego, las trayectorias del móvil, la organización del campo o el sistema de puntuación en los diferentes deportes trabajados.

→ **STEM1:** Utiliza el razonamiento lógico para resolver situaciones problemáticas.

→ **STEM5:** Aplica conocimientos científicos relacionados con el movimiento, el espacio y la actividad física para comprender el entorno.

• **Competencia digital (CD):** se desarrolla mediante el uso responsable de recursos digitales para buscar información sobre deportes alternativos, visualizar ejemplos de juego o presentar el deporte creado por el alumnado.

→ **CD1:** Utiliza herramientas digitales de forma segura y responsable.

→ **CD3:** Participa en actividades digitales de forma colaborativa.

• **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):** es una de las competencias más presentes en Educación Física, ya que se relaciona con la gestión de emociones, el trabajo cooperativo, la superación personal y la adquisición de hábitos de vida saludable a través de la actividad física.

→ **CPSAA1:** Reconoce y gestiona sus emociones en diferentes situaciones.

→ **CPSAA3:** Trabaja de forma cooperativa respetando a los demás y participando activamente en el grupo.

→ **CPSAA5:** Desarrolla hábitos de vida saludables mediante la práctica regular de actividad física.

• **Competencia ciudadana (CC):** se promueve mediante el respeto a las normas de juego, la cooperación con los compañeros y la resolución pacífica de conflictos durante las actividades deportivas.

→ **CC2:** Participa de forma activa y respetuosa en la convivencia.

→ **CC3:** Valora la importancia de las normas para el desarrollo adecuado de la convivencia y del juego.

• **Competencia emprendedora (CE):** se trabaja especialmente en la situación de aprendizaje final, en la que el alumnado debe diseñar y poner en práctica su propio deporte alternativo mediante la toma de decisiones, la creatividad y el trabajo en grupo.

→ **CE1:** Muestra iniciativa para desarrollar ideas y proyectos.

→ **CE3:** Participa en proyectos colaborativos para alcanzar objetivos comunes.

• **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC):** se desarrolla mediante el conocimiento, la práctica y la valoración de diferentes deportes alternativos procedentes de distintos contextos culturales.

→ **CCEC1:** Reconoce y valora manifestaciones culturales diversas.

→ **CCEC3:** Expresa ideas, emociones y experiencias a través del movimiento y la práctica de la actividad física.

Competencia específica	Descriptorios operativos vinculados	Aplicación en la propuesta didáctica
1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, reconociendo los beneficios de la actividad física para la salud y el bienestar.	CPSAA1, CPSAA5, STEM5	El alumnado participa de forma activa en diferentes deportes alternativos, comprendiendo la importancia de la actividad física para la salud, el bienestar y la adopción de hábitos de vida saludable.
2. Adaptar las habilidades motrices a diferentes situaciones de juego, resolviendo problemas motrices de forma eficaz.	STEM1, CPSAA3	En los distintos deportes alternativos el alumnado debe tomar decisiones, adaptarse a las reglas de cada juego y resolver situaciones motrices que requieren estrategia y coordinación.
3. Desarrollar habilidades motrices y capacidades físicas mediante la participación en situaciones motrices individuales y colectivas.	STEM1, CPSAA3, CPSAA5	A través de actividades como Floorball, Dodgeball o Shuttleball se desarrollan habilidades como lanzamientos, recepciones, desplazamientos o golpes, mejorando la coordinación y condición física.
4. Participar en actividades físicas mostrando actitudes de respeto, cooperación, inclusión y juego limpio.	CCL5, CPSAA3, CC2, CC3	Durante las actividades el alumnado respeta las normas, coopera con sus compañeros, acepta los resultados del juego y participa en la resolución pacífica de conflictos.
5. Explorar y valorar diferentes manifestaciones culturales relacionadas con la actividad física y el deporte.	CCEC1, CP2	El alumnado conoce y practica deportes alternativos procedentes de diferentes contextos culturales, valorando la diversidad de manifestaciones deportivas en el mundo.

6. Utilizar la creatividad para diseñar, adaptar o modificar juegos y actividades físicas.	CE1, CE3, CCL1, CPSAA3	En la situación de aprendizaje final el alumnado diseña su propio deporte alternativo, definiendo reglas, material, espacio de juego y sistema de puntuación mediante un trabajo cooperativo.
--	------------------------	---

Tabla 2: relación y explicación entre los descriptores operativos y las competencias específicas

5.2. Competencias específicas a trabajar y cómo se trabajarán.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>1. Adoptar un estilo de vida activo y adecuado practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud, así como medidas que fomenten la responsabilidad durante la práctica motriz.</p> <p>2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p>	<p>1.1. Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico, social y mental de la actividad física como paso previo para su integración en la vida diaria.</p> <p>2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual o grupal, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p> <p>2.2. Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de colaboración, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas.</p> <p>2.3. Adquirir un control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial. Tomar conciencia de la importancia de la atención selectiva y la anticipación perceptiva en situaciones de juego regladas y su transferencia a situaciones cotidianas.</p>

2025 – 2026

<p>3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia.</p>	<p>3.1. Participar en actividades motrices, desde la regulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones (introspección, motivación) y expresándolas de forma asertiva. Gestionar estrategias para superar las diferencias individuales en una práctica lúdica.</p> <p>3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo la derrota como parte del mismo y las actuaciones de compañeros y rivales.</p> <p>3.4. Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, de diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante cualquier tipo de diversidad, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad.</p>
<p>4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones a la cultura, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.</p>	<p>4.1. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de buenas relaciones entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación.</p>
<p>5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación, adoptando medidas de responsabilidad durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.</p>	<p>5.1. Adaptar las acciones motrices a la incertidumbre propia del medio natural y urbano en contextos terrestres o acuáticos de forma eficiente y segura, valorando sus posibilidades para la práctica de actividad física y actuando desde una visión cuidadosa del entorno y comunitaria.</p>

Tabla 3. Competencias a trabajar en la programación

6. CONTENIDOS

El Real Decreto 157/2022 establece 6 bloques de contenidos de los cuales se desarrollan los contenidos específicos o saberes básicos de la programación didáctica. Estos contenidos se distribuirán a lo largo de las 15 Situaciones de Aprendizaje con el objetivo de lograr las competencias y objetivos determinados.

Los contenidos de la siguiente programación serán los siguientes:

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

6.1 Temporalización: 3 trimestres, situaciones de aprendizaje por trimestre, nombre de cada situación de aprendizaje.

Para la temporalización de los contenidos se ha tomado como referencia el calendario académico establecido por la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid para el curso 2026-2027. El inicio de las clases será el 8 de septiembre de 2026 y finalizarán el 22 de junio de 2027. Durante este periodo lectivo se tendrán en cuenta las festividades, días no lectivos y actividades del centro que puedan alterar el horario y calendario habitual.

Según la normativa vigente, la materia de Educación Física tendrá una asignación horaria de 2,5 horas semanales, lo que corresponde a 3 sesiones semanales de 50 minutos cada una, distribuidas los lunes, martes y jueves.

A lo largo del curso se desarrollarán 15 unidades didácticas, centradas principalmente en la práctica de 10 deportes alternativos, con el objetivo de fomentar la participación, la cooperación y el desarrollo de las habilidades motrices básicas. Los deportes trabajados serán: Futbeisbol, Colpbol, Twincone, Ultimate Frisbee, Dodgeball, Datchball, Shuttleball, Kin-Ball, Floorball y Tchoukball.

Durante el primer y segundo trimestre se desarrollan los 10 deportes alternativos seleccionados (Futbeisbol, Colpbol, Twincone, Ultimate Frisbee, Dodgeball, Datchball, Shuttleball, Kin-Ball, Floorball y Tchoukball), favoreciendo el aprendizaje progresivo de habilidades motrices, toma de decisiones, cooperación y respeto por las normas de juego.

Finalmente, el tercer trimestre se orienta a la aplicación global y creativa de los contenidos, terminando con una situación de aprendizaje final en la que el alumnado diseña su propio deporte alternativo, poniendo en práctica los conocimientos adquiridos sobre reglas, materiales, espacio de juego y valores deportivos.

La distribución aproximada de sesiones por trimestre será la siguiente:

- Primer trimestre (8 de septiembre – 17 de diciembre de 2026): 41 sesiones.
- Segundo trimestre (7 de enero – 29 de marzo de 2027): 35 sesiones.
- Tercer trimestre (12 de abril – 10 de junio de 2027): 27 sesiones.

Trimestre	Nombre de la Situación de Aprendizaje	N.º sesiones
PRIMERO	SA 1: “Descubrimos los deportes alternativos del mundo” (Unidad introductoria)	4
	SA 2: “Futbeisbol: cooperación entre fútbol y béisbol”	7
	SA 3: “Colpbol: todos tocamos, todos jugamos”	7
	SA 4: “Twincone: el desafío de las dos torres”	7
	SA 5: “Ultimate Frisbee: el vuelo del espíritu deportivo”	8
	SA 6: “Dodgeball: esquivar, lanzar y conquistar el campo”	8
SEGUNDO	SA 7: “Datchball: estrategia en movimiento”	7
	SA 8: “Shuttleball: precisión en el aire”	7
	SA 9: “Kin-Ball: el gigante de la cooperación”	7
	SA 10: “Floorball: hockey del futuro”	7
	SA 11: “Tchoukball: rebota, piensa y vuelve a atacar”	7
TERCERO	SA 12: “Retos internacionales alternativos: las pruebas”	6
	SA 13: “Jugando juntos ganamos todos”	6
	SA 14: “Festival internacional de deportes alternativos”	6
	SA 15: “Inventar alternativos creativos”	9

Tabla 4. Distribución de las sesiones a lo largo del curso escolar

6.2: Contextualización de la propuesta.

6.2.1. Elementos del juego trabajados en cada Situación de Aprendizaje

Con el fin de dotar de coherencia a la propuesta didáctica y favorecer un aprendizaje progresivo, cada Situación de Aprendizaje no solo se orienta a la práctica de un deporte alternativo concreto, sino también a la identificación y el análisis de los elementos que configuran cualquier práctica deportiva. De esta manera, a lo largo de las diferentes unidades el alumnado irá descubriendo aspectos relacionados con el material utilizado, las reglas de juego, la organización de los equipos, el espacio de práctica o los sistemas de puntuación. Este enfoque permitirá que el alumnado no solo participe en la práctica de diferentes deportes alternativos, sino que también comprenda la estructura que los compone, favoreciendo así una visión más crítica y reflexiva del juego. Además, cada Situación de Aprendizaje aportará un elemento específico que posteriormente será utilizado en la creación de un deporte alternativo propio, objetivo final de la propuesta didáctica.

A continuación, se presentan los elementos principales que se trabajan en cada Situación de Aprendizaje, los cuales servirán como base para el diseño del deporte alternativo final. A lo largo de las diferentes Situaciones de Aprendizaje se trabajan distintos elementos estructurales del juego, tales como el material, las reglas, la organización de los equipos, el espacio de juego o el sistema de puntuación. Cada unidad didáctica aporta un elemento concreto que el alumnado analizará y experimentará mediante la práctica de distintos deportes alternativos. De este modo, el alumnado irá adquiriendo progresivamente los conocimientos necesarios para comprender cómo se estructura un deporte y poder aplicarlos posteriormente en la creación de su propio deporte alternativo.

Los elementos (FLASHCARDS: ANEXO A) trabajados en cada Situación de Aprendizaje son los siguientes:

- SA 1: Descubrimos los deportes alternativos del mundo
 - Identificación de los elementos básicos que componen un deporte: material, espacio de juego, número de jugadores, reglas y sistema de puntuación.
- SA 2: Futbeisbol: cooperación entre fútbol y béisbol
 - Tipo de móvil utilizado en el juego
 - Forma de iniciar la acción mediante golpeo o lanzamiento.
- SA 3: Colpbol: todos tocamos, todos jugamos
 - Golpeo de balón
- SA 4: Twincone: el desafío de las dos torres
 - Derribo o impacto sobre un objeto determinado.
- SA 5: Ultimate Frisbee: el vuelo del espíritu deportivo
 - No desplazamiento con el móvil
 - Progresión del juego mediante pases entre compañeros.

- SA 6: Dodgeball: esquivar, lanzar y conquistar el campo
 - Eliminación temporal y reincorporación al juego.
- SA 7: Datchball: estrategia en movimiento
 - Número de jugadores por equipo
 - Organización de los equipos dentro del espacio de juego.
- SA 8: Shuttleball: precisión en el aire
 - Uso de raquetas o palas
- SA 9 Kin-Ball: el gigante de la cooperación
 - Uso de un móvil o material de gran tamaño.
- SA 10: Floorball: hockey del futuro
 - Uso de implementos de este deporte como el “stick”
 - Presencia de porterías o zonas de gol.
- SA 11: Tchoukball: rebota, piensa y vuelve a atacar
 - Uso del rebote
 - delimitar una zona específica.
- SA 12: Retos internacionales: las pruebas
 - Diseño de las dimensiones del espacio de juego
- SA 13: Jugando juntos ganamos todos
 - Sistema de puntuación.
- SA 14: Festival internacional de deportes alternativos
 - Elaboración y organización de las reglas del juego.
- SA 15: Los Inventalternativos creativos
 - Creación de un deporte alternativo propio, utilizando todos los elementos anteriores que han ido adquiriendo tanto: definiendo material, espacio de juego, número de jugadores, reglas, sistema de puntuación...

6.2.2. Criterios específicos (regidos por la pedagogía) que siguen los deportes alternativos en el ámbito de educación física

- Participación e inclusión: Deben permitir que todo el alumnado participe sin importar su nivel de habilidad, evitando la exclusión prolongada y fomentando la igualdad de género.
- Simplicidad de reglas: Las normas son fáciles de entender, lo que permite aprender el juego rápidamente y dedicar más tiempo a la práctica.
- Material accesible y seguro: Se utiliza material alternativo o adaptado que sea económico y fácil de conseguir, garantizando siempre la seguridad de los participantes.
- Carácter lúdico: El objetivo principal es la diversión mientras se aprende, dando prioridad al juego y la experimentación por encima de la competición.
- Desarrollo de habilidades motrices: Favorecen el trabajo de habilidades básicas (lanzar, saltar, desplazarse) y mejoran aspectos como la coordinación, el equilibrio y la orientación.
- Cooperación y valores: Promueven el trabajo en equipo, el respeto y el juego limpio, facilitando la comunicación y la resolución de conflictos.
- Adaptabilidad: Los juegos se pueden modificar fácilmente en cuanto a espacio, reglas o número de jugadores para ajustar la dificultad según la edad o el nivel.
- Carácter novedoso: Al ser deportes poco tradicionales, se reduce la comparación con alumnos federados, lo que aumenta la motivación y la curiosidad.

7. SITUACIONES DE APRENDIZAJE:

Situación de aprendizaje 1: Descubrimos los deportes alternativos del mundo			
Situación de aprendizaje	Se introducen los deportes alternativos como contenido principal de la programación, permitiendo al alumnado conocer sus características generales. Se trabajan los elementos básicos de los diferentes deportes alternativos a nivel internacional (material, espacio, normas, número de jugadores y sistema de puntuación) mediante juegos cooperativos y dinámicas de exploración, favoreciendo la participación activa y el conocimiento inicial del contenido.		
Fechas: 8 septiembre - 15 septiembre	Trimestre: Primer	N.º de sesiones: 4	
Objetivos de la programación: 1,4			
Objetivos didácticos		Objetivos de etapa	
Conocer la estructura de los deportes alternativos y su replicabilidad internacional.		K, B, J	
Contenidos			
E: Manifestaciones de la cultura motriz - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes como seña de identidad cultural. B: organización y gestión de la actividad física. - Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, competitivos y agonísticos. - Actitudes consumistas en torno al equipamiento. Análisis de la adquisición de material para la práctica físico-deportiva.			
Elemento/s adquirido/s:			
Poder utilizar cualquier elemento que vaya apareciendo en los diferentes deportes alternativos que descubran a lo largo del curso			
Instalaciones		Recursos Materiales	
Pista exterior del colegio		Balones variados, conos, petos, aros	
Metodología:			
Mando directo			
Descriptor operativo	Criterios evaluación	%	Instrumento de evaluación
CCL5, CPSAA5, CC3.	1.1	50	Escala de observación
CD1, CCEC1.	1.2	50	Escala de observación
Competencias clave			
CCL, CD, CPSAA, CC, CCEC			
Competencias específicas			
1			

Situación de Aprendizaje 2: Futbeisbol: cooperación entre fútbol y béisbol			
Situación de Aprendizaje	Se desarrollan habilidades motrices relacionadas con el golpeo del balón con el pie, la carrera y la coordinación en situaciones de juego. Además, se introducen normas básicas como el avance por bases, fomentando la cooperación y la comprensión de la dinámica del juego.		
Fechas: 17 septiembre - 1 octubre	Trimestre: Primer	N.º de sesiones: 7	
Objetivos de la programación: 2,3,5			
Objetivos didácticos		Objetivos de etapa	
Adaptar habilidades de golpeo y carrera en situaciones de colaboración-oposición.		K, B, J	
Contenidos			
<p>C: Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. - Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones de complejidad creciente; organización espacial (percepción de distancias y trayectoria, orientación en el espacio), perceptivo en el envío y en la interceptación de trayectorias de móviles) 			
Elemento/s adquirido/s:			
Utilizar diferentes tipos de móviles en el juego. Comenzar con distintas formas las acciones mediante el golpeo o lanzamiento			
Instalaciones		Recursos Materiales	
Pista exterior del colegio		Balones de goma espuma/plástico, bases (conos o aros) y petos	
Metodología:			
Resolución de problemas			
Descriptorios operativos	Criterios evaluación	%	Instrumento de evaluación
STEM1, CPSAA3	2.2	60	Lista de control
CC2, CE3	3.2	40	Lista de control
Competencias clave			
STEM, CPSAA, CC, CE			
Competencias específicas			
2 y 3			

Situación de Aprendizaje 3: Colpbol: todos tocamos, todos jugamos			
Situación de aprendizaje	Se trabajan los golpes con las manos abiertas y la importancia de la participación colectiva, ya que todos los jugadores deben intervenir en el juego. Se fomenta la cooperación, la inclusión y el respeto por las normas, evitando el protagonismo individual.		
Fechas: 5 octubre - 20 octubre	Trimestre: Primer	N.º de sesiones: 7	
Objetivos de la programación: 1,3,6			
Objetivos didácticos		Objetivos de etapa	
Utilizar el golpeo de manos como recurso técnico fundamental y cooperativo.		A, C, D, M	
Contenidos			
<p>C: Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas. <p>D: Autorregulación emocional e integración social en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestión emocional: ansiedad y situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión. - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. 			
Elemento/s adquirido/s:			
Utilizar los distintos tipos de golpes que existan			
Instalaciones		Recursos Materiales	
Pista exterior del colegio con porterías		Balón ligero, conos y petos	
Metodología:			
Asignación de tareas			
Descriptor operativo	Criterios evaluación	%	Instrumento de evaluación
STEM1, CPSAA3	2.3	50	Diana de autoevaluación
CCL5, CC2, CC3.	3.3	50	Diana de autoevaluación
Competencias clave			
CCL, STEM, CPSAA, CC			
Competencias específicas			
2 y 3			

Situación de aprendizaje 4: Twincone: el desafío de las dos torres			
Situación de aprendizaje	El alumnado desarrolla habilidades de lanzamiento y precisión, orientadas a la consecución de un objetivo concreto, como es el derribo de conos. Se introducen conceptos básicos de estrategia ofensiva y defensiva en un contexto lúdico.		
Fechas: 22 octubre - 5 noviembre	Trimestre: Primer	N.º de sesiones: 7	
Objetivos de la programación: 2,5			
Objetivos didácticos		Objetivos de etapa	
Diseñar estrategias de equipo para el derribo de conos adversarios.		B, G, K	
Contenidos			
Bloque B. Organización y gestión de la actividad física. - Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado.			
Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices. - Toma de decisiones: Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.			
Elemento/s adquirido/s:			
Derribo / impacto sobre un objeto determinado			
Instalaciones		Recursos Materiales	
Pista exterior del colegio		Conos (torres), balones y petos	
Metodología:			
ABR (Aprendizaje Basado en Retos)			
Descriptor operativo	Criterios evaluación	%	Instrumento de evaluación
STEM1, CPSAA3	2.1	60	Rúbrica
STEM5, CE1	3.1	40	Rúbrica
Competencias clave			
STEM, CPSAA, CE			
Competencias específicas			
2 y 3			

Situación de Aprendizaje 5: Ultimate Frisbee: el vuelo del espíritu deportivo			
Situación de Aprendizaje	Se trabajan los pases y recepciones con frisbee, así como la regla de no desplazamiento con el móvil. Se fomenta el “espíritu de juego”, promoviendo la autorregulación, el respeto y la resolución de conflictos sin intervención externa		
Fechas: 9 – 24 de noviembre	Trimestre: Primer	N.º de sesiones: 8	
Objetivos de la programación: 3, 5			
Objetivos didácticos		Objetivos de etapa	
Practicar el desmarque y la recepción de implementos voladores respetando el fairplay.		A, C, D	
Contenidos			
<p>D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de fairplay o «juego limpio». <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas. 			
Elemento/s adquirido/s:			
Progresión y no desplazamiento (Pivote) o progresión mediante pases.			
Instalaciones		Recursos Materiales	
Pista exterior del colegio		Discos voladores (Frisbee)	
Metodología:			
Enseñanza Recíproca y Aprendizaje Cooperativo.			
Descriptorios operativos	Criterios evaluación	%	Instrumento de evaluación
CPSAA1, CC2	3.1	40	Rúbrica
CCL1, CCL5, CC3	3.2	60	Rúbrica
Competencias clave			
CCL, CPSAA, CC			
Competencias específicas			
3			

Situación de Aprendizaje 6: Dodgeball: esquivas, lanza y conquista el campo			
Situación de Aprendizaje	Se desarrollan habilidades de lanzamiento, esquivas y velocidad de reacción. El alumnado experimenta dinámicas de eliminación y reincorporación, comprendiendo las normas del juego y mejorando su capacidad de anticipación y toma de decisiones.		
Fechas: 26 noviembre – 17 diciembre	Trimestre: Primer	N.º de sesiones: 8	
Objetivos de la programación: 1,2			
Objetivos didácticos		Objetivos de etapa	
Resolver situaciones de oposición mediante esquivas y lanzamientos selectivos.		K, B, M	
Contenidos			
<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. <p>D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestión emocional: ansiedad y situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión. - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. 			
Elemento/s adquirido/s:			
Dinámica de eliminación y reincorporación al juego			
Instalaciones		Recursos Materiales	
Pista exterior del patio del colegio o gimnasio		Balones blandos / de foam, conos y petos	
Metodología:			
Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y Resolución de Problemas.			
Descriptor operativo	Criterios evaluación	%	Instrumento de evaluación
STEM1, CPSAA3	2.2	60	Lista de control
CPSAA1, CC2	3.4	40	Lista de control
Competencias clave			
STEM, CPSAA, CC			
Competencias específicas			
2 y 3			

Situación de Aprendizaje 7: Datchball: estrategia en movimiento			
Situación de Aprendizaje	Se profundiza en la organización del equipo y la ocupación del espacio de juego, introduciendo conceptos básicos de estrategia colectiva. Se trabajan los roles dentro del equipo y la toma de decisiones en situaciones dinámicas.		
Fechas: 7 – 21 enero	Trimestre: Segundo	N.º de sesiones: 7	
Objetivos de la programación: 3,5			
Objetivos didácticos		Objetivos de etapa	
Organizar colectivamente la ocupación del espacio para minimizar riesgos de impacto.		A, C, G	
Contenidos			
<p>B. Organización y gestión de la actividad física.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, competitivos y agonísticos. <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. <p>D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. 			
Elemento/s adquirido/s:			
Organización del nº de jugadores y la forma en la que pueden formar equipos			
Instalaciones		Recursos Materiales	
Pista exterior del colegio		Balones de foam o gomaespuma, conos y petos	
Metodología:			
Aprendizaje Basado en Retos (ABR) y Resolución de Problemas.			
Descriptor operativo	Criterios evaluación	%	Instrumento de evaluación
STEM1, CPSAA3	2.1	50	Lista de control
CCL5, CC3, CE3	4.1	50	Lista de control
Competencias clave			
CCL, STEM, CPSAA, CC, CE			
Competencias específicas			
2 y 4			

Situación de Aprendizaje 8: Shuttleball: precisión en el aire			
Situación de Aprendizaje	Se desarrollan habilidades de golpeo con implemento, mejorando la coordinación óculo-manual y el control del móvil en el aire. Se trabajan diferentes tipos de golpes y trayectorias en situaciones de juego adaptadas.		
Fechas: 25 enero – 8 febrero	Trimestre: Segundo	Nº de sesiones: 7	
Objetivos de la programación: 2,6			
Objetivos didácticos		Objetivos de etapa	
Manejar implementos (palas) para mantener trayectorias del volante teniendo una red de por medio.		K, B, N	
Contenidos			
<p>A. Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salud social: Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz. <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones de complejidad creciente; organización espacial (percepción de distancias y trayectoria, orientación en el espacio), 			
Elemento/s adquirido/s:			
Uso de raquetas o palas			
Instalaciones		Recursos Materiales	
Gimnasio o pista exterior del colegio		Raquetas o palas, volantes y red o cuerda	
Metodología:			
Asignación de tareas			
Descriptor operativo	Criterios evaluación	%	Instrumento de evaluación
STEM5, CPSAA5	1.2	30	Rúbrica
CD3, CE1	2.3	70	Rúbrica
Competencias clave			
STEM, CD, CPSAA, CE.			
Competencias específicas			
1 y 2			

Situación de Aprendizaje 9: Kin-Ball: el gigante de la cooperación			
Situación de Aprendizaje	Se fomenta la cooperación grupal y la coordinación entre varios jugadores, ya que el juego requiere la participación conjunta para realizar acciones. Se trabaja la comunicación, la responsabilidad compartida y el trabajo en equipo.		
Fechas: 9 – 23 febrero	Trimestre: Segundo	Nº de sesiones: 7	
Objetivos de la programación: 3,4			
Objetivos didácticos		Objetivos de etapa	
Coordinar apoyos simultáneos entre los compañeros para la recepción y posterior lanzamiento del balón gigante.		D, M, K	
Contenidos			
C. Resolución de problemas en situaciones motrices			
<ul style="list-style-type: none"> - Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones de complejidad creciente; organización espacial (percepción de distancias y trayectoria, orientación en el espacio), temporal (simultaneidad y sucesión de acciones) y espacio-temporal (ritmo, ajuste perceptivo en el envío y en la interceptación de trayectorias de móviles). - Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: aspectos principales. - Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. 			
D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.			
<ul style="list-style-type: none"> - Gestión emocional: ansiedad y situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión. - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. 			
Elemento/s adquirido/s:			
Poder usar cualquier tipo de móvil de gran tamaño y de forma redonda.			
Instalaciones		Recursos Materiales	
Gimnasio o pista exterior del colegio		Balón gigante y petos de diferentes colores	
Metodología:			
Aprendizaje cooperativo y enseñanza recíproca			
Descriptor operativo	Criterios evaluación	%	Instrumento de evaluación
CCL5, CPSAA3, CC2.	3.3	50	Lista de control
CC3, CCEC3.	3.4	50	Lista de control
Competencias clave			
CCL, CPSAA, CC2, CCEC.			
Competencias específicas			
3			

Situación de Aprendizaje 10: Floorball: El hockey del futuro			
Situación de Aprendizaje	Se introducen habilidades relacionadas con el manejo de implementos (stick), incluyendo la conducción, el pase y el golpeo del móvil. Se trabajan situaciones de ataque y defensa en un contexto de juego colectivo.		
Fechas: 25 febrero – 11 marzo	Trimestre: Segundo	Nº de sesiones: 7	
Objetivos de la programación: 2,5			
Objetivos didácticos			Objetivos de etapa
Aplicar el control de la conducción a través del stick y el tiro a portería en situaciones de juego real.			B, K, L
Contenidos			
<p>B. Organización y gestión de la actividad física.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, competitivos y agonísticos. - Actitudes consumistas en torno al equipamiento. Análisis de la adquisición de material para la práctica físico-deportiva. <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones de complejidad creciente; organización espacial (percepción de distancias y trayectoria, orientación en el espacio), temporal (simultaneidad y sucesión de acciones) y espacio-temporal (ritmo, ajuste perceptivo en el envío y en la interceptación de trayectorias de móviles). - Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: aspectos principales. <p>D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. 			
Elemento/s adquirido/s:			
Uso del stick y poder delimitar las zonas de gol de forma libre			
Instalaciones		Recursos Materiales	
Pista exterior del patio del colegio		Sticks, pelotas ligeras, porterías y petos	
Metodología:			
Mando directo y ABJ			
Descriptor operativo	Criterios evaluación	%	Instrumento de evaluación
CD1, CC3.	1.3	40	Rúbrica
STEM1, CPSAA3.	2.2	60	Rúbrica
Competencias clave			
STEM, CD, CPSAA, CC.			
Competencias específicas			
1 y 2			

Situación de Aprendizaje 11: Tchoukball: rebota, piensa y vuelve a atacar			
Situación de Aprendizaje	Se desarrollan habilidades de lanzamiento y recepción, así como la comprensión de un sistema de juego basado en el rebote. Se fomenta el pensamiento estratégico, la ocupación del espacio y el juego sin contacto.		
Fechas: 15 – 29 marzo	Trimestre: Segundo	Nº de sesiones: 7	
Objetivos de la programación: 1,2			
Objetivos didácticos		Objetivos de etapa	
Utilizar estrategias como el rebote en la red como estrategia ofensiva para evitar la interceptación.		A, B, K	
Contenidos			
<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones de complejidad creciente; organización espacial (percepción de distancias y trayectoria, orientación en el espacio), temporal (simultaneidad y sucesión de acciones) y espacio-temporal (ritmo, ajuste perceptivo en el envío y en la interceptación de trayectorias de móviles). - Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. - Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: aspectos principales. 			
Elemento/s adquirido/s:			
Poder usar rebotes y delimitar zonas “prohibidas”, donde no puedan pisar ni pasar los alumnos			
Instalaciones		Recursos Materiales	
Pista exterior del colegio		Balón, superficie de rebote (mini trampolín o similar) y conos	
Metodología:			
ABR y descubrimiento guiado			
Descriptor operativo	Criterios evaluación	%	Instrumento de evaluación
STEM1, STEM5	2.2	60	Rúbrica
CPSAA1, CCEC3	4.3	40	Rúbrica
Competencias clave			
STEM, CPSAA, CCEC.			
Competencias específicas			
2 y 4			

Situación de Aprendizaje 12: Retos internacionales alternativos: las pruebas			
Situación de Aprendizaje	Se plantean actividades y retos que implican la adaptación de juegos y modificación de sus elementos, como el espacio, las normas o el material. Se favorece la resolución de problemas y la creatividad.		
Fechas: 12 – 22 abril	Trimestre: Tercer	Nº de sesiones: 6	
Objetivos de la programación: 2,6			
Objetivos didácticos		Objetivos de etapa	
Adaptar la respuesta motriz a espacios no convencionales con diferentes grados de incertidumbre.		K, N, G	
Contenidos			
<p>B. Organización y gestión de la actividad física.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado. - Prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás. <p>E. Manifestaciones de la cultura motriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes como seña de identidad cultural. <p>F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Previsión de riesgos de accidente durante la práctica en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación. 			
Elemento/s adquirido/s:			
Definir libremente las dimensiones del espacio de juego			
Instalaciones		Recursos Materiales	
Pista exterior del colegio o un entorno urbano / natural		Material variado (balones, conos, aros, cuerdas) Circuitos	
Metodología:			
ABR			
Descriptorios operativos	Criterios evaluación	%	Instrumento de evaluación
STEM5, CD3	1.3	40	Lista de control
CC2, CE1.	5.1	60	Lista de control
Competencias clave			
STEM, CD, CC, CE			
Competencias específicas			
1 y 5			

Situación de Aprendizaje 13: Jugando juntos ganamos todos			
Situación de Aprendizaje	Se desarrollan juegos de carácter cooperativo en los que se prioriza la participación, la inclusión y el trabajo en equipo. Se introducen diferentes sistemas de puntuación y dinámicas grupales.		
Fechas: 26 abril – 6 mayo	Trimestre: Tercer	Nº de sesiones: 6	
Objetivos de la programación: 3,5			
Objetivos didácticos		Objetivos de etapa	
Implementar diferentes sistemas de puntuación y que algunas de estas premien acciones de ayuda e inclusión.		A, C, D	
Contenidos			
<p>A. Vida activa y saludable.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salud social: Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz. <p>B. Organización y gestión de la actividad física.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado. <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. - Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: aspectos principales. <p>D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. - Concepto de fairplay o «juego limpio». - Identificación, abordaje y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de género, capacidad o competencia motriz; actitudes xenófobas, racistas o de índole sexista; abuso sexual o cualquier forma de violencia). 			
Elemento/s adquirido/s:			
Idear un sistema de puntuación libre			
Instalaciones		Recursos Materiales	
Pista exterior del colegio		Balones, petos y conos	
Metodología:			
Aprendizaje Cooperativo y Estilo cooperativo			
Descriptor operativo	Criterios evaluación	%	Instrumento de evaluación
CCL1, STEM1.	3.2	50	Lista de control
CPSAA, CC2.	3.4	50	Lista de control
Competencias clave			
CCL, STEM, CPSAA, CC			
Competencias específicas			
3			

Situación de Aprendizaje 14: Festival internacional de deportes alternativos			
Situación de Aprendizaje	El alumnado participa en la organización y puesta en práctica de juegos, aplicando los conocimientos adquiridos sobre reglas, materiales y espacios. Se fomenta la autonomía.		
Fechas: 10 – 20 mayo	Trimestre: Tercer	Nº de sesiones: 6	
Objetivos de la programación: 1,4			
Objetivos didácticos		Objetivos de etapa	
Organizar y participar en un festival deportivo aplicando la normativa de diversas culturas.		J, K, D	
Contenidos			
<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas <p>D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. - Concepto de fairplay o «juego limpio». - Identificación, abordaje y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices <p>E. Manifestaciones de la cultura motriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes como seña de identidad cultural. 			
Elemento/s adquirido/s:			
Organización de las reglas del juego de forma libre según cada grupo.			
Instalaciones		Recursos Materiales	
Pista exterior del colegio		Todo el material utilizado durante el curso, carteles o fichas de reglas	
Metodología:			
Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)			
Descriptor operativo	Criterios evaluación	%	Instrumento de evaluación
CCL5, CC3	4.1	50	Rúbrica
CCEC1, CCEC3.	4.2	50	Rúbrica
Competencias clave			
CCL, CC, CCEC.			
Competencias específicas			
4			

Situación de aprendizaje 15: Inventar alternativos creativos		
Situación de aprendizaje	Como producto final, el alumnado diseña su propio deporte alternativo, integrando todos los aprendizajes adquiridos. Se trabaja la creatividad, la toma de decisiones, la cooperación y la aplicación de los elementos del juego (reglas, material, espacio y puntuación).	
Fechas: 24 mayo – 10 junio	Trimestre: Tercer	Nº de sesiones: 9
Objetivos de la programación: 2,3,4,6		
Objetivos didácticos		Objetivos de etapa
Diseñar un deporte alternativo inédito que integre materiales, reglas y valores cooperativos.		B, G, K
Contenidos		
<p>A. Vida activa y saludable.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salud social: Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz. <p>B. Organización y gestión de la actividad física.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, competitivos y agonísticos. - Actitudes consumistas en torno al equipamiento. Análisis de la adquisición de material para la práctica físico-deportiva. - Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado. - Prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás. <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. - Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: aspectos principales. - Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. <p>D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. - Concepto de fairplay o «juego limpio». - Identificación, abordaje y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de género, capacidad o competencia motriz; actitudes xenófobas, racistas o de índole sexista; abuso sexual o cualquier forma de violencia). <p>E. Manifestaciones de la cultura motriz.</p>		

<ul style="list-style-type: none"> - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes como seña de identidad cultural. - Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas complejas. F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno. <ul style="list-style-type: none"> - Consumo responsable: construcción y reutilización de materiales para la práctica motriz. 			
Elemento/s adquirido/s:			
Utilizar las flashcards con los elementos adquiridos durante las demás SA, haciendo que incluyan la mayor cantidad de elementos generales siguientes: Síntesis de móvil, espacio, jugadores, reglas y puntuación.			
Instalaciones		Recursos Materiales	
Gimnasio o pistas exteriores del patio		Material libre y fichas para diseñar el deporte	
Metodología:			
Aprendizaje Basado en Retos → proyecto creativo y aprendizaje cooperativo			
Descriptorios operativos	Criterios evaluación	%	Instrumento de evaluación
CE1, CE3, CCL1	2.1	50	Rúbrica
STEM1, CD3, CPSAA3	2.3	50	Rúbrica
Competencias clave			
CE, CCL, STEM, CD, CPSAA			
Competencias específicas			
2			

8. METODOLOGÍA

8.1. Técnicas, estrategias y estilos de enseñanza.

Para fomentar la autonomía, el interés y una educación activa, crítica e individualizada de los alumnos en el ámbito de la Educación Física (Jiménez, 2019), se busca crear experiencias significativas en términos metodológicos y didácticos a través de las técnicas pedagógicas elegidas para desarrollar Situaciones de Aprendizaje. Estas son: la instrucción directa, la asignación de tareas, el descubrimiento guiado, la resolución de problemas, el trabajo cooperativo y creativo y la enseñanza recíproca.

En la programación anual las estrategias de práctica se entienden como la organización intencional de la actividad motriz del alumnado para favorecer aprendizajes eficaces, autónomos y transferibles. Estas se forman por una combinación de práctica global, analítica y mixta, ajustada al nivel de complejidad de las tareas, así como el uso de práctica variable, que permite adaptar las acciones motrices a diferentes contextos de juego y toma de decisiones. Asimismo, se prioriza la práctica distribuida, adecuada a las características evolutivas del alumnado de 5.º y 6.º curso, favoreciendo la participación activa, la autorregulación del esfuerzo y la mejora progresiva del rendimiento motor. Estas estrategias facilitan la atención a la diversidad, incrementan la motivación y contribuyen al desarrollo de las competencias motrices, sociales y personales propias de esta etapa.

Estilo de enseñanza	Finalidad con su utilización	SA en las que cobra mayor presencia
Mando directo	Facilitar la comprensión inicial de los deportes alternativos, explicar normas básicas y garantizar la seguridad, así como organizar eficazmente el espacio, el material y el grupo.	Situaciones de Aprendizaje de iniciación a nuevos deportes alternativos y sesiones introductorias.
Asignación de tareas	Favorecer la autonomía y la responsabilidad del alumnado mediante la práctica estructurada y progresiva de habilidades motrices específicas.	SA de práctica y consolidación de habilidades técnicas propias de los deportes alternativos.
Enseñanza recíproca	Potenciar la cooperación, la comunicación y la coevaluación entre iguales, desarrollando la observación y el feedback constructivo.	SA orientadas al trabajo cooperativo y a la mejora de la ejecución motriz.
Descubrimiento guiado	Promover la exploración, la comprensión del juego y la adaptación de normas,	SA de adaptación y comprensión táctica de los deportes alternativos.

	fomentando la creatividad y el pensamiento crítico.	
Resolución de problemas	Desarrollar la toma de decisiones, el pensamiento estratégico y la aplicación de soluciones motrices en contextos reales de juego.	SA basadas en juegos modificados y situaciones reales de competición adaptada.
Estilo cooperativo	Fomentar la participación activa, la inclusión y el trabajo en equipo, priorizando valores sociales y actitudinales.	SA centradas en deportes alternativos cooperativos y retos colectivos.
Estilo creativo	Estimular la iniciativa, la expresión y la creatividad mediante la creación y modificación de juegos y deportes.	SA de diseño y creación de nuevos deportes alternativos o variantes de los existentes.

Tabla 5. Clasificación de los estilos de enseñanza (Mosston, M., & Ashworth, S. (2008), junto a su finalidad y sus SA correspondientes

8.3. Diferentes agrupamientos

A lo largo de la programación se hará uso de diversas formas de agrupamiento para los alumnos del tercer ciclo. Según el tipo de agrupamiento seleccionado, se favorecerá el desarrollo y la estimulación de diversos valores, actitudes, comportamientos, emociones y aprendizajes en el alumnado.

Estos serán los diferentes tipos de agrupamientos según mi programación:

Tipo de agrupamiento	Finalidad con su utilización	Ejemplo en Deportes Alternativos
Individual	Permite que el alumnado practique habilidades técnicas básicas de forma autónoma, atendiendo a su propio ritmo y fomentando la autocrítica.	Lanzamientos a objetivos en colpbol o kin-ball, ejercicios de precisión en ultimate frisbee.
Parejas / trabajo en binas	Fomenta la cooperación, la observación mutua y el feedback, favoreciendo la mejora técnica y la comprensión del juego.	Práctica de pases y recepciones en parejas, ejercicios de apoyo en kin-ball o colpbol.
Pequeños grupos (3-5 alumnos)	Facilita la resolución de problemas tácticos colectivos y la toma de decisiones dentro del	Mini-partidos de deportes alternativos, circuitos de habilidades cooperativas,

	juego, manteniendo un control adecuado por parte del docente.	juegos de estrategia en grupos reducidos.
Grupos grandes (6-10 alumnos)	Favorece la participación activa, la colaboración y la simulación de situaciones reales de juego.	Partidos completos de ultimate frisbee o kin-ball, juegos cooperativos por equipos amplios.
Grupos heterogéneos	Promueve la inclusión y la cooperación entre alumnos de diferentes niveles de habilidad, género o intereses, fomentando la interacción positiva.	Equipos mixtos en colpbol, kin-ball o deportes alternativos adaptados, asegurando que todos participan y aportan al juego.
Grupos homogéneos	Permite ajustar la dificultad de las tareas según el nivel del alumnado, favoreciendo la práctica progresiva y la mejora de habilidades específicas.	Circuitos de habilidades técnicas adaptados a distintos niveles en ultimate frisbee o colpbol.
Gran grupo / toda la clase	Útil para explicaciones, demostraciones o dinámicas colectivas que preparan al alumnado para la práctica en equipo.	Explicación de reglas de un deporte alternativo, calentamientos grupales, dinámicas de juego cooperativo iniciales.

Tabla 6. Explicación y clasificación de los agrupamientos.

8.4. Metodologías activas empleadas.

1. Aprendizaje Basado en Juegos (Game-Based Learning/ABJ)

¿Qué es?

El Aprendizaje Basado en Juegos es una metodología activa que emplea el juego como el principal instrumento pedagógico. Mediante situaciones lúdicas, los estudiantes obtienen conocimientos, habilidades motoras y actitudes de manera importante, participativa y motivadora.

Función en la programación

En esta programación de Educación Física, el aprendizaje basado en juegos constituye el eje metodológico principal, ya que los deportes alternativos se presentan mediante juegos modificados y adaptados. Esta metodología permite que el alumnado aprenda las normas, habilidades y valores propios

de cada deporte alternativo de manera progresiva, favoreciendo la motivación, el disfrute y la participación de todo el grupo.

2. Aprendizaje Cooperativo

¿Qué es?

El Aprendizaje Cooperativo es una metodología en la que el alumnado trabaja en pequeños grupos para alcanzar objetivos comunes, fomentando la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la ayuda mutua y el desarrollo de habilidades sociales.

Función en la programación

En el contexto de los deportes alternativos, esta metodología favorece la cooperación frente a la competitividad excesiva, promoviendo valores como el respeto, la inclusión y la igualdad. A través de tareas cooperativas, el alumnado aprende a colaborar, comunicarse y resolver situaciones motrices de forma conjunta, contribuyendo al desarrollo de la competencia personal y social.

3. Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

¿Qué es?

El Aprendizaje Basado en Retos es una metodología activa en la que el alumnado debe enfrentarse a situaciones problemáticas o desafíos motrices que requieren reflexión, creatividad y cooperación para ser superados.

Función en la programación

En esta programación, los retos motrices permiten al alumnado experimentar, crear y adaptar juegos y deportes alternativos. Esta metodología favorece la

implicación activa, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, promoviendo una actitud positiva hacia la actividad física y reforzando la motivación por aprender.

4. Metodología Inclusiva y Atención a la Diversidad

¿Qué es?

La metodología inclusiva se basa en adaptar la enseñanza a las características y necesidades de todo el alumnado, garantizando la igualdad de oportunidades y la participación plena, independientemente de sus capacidades, ritmos de aprendizaje o necesidades educativas.

Función en la programación

La programación incorpora un enfoque inclusivo mediante la adaptación de reglas, materiales, espacios y agrupamientos propios de los deportes alternativos. De esta forma, se asegura la participación de todo el alumnado, se atiende a la diversidad presente en el aula y se favorece un clima de respeto y convivencia, en coherencia con los principios de la LOMLOE.

5. Evaluación Formativa y Participativa

¿Qué es?

La evaluación formativa y participativa es un enfoque evaluativo que implica al alumnado en su propio proceso de aprendizaje, utilizando instrumentos como la autoevaluación, la coevaluación y la observación continua.

Función en la programación

En esta programación, la evaluación se concibe como un proceso continuo que valora no solo el rendimiento motor, sino también la actitud, la

cooperación y el respeto durante la práctica de los deportes alternativos. Este enfoque permite al alumnado tomar conciencia de su progreso y mejorar su implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

8.5. Salidas, actividades complementarias.

Las salidas y actividades complementarias incluidas en la presente programación didáctica se diseñan de acuerdo con los principios pedagógicos establecidos en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), así como con el Real Decreto 157/2022 y el Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid, los cuales promueven un enfoque competencial, activo e inclusivo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas actividades tienen como finalidad reforzar los aprendizajes desarrollados en el área de Educación Física, favorecer la adquisición de las competencias clave y específicas, y contribuir al desarrollo integral del alumnado mediante experiencias significativas en contextos reales. En coherencia con lo establecido en la normativa; en estas jornadas, el alumnado podrá practicar distintos deportes alternativos trabajados previamente en el aula, como el ultimate frisbee, el colpbol o el kin-ball, favoreciendo la transferencia de los aprendizajes a situaciones reales. Esta propuesta contribuye al desarrollo de hábitos de vida activa y saludable, tal y como recogen los objetivos de la etapa de Educación Primaria, y promueve el uso responsable y autónomo de los recursos deportivos del entorno.

Asimismo, se contempla la participación en encuentros intercentros de deportes alternativos, organizados desde una perspectiva educativa y no competitiva, en línea con los principios de igualdad, inclusión y cooperación recogidos en la LOMLOE. Estas actividades favorecen la convivencia, el respeto a la diversidad

y la educación en valores, aspectos fundamentales del currículo del área de Educación Física, y permiten al alumnado desarrollar habilidades sociales y cívicas a través de la interacción con estudiantes de otros centros educativos.

De acuerdo con el Decreto 61/2022, que destaca la importancia de la actividad física en relación con el entorno natural, se proponen actividades complementarias en espacios abiertos próximos al centro, como parques o zonas verdes, mediante juegos cooperativos, actividades de orientación básica o gymkanas adaptadas. Estas experiencias contribuyen a fomentar el respeto y cuidado del medio ambiente, así como la autonomía personal y la responsabilidad, favoreciendo el aprendizaje significativo y la conexión entre la actividad física y el bienestar personal.

Dentro del propio centro educativo, se plantea la organización de actividades complementarias como una semana dedicada a los deportes alternativos (relación directa con la SA 15), en la que se desarrollen diferentes situaciones de aprendizaje adaptadas a los distintos niveles educativos. Esta iniciativa refuerza el carácter globalizador e interdisciplinar que promueve la normativa vigente, además de favorecer la participación activa de todo el alumnado y la inclusión educativa.

Igualmente, se contempla la realización de talleres prácticos impartidos por agentes externos, como asociaciones deportivas o monitores especializados, que permitan al alumnado conocer nuevas modalidades deportivas. Esta propuesta se ajusta a lo establecido en la normativa en relación con la apertura del centro al entorno y el enriquecimiento del proceso educativo mediante la colaboración con entidades externas.

Por último, se propone como actividad complementaria la creación y diseño de un deporte alternativo por parte del propio alumnado (SA 15), culminando en una posible exhibición o jornada final dirigida a la comunidad educativa y a las familias (se realizaría del 14 de junio al 21 de junio de 2027). Esta actividad favorece el desarrollo de la competencia personal, social y de aprender a aprender, así como la competencia en conciencia y expresión culturales, fomentando la creatividad, el trabajo cooperativo y la autonomía, en coherencia con el enfoque competencial establecido por la LOMLOE.

8.6. Recursos.

Los recursos son un componente esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque posibilitan que las estrategias metodológicas propuestas se pongan en práctica y favorecen el logro de los contenidos, objetivos y competencias fijados. En esta programación didáctica, se escogen los recursos conforme a estándares de accesibilidad, inclusión, seguridad, funcionalidad y adecuación a las características de los estudiantes de 6º de Educación Primaria.

8.6.1. Recursos personales

Los recursos personales aluden a los individuos que participan en el proceso educativo:

- Maestro experto en Educación Física: Asume un rol esencial como orientador, facilitador y mediador del aprendizaje, creando contextos motrices relevantes, modificando las tareas para adecuarlas a la diversidad de los estudiantes y promoviendo un ambiente seguro, inclusivo y motivacional.

- Estudiantes: actores activos de la enseñanza y el aprendizaje. Participa tanto a nivel individual como grupal en las actividades sugeridas, desarrollando capacidades emocionales, sociales y motoras por medio de métodos activos, como son el aprendizaje cooperativo o el que se fundamenta en juegos.
- El equipo docente del centro: trabaja en la coordinación interdisciplinaria, sobre todo en lo que respecta a la atención a la diversidad, las competencias digitales o los proyectos del centro.
- Familias: Su participación ayuda a cultivar prácticas de vida sanas y a mantener el aprendizaje más allá del ámbito escolar.
- Otros profesionales: si es necesario, se dispondrá de la ayuda de expertos en Audición y Lenguaje (AL), Pedagogía Terapéutica (PT) o personal de apoyo educativo, asegurando una respuesta inclusiva que se adecue a las necesidades del estudiantado.

8.6.2. Recursos ambientales y materiales

Los recursos materiales y espaciales son esenciales para el desarrollo de las sesiones de Educación Física, permitiendo la práctica segura y variada de los deportes alternativos:

Espacios:

- Pista exterior del colegio.
- Gimnasio.
- Espacios alternativos del entorno (patio, zonas abiertas o entorno urbano cercano en actividades concretas).

Material deportivo:

- Balones de diferentes tipos (foam, goma, plástico, etc.).
- Discos voladores (frisbee).
- Conos, aros, cuerdas y picas.
- Petos de colores para la organización de equipos.
- Porterías móviles.
- Sticks de floorball.
- Raquetas o palas.
- Balón gigante (kin-ball).
- Bases (conos o aros adaptados).
- Material de rebote (mini trampolines o superficies similares).

Otros materiales:

- Carteles explicativos de normas y reglas.
- Fichas o flashcards para la comprensión de los elementos del juego.
- Material reciclado para la creación de deportes alternativos (botellas, cartón, etc.).

Todos los materiales se seleccionan bajo criterios de seguridad, adaptabilidad y bajo coste, favoreciendo su fácil acceso y la participación de todo el alumnado.

8.6.3. Recursos digitales

Los recursos digitales contribuyen al desarrollo de la competencia digital del alumnado y enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- **Dispositivos digitales:** tablets, ordenadores o pizarra digital del centro para la visualización de contenidos y apoyo a las explicaciones.

- **Plataformas educativas** (como Google Classroom o la que utilicen en el centro): para compartir información, normas de los deportes, tareas o recursos complementarios.
- **Vídeos y contenidos audiovisuales:** utilizados para mostrar ejemplos de deportes alternativos, reglas de juego o situaciones reales que faciliten la comprensión.
- **Aplicaciones y herramientas digitales:**
 - Apps de vídeo o grabación para analizar ejecuciones motrices.
 - Herramientas de presentación (Canva, PowerPoint) para exposiciones del alumnado.
 - Recursos interactivos (quiz, juegos digitales) para reforzar contenidos.
- **Búsqueda guiada de información:** el alumnado utilizará internet de forma responsable para investigar sobre deportes alternativos y diseñar su propio deporte en la situación final.

Siempre se emplearán estos recursos digitales desde un enfoque responsable, crítico y seguro, promoviendo el crecimiento de la competencia digital y su implementación en situaciones educativas.

9. EVALUACIÓN

En esta programación, se entiende la evaluación como un proceso permanente, con una orientación formativa y global, que está completamente incluido en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El propósito no es solo calificar, sino también determinar el punto de partida, seguir el avance del alumnado y perfeccionar la propia práctica educativa.

Tal como se recoge en el marco normativo, la evaluación se centrará en el desarrollo de las competencias clave y específicas a través de la aplicación práctica de los saberes básicos/contenidos.

Desde esta perspectiva, la evaluación cumple una función diagnóstica, formativa y sumativa, permitiendo identificar el punto de partida del alumnado, acompañar su progreso y valorar el grado de consecución de los objetivos al finalizar el proceso.

9.1. ¿Qué se va a evaluar?: Referentes de evaluación

Los criterios de evaluación son la referencia primordial para evaluar el nivel de adquisición de las competencias y la consecución de los objetivos. Estos se relacionan directamente con las habilidades concretas y los conocimientos fundamentales de cada Situación de Aprendizaje (SA).

A continuación, se muestra la relación de los referentes curriculares aplicados a esta programación:

Competencia Específica	Criterios de Evaluación	Descriptor Operativos
1. Adoptar un estilo de vida activo y adecuado practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud, así como medidas que fomenten la responsabilidad durante la práctica motriz.	1.1. Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico, social y mental de la actividad física como paso previo para su integración en la vida diaria.	STEM5, CPSAA1, CPSAA5.
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	2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual o grupal, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando	STEM1, CPSAA3.

<p>percepción, decisión y ejecución, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p>	<p>el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido. 2.2. Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de colaboración, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas. 2.3. Adquirir un control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial. Tomar conciencia de la importancia de la atención selectiva y la anticipación perceptiva en situaciones de juego regladas y su transferencia a situaciones cotidianas.</p>	
<p>3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de habilidad de los participantes, para</p>	<p>3.1. Participar en actividades motrices, desde la regulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones (introspección, motivación) y expresándolas de forma asertiva. Gestionar estrategias para superar las diferencias individuales en una práctica lúdica.</p>	<p>CCL5, CPSAA3, CC2, CC3.</p>

<p>contribuir a la convivencia.</p>	<p>3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo la derrota como parte del mismo y las actuaciones de compañeros y rivales.</p> <p>3.4. Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, de diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante cualquier tipo de diversidad.</p>	
<p>4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico- deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones a la cultura, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.</p>	<p>4.1. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de buenas relaciones entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación</p>	<p>CP2, CCEC1.</p>
<p>5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación, adoptando medidas de responsabilidad durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.</p>	<p>5.1. Adaptar las acciones motrices a la incertidumbre propia del medio natural y urbano en contextos terrestres o acuáticos de forma eficiente y segura, valorando sus posibilidades para la práctica de física y actuando desde una visión cuidadosa del entorno y comunitaria.</p>	<p>CC2, CC4, CE1, CE3, STEM5</p>

Tabla 7. Criterios de evaluación y su relación con las competencias específicas y descriptores operativos de las competencias clave.

9.2. ¿Cómo se va a evaluar? Técnicas e instrumentos

La evaluación se define en esta programación como un proceso sistemático, continuo, formativo e integrador, que no solo mide resultados, sino que busca mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Siguiendo un enfoque competencial, la evaluación se integra directamente en las Situaciones de Aprendizaje (SA) para valorar la aplicación práctica de los saberes.

9.2.1. Técnicas e instrumentos de evaluación

Se emplearán técnicas variadas que permiten recoger información desde diferentes perspectivas (cognitiva, motriz y actitudinal), utilizando los instrumentos específicos que se detallan en cada una de las 15 Situaciones de Aprendizaje de la programación:

- **Observación Sistemática y Continua:** Es la técnica principal para valorar el desempeño motriz y la actitud en clase.
 - **Escalas de Observación (ANEXO B):** Utilizadas para la toma de contacto inicial con los deportes alternativos.
 - **Listas de Control (ANEXO C):** Empleadas para verificar la adquisición de normas y habilidades básicas en SA como Dodgeball, Kin-Ball o retos internacionales.
- **Técnicas de Análisis de Producciones y Desempeño:**
 - **Rúbricas (ANEXO D):** Son el instrumento más frecuente en la programación para evaluar de forma cualitativa el progreso en el juego, la técnica y la creatividad (ej. en Ultimate Frisbee, Floorball o la creación del deporte final).

→ **Dianas de Autoevaluación Grupal (ANEXO E):** Para valorar el trabajo en equipo y la cooperación de forma visual.

- **Recursos Digitales para la Evaluación:**

→ **Formularios Digitales:** Para facilitar los procesos de coevaluación entre iguales.

→ **Grabaciones de vídeo:** Uso puntual de grabaciones de secuencias de juego para que el alumnado analice sus propias ejecuciones y mejore técnicamente.

Situaciones de Aprendizaje															
Instrumento de evaluación	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Observación Sistemática															
Escala de Observación															
Diana de Autoevaluación															
Rúbrica															
Lista de Control															
Recursos Digitales/ Coevaluación															

Tabla 8. Relación de las SA con los instrumentos de evaluación

9.2.2. Momentos de la evaluación

El proceso evaluativo se organiza en tres fases temporales para asegurar su carácter continuo:

- **Evaluación Inicial (Diagnóstico):** Para identificar el punto de partida y conocimientos previos del alumnado.

- **Evaluación Continua (Formativa):** Realizada a lo largo de todas las sesiones para acompañar el progreso y realizar ajustes pedagógicos.
- **Evaluación Final (Sumativa):** Para valorar el grado de consecución de los objetivos y competencias al término de cada SA y del curso.

9.2.3. Agentes de la evaluación

Se promueve una evaluación participativa donde intervienen diferentes agentes para fomentar la autonomía y el espíritu crítico:

- **Heteroevaluación:** Ejecutada por el profesor en relación con el aprendizaje del estudiante.
- **Autoevaluación:** El estudiante mismo reflexiona sobre su avance, trabajo y lo que ha aprendido.
- **Evaluación mutua:** Evaluación entre pares para mejorar la cooperación, la comunicación y el feedback constructivo a través de la observación recíproca.

Se emplearán distintos métodos y herramientas de evaluación durante el transcurso de la programación. Los instrumentos que se emplearán a continuación son los siguientes:

Instrumento	Función en la Programación	¿En qué consiste?	Método de Puntuación / Valoración
Rúbrica	Heteroevaluación y valoración cualitativa del progreso.	Es un método de evaluación con diferentes niveles que contienen unos criterios detallados sobre el desempeño para evaluar tareas como en el proyecto	Se asigna a cada nivel una puntuación numérica que progresa desde “necesita mejorar” a “excelente”: Necesita mejorar: 2; Suficiente: 4; Normal: 6; Bueno: 8; Excelente: 10.

		"Inventarios alternativos".	Supone entre un 7% y 10% de la nota de la SA.
Lista de Control	Heteroevaluación de conductas motrices y cumplimiento de normas.	Consiste en un listado de ítems cerrados para verificar la presencia o ausencia de conductas específicas en deportes como el Dodgeball o <i>Datchball</i> .	La puntuación se determina en función de la cantidad de comportamientos desarrollados: si/no o logrado/no logrado. Los resultados positivos reciben una calificación de 1 y los negativos de cero.
			Representa entre el 6% y 8% de la calificación.
Diana de Autoevaluación	Autoevaluación grupal y fomento de la reflexión metacognitiva.	Es un gráfico visual donde el alumnado valora su propia implicación, cooperación y esfuerzo en deportes como el <i>Colpbol</i> .	El alumnado sitúa su nivel de desempeño en la diana, que se mide según la proximidad al centro. Está conformada por 6-8 dimensiones y se evalúa con 5 niveles de logro. Desde no conseguido (más cerca del centro de la diana) hasta logrado completamente (en el borde de la diana). Los estudiantes colorearán hasta el nivel que consideren que han logrado
			Aporta un 7% en la SA 3.
Escala de Observación	Evaluación inicial y seguimiento del comportamiento.	Registro sistemático utilizado en la toma de contacto inicial para observar rasgos de identidad y participación.	En función de la frecuencia de las conductas observadas se ponen ciertos ítems y se puntúa de 1 a 5 (siendo 1 lo más bajo y 5 lo más alto)
			Tiene un peso del 5%.

Coevaluación	Evaluación entre iguales para el feedback constructivo.	Uso de herramientas digitales para que los compañeros valoren el desempeño técnico y táctico de los demás.	Se establece una puntuación media basada en las rúbricas de observación de los pares, siguiendo los rangos de 0 a 10 (desde Necesidad de mejorar hasta Excelente).
--------------	---	--	--

Tabla 9. Relación de Instrumentos de Evaluación y Métodos de Puntuación

9.2.4. Criterios de calificación

Las condiciones que deben satisfacerse para conseguir resultados cuantitativos acerca de la evaluación de los estudiantes y establecer su nivel de aprendizaje se conocen como criterios de calificación. La nota final no es simplemente un promedio, sino que representa el logro de las competencias específicas mediante los indicadores de éxito vinculados a cada criterio de evaluación. De acuerdo con el artículo 22 del Decreto 61/2022, los resultados se presentarán en términos numéricos y cualitativos de la siguiente manera:

- **Insuficiente (IN):** 1, 2, 3 o 4.
- **Suficiente (SF):** 5.
- **Bien (BI):** 6.
- **Notable (NT):** 7 u 8.
- **Sobresaliente (SB):** 9 o 10.

Cada Situación de Aprendizaje (SA) aporta un peso específico a la nota trimestral. A continuación, se detallan las tablas de ponderación para cada trimestre, relacionando criterios, descriptores operativos e instrumentos de evaluación.

Calificaciones del Primer Trimestre:

SA	Criterio de Evaluación	Descriptorios Operativos	Instrumento	% SA
1	1.1.	CCL5, CPSAA5, CC3	Escala de Observación	50%
	1.2.	CD1, CCEC1	Escala de Observación	50%
2	2.2.	STEM1, CPSAA3	Lista de Control	60%
	3.2.	CC2, CE3	Lista de Control	40%
3	2.3.	STEM1, CPSAA3	Diana de autoevaluación	50%
	3.3.	CCL5, CC2, CC3	Diana de autoevaluación	50%
4	2.1.	STEM1, CPSAA3	Rúbrica	60%
	3.1.	STEM5, CE1	Rúbrica	40%
5	3.1.	CPSAA1, CC2	Rúbrica	40%
	3.2.	CCL1, CCL5, CC3	Rúbrica	60%
6	2.2.	STEM1, CPSAA3	Lista de Control	60%
	3.4.	CPSAA1, CC2	Lista de Control	40%

Calificaciones del Segundo Trimestre:

SA	Criterio de Evaluación	Descriptorios Operativos	Instrumento	% SA
7	2.1	STEM1, CPSAA3	Lista de Control	50%
	4.1	CCL5, CC3, CE3	Lista de Control	50%
8	1.2	STEM5, CPSAA5	Rúbrica	30%
	2.3	CD3, CE1	Rúbrica	70%
9	3.3	CCL5, CPSAA3, CC2	Lista de Control	50%
	3.4	CC3, CCEC3	Lista de Control	50%
10	1.3	CD1, CC3	Rúbrica	40%
	2.2	STEM1, CPSAA3	Rúbrica	60%
11	2.2	STEM1, STEM5	Rúbrica	60%
	4.3	CPSAA1, CCEC3	Rúbrica	40%

Calificaciones del Tercer Trimestre:

SA	Criterio de Evaluación	Descriptor Operativos	Instrumento	% SA
12	1.3	STEM5, CD3	Lista de Control	40%
	5.1	CC2, CE1	Lista de Control	60%
13	3.2	CCL1, STEM1	Lista de Control	50%
	3.4	CPSAA, CC2	Lista de Control	50%
14	4.1	CCL5, CC3	Rúbrica	50%
	4.2	CCEC1, CCEC3	Rúbrica	50%
15	2.1	CE1, CE3, CCL1	Rúbrica (Escala Graduada)	50%
	2.3	STEM1, CD3, CPSAA3	Rúbrica (Escala Graduada)	50%

9.3. Criterios de evaluación mínimos exigibles

Para superar el área, el alumnado deberá demostrar un nivel de desempeño mínimo (Nivel 1-2) en los criterios vinculados a la salud, seguridad y convivencia:

1. Participación activa respetando las normas de seguridad PAS.
2. Uso adecuado y responsable del material deportivo.
3. Actitud de respeto y “*fair play*”, rechazando cualquier tipo de violencia o discriminación.
4. Comprensión básica de la lógica interna de los deportes alternativos trabajados.

9.5. Evaluación Extraordinaria y Situaciones Especiales

- **Evaluación Extraordinaria:** El alumnado que no supere los mínimos dispondrá de un plan de refuerzo y una prueba teórico-práctica centrada en los criterios no alcanzados.

Ejemplos “plan real” de la Evaluación extraordinaria:

1. Plan de Refuerzo

El plan de refuerzo se activa cuando un alumno no alcanza los niveles mínimos en los criterios de evaluación de una Situación de Aprendizaje,

especialmente en niveles vinculados a la interacción social o la competencia motriz.

Por ejemplo, en la SA 5 (Ultimate Frisbee), ante la no superación del criterio relativo al respeto de normas y “fair play”, se plantean varias medidas:

1. El análisis de vídeo de partidos reales para identificar infracciones y comprender el “Espíritu de Juego”.
2. El alumno asume el rol de monitor de reglas, actuando como mediador y registrando conductas de juego limpio.

El proceso finaliza con una reevaluación del criterio trabajado para comprobar la evolución del alumno.

2. Prueba Teórico-Práctica

La prueba teórico-práctica permite evaluar de forma integral los conocimientos y su aplicación.

Se estructura en una parte teórica (30%), que incluye preguntas tipo test sobre reglamento y resolución de situaciones tácticas, y una parte práctica (70%), centrada en la ejecución técnica y la toma de decisiones en situaciones reales de juego.

De este modo, se evalúa tanto el conocimiento conceptual como la capacidad de aplicación en los contextos deportivos que necesitemos observar en el alumno.

- **Situaciones Especiales:** Alumnos con lesiones o enfermedades prolongadas serán evaluados mediante instrumentos adaptados (análisis táctico de partidos, diarios de observación o proyectos teóricos sobre el

reglamento de los deportes alternativos) para garantizar su derecho a la evaluación continua.

Ejemplos de “plan real” de situaciones especiales:

1. Diario de observación (ANEXO F)

El diario de observación es una herramienta que favorece la reflexión del alumnado sobre su propio aprendizaje y permite evaluar aspectos actitudinales.

Se organiza a partir de preguntas guía sobre la actividad realizada (¿Qué hemos diseñado hoy? / ¿Qué problemas han surgido en el grupo? ...), los problemas surgidos, el nivel de esfuerzo y el aprendizaje adquirido. Este instrumento promueve la autorregulación, la conciencia del proceso de aprendizaje y el desarrollo de la autonomía.

2. Proyectos teóricos en situaciones especiales (ANEXO G)

Los proyectos teóricos están dirigidos a el alumnado que no puede realizar práctica motriz por prescripción médica, garantizando el desarrollo competencial desde un enfoque cognitivo.

Un ejemplo es el proyecto “El Analista Internacional”, que consiste en la elaboración de un manual técnico sobre un deporte alternativo. Incluye el análisis de su origen, la adaptación de normas para favorecer la inclusión, las reglas y análisis de datos reales de juego.

Este tipo de propuestas permite trabajar competencias como el pensamiento crítico, la inclusión y la competencia digital.

10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad constituye un principio fundamental del sistema educativo actual, recogido en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), así como en el Real Decreto 157/2022, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, y en el Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid, que regula el currículo de Educación Primaria en dicha comunidad autónoma. Estas disposiciones establecen que la intervención educativa debe adaptarse a las características, ritmos, intereses y necesidades del conjunto del alumnado, garantizando la equidad, la inclusión y la igualdad de oportunidades como principios vertebradores del sistema educativo.

En coherencia con esta normativa, la presente programación didáctica parte de una concepción amplia de la diversidad, entendida no únicamente como la atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE), sino como la respuesta educativa ajustada a la heterogeneidad presente en cualquier grupo de 6º de Educación Primaria. En esta etapa, el alumnado presenta diferencias en el desarrollo motor, nivel de condición física, madurez emocional, habilidades sociales, estilos de aprendizaje, motivación hacia la actividad física y experiencias deportivas previas, lo que exige una planificación flexible y adaptada.

En el grupo-clase pueden encontrarse diversas situaciones que requieran especial consideración, tales como alumnado con dificultades específicas de aprendizaje, trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), trastorno del espectro autista (TEA), incorporación tardía al sistema educativo, diversidad funcional motora leve, baja competencia motriz o escasa motivación hacia la

práctica físico-deportiva. Asimismo, puede existir alumnado con altas capacidades que precise propuestas de ampliación y mayor nivel de reto cognitivo y motriz. Por otro lado, en el grupo hay muchos alumnos pertenecientes a diferentes culturas. La programación contempla, por tanto, medidas ordinarias de atención a la diversidad dirigidas a todo el alumnado, así como actuaciones específicas cuando la situación lo requiera, siempre desde un enfoque inclusivo y normalizador.

La respuesta educativa se fundamenta en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), modelo desarrollado por el *Center for Applied Special Technology (CAST)* a partir de investigaciones en neurociencia, psicología cognitiva y educación inclusiva. El DUA parte de la premisa de que la variabilidad es inherente al aprendizaje humano, por lo que el currículo debe diseñarse desde su origen para ser accesible a todos los estudiantes, evitando adaptaciones posteriores de carácter segregador.

Desde la perspectiva neuroeducativa, el DUA se apoya en la existencia de tres grandes redes neuronales implicadas en el aprendizaje: las redes afectivas (relacionadas con la motivación y el compromiso), las redes de reconocimiento (relacionadas con la percepción y comprensión de la información) y las redes estratégicas (relacionadas con la planificación, organización y ejecución de la acción). Estas redes se corresponden con los tres principios fundamentales del modelo: múltiples formas de implicación, múltiples formas de representación y múltiples formas de acción y expresión.

La aplicación del DUA en el área de Educación Física resulta especialmente pertinente, dado que esta materia pone de manifiesto diferencias evidentes en competencia motriz, condición física, autoconfianza y experiencias previas. En

una programación centrada en deportes alternativos, este enfoque facilita la participación activa de todo el alumnado, al reducir la presión competitiva tradicional y priorizar la cooperación, la toma de decisiones compartida y la adaptación flexible de normas y materiales.

En primer lugar, se proporcionarán múltiples formas de implicación, ofreciendo actividades motivadoras, cooperativas y ajustadas a distintos niveles de competencia. Se permitirá al alumnado asumir diferentes roles dentro de la práctica (jugador, árbitro, organizador, observador), fomentando la autonomía y el sentido de pertenencia al grupo.

En segundo lugar, se garantizarán múltiples formas de representación, explicando las tareas mediante demostraciones prácticas, apoyos visuales, esquemas tácticos sencillos y consignas claras y estructuradas. Esto favorece especialmente al alumnado con dificultades atencionales o de comprensión.

En tercer lugar, se facilitarán múltiples formas de acción y expresión, adaptando materiales (balones de distintos tamaños y pesos), espacios (modificación de dimensiones del terreno de juego) y normas (limitación de contactos, número mínimo de pases, tiempo de posesión) para asegurar la participación efectiva. La evaluación no se centrará exclusivamente en la ejecución técnica, sino también en el esfuerzo, la cooperación, el respeto a las normas y la progresión individual.

A continuación, se concreta la aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje en esta programación:

Principio DUA	Qué implica	Aplicación en la programación	Ejemplos concretos en el aula
Formas de implicación	Ofrecer diferentes formas de	Diseño de actividades cooperativas y no	Juegos sin eliminación; elección de roles; retos

	motivar, implicar y mantener el interés del alumnado.	eliminadoras que favorecen la participación activa y reducen la presión competitiva.	cooperativos; progresión de dificultad según nivel.
Formas de representación	Presentar la información de distintas maneras para facilitar la comprensión.	Explicación de normas y tareas mediante demostraciones prácticas, apoyos visuales y consignas claras y estructuradas.	Modelado del docente; esquemas visuales; explicaciones breves y secuenciadas; ejemplos prácticos antes del juego real.
Formas de acción y expresión	Permitir distintas formas de participar y demostrar el aprendizaje.	Adaptación de materiales, normas y espacios, valorando el progreso individual más allá del rendimiento técnico.	Balones de diferentes tamaños; modificación de distancias; adaptación de reglas; autoevaluación y coevaluación.

Tabla 11. Aplicación real del DUA a partir de la práctica en el aula.

Para que tengan ayudas de forma visual, se podrá delimitar el espacio por colores también se pondrán pictogramas o señalizaciones para que visualmente le ayude a los alumnos que lo necesiten a la hora de la práctica.

Además de estas medidas universales, se contemplan actuaciones específicas en función de las necesidades detectadas:

- El alumnado con TDAH: tendrán consignas breves, tareas dinámicas y delimitación clara de espacios, así como la asignación de roles activos.
- El alumnado con TEA: se estructurarán las rutinas, se anticiparán las actividades y se favorecerán agrupamientos estables.
- El alumnado que tenga diferentes situaciones de diversidad funcional motora leve: se adaptarán distancias, tiempos o materiales para garantizar la participación con éxito.
- El alumnado con altas capacidades: se propondrán variantes tácticas más complejas, diseño de nuevas reglas o funciones de liderazgo.

La evaluación se concibe igualmente desde un enfoque inclusivo y formativo, en coherencia con lo establecido en la normativa vigente. Se valorará el progreso individual en relación con el punto de partida de cada alumno o alumna, utilizando instrumentos variados como rúbricas, observación sistemática, autoevaluación y coevaluación. Este planteamiento permite reconocer los avances desde múltiples perspectivas, evitando una evaluación reduccionista basada exclusivamente en el rendimiento físico.

11. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

La programación didáctica actual está en consonancia con los proyectos y planes más relevantes que se han implementado en el centro público de Educación Primaria situado en Alcalá de Henares, que es parte de la Comunidad de Madrid. El centro mencionado tiene un programa bilingüe, un plan de convivencia y un plan digital del centro. Todos ellos se incorporan de manera transversal en el campo de la Educación Física.

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

El centro desarrolla Programa Bilingüe de la Comunidad de Madrid, lo que implica que determinadas áreas, entre ellas Educación Física, se imparten parcialmente en lengua inglesa. En coherencia con este planteamiento metodológico, la programación anual de 6º de Educación Primaria incorpora el uso funcional del inglés dentro de las 15 unidades didácticas de deportes alternativos.

La enseñanza se apoya en el enfoque AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lengua Extranjera), utilizando el idioma como herramienta de comunicación real y contextualizada dentro de las situaciones motrices. Se empleará vocabulario específico relacionado con la práctica deportiva, así como consignas habituales de organización.

El uso del inglés será progresivo y adaptado al nivel del alumnado, priorizando la comprensión oral y la interacción sencilla durante el juego. Se utilizarán apoyos visuales, modelado y repetición estructurada para garantizar la accesibilidad lingüística, en coherencia con el enfoque inclusivo de la programación.

Además, el carácter cooperativo de los deportes alternativos favorece situaciones de interacción real donde el alumnado debe comunicarse para coordinar estrategias, organizar el equipo y resolver situaciones de juego, reforzando así la competencia en comunicación lingüística en lengua extranjera desde un enfoque competencial y significativo.

De esta manera, el área de Educación Física contribuye activamente al desarrollo del perfil competencial del alumnado, integrando el aprendizaje lingüístico sin desvincularlo del movimiento y la experiencia práctica.

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

El centro cuenta con un Plan de Convivencia orientado a fomentar el respeto, la inclusión, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. La programación de Educación Física contribuye de forma directa a estos objetivos, dado que el

contexto motriz constituye un espacio privilegiado para el desarrollo de habilidades sociales y valores democráticos.

La elección de los deportes alternativos como eje vertebrador de la programación favorece entornos más inclusivos y cooperativos que los modelos deportivos tradicionales altamente competitivos. Estas modalidades reducen situaciones de exclusión y permiten una mayor participación del alumnado con diferentes niveles de competencia motriz.

A lo largo de las unidades didácticas se trabajarán de forma explícita:

- El respeto a las normas y al arbitraje.
- La aceptación de la diversidad de capacidades.
- La igualdad de género en la práctica físico-deportiva.
- La cooperación frente a la competitividad excesiva.
- La resolución dialogada de conflictos surgidos durante el juego.
- La responsabilidad individual dentro del grupo.

Se fomentará la rotación de roles (jugador, árbitro, observador, organizador), favoreciendo la empatía y el entendimiento de diferentes perspectivas. Asimismo, se incorporarán momentos de reflexión al finalizar las sesiones para analizar situaciones de convivencia, toma de decisiones y comportamiento deportivo.

Este planteamiento contribuye al desarrollo de la competencia ciudadana recogida en el perfil de salida del alumnado al finalizar la Educación Primaria, formando estudiantes responsables, respetuosos y comprometidos con los valores democráticos que promueve el centro.

11.3 Aportación de la programación a la evolución de las TIC y de la competencia digital

El centro desarrolla un Plan digital del centro orientado a la integración pedagógica de las tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En coherencia con dicho plan, la programación de Educación Física incorpora el uso responsable y funcional de herramientas digitales como complemento a la práctica motriz.

Dentro de las unidades didácticas de deportes alternativos se contemplan actuaciones como:

- Visualización de vídeos explicativos sobre reglas y fundamentos tácticos.
- Grabación puntual de secuencias de juego para favorecer la autoevaluación y la mejora técnica.
- Uso de formularios digitales para procesos de coevaluación.
- Elaboración de pequeños trabajos digitales sobre el origen, valores y características de los deportes alternativos trabajados.
- Utilización de presentaciones digitales como apoyo a la explicación de contenidos.

Estas herramientas se emplearán siempre como recurso de mejora del aprendizaje, sin sustituir la práctica motriz, y promoviendo un empleo responsable, seguro y crítico de la tecnología.

También, se promoverá la reflexión sobre el consumo de contenidos deportivos en redes sociales y medios digitales, desarrollando el pensamiento crítico y la conciencia sobre la identidad digital.

11.4. Desarrollo de las ODS 2030

Con el fin de encarar los desafíos y retos del siglo XXI y vincular la escuela a problemas reales y circunstancias cotidianas, como lo estipula el Real Decreto 157/2022, las competencias particulares de este programa y el Perfil de salida del alumnado están fuertemente relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030, que fue instaurada en 2015 por la Asamblea General de las Naciones Unidas.

Se pretende promover en los estudiantes una conciencia, participación y responsabilidad con respecto al medio ambiente, la inclusión, la sostenibilidad de los recursos y los valores democráticos a través de la implementación de los ODS en el campo de Educación Física, particularmente mediante deportes alternativos. Los deportes alternativos, por su carácter no convencional, promueven la igualdad de oportunidades y disminuyen la competitividad segregadora, lo que simplifica el cumplimiento de estos objetivos.

ODS 2030	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.Fin de la pobreza															
2.Hambre cero															
3.Salud y bienestar															
4.Educación de calidad															
5. Igualdad de género															
6. Agua limpia y saneamiento															
7.Energía asequible y no contaminante															
8. Trabajo de y crecimiento económico															
9.Industria, innovación e infraestructura															

10. Reducción de desigualdades	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
11. Ciudades y comunidades sostenibles										■					
12. Producción y consumos responsables									■						■
13. Acción por el clima										■					
14. Vida submarina															
15. Vida de ecosistemas terrestres										■					
16. Paz, justicia e instituciones sólidas	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
17. Alianzas para lograr los objetivos															■

Tabla 12. Relación de las ODS 2030 con las SA

11.4.1. Justificación de la vinculación de los ODS en la programación:

- ODS 3 (Salud y bienestar) y ODS 4 (Educación de calidad):** Se trabajan de forma transversal en todas las SA, ya que la meta principal es la adopción de un estilo de vida activo y la adquisición de competencias motrices integrales.
- ODS 5 (Igualdad de género):** Los deportes alternativos propuestos (como el *Colpbol* o el *Ultimate*) son coeducativos por definición, fomentando equipos mixtos y eliminando los estereotipos de género asociados a deportes tradicionales.
- ODS 10 (Disminución de las desigualdades):** Se aborda a través de la metodología inclusiva y el DUA, garantizando que todo el alumnado, independientemente de su capacidad motriz o procedencia cultural, participe activamente.

- **ODS 12 (Producción y consumo responsable):** Se desarrolla especialmente en la SA 15 (Inventalalternativos), donde se promueve la creación de material deportivo propio mediante la reutilización de materiales.
- **ODS 13 (Acción por el clima):** Vinculado a la SA 12, donde se adaptan las acciones motrices al entorno urbano y natural de forma sostenible y respetuosa.
- **ODS 16 (Instituciones firmes, justicia y paz):** El Fair Play, el acatamiento de las reglas acordadas y la solución pacífica de desacuerdos son factores fundamentales para el desarrollo de una ciudadanía activa en el campo de la Educación Física.

12.CONCLUSIONES

La presente programación didáctica ha permitido diseñar una propuesta estructurada, coherente y ajustada al marco legislativo vigente, concretamente a la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) y al Real Decreto 157/2022, integrando los principios pedagógicos actuales en el ámbito de la Educación Física.

En primer lugar, se subraya la relevancia de una planificación basada en el desarrollo de las habilidades del estudiante, en la que la Educación Física participa en el desarrollo integral del individuo. Las diversas situaciones de aprendizaje planteadas contribuyen a que no solo se fortalezcan las habilidades físicas y coordinativas, sino también que se desarrollen valores como la inclusión, el respeto y la cooperación. En igual medida, la inclusión de metodologías activas surge como un componente esencial para incrementar el interés de los estudiantes y promover su participación en el proceso de

enseñanza-aprendizaje. Estas tácticas metodológicas posibilitan que la enseñanza se ajuste a la diversidad del aula, lo que favorece una participación más equitativa y significativa.

En este sentido, la práctica de actividad física se plantea no solo como un medio para mejorar la salud, sino también como una herramienta educativa con impacto social, manifiesta la necesidad de un enfoque inclusivo que permita responder a las diferentes necesidades educativas presentes en el aula.

Por lo que, esta programación didáctica constituye una propuesta sólida y contextualizada que responde a las demandas educativas actuales, integrando aspectos metodológicos, curriculares y sociales. Su aplicación en el aula permitirá favorecer el desarrollo integral del alumnado, promoviendo hábitos de vida activa y saludable, así como valores fundamentales para su desarrollo personal y social.

13. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Agenda 2030. Gobierno de España. <https://www.dsca.gob.es/es/agenda-2030/conoce-la-agenda>

Ainscow, M. (2001). *Desarrollo de escuelas inclusivas*. Narcea.

Blázquez Sánchez, D. (2013). *Enseñar educación física en primaria*. Inde.

Casey, A., & Goodyear, V. A. (2015). *Using digital technologies to enhance teaching and learning in physical education*. Routledge.

Consejería de Educación, Ciencia y Universidades de la Comunidad de Madrid. (2026). *Calendario escolar del curso 2026-2027*. Comunidad de Madrid.

Consejo Superior de Deportes. (2023). <https://www.csd.gob.es>

Contreras Jordán, O. R. (2010). *Didáctica de la educación física*. Síntesis.

Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid.

Devís Devís, J., & Peiró Velert, C. (2012). *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados*. Inde.

Dyson, B. (2001). Cooperative learning in an elementary physical education program. *Journal of Teaching in Physical Education*, 20(3), 264–281.

Hernández Moreno, J. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica*. Inde.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. Pfeiffer.

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

Méndez-Giménez, A. (2009). *Modelos actuales de iniciación deportiva*. Wanceulen.

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2022). <https://www.educacionyfp.gob.es>

Organización de las Naciones Unidas. (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el desarrollo sostenible*.

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

Ruiz Pérez, L. M. (2004). *Desarrollo motor y actividades físicas*. Gymnos.

Sánchez Bañuelos, F. (2003). *Didáctica de la educación física*. Pearson Educación.

UNESCO. (2023). <https://www.unesco.org>

14. ANEXOS

14.1. Contextualización de la programación en el contexto de la UD.

La Situación de Aprendizaje que se va a desarrollar es la SA 15, titulada “Los Inventos alternativos creativos”, constituye el producto final y el cierre del tercer trimestre de la programación anual dirigida a 6º de Educación Primaria en un centro de Alcalá de Henares. Esta unidad se sitúa en la asignatura de educación física tras haber explorado a lo largo del curso 14 modalidades de deportes alternativos. Esta SA se va a desarrollar debido a la idea de hacer que el propio alumno actúe como creador y no solo como practicante bajo el mando directo de un profesor. Se desarrollará mediante diferentes estrategias, metodologías y recursos recogidos en el Real Decreto 157/2022 para poder trabajar todos aquellos contenidos, competencias y objetivos que requiera la SA.

La SA15 se fundamenta en la síntesis de todos los elementos estructurales que se han ido adquiriendo a lo largo de los trimestres mediante los distintos deportes alternativos y mediante su práctica, estos quedan recogidos y analizados durante el curso mediante "flashcards", que los alumnos irán adquiriendo según se vaya completando las demás SA a lo largo del curso escolar. Se desarrolla durante 9 sesiones entre el 24 de mayo y el 10 de junio.

Este proyecto será llevado a cabo por los alumnos de 6º y en el que están implicados los profesores de educación física de esta etapa de educación primaria, los cuales llevarán el seguimiento de los alumnos, tanto en el curso escolar, en los anteriores trimestres, como en el proyecto final.

La programación didáctica actual se lleva a cabo en una institución pública de Educación Primaria situada en la ciudad de Alcalá de Henares, que pertenece a la Comunidad de Madrid y se encuentra en un área urbana establecida.

El centro atiende a un alumnado de diferentes etapas educativas y cuenta con varias líneas por nivel, lo que favorece una organización flexible y una adecuada atención educativa. Dispone de instalaciones adecuadas para el desarrollo del área de Educación Física, como pista exterior, gimnasio y otros espacios del entorno próximo que permiten diversificar las situaciones de aprendizaje.

El grupo-clase al que va dirigida esta programación corresponde a 6ºB curso de Educación Primaria, con 20 alumnos de entre 11 y 12 años. Se trata de un grupo heterogéneo, en el que existen diferencias en el nivel de desarrollo motor, la condición física, la motivación hacia la actividad física, lo que requiere una intervención docente adaptada y flexible.

Asimismo, el aula presenta una notable diversidad, tanto a nivel cultural como educativo, con alumnado procedente de distintos contextos y con diferentes necesidades. Entre ellos, pueden encontrarse estudiantes con dificultades específicas de aprendizaje, TDAH, incorporación tardía al sistema educativo o diferentes niveles de competencia motriz, así como alumnado con altas capacidades que demanda propuestas de mayor complejidad.

En esta línea, la programación se elabora desde una perspectiva inclusiva, considerando la diversidad como un componente que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, se aplican principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), favoreciendo la participación de todo el alumnado.

Además, el centro cuenta con un equipo docente coordinado y con recursos humanos especializados, como profesorado de Pedagogía Terapéutica y Audición y Lenguaje, que contribuyen a garantizar una respuesta educativa ajustada a las necesidades del alumnado.

En este contexto, la elección de los deportes alternativos como eje de la programación favorece la salida de lo tradicional y la apertura a otros deportes más innovadores, la inclusión, la cooperación y la participación activa de todo el alumnado, reduciendo las diferencias derivadas del nivel de habilidad y promoviendo valores como el respeto, la igualdad y el trabajo en equipo.

14.2. Fundamentación normativa de la SA15

La actual Situación de Aprendizaje se basa en la legislación educativa vigente, asegurando que sea coherente con los principios, objetivos y organización del sistema educativo contemporáneo.

En primer lugar, se utiliza como punto de referencia la Ley Orgánica 3/2020, del 29 de diciembre, que modifica a la Ley Orgánica 2/2006 y establece un enfoque competencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje para fomentar el desarrollo integral del alumnado. El diseño de un deporte alternativo propio, que promueva la creatividad, la autonomía y la participación activa, está en consonancia con estos principios.

Además, se basa en el Real Decreto 157/2022, del 1 de marzo, que establece las disposiciones y las enseñanzas básicas de la Educación Primaria. En este contexto, la SA 15 ayuda a que se desarrollen las habilidades clave y específicas del campo de Educación Física, sobre todo las vinculadas con resolver problemas motrices, colaborar y formular propuestas motrices individuales.

Con respecto a la atención a la diversidad, esta situación de aprendizaje considera lo que se estableció en la Orden 1493/2015, del 22 de mayo, que establece las pautas para evaluar y promover al alumnado con necesidades

educativas específicas. Así, se sugieren tareas abiertas y flexibles que posibilitan la intervención de todos los estudiantes, respetando sus ritmos y singularidades.

La Orden 130/2023 también está incluida, que apoya la creación de contextos de aprendizaje como el actual, en los cuales los estudiantes toman un rol principal en su proceso educativo.

Finalmente, la SA 15 promueve principios como la resolución pacífica de conflictos, el respeto, la cooperación y la inclusión, principalmente en el trabajo grupal y en el desarrollo conjunto del deporte alternativo.

14.3. Objetivos didácticos y su aporte a los objetivos de la etapa y de la planificación.

Objetivos didácticos de la programación

2. Desarrollar la competencia motriz mediante situaciones motrices variadas y adaptarlas.
3. Fomentar actitudes de cooperación, respeto, inclusión e Igualdad a través de la práctica deportiva.
4. Valorar los deportes alternativos como una alternativa saludable y lúdica a los deportes tradicionales.
6. Promover hábitos de vida activa y saludable mediante la práctica regular de actividad física.

Objetivos didácticos de la SA 15

Los objetivos didácticos que se pretenden alcanzar en esta situación de aprendizaje son los siguientes:

- Diseñar de forma cooperativa un deporte alternativo original, definiendo sus elementos básicos: reglas, espacio de juego, materiales y sistema de puntuación.

- Aplicar habilidades motrices básicas y específicas desarrolladas durante el curso en la creación y práctica del nuevo juego.
- Participar activamente de forma cooperativa con el equipo, asumiendo varias funciones y obligaciones dentro del grupo.
- Desarrollar la creatividad y la capacidad de toma de decisiones en la resolución de problemas motrices.
- Respetar las aportaciones de los demás, favoreciendo un clima de convivencia positivo basado en la inclusión y la cooperación.
- Evaluar y mejorar el deporte creado a partir de la reflexión conjunta y la experimentación práctica.

Contribución a los objetivos de etapa

Esta situación de aprendizaje contribuye al desarrollo de los objetivos generales de la etapa de Educación Primaria, especialmente en lo referido a:

- A: Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar poniéndose en el lugar del otro, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como su participación en una sociedad democrática.
- B: El desarrollo de hábitos de trabajo individual y en equipo, promoviendo actitudes de cooperación, responsabilidad y respeto hacia los demás.
- C: La adquisición de habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la participación activa en la vida social del aula.
- 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 como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

sin violencia

Contribución a los objetivos de la programación

En relación con los objetivos generales de la programación didáctica, esta SA 15 supone la culminación del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que:

- Integra todos los elementos del juego trabajados a lo largo de las diferentes situaciones de aprendizaje (material, normas, espacio, roles y puntuación).
- Refuerza la adquisición de valores propios de los deportes alternativos, como la inclusión, la cooperación y la participación equitativa.
- Favorece la transferencia de los aprendizajes a contextos nuevos, mediante la creación de un deporte original.
- Potencia el protagonismo del alumnado en su propio aprendizaje, situándolo como agente activo en la construcción del conocimiento.

14.4. Contenidos y elementos transversales.

- **A. Vida activa y saludable.**
 - Salud social: acentuación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.
- **B. Organización y gestión de la actividad física.**
 - Usos y finalidades: catárticos, lúdico recreativos, competitivos y agonísticos.
 - Actitudes consumistas en torno al equipamiento. Análisis de la adquisición de material para la práctica físico-deportiva.
 - Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado.

- Prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás.
- **C.** Resolución de problemas en situaciones motrices.
 - Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.
 - Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: aspectos principales.
 - Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz.
- **D.** Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.
 - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.

- Identificación, abordaje y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de género, capacidad o competencia motriz; actitudes xenófobas, racistas o de índole sexista; abuso sexual o cualquier forma de violencia).

14.5. Competencias clave y específicas y su vínculo con los objetivos y contenidos.

La situación de aprendizaje 15 se orienta al desarrollo competencial del alumnado, Y se toma como referencia la competencia específica del área de educación física centrada en la adaptación del esquema corporal y la resolución de situaciones motrices en contextos diversos. En este sentido se trabaja de manera prioritaria con la competencia específica 2 de esta área: adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.

Esta competencia se desarrolla de forma directa en la SA15, ya que el alumnado debe diseñar, poner en práctica y ajustar un deporte alternativo propio, implicando procesos constantes de toma de decisiones, ejecución motriz y adaptación a diferentes situaciones de juego.

Relación con las competencias clave

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL):** presente en la explicación de reglas, la comunicación entre iguales y la puesta en común de ideas durante el diseño del deporte.
- **Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM):** vinculada a la organización del espacio, el sistema de puntuación, las trayectorias del móvil y la resolución de problemas motrices.
- **Competencia digital (CD):** relacionada con la posible búsqueda de información, registro del proceso o presentación del deporte creado mediante herramientas digitales.
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):** fundamental en el trabajo cooperativo, la gestión emocional, la autorregulación del aprendizaje y la reflexión sobre el proceso.
- **Competencia emprendedora (CE):** especialmente relevante en esta SA, al implicar la creación de un producto original, la toma de decisiones y la puesta en práctica de ideas propias.

Relación con los objetivos didácticos

- El diseño cooperativo de un deporte alternativo se vincula con la competencia emprendedora (CE), la CPSAA y la competencia específica 2, al implicar creatividad, planificación y adaptación motriz.
- La aplicación de habilidades motrices se relaciona directamente con la competencia específica 2 y con STEM, al requerir control corporal y resolución de situaciones motrices.

- La participación activa y el trabajo en equipo se asocian con CPSAA y CCL, favoreciendo la interacción, el respeto y la comunicación eficaz.
- El desarrollo de la creatividad y la toma de decisiones conecta con CE, STEM y la competencia específica, al exigir respuestas originales ante problemas motrices.
- El respeto y la convivencia se vinculan con CPSAA y CCL, promoviendo actitudes inclusivas y de cooperación.
- La evaluación y mejora del deporte creado se relaciona con CPSAA y CD, al implicar reflexión, autorregulación y posible uso de herramientas de análisis.

Relación con los contenidos

- **Bloque A. Vida activa y saludable:** fomenta la inclusión, la aceptación de la diversidad y la práctica en igualdad, aspectos clave en el diseño del deporte alternativo.
- **Bloque B. Organización y gestión de la actividad física:** esencial para la planificación del deporte (reglas, materiales, seguridad, objetivos del juego) y la autorregulación del proceso.
- **Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices:** directamente relacionado con la competencia específica 2, ya que implica toma de decisiones, creatividad motriz y aplicación de habilidades.
- **Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social:** favorece el trabajo en equipo, la gestión de conflictos y el respeto a las normas y compañeros.

- **Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz:** permite contextualizar los deportes alternativos como parte de la diversidad cultural y expresiva.
- **Bloque F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno:** promueve el uso responsable de materiales, incluyendo su creación o reutilización en el deporte diseñado.

14.6. Metodología y recursos.

Introducción

La metodología empleada en esta Situación de Aprendizaje se basa en un enfoque activo, participativo y centrado en el alumnado, donde este adquiere un papel protagonista en su proceso de aprendizaje. A través de la creación de un deporte alternativo, los alumnos ponen en práctica los conocimientos y habilidades desarrollados a lo largo del curso, favoreciendo un aprendizaje significativo y funcional.

Se promueve un entorno inclusivo, cooperativo y motivador, en el que se fomenta la creatividad, la toma de decisiones y la resolución de problemas motrices, permitiendo al alumnado transferir los aprendizajes a contextos reales.

Metodologías

Las metodologías utilizadas en esta Situación de Aprendizaje son:

- **Aprendizaje basado en retos (ABR):** el alumnado se enfrenta al desafío de diseñar un deporte alternativo propio, lo que implica superar diferentes retos relacionados con la creación de reglas, materiales, espacio de juego y sistema de puntuación. Este enfoque favorece la implicación activa, la autonomía y la aplicación práctica de los aprendizajes adquiridos.

- **Aprendizaje cooperativo:** el trabajo se organiza en pequeños grupos en los que el alumnado asume distintos roles y responsabilidades. Se fomenta la interdependencia positiva, la participación equitativa y el desarrollo de habilidades sociales, promoviendo un clima de respeto, inclusión y colaboración.

Recursos

Para el desarrollo de esta Situación de Aprendizaje se emplearán los siguientes recursos:

- **Recursos organizativos:** uso de *flashcards* para guiar la creación del deporte (reglas, materiales, espacio, puntuación...).
- Para la elaboración de los equipos elegiremos entre todos 4 capitanes para formar 4 equipos de 5 miembros, lo haremos lanzando una pelota pequeña al aire, los primeros/as que la cojan, serán los capitanes (se repetirá este proceso cuatro veces). A continuación, cada capitán deberá elegir a un alumno/a de la clase y este elegir a otro/a después, se elige cada vez a un alumno del género contrario al que esté eligiendo (ejemplo: Paula es capitana y elige a Mario, ahora Mario elige a Lucía, esta tendrá que elegir a otro chico y así hasta acabar con todos los alumnos de la clase).
- **Material deportivo convencional:** balones, conos, picas, aros, cuerdas y petos.
- **Material alternativo y adaptado:** discos voladores, pelotas de gran tamaño, sticks, palas, redes móviles u otros materiales propios de deportes alternativos.

- **Espacios:** pista exterior del colegio o gimnasio adaptados a las necesidades del deporte creado por cada grupo de alumnos.
- **Recursos digitales:** dispositivos electrónicos para la búsqueda de información como Chromebook o canva, genially entre otras para creación de materiales que los alumnos necesiten.

14.7 Temporalización de la SA15

Semana	Fecha	Sesión	Contenido principal
Semana 1	24 mayo 2027	Sesión 1	Introducción al reto y análisis de deportes
	25 mayo 2027	Sesión 2	Diseño de reglas del juego
	27 mayo 2027	Sesión 3	Diseño del espacio y material
Semana 2	31 mayo 2027	Sesión 4	Primera prueba del deporte
	1 junio 2027	Sesión 5	Mejora y ajuste del juego
	3 junio 2027	Sesión 6	Estrategias y cooperación
Semana 3	7 junio 2027	Sesión 7	Presentación del deporte
	8 junio 2027	Sesión 8	Práctica de deportes de otros grupos
	10 junio 2027	Sesión 9	Festival final y evaluación

14.8. Descripción de las actividades en cada sesión.

Nombre: Vamos a inventar un deporte		
Fecha: 24 de mayo de 2027		Nº de sesión: 1
Objetivos de la sesión: Comprender el reto, interiorizar las flashcards y activar conocimientos previos del curso		
Posibles flashcards a utilizar		
No se utilizará ninguna, se enseñarán todas las flashcards que pueden utilizar los alumnos		
Contenidos, actividades y temporalización de la sesión:		
Calentamiento	Pasa y nombra	10 minutos
	En círculo, el alumnado se pasa un balón. Cada vez que lo recibe debe decir un deporte alternativo practicado y una característica de este (ej: “futbeisbol – base”).	
	Variante: añadir un tipo de material específico o espacio	
Parte principal	Detectives del deporte	30 minutos
	En grupos, analizan deportes trabajados previamente mediante flashcards. Deben clasificar estos elementos y extraer qué tienen en común todos los deportes y sus diferencias.	
Vuelta a la calma	El deporte ideal	10 minutos
	En asamblea, cada alumno dice qué elemento considera imprescindible en un deporte y por qué.	

Nombre: Creamos las reglas del juego		
Fecha: 25 de mayo de 2027		Nº de sesión: 2
Objetivos de la sesión: Interiorizar las normas y reflexionar sobre ellas		
Posibles flashcards a utilizar		
Organización de las reglas del juego, sistema de puntuación y eliminación temporal y reincorporación al juego		
Contenidos, actividades y temporalización de la sesión:		
Calentamiento	Juego sin normas	10 minutos
	Partido libre sin reglas claras. Tras unos minutos, se introducen normas progresivamente para reflexionar sobre su importancia	
Parte principal	Arquitectos de reglas	30 minutos
	En grupos, diseñan: objetivo del juego, cómo se gana, normas básicas y sanciones. Deben escribirlas y explicarlas	
Vuelta a la calma	¿Son justas?	10 minutos
	Debate breve sobre si las normas son equilibradas y comprensibles.	

Nombre: Diseñamos el espacio y material		
Fecha: 27 de mayo de 2027		Nº de sesión: 3
Objetivos de la sesión: Definir el espacio y el material inicial que se va a utilizar		
Posibles flashcards a utilizar		
Tipo de móvil a utilizar, uso de raquetas/palas, uso de material de gran tamaño, uso de sticks/pelotas perforadas, uso de porterías /zonas de gol, delimitar una zona específica y dimensiones del espacio de juego		
Contenidos, actividades y temporalización de la sesión:		
Calentamiento	Ocupa el espacio	10 minutos
	Desplazamientos libres ocupando diferentes zonas según consignas (grande/pequeño, abierto/cerrado)	
Parte principal	Diseñadores del juego	30 minutos
	Cada grupo delimita su campo con conos o líneas y decide materiales (balones, aros, objetos reciclados). Deben justificar su elección según el tipo de juego	
Vuelta a la calma	Explicamos nuestro campo	10 minutos
	Cada grupo presenta su diseño.	

Nombre: Primera prueba del deporte		
Fecha: 31 de mayo de 2027		Nº de sesión: 4
Objetivos de la sesión: experimentar por primera vez el juego creado, analizar sus fortalezas y debilidades, sacar conclusiones y soluciones a los problemas		
Posibles flashcards a utilizar		
Organización de grupos		
Contenidos, actividades y temporalización de la sesión:		
Calentamiento	Pilla-pilla cooperativo	10 minutos
	Para activar coordinación y cooperación.	
Parte principal	Test inicial	30 minutos
	Cada grupo pone en práctica su deporte. Se observan errores, tiempos muertos, problemas de reglas o espacio.	
Vuelta a la calma	Semáforo del juego/reflexión	10 minutos
	Verde (funciona), amarillo (mejorable), rojo (no funciona).	

Nombre: Mejoramos nuestro deporte		
Fecha: 1 de junio de 2027		Nº de sesión: 5
Objetivos de la sesión: Ajustar las reglas y las actividades según convengan los alumnos, de cara a la exposición final		
Posibles flashcards a utilizar		
Tipo de móvil a utilizar, desplazamiento con el móvil, progresión mediante pases, nº jugadores, organización de los equipos, organización de reglas y sistema de puntuación		
Contenidos, actividades y temporalización de la sesión:		
Calentamiento	El reto cooperativo	10 minutos
	Transporte de objetos en grupo sin que caigan.	
Parte principal	Revisión del diseño	30 minutos
	Modifican reglas, espacio o material según problemas detectados. Vuelven a probar el juego con mejoras.	
Vuelta a la calma	Diario del creador	10 minutos
	Anotan cambios realizados	

Nombre: Estrategias y cooperación		
Fecha: 3 de junio de 2027		Nº de sesión: 6
Objetivos de la sesión: Aplicar estrategias, aprender a utilizarlas y trabajar cooperativamente.		
Posibles flashcards a utilizar		
Progresión mediante pases, no desplazamiento con el móvil, forma de iniciar la acción: golpeo / lanzamiento, organización de los equipos, nº de jugadores, sistema de puntuación y uso del rebote		
Contenidos, actividades y temporalización de la sesión:		
Calentamiento	Pases en red	10 minutos
	Mantener un balón en movimiento sin que caiga, fomentando cooperación.	
Parte principal	Jugamos con la intención	30 minutos
	Introducen estrategias: posiciones, roles (defensor, atacante...), formas de marcar. Practican con estas mejoras.	
Vuelta a la calma	¿Qué ha funcionado?	10 minutos
	Reflexión grupal	

Nombre: Presentamos nuestro deporte		
Fecha: 7 de junio de 2027		Nº de sesión: 7
Objetivos de la sesión: Comunicar y experimentar de forma cooperativa los juegos		
Posibles flashcards a utilizar		
Todas (las que cada equipo necesite y hayan elegido previamente)		
Contenidos, actividades y temporalización de la sesión:		
Calentamiento	Expresión en movimiento	10 minutos
	Representar los elementos que van a utilizar en su deporte alternativo sin hablar.	
Parte principal	Exponemos nuestro deporte	30 minutos
	Cada grupo explica su deporte: reglas, material, espacio y objetivo. Se realiza demostración práctica.	
Vuelta a la calma	Feedback positivo	10 minutos
	Cada grupo recibe comentarios de sus compañeros y del profesor	

Nombre: Probamos los deportes de otros		
Fecha: 8 de junio de 2027		Nº de sesión: 8
Objetivos de la sesión: Experimentar otras propuestas, analizar y observar para poder obtener mejoras de cara a la exposición final		
Posibles flashcards a utilizar		
Todas (las que cada equipo necesite y hayan elegido previamente)		
Contenidos, actividades y temporalización de la sesión:		
Calentamiento	Activación global	10 minutos
	Juego dinámico grupal: tiburón, tulipán, pi2, plantas carnívoras.	
Parte principal	Rotaciones de estaciones	30 minutos
	Cada grupo prueba los deportes de los demás durante el tiempo que se estime. Deben seguir las reglas propuestas por los compañeros.	
Vuelta a la calma	Ranking cooperativo	10 minutos
	Valoración de los juegos y de las últimas posibles mejoras de cara a la exposición final	

Nombre: Festival final de deportes alternativos		
Fecha: 10 de junio de 2027		Nº de sesión: 9
Objetivos de la sesión: Poner en práctica las habilidades adquiridas, llevar a cabo el trabajo realizado y evaluar los diseños creados previamente		
Posibles flashcards a utilizar		
Todas (las que cada equipo necesite y hayan elegido previamente)		
Contenidos, actividades y temporalización de la sesión:		
Calentamiento	Juego inicial	5 minutos
	Muralla china	
Parte principal	Festival	35 minutos
	Se organizan partidos o estaciones con todos los deportes creados. Se organizan por los grupos y exponen su deporte a los demás alumnos de la clase, 1 de los cuatro equipos expone el deporte y los otros 3 grupos lo llevan a la práctica. La profesora toma nota de todo lo necesario de cara a tenerlo en cuenta en la evaluación (40%)	
Vuelta a la calma	Reflexión final	10 minutos
	Evaluación del proceso: qué han aprendido, dificultades y logros.	

14.8. Evaluación, criterios de evaluación y calificación, estándares y su relación con los objetivos y competencias.

14.8.1. Criterios de evaluación y su relación con objetivos y competencias

Criterio de evaluación	Objetivos didácticos relacionados	Competencias
Diseña de forma cooperativa un deporte alternativo definiendo sus elementos (reglas, espacio, material y puntuación)	Diseñar un deporte alternativo	CE, CCL, CD
Aplica habilidades motrices en la práctica del deporte creado	Aplicar habilidades motrices	CE, STEM
Participa activamente en el trabajo en equipo	Participar en equipo	CPSAA, CE
Muestra creatividad en la resolución de problemas motrices	Desarrollar creatividad	CE, STEM
Respeta normas, compañeros y promueve la inclusión	Fomentar convivencia	CPSAA, CCL
Evalúa y mejora el deporte creado	Evaluar el proceso	CD, CPSAA

14.8.2. Rúbrica de evaluación

Criterios	4 - Excelente	3 - Notable	2 - Aceptable	1 - En proceso de mejora
Diseño del deporte	Define todos los elementos de forma clara, original y coherente	Define la mayoría correctamente	Define algunos elementos con errores	No logra estructurar el deporte
Aplicación motriz	Aplica habilidades con eficacia y adaptación	Aplica habilidades correctamente	Presenta dificultades	Apenas aplica habilidades
Trabajo en equipo	Participa activamente y coopera siempre	Coopera de forma habitual	Participa de forma irregular	No coopera
Creatividad	Propone ideas originales e innovadoras	Muestra creatividad adecuada	Poca creatividad	No aporta ideas
Respeto y convivencia	Respeto siempre normas y compañeros	Respeto generalmente	Respeto de forma irregular	No respeta normas
Evaluación y mejora	Analiza y mejora el juego de forma autónoma	Realiza mejoras con ayuda	Pocas mejoras	No reflexiona

Estándares de aprendizaje en los que se basa la rúbrica:

- Diseña juegos motores aplicando reglas básicas.
- Participa activamente en actividades cooperativas.
- Aplica habilidades motrices en situaciones de juego.
- Muestra actitudes de respeto, inclusión y juego limpio.
- Analiza y mejora propuestas motrices.

14.8.3. Criterios de calificación

La calificación de la SA15 se obtendrá a partir de los siguientes instrumentos:

Instrumento	Porcentaje
Rúbrica del producto final (deporte creado)	40%
Observación directa (participación y actitud)	30%
Trabajo cooperativo	20%
Autoevaluación y coevaluación	10%

14.9. Atención a la diversidad.

La presente Situación de Aprendizaje se plantea desde un enfoque inclusivo, con el objetivo de dar respuesta a la diversidad del alumnado y garantizar la participación activa de todos. Para ello, se tienen en cuenta las diferencias individuales en cuanto a nivel de competencia motriz, ritmos de aprendizaje, intereses y posibles necesidades específicas de apoyo educativo, favoreciendo un entorno seguro, motivador y accesible.

14.9.1. Medidas generales de atención a la diversidad

Durante el desarrollo de la SA15 se aplicarán medidas generales orientadas a facilitar el acceso al aprendizaje de todo el alumnado. En este sentido, se propondrán tareas abiertas y flexibles con distintos niveles de dificultad, permitiendo adaptar la exigencia motriz mediante la modificación de reglas, espacios o materiales. Asimismo, se fomentará el trabajo cooperativo mediante la creación de grupos heterogéneos, favoreciendo la ayuda entre iguales y la inclusión. Se permitirá también la asignación de diferentes roles dentro de cada grupo, ajustándose a las capacidades e intereses del alumnado. Además, se

priorizará la valoración del esfuerzo, la participación y la mejora individual, reforzando positivamente el proceso de aprendizaje por encima del resultado final.

14.9.2. Medidas específicas

→ Alumnado con dificultades de aprendizaje

- Uso de explicaciones claras, breves y estructuradas.
- Apoyo mediante flashcards y recursos visuales.
- Propuestas dinámicas y variadas para mantener la motivación.
- Asignación de roles activos dentro del grupo.

→ Alumnado con dificultades motrices

- Adaptación del material (balones de espuma, tamaños variados).
- Modificación de normas (más tiempo de ejecución, reducción de desplazamientos).
- Ajuste del espacio de juego.
- Priorización de la participación activa.

→ Alumnado con altas capacidades

- Ampliación de tareas: diseño de variantes del deporte o reglas más complejas.
- Asunción de roles de liderazgo dentro del grupo.
- Profundización en aspectos tácticos y estratégicos.

→ Alumnado lesionado o en situaciones especiales (ANEXOS B Y C)

Siguiendo lo establecido en el apartado de situaciones especiales de la programación, el alumnado que presente una lesión o limitación temporal participará activamente en la sesión mediante la adaptación de tareas. Podrá

asumir roles como observador, árbitro, diseñador de reglas o encargado de organización, evitando la inactividad. Además, realizará un diario de observación y un proyecto teórico.

→ **Apoyos visuales y adaptación según el DUA**

Se incorporarán diferentes ayudas visuales para facilitar la comprensión y participación del alumnado. Se utilizarán flashcards, pictogramas y señalizaciones visuales para explicar las tareas y normas de juego. Asimismo, se podrá delimitar el espacio mediante el uso de colores, facilitando la orientación y organización en el terreno de juego. Estas estrategias permitirán mejorar la accesibilidad de la información, especialmente para aquellos alumnos que requieran un mayor apoyo visual.

14.10 Conclusión

La Situación de Aprendizaje 15 representa el punto final de la programación didáctica, en la que el alumnado tiene la oportunidad de integrar y aplicar de manera global todos los aprendizajes adquiridos a lo largo del curso. A través del diseño y puesta en práctica de un deporte alternativo propio, los estudiantes desarrollan sus habilidades motrices, la creatividad, la toma de decisiones, el trabajo cooperativo y la capacidad de reflexión.

Esta propuesta final favorece un aprendizaje significativo, ya que sitúa al alumnado en el centro del proceso, otorgándole un papel activo como creador de su propio conocimiento. Además, fomenta valores fundamentales como el respeto, la inclusión, la igualdad y el juego limpio, contribuyendo al desarrollo integral del alumnado.

Por otro lado, la metodología basada en el Aprendizaje Basado en Retos y el aprendizaje cooperativo permite generar un entorno motivador y participativo, en el que todos los alumnos pueden implicarse según sus capacidades, favoreciendo así la atención a la diversidad.

Finalmente, la evaluación formativa llevada a cabo durante toda la situación de aprendizaje ha facilitado la mejora continua, permitiendo al alumnado reflexionar sobre su propio proceso y valorar tanto el resultado final como el camino recorrido.

14.11. BIBLIOGRAFÍA

Blázquez Sánchez, D. (2017). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*.

Inde.

Contreras Jordán, O. R., & García López, L. M. (2011). *Didáctica de la educación física: Enseñanza de los contenidos desde el constructivismo*.

Síntesis.

Dyson, B. (2001). Cooperative learning in physical education programs.

Journal of Teaching in Physical Education, 20(3), 264–281.

Fernández-Río, J., & Méndez-Giménez, A. (2016). *Modelos pedagógicos en educación física: Qué, cómo, por qué y para qué*. Síntesis.

García López, L. M., & Gutiérrez Díaz del Campo, D. (2018). *Aprendizaje basado en retos en educación física*. Inde.

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

Méndez-Giménez, A. (2015). *Deporte alternativo y educación física: Nuevas propuestas para el aula*. Inde.

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*.

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

Velázquez Callado, C. (2012). *El aprendizaje cooperativo en educación física*.

Inde.

UNESCO. (2015). *Quality physical education (QPE): Guidelines for policy-makers*. UNESCO Publishing.

14.12. Recursos elaborados.

ANEXO A: FLASHCARDS

La SA1 al ser introductoria no tendrá ninguna flashcard asignada, ya que los alumnos están empezando a aprender sobre el tema.

Cada color de flashcard pertenece a una SA:

- SA 2: **naranja**
- SA 3: **azul claro**
- SA 4: **rojo**
- SA 5: **morado**
- SA 6: **verde clarito**
- SA 7: **rosa**
- SA 8: **amarillo**
- SA 9: **negro**
- SA 10: **verde oscuro**
- SA 11: **gris**
- SA 12: **azul celeste**
- SA 13: **morado claro**
- SA 14: **azul oscuro**



ANEXO B: ESCALA DE OBSERVACIÓN

Escala de observación

Colegio: _____

Grado y Grupo: _____ Fecha: _____

Nombre del Proyecto: _____

Ítems a observar	Nunca (1)	A veces (2)	Frecuente (3)	Siempre (4)
Participa activamente en las actividades	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Respeto normas del juego	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coopera con el grupo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muestra actitud positiva	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprende el objetivo del juego	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliza adecuadamente el material	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ANEXO C: LISTA DE CONTROL

Lista de control

Alumno: _____ Curso/Grupo: _____ Fecha: _____

Situación de aprendizaje: _____

Marca Sí si el alumno realiza correctamente la acción técnica o NO si no la realiza.

Ítems	SÍ	NO
Realiza correctamente el golpeo del móvil (pie, mano o implemento)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Controla la recepción del móvil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ejecuta lanzamientos con precisión hacia un objetivo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se desplaza coordinadamente durante el juego	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se posiciona correctamente en el espacio (ocupación/desmarque)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mantiene el control del móvil en situaciones de juego	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aplica correctamente el uso del implemento (stick, pala, frisbee...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ajusta sus acciones al espacio y compañeros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ejecuta acciones técnicas en situación real de juego	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Realiza acciones básicas de ataque o defensa correctamente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Observaciones posibles:

ANEXO D: RÚBRICA GENERAL

RÚBRICA DE EVALUACIÓN						
Criterios	2 (Necesita mejorar)	4 (Suficiente)	6 (Normal)	8 (Bueno)	10 (Excelente)	Puntuación
Participación	No participa	Participación muy baja	Participa de forma básica	Participa activamente	Participa siempre con iniciativa	—
Cooperación	No coopera	Coopera de forma puntual	Coopera de manera básica	Coopera habitualmente	Coopera y ayuda al grupo	—
Respeto y normas (fair)	No respeta normas	Respeto pocas normas	Respeto lo básico	Respeto normas y	Es ejemplo de respeto y juego	—
Toma de decisiones	No toma decisiones	Toma decisiones	Toma decisiones	Toma buenas decisiones	Toma decisiones	—
Habilidades motrices	Nivel muy bajo	Nivel bajo	Nivel adecuado	Buen nivel técnico	Nivel técnico muy alto	—
Uso del espacio	Mal posicionamiento	Se descoloca frecuentemente	Posición aceptable	Buena ocupación del	Excelente lectura del	—
Estrategia y juego en	No aplica estrategias	Aplica pocas estrategias	Aplica estrategias	Aplica estrategias	Diseña y adapta estrategias	—
Esfuerzo e implicación	Sin esfuerzo	Poco esfuerzo	Esfuerzo irregular	Buen esfuerzo	Máximo esfuerzo	—
Control emocional	No controla emociones	Control insuficiente	Control básico	Buen control emocional	Excelente autorregulación	—

Nombre del equipo: _____ Grado y grupo: _____ Deportes alternativos elegidos: _____

ANEXO E: DIANA DE AUTOEVALUACIÓN



ANEXO F: DIARIO DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: _____ FECHA: _____
CURSO Y GRUPO: _____

MI DIARIO DE OBSERVACIÓN

Observaciones

Aspectos de mejora

Aspectos positivos

Puntuación de la sesión de hoy: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Objetivos **Materiales**

ANEXO G: PROYECTO TEÓRICO EN SITUACIONES ESPECIALES

PROYECTO TEÓRICO EN SITUACIONES ESPECIALES

Mi nombre:

Deporte alternativo elegido:

Origen del deporte

Porque es un deporte alternativo

Reglas

Deportistas destacados que lo practican

Mi opinión