



# TRABAJO DE FIN DE GRADO

## Doble grado de Educación Infantil y Educación Primaria

Programación didáctica en Educación Física para 2º ciclo de Educación Primaria, 3º curso.

***“Level Up: Evolución en movimiento”***

**Iván Polo Chico**

**Director:** Adrián García Barrado

**Curso académico:** 2025-2026



# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>6</b>
<b>2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO NORMATIVA</b> .....	<b>7</b>
2.1. Marco legal y normativa .....	7
<b>3. CONTEXTUALIZACIÓN</b> .....	<b>8</b>
3.1. Contexto sociocultural del centro .....	9
3.2. Contexto del equipo docente .....	10
3.3. Características del alumnado.....	11
<b>4. COMPETENCIAS</b> .....	<b>12</b>
4.1. Competencias clave y descriptores operativos .....	13
4.2. Competencias específicas .....	15
<b>5. OBJETIVOS</b> .....	<b>16</b>
5.1. Objetivos de la etapa .....	17
5.2. Objetivos didácticos de la programación .....	18
<b>6. CONTENIDOS</b> .....	<b>19</b>
6.1. Bloques de contenidos.....	20
6.2. Contenidos transversales .....	20
6.3. Temporalización Unidades de Programación Didácticas (UPD) .....	22
6.4. Desglose de las Unidades de Programación Didáctica (UPD) .....	23
UPD1: TIZA, TIERRA Y CIELO.....	23
UPD 2: EL TORNADO DE MADERA.....	24
UPD 3: SALTOS ENREDADOS.....	25
UPD 4: BLANCO A LA VISTA .....	26
UPD 5: EL IMÁN DE LA TIERRA.....	27
UPD 6: DE OCA A OCA Y SALTO PORQUE ME TOCA.....	28
UPD 7: CÓDIGO AGUA.....	29
UPD 8: ENREDOS DE COLORES .....	30
UPD 9: PEONES EN MARCHA.....	31
UPD 10: PISTAS EN MOVIMIENTO .....	32
UPD 11: LABERINTO DE REFLEJOS.....	33
UPD 12: EL CUERPO TOMA EL MANDO .....	34
UPD13: BLOQUES DE ENCAJE.....	35

UPD 14: SALTOS, PLATAFORMAS Y TUBERÍAS .....	36
UPD 15: SUPERVIVENCIA COOPERATIVA .....	37
<b>7. METODOLOGÍA.....</b>	<b>38</b>
7.1. Principios metodológicos .....	38
7.2. Papel del docente y del alumnado .....	39
7.3. Organización de espacios y tiempos .....	42
7.4. Actividades complementarias y extraescolares .....	43
7.5. Recursos materiales, humanos y TIC .....	44
<b>8. EVALUACIÓN .....</b>	<b>46</b>
8.1. Técnicas e instrumentos de evaluación .....	47
8.2. Agentes de evaluación.....	48
8.3. Momentos de evaluación .....	49
8.4. Evaluación de la práctica docente .....	50
<b>9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.....</b>	<b>53</b>
9.1. Medidas adoptadas.....	53
9.2. Actividades de refuerzo y ampliación.....	55
<b>10. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES .....</b>	<b>56</b>
10.1. Plan para el fomento de la lectura y mejora de la expresión oral.....	56
10.2. Plan de Digitalización del Centro .....	57
10.3. Plan de convivencia .....	58
<b>11. CONCLUSIÓN .....</b>	<b>59</b>
<b>12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA .....</b>	<b>60</b>
12.1. Bibliografía .....	60
12.2. Webgrafía .....	61
<b>13. ANEXOS .....</b>	<b>62</b>
13.1. Introducción UPD.....	62
13.2. Contextualización.....	62
13.3. Elementos curriculares de la UPD .....	63
13.4. Metodología y recursos.....	66
13.5. Sesiones .....	70
13.6. Actividades de refuerzo y ampliación.....	78
13.7. Evaluación .....	79

13.8.	Atención a las diferencias individuales del alumnado .....	83
13.9.	Conclusión .....	85
13.10.	Recursos.....	86

## 1. INTRODUCCIÓN

*"El juego es la forma más elevada de investigación."* – Albert Einstein.

Tradicionalmente, los patios de los colegios han sido espacios donde reinaba el juego activo y la movilidad. Sin embargo, poco a poco las dinámicas actuales en los centros educativos son claramente distintas y la observación evidencia una disminución de las actividades motrices y la normalización de conductas sedentarias, como en el día a día. Con esta realidad presente, el reto de la práctica docente no radica solo en confrontar nuevos hábitos de ocio, sino reafirmar el juego motriz como la principal herramienta de ocio y aprendizaje.

Este Trabajo de Fin de Grado surge como respuesta a una inquietud tanto personal como profesional: conectar al alumnado con el placer de la actividad física. Aunque con frecuencia asumimos la carencia de iniciativa para el movimiento, la brecha real se encuentra en la diferencia entre lo digital y la acción motriz. Esta propuesta no busca camuflar la actividad física, sino ensalzar el poder del juego y demostrar que la Educación Física es capaz de generar motivación y disfrute como los videojuegos.

Para conseguirlo, se propone un viaje a través del tiempo. Se parte del juego tradicional, pasando por juegos de mesa trasladados a la acción motriz, finalizando en el entorno virtual en los patios. Siendo el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) importante y no un simple término teórico.

En las páginas siguientes, invito a pulsar "Start" y unirse a esta partida. Un recorrido que busca mejorar la competencia motriz, rescatar la cultura del juego y garantizar que ellos también puedan evocar su infancia con movimiento y risas.

## 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO NORMATIVA

Durante las últimas décadas, el entretenimiento infantil ha sufrido grandes cambios, desde la predominancia de la actividad física al uso generalizado de aparatos electrónicos. Partiendo de este contexto, el presente Trabajo de Fin de Grado, se diseña con el propósito de integrar pedagógicamente ambas vertientes. La programación que articula una secuencia de aprendizaje avanzando desde los juegos tradicionales hasta los recursos virtuales. Su finalidad principal reside en comprobar cómo el desarrollo motor y la tecnología pueden complementarse garantizando siempre el movimiento corporal como núcleo de la programación.

### 2.1. Marco legal y normativa

El diseño y desarrollo de esta programación didáctica se fundamenta en la normativa estatal y autonómica vigente. Para garantizar una estructura coherente, partiremos de la legislación estatal hasta llegar a los documentos organizativos del propio centro. En la siguiente tabla se recoge la normativa de referencia:

ÁREA	NORMATIVA DE REFERENCIA
Currículo	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 21/2006, de 3 de mayo, de Educación.</li><li>- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.</li><li>- Decreto 61/2022, de 13 de julio, del consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.</li><li>- Orden EFP678/2022, de 15 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Primaria.</li></ul>

Organización y funcionamiento del centro	<ul style="list-style-type: none"><li>- Orden 130/2023, de 23 de enero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid.</li><li>- Decreto 32/2019, de 9 de abril, del Consejo de Gobierno, por el que se establece el Marco Regulator de la Convivencia en los Centros Docentes de la Comunidad de Madrid, modificado por el Decreto 60/2020, de 29 de Julio.</li><li>- DECRETO 23/2023, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid.</li></ul>
--	---

Tabla 1: *Normativa aplicable en la programación didáctica.*

A medida que descendemos al último nivel de concreción curricular, esta propuesta se vincula directamente con los documentos institucionales del colegio. Por un lado, se alinea con la Programación General Anual (PGA), cuyo objetivo central es el fomento de la inclusión y la convivencia. Por otro lado, a nivel metodológico y organizativo, el Proyecto Educativo de Centro (PEC) promueve un modelo de máxima flexibilidad y colaboración entre etapas. Esta unión asegura que cualquier medida adoptada en el área de Educación Física cuente con el respaldo normativo y profesional del centro, garantizando el derecho a una educación inclusiva.

### **3. CONTEXTUALIZACIÓN**

A la hora de diseñar este Trabajo de Fin de Grado, se asume que cualquier planificación educativa, corre el riesgo de ser ineficaz si no se enmarca en un contexto real e individualizado. Por ello, es imprescindible realizar un análisis detallado del entorno y entender que la Educación Física no es una disciplina abstracta, sino que cobra vida en lugares determinados, condicionada por circunstancias concretas y un grupo humano diferente. Por este motivo, el propósito

Level Up: Evolución en movimiento. Universidad Pontificia Comillas. Iván Polo Chico es trasladar las ideas al terreno de juego, describiendo con detalle el escenario real donde el proyecto "Level Up" tomará forma: el Colegio Santa Beatriz de Silva.

### **3.1. Contexto sociocultural del centro**

El Colegio Santa Beatriz de Silva se ubica en Carabanchel, un barrio obrero y con una marcada diversidad cultural. Aunque su nombre sugiere una confesionalidad estricta, es importante aclarar que funciona como un centro concertado laico. No obstante, la identidad del colegio respira dos valores esenciales que adopto como pilares de esta asignatura: la sencillez y la acogida. En un entorno socioeconómico medio-bajo, donde la escuela es a menudo el principal referente de estabilidad, estos principios son herramientas vitales para tejer una buena convivencia.

En lo referente a las instalaciones, la realidad nos obliga a ser creativos. Contamos con dos espacios cubiertos (un gimnasio pequeño y otro ligeramente más amplio) que presentan una dificultad añadida: los tabiques no alcanzan el techo, dejando un hueco por el que el sonido viaja libremente. Esta "permeabilidad" exige un control riguroso del ruido y una selección cuidadosa de las actividades para no interferir en las clases contiguas, ya que son muchas las ocasiones en los que se tienen que compartir estos espacios para llevar a cabo las clases de educación física. En el exterior, disponemos únicamente de un patio de cemento con dos canastas laterales. Todos estos espacios se comparten desde Infantil hasta 4º de la ESO, lo que en muchas ocasiones es un reto poder llevar a cabo una programación estructurada y se necesita de cooperación entre el profesorado y especialistas de la asignatura para poder realizar las actividades propuestas durante el curso.

Level Up: Evolución en movimiento. Universidad Pontificia Comillas. Iván Polo Chico

Para aliviar esta saturación, aprovechamos el entorno utilizando las pistas públicas municipales de fútbol sala y baloncesto cercanas, además de un parque próximo, todo ello a no más de 5 minutos andando. Este recurso es oxígeno extra fundamental para nuestras sesiones, aunque dependemos totalmente del clima, ya que en días de lluvia es inviable, además de una autorización de las familias para poder salir del centro con los alumnos.

Por último, el perfil de las familias. Encontramos una marcada dualidad: núcleos muy participativos con otros que, por situaciones vulnerables, tienen dificultades para implicarse en la vida escolar, sumado a las familias que deciden mantenerse al margen. Esta realidad condiciona el diseño de la programación. Dado que un alto porcentaje del alumnado es de origen extranjero y tiene a sus familias lejos, se toma la decisión de no realizar actividades con abuelos en el centro. Se trata de evitar a toda costa que alguien se sienta excluido o desplazado emocionalmente; en su lugar, recuperaremos la memoria lúdica investigando y compartiendo desde el aula, garantizando así que todos se sientan parte de la historia.

### **3.2. Contexto del equipo docente**

El claustro de Primaria está compuesto por aproximadamente 15 docentes, siendo un grupo heterogéneo. Lejos de generar distancias, esta variedad enriquece la práctica diaria y favorece el intercambio.

Un aspecto distintivo es la estrecha relación entre etapas. El hecho de compartir espacios y tiempos facilita que el profesorado de Infantil, Primaria y Secundaria se conozca y colabore entre etapas, rompiendo con la tradicional barrera entre niveles.

Level Up: Evolución en movimiento. Universidad Pontificia Comillas. Iván Polo Chico

Organizativamente, el centro apuesta por la coordinación por Ciclos y Niveles frente a los departamentos verticales. Esta estructura se ve reforzada por el perfil del profesorado especialista: salvo una excepción en el área de inglés, el resto de docentes de asignaturas específicas (Música, Religión, Educación Física) ejercen también como tutores de diferentes cursos. Esta doble función es pedagógicamente muy interesante, ya que permite abordar la enseñanza desde el conocimiento integral del alumno y no solo desde la materia de la especialidad.

La atención a la diversidad cuenta con una estructura particular. Aunque carecemos de especialista en Audición y Lenguaje (AL) o auxiliares de conversación, disponemos de una especialista en Pedagogía Terapéutica (PT) y de una figura clave: el Orientador de Ciclo. Al asignar un profesional específico para cada ciclo, se consigue un seguimiento mucho más cercano y ágil de los alumnos con dificultades, facilitando la coordinación total, sin la saturación habitual de los departamentos de orientación centralizados.

### **3.3. Características del alumnado**

Nos adentramos en un grupo de 3º de Primaria constituido por 24 alumnos, presentando paridad de género, distribuidos equitativamente en 12 niños y 12 niñas, lo que resulta ideal para fomentar agrupamientos mixtos. En cuanto al ritmo de aprendizaje y trabajo, el grupo acusa cierta inercia tras los periodos vacacionales, costándoles retomar la actividad habitual. No obstante, compensan esta dificultad con una excelente predisposición para la vuelta a la calma y el respeto a las señales de silencio. En el aspecto físico, el nivel motriz es medio; predominan las

Level Up: Evolución en movimiento. Universidad Pontificia Comillas. Iván Polo Chico constituciones corporales robustas y una resistencia aeróbica limitada, lo que nos exige diseñar sesiones con pausas frecuentes para gestionar la fatiga.

Esta realidad grupal integra de forma natural todo tipo de individualidades que enriquecen el aula. Destaca especialmente el caso de una alumna con necesidades educativas especiales (ACNEE) con diagnóstico reciente de trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH) que, pese a presentar indicadores muy elevados en las pruebas de evaluación, tiene un comportamiento que se regula mediante la implementación de estrategias de autorregulación motriz, como salir a correr brevemente cuando necesita liberar tensión. A esta diversidad se suman dos alumnas de origen chino cuya barrera con el idioma es casi inexistente, limitándose a tecnicismos puntuales; por último, los dos alumnos con trastorno del espectro autista (TEA) muestran adaptación social y sensorial, resultando esencial emplear instrucciones precisas y carentes de ambigüedad dada su tendencia a la interpretación literal del lenguaje.

#### **4. COMPETENCIAS**

Siguiendo el marco legal vigente (LOMLOE y RD 157/2022) y las tendencias actuales en educación, la finalidad de esta programación es el desarrollo competencial del alumnado. Las competencias son las herramientas y destrezas que el alumnado necesita para avanzar en su educación y hacer frente a los desafíos. Por ello, situaremos las competencias en una posición prioritaria a partir de las cuales se articularán los diferentes elementos curriculares.

#### 4.1. Competencias clave y descriptores operativos

El conjunto de estas competencias compone lo que en el RD 157/2022 se denomina "Perfil de Salida", que representa el conjunto de capacidades que se espera que el alumnado desarrolle una vez finalizada la etapa de Educación Primaria. Las competencias clave se caracterizan por su transversalidad, englobando los aprendizajes de las distintas áreas.

A cada una de las competencias clave se asocian unos descriptores operativos que concretan los logros o capacidades observables. En la siguiente tabla se recogen las competencias clave a desarrollar en esta programación y los descriptores operativos con los que se vinculan desde la Educación Física:

COMPETENCIAS CLAVE	DESCRPTORES OPERATIVOS
a) <u>Competencia en comunicación lingüística</u> (CCL):	<p><u>CCL1</u> Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.</p> <p><u>CCL5</u> Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.</p>
b) <u>Competencia matemática en ciencia, tecnología e ingeniería</u> (STEM):	<p><u>STEM1</u> Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.</p> <p><u>STEM2</u> Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos</p>

	<p>adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.</p> <p><u>STEM5</u> Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.</p>
<p>c) <u>Competencia personal, social y de aprender a aprender</u> (CPSAA):</p>	<p><u>CPSAA1</u> Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.</p> <p><u>CPSAA2</u> Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.</p> <p><u>CPSAA3</u> Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.</p> <p><u>CPSAA4</u> Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.</p> <p><u>CPSAA5</u> Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.</p>
<p>d) <u>Competencia ciudadana</u> (CC):</p>	<p><u>CC2</u> Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</p> <p><u>CC3</u> Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.</p> <p><u>CC4</u> Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno, y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global.</p>

<p>e) <u>Competencia emprendedora (CE):</u></p>	<p><u>CE1</u> Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.</p> <p><u>CE3</u> Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.</p>
<p>f) <u>Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC):</u></p>	<p><u>CCEC1</u> Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.</p> <p><u>CCEC2</u>. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.</p> <p><u>CCEC3</u>. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.</p> <p><u>CCEC4</u>. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.</p>

Tabla 2: *Competencias clave y descriptores operativos.*

#### 4.2. Competencias específicas

Son las competencias propias que se desarrollarán desde el área de Educación Física. No son elementos aislados, sino que se comunican constantemente con las competencias clave utilizando los descriptores operativos como puente. En la siguiente tabla se muestra la vinculación normativa entre ambos elementos:

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS SEGUNDO CICLO</b>	<b>DESCRIPTORES OPERATIVOS</b>
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.	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3.
2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivomotrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	STEM1, CPSAA4, CPSAA5
3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de los participantes, para contribuir a la convivencia.	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3
4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones a la cultura, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4
5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación, adoptando medidas de responsabilidad durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.	STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3

Tabla 3: *Relación de competencias específicas y descriptores operativos.*

## 5. OBJETIVOS

De acuerdo con el marco normativo actual (LOMLOE y RD 157/2022), los objetivos se definen como los logros que se espera que el alumnado alcance al finalizar la etapa, cuya consecución está vinculada a la adquisición de competencias clave y específicas. En este apartado se detallan tanto objetivos generales de la etapa, como los objetivos didácticos propios de esta programación.

## 5.1. Objetivos de la etapa

El artículo 7 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, y el artículo 4 del Decreto 61/2022, de 13 de julio, establecen los objetivos generales para la Educación Primaria. Desde el área de Educación Física, y a través de la presente programación, contribuiremos de forma global a su consecución.

<b>OBJETIVOS DE LA ETAPA</b>
a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.
m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
n) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

Tabla 4: *Objetivos de etapa trabajados.*

## 5.2. Objetivos didácticos de la programación

Para concretar los objetivos de etapa y competencias específicas al contexto se definen diez objetivos didácticos. Estos vertebran las Unidades de Programación Didáctica (UPD), priorizando el protagonismo del alumno.

En la siguiente tabla se exponen dichos objetivos y su vinculación directa con las Competencias Clave (CC) Específicas (CE) del área y Objetivos de la Etapa (OE):

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	OE	CC	CE
1. Resolver situaciones motrices adaptando las habilidades básicas (saltos, giros) a las demandas de diferentes juegos, ajustando el control corporal.	B, K	STEM, CPSAA, CC, CE	1, 2, 5
2. Aplicar el pensamiento estratégico y la capacidad de anticipación para la toma de decisiones en juegos reglados.	B, C	CCL, STEM, CPSAA, CC	2, 3
3. Gestionar la tolerancia a la frustración y regulación emocional, aceptando el resultado y los errores propios y ajenos como parte del proceso de aprendizaje.	B, K, M	CPSAA, CC	1, 3
4. Dialogar y cooperar activamente con los compañeros, asumiendo diferentes roles, respetando las normas y resolviendo conflictos de forma autónoma.	A, C, M	CCL, STEM, CPSAA, CC, CE, CCEC	1, 3, 4

5. Mejorar la precisión en lanzamientos y percepción espacial con juegos de puntería.	B, K	STEM, CPSAA, CE, CC, CE	1, 2, 3
6. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y participar en ellas de forma desinhibida, rompiendo estereotipos.	B, K, M	CCL, STEM, CPSAA, CC, CE, CCEC	1, 2, 3, 4
7. Adaptar la práctica motriz a diferentes contextos, haciendo un uso responsable, seguro y sostenible de materiales e instalaciones.	B, H, K	CCL, STEM, CPSAA, CC, CE	1, 2, 3, 5
8. Participar en la organización y gestión del material, garantizando de forma activa un entorno inclusivo, donde se valore positivamente el esfuerzo	A, B, K	CCL, STEM, CPSAA, CC, CE	1, 3
9. Descubrir y valorar el patrimonio lúdico, participando en juegos tradicionales, comprendiendo sus mecánicas y valor sociocultural.	A, H	CCL, STEM, CPSAA, CC, CCEC	2, 3, 4
10. Emplear nociones como lateralidad o coordenadas para dominar el espacio, trasladando el movimiento a escenarios diferentes.	B, H	STEM, CPSAA, CC, CE	2, 5

Tabla 5: *Objetivos didácticos de la programación didáctica.*

## 6. CONTENIDOS

De acuerdo con la actual normativa educativa (Ley Orgánica 3/2020 y Real Decreto 157/2022), los tradicionales contenidos pasan a denominarse «saberes básicos». Estos se definen como el conjunto indisoluble de conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas. En esta programación, los saberes básicos se presentan como el vehículo principal para que el alumnado alcance un desarrollo integral, tanto a nivel motriz como cognitivo y socioafectivo.

## 6.1. Bloques de contenidos

Para el área de Educación Física, el marco curricular establece seis grandes bloques de saberes básicos que vertebrarán el aprendizaje a lo largo de las distintas Unidades de Programación Didáctica (UPD), garantizando así la consecución de las competencias y los objetivos previstos:

<b>Bloques de contenidos</b>
a) <u>Vida activa y saludable</u> : es la adquisición de hábitos de higiene, cuidado de la salud física y mental, y consolidación de rutinas que promuevan un estilo de vida activo frente al sedentarismo.
b) <u>Organización y gestión de la actividad física</u> : se centra en dotar de autonomía a los estudiantes para preparar la práctica motriz, gestionar el material, aplicar normas de seguridad y comprender las distintas fases de la sesión.
c) <u>Resolución de problemas en situaciones motrices</u> : aborda la ejecución motriz, la toma de decisiones y el pensamiento táctico/estratégico necesarios para superar con éxito los retos físicos y juegos propuestos.
d) <u>Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices</u> : centrado en la gestión de emociones propias, tolerancia a la frustración, respeto por las reglas, trabajo cooperativo y resolución dialogada y pacífica de los conflictos.
e) <u>Manifestaciones de la cultura motriz</u> : abarca el conocimiento y puesta en práctica de los juegos tradicionales y populares, así como el ritmo, la expresión corporal y otras actividades de marcado carácter cultural y artístico.
f) <u>Interacción eficiente y sostenible con el entorno</u> : promueve el aprovechamiento y disfrute de los espacios naturales y urbanos para la práctica motriz, fomentando siempre su cuidado, respeto y conservación medioambiental.

Tabla 6: *Bloque de contenidos*.

## 6.2. Contenidos transversales

Los contenidos transversales son aprendizajes esenciales que vertebran todas las materias para garantizar la formación integral y cívica del alumnado. Atendiendo al artículo 11 del Decreto 61/2022, en esta programación integraremos de forma práctica la comprensión lectora, la expresión oral y la competencia audiovisual y

Level Up: Evolución en movimiento. Universidad Pontificia Comillas. Iván Polo Chico digital, combinándolas durante las sesiones motrices con el fomento de la creatividad, el trabajo en equipo, la educación en valores constitucionales, la igualdad de género y el desarrollo sostenible.

En concreto, desde el área de Educación Física trabajaremos los siguientes elementos transversales adaptados a nuestra práctica motriz:

<b>Contenidos transversales</b>
1. <u>Comprensión lectora</u> : fomento del hábito y comprensión de la lectura a través de analizar reglas de los juegos, interpretar pistas en las actividades de orientación o leer tarjetas de roles.
2. <u>Expresión oral y escrita</u> : desarrollo de las habilidades comunicativas mediante la puesta en común de estrategias de equipo, resolución de conflictos durante el juego y verbalización de emociones al finalizar las sesiones.
3. <u>Comunicación audiovisual</u> : utilización e interpretación crítica de estímulos visuales y sonoros en la práctica motriz, especialmente presente en las unidades del tercer trimestre, relacionado con los videojuegos.
4. <u>Competencia digital</u> : integrar la tecnología de forma segura y saludable, no solo a través del hilo conductor de los videojuegos, sino mediante soportes digitales para buscar información sobre juegos tradicionales.
5. <u>Fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento</u> : promoción de la iniciativa personal para inventar nuevas reglas, diseñar recorridos motrices y buscar soluciones originales a los problemas tácticos.
6. <u>Igualdad de género, educación para la paz y no discriminación</u> : crear agrupamientos mixtos, rompiendo estereotipos asociados al deporte, garantizando igualdad de oportunidades y fomento de empatía y respeto.
7. <u>Educación para la salud, el consumo responsable y el desarrollo sostenible</u> : adquisición de hábitos de higiene, cuidado del bienestar físico y mental, uso responsable del material deportivo y respeto y conservación del entorno.

Tabla 7: *Contenidos transversales.*

### 6.3. Temporalización Unidades de Programación Didácticas (UPD)

	Nº UP D	TÍTULO	TEMPORALIZACIÓN	SESIONES
<b>1º trimestre</b>	1	Tiza, tierra y cielo	8 – 22 septiembre	7
	2	El tornado de madera	24 septiembre – 9 octubre	8
	3	Saltos enredados	15 – 30 octubre	8
	4	Blanco a la vista	5 – 19 noviembre	7
	5	El imán de la tierra	20 noviembre – 10 diciembre	8
<b>2º Trimestre</b>	6	De oca a oca y salto porque me toca	8 - 21 enero	6
	7	Código agua	22 enero – 4 febrero	6
	8	Enredos de colores	5 – 18 febrero	6
	9	Peones en marcha	19 febrero – 5 marzo	7
	10	Pistas en movimiento	9 – 19 marzo	6
<b>3º Trimestre</b>	11	Laberinto de reflejos	8 - 20 abril	6
	12	El cuerpo toma el mando	22 abril – 4 mayo	6
	13	Bloques de encaje	6 – 18 mayo	6
	14	Saltos, plataformas y tuberías	20 - 28 mayo	5
	15	Supervivencia cooperativa	1 – 11 junio	6

Tabla 8: *Temporalización de las UPD.*

#### 6.4. Desglose de las Unidades de Programación Didáctica (UPD)

<b>UPD1: TIZA, TIERRA Y CIELO</b>			
<b>Trimestre</b>	1	<b>Nº de sesiones</b>	7
<b>Contextualización</b>			
Durante el tiempo de recreo se ha observado que buena parte del alumnado carece de actividades lúdicas que realizar, más allá de juegos con pelota. En ocasiones esto supone poca participación o conflictos.			
<b>SA1</b>	Participar en juegos tradicionales.		
<b>SA2</b>	Diseñar y crear un portfolio de recursos o juegos tradicionales que estarán disponibles para el alumnado durante las horas de recreo.		
<b>Competencias específicas</b>		<b>Competencias clave</b>	
2, 3		CPSAA, CC	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicar estrategias de autocontrol y gestión de la frustración, ante errores de la ejecución motriz.</li> <li>- Asumir las normas del juego, respetando los turnos y participando en la creación de un clima de juego positivo.</li> </ul>		
<b>Objetivos de la programación</b>	1, 3 y 9	<b>Objetivos de la etapa</b>	B, C, K, M
<b>Contenidos</b>			
C	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices.</li> <li>- Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades.</li> </ul>		
D	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y estrategias de negociación mediada y de acuerdo para la resolución de conflictos en contextos motrices.</li> <li>- Gestión emocional: reconocimiento de emociones, pensamientos y sentimientos y establecimiento de estrategias.</li> </ul>		
E	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Juegos populares de España: bolos, chito...</li> </ul>		
<b>C. Transversales</b>	2, 5 y 6		
<b>Interdisciplinariedad</b>	Educación artística y Matemáticas		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Porcentaje en la calificación</b>
2.1	CPSAA4	Rúbrica	40%
2.2	CPSAA5	Diana de evaluación	20%
3.1	CC3	Lista de control	40%

<b>UPD 2: EL TORNADO DE MADERA</b>			
<b>Trimestre</b>	1	<b>Nº de sesiones</b>	8
<b>Contextualización</b>			
Durante los recreos se observa que pocos alumnos realizan algún juego manual, resultando en ciertas carencias de motricidad fina y desconocimiento de juegos que son sustituidos en gran medida por ocio digital.			
<b>SA1</b>	Realizar una exhibición final de “trucos” frente a sus compañeros.		
<b>SA2</b>	Diseñar y fabricar recursos o juegos tradicionales para ofrecer alternativas de ocio activo durante los recreos.		
<b>Competencias específicas</b>		<b>Competencias clave</b>	
2, 3, 4		CPSAA, CCEC	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinar los movimientos óculo-manuales y la motricidad fina para el correcto enrollado y lanzamiento.</li> <li>- Valorar el uso de juegos tradicionales como alternativa de ocio activo.</li> </ul>		
<b>Objetivos de la programación</b>	1, 3, 8, 9	<b>Objetivos de la etapa</b>	A, B, H, K, M
<b>Contenidos</b>			
C	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidades perceptivo-motrices en contextos de práctica: coordinación óculo-manual.</li> <li>- Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades.</li> <li>- Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz.</li> </ul>		
E	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Juegos populares de España: bolos, chito...</li> <li>- La cultura del esfuerzo para conseguir un objetivo.</li> </ul>		
F	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El material y sus posibilidades de uso para el desarrollo de la motricidad.</li> <li>- Realización de actividades físicas seguras en el medio natural y urbano.</li> </ul>		
<b>C. Transversales</b>	5 y 7		
<b>Interdisciplinariedad</b>	Educación artística – Plástica		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Porcentaje en la calificación</b>
2.1	CPSAA4	Rúbrica	40%
3.1	CPSAA1	Diana de evaluación	20%
4.2	CCEC3	Escala de estimación	40%

<b>UPD 3: SALTOS ENREDADOS</b>			
<b>Trimestre</b>	1	<b>Nº de sesiones</b>	8
<b>Contextualización</b>			
Durante el recreo se observa que los juegos de comba y elástico han desaparecido casi por completo. Esto deriva en que una gran parte del alumnado presente dificultades en la coordinación rítmica y sincronización grupal. Muchos alumnos se autoexcluyen de los juegos de salto colectivos por no saber "cuándo entrar" o por falta de agilidad rítmica.			
<b>SA1</b>	Participar en retos de comba individual y colectiva.		
<b>SA2</b>	Diseñar y ejecutar pequeñas coreografías grupales con gomas elásticas.		
<b>Competencias específicas</b>		<b>Competencias clave</b>	
2, 3, 4		CPSAA, CC, CCEC	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sincronizar el salto con estímulos rítmicos externos, ajustando la coordinación general y control postural.</li> <li>- Colaborar activamente en juegos de comba, respetando el ritmo de compañeros y asumiendo responsabilidad del movimiento grupa.</li> </ul>		
<b>Objetivos de la programación</b>	1, 3, 9	<b>Objetivos de la etapa</b>	B, K, M
<b>Contenidos</b>			
A	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Factores básicos que inciden en el cuidado del cuerpo.</li> </ul>		
B	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elección de la práctica física: usos y finalidades catárticos lúdico-recreativos y cooperativos.</li> <li>- Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar.</li> <li>- Planificación y regulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado.</li> </ul>		
C	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidades perceptivo-motrices en contextos de práctica: Integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices.</li> <li>- Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades.</li> <li>- Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz.</li> </ul>		
E	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo. Representar movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales.</li> <li>- La cultura del esfuerzo para conseguir un objetivo.</li> </ul>		
F	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El material y sus posibilidades de uso para el desarrollo de la motricidad.</li> </ul>		
<b>C. Transversales</b>	2, 5 y 6		
<b>Interdisciplinariedad</b>	Educación artística – Música		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Porcentaje en la calificación</b>
2.1	CPSAA4	Rúbrica	40%
3.1	CC3	Lista de control	40%
4.2	CCEC3	Diana de evaluación	20%

<b>UPD 4: BLANCO A LA VISTA</b>			
<b>Trimestre</b>	1	<b>Nº de sesiones</b>	7
<b>Contextualización</b>			
Esta unidad surge como respuesta a dos necesidades detectadas en el aula. En el ámbito motor, se precisa un mayor desarrollo de la coordinación y control tónico – postural, optimizando la precisión y seguridad en lanzamientos y recepciones. En el ámbito de la educación para la salud, es la oportunidad de dotar al alumnado de mayor autonomía en las rutinas de higiene post ejercicio, y transformando las acciones en hábitos.			
<b>SA1</b>	Utilizar diferentes tipos de lanzamientos y pases en juegos motrices.		
<b>SA2</b>	Establecer rutinas de aseo tras la realización de la actividad física.		
<b>Competencias específicas</b>		<b>Competencias clave</b>	
1, 2, 3		STEM, CPSAA, CC	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ajustar la fuerza y trayectoria en lanzamientos para mejorar la precisión.</li> <li>- Cumplir las normas de seguridad durante la manipulación y recogida del material.</li> <li>- Consolidar rutina de higiene y cuidado del cuerpo, reconociendo la actividad física como hábito saludable.</li> </ul>		
<b>Objetivos de la programación</b>	1, 3, 5, 8	<b>Objetivos de la etapa</b>	A, B, K, M
<b>Contenidos</b>			
A	- Cuidado del cuerpo: higiene personal tras la actividad física.		
B	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar.</li> <li>- Preparación de la práctica motriz: hábitos generales de higiene corporal.</li> <li>- Planificación y regulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado.</li> </ul>		
C	- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices.		
E	- Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Juegos populares de España: bolos, chito...		
<b>C. Transversales</b>	5 y 6		
<b>Interdisciplinariedad</b>	Matemáticas		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Porcentaje en la calificación</b>
1.2	CPSAA2	Escala de estimación	30%
2.3	STEM1	Rúbrica	50%
3.2	CC3	Lista de control	20%

<b>UPD 5: EL IMÁN DE LA TIERRA</b>			
<b>Trimestre</b>	1	<b>Nº de sesiones</b>	8
<b>Contextualización</b>			
Esta unidad surge con el objetivo de prevenir caídas en el alumnado durante los desplazamientos, dotándoles de recursos motrices necesarios para protegerse de pérdidas de equilibrio y evitar así posturas peligrosas que conlleven riesgo.			
<b>SA1</b>	Participar en un “taller de especialistas”, superando retos de desequilibrio sobre colchonetas y técnicas de amortiguación para caer con seguridad, una actividad que estará impartida por un experto en judo familiar de un alumno del centro.		
<b>SA2</b>	Realizar juegos de oposición, aprendiendo a bajar el centro de gravedad para mantener el equilibrio frente a fuerzas contrarias.		
<b>Competencias específicas</b>		<b>Competencias clave</b>	
1, 2, 3		STEM, CPSAA	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Controlar el control estático y dinámico en diferentes situaciones.</li> <li>- Aplicar técnicas básicas de protección ante desequilibrios y caídas.</li> </ul>		
<b>Objetivos de la programación</b>	1, 3, 4, 7	<b>Objetivos de la etapa</b>	A, B, C, H, K, M
<b>Contenidos</b>			
A	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salud mental: Autoconocimiento e identificación de las propias fortalezas y debilidades.</li> <li>- Salud social: Límites para evitar una competitividad desmedida. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar, en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas.</li> </ul>		
D	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y estrategias de negociación mediada y de acuerdo para la resolución de conflictos en contextos motrices, desarrollo de conductas asertivas y de confianza en uno mismo.</li> </ul>		
E	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Juegos populares de España: bolos, chito...</li> <li>- Deporte e igualdad ligas masculinas, femeninas y mixtas de distintos deportes. Referentes en el deporte de distintos géneros.</li> </ul>		
<b>C. Transversales</b>	6 y 7		
<b>Interdisciplinariedad</b>	Ciencias Naturales		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Porcentaje en la calificación</b>
1.1	STEM2	Diana de evaluación	33%
2.1	CPSAA4	Rúbrica	33%
3.2	CPSAA3	Lista de control	33%

<b>UPD 6: DE OCA A OCA Y SALTO PORQUE ME TOCA</b>			
<b>Trimestre</b>	2	<b>Nº de sesiones</b>	6
<b>Contextualización</b>			
Se detecta una baja tolerancia a la frustración cuando los resultados de los juegos no son favorables o dependen del azar. Esto genera discusiones, enfados y abandono de la actividad por no saber gestionar la derrota temporal.			
<b>SA</b>	Completar un recorrido motriz inspirado en un juego de mesa, encadenando diferentes desplazamientos y asumiendo los retrocesos del juego.		
<b>Competencias específicas</b>		<b>Competencias clave</b>	
1, 3, 4		CPSAA, CCEC	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Combinar distintos tipos de desplazamientos con fluidez.</li> <li>- Aprender a gestionar la frustración y emociones negativas durante la práctica motriz.</li> </ul>		
<b>Objetivos de la programación</b>	1, 2, 4, 9	<b>Objetivos de la etapa</b>	A, B, C, H, K, M
<b>Contenidos</b>			
B	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificación y regulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado.</li> <li>- Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención y control corporal para la prevención de lesiones.</li> </ul>		
F	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prevención y sensibilización sobre la generación de residuos y su correcta gestión. Diferencias entre tipos de residuos y conocimiento de su gestión. Normas básicas de reciclaje y cuidado del medio.</li> <li>- Espacios naturales en el contexto urbano: uso, disfrute seguro y mantenimiento. Conceptos básicos del uso responsable de los elementos lúdicos urbanos (cuidado de los materiales).</li> </ul>		
<b>C. Transversales</b>	1 y 2		
<b>Interdisciplinariedad</b>	Lengua Castellana y Literatura y Educación artística		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Porcentaje en la calificación</b>
1.3	CPSAA5	Rúbrica	33%
3.1	CPSAA1	Diana de evaluación	33%
4.1	CCEC3	Lista de control	33%

<b>UPD 7: CÓDIGO AGUA</b>			
<b>Trimestre</b>	2	<b>Nº de sesiones</b>	6
<b>Contextualización</b>			
Durante los juegos de equipo, existe la dificultad generalizada para comunicarse de forma clara y organizarse en el espacio, provocando que los alumnos se agrupen en torno al móvil y se culpen mutuamente ante el fallo.			
<b>SA1</b>	Participar de manera organizada y respetuosa en diferentes juegos o dinámicas cooperativas.		
<b>SA2</b>	Participar en una jornada conjunta con el aula hermana de Educación Infantil por el Día de la Paz. Los alumnos de primaria guiarán a los pequeños para resolver retos cooperativos y descifrar códigos, promoviendo la convivencia, ayuda mutua y no violencia.		
<b>Competencias específicas</b>		<b>Competencias clave</b>	
2, 3, 4		CCL, STEM, CC	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpretar la distribución espacial mediante el uso de coordenadas simples para el envío de móviles.</li> <li>- Utilizar tácticas de equipo a través de una comunicación asertiva cooperando por un objetivo común.</li> </ul>		
<b>Objetivos de la programación</b>	2, 4, 5, 10	<b>Objetivos de la etapa</b>	A, B, C, K
<b>Contenidos</b>			
A	- Salud física: Educación e higiene postural en acciones motrices habituales.		
B	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elección de la práctica física: usos y finalidades catárticos lúdico-recreativos y cooperativos. Respeto a las elecciones de los demás.</li> <li>- Pautas de higiene personal relacionadas con la actividad física.</li> </ul>		
D	- Gestión emocional: reconocimiento de emociones, pensamientos y sentimientos y establecimiento de estrategias para una adecuada regulación de las emociones a partir de experiencias motrices.		
<b>C. Transversales</b>	2, 4 y 6		
<b>Interdisciplinariedad</b>	Matemáticas		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Porcentaje en la calificación</b>
2.2	STEM1	Rúbrica	50%
3.2	CCL5	Diana de evaluación	30%
4.1	CC3	Escala de estimación	20%

<b>UPD 8: ENREDOS DE COLORES</b>			
<b>Trimestre</b>	2	<b>Nº de sesiones</b>	7
<b>Contextualización</b>			
Durante el desarrollo de juegos motores y actividades cotidianas, se detecta que varios alumnos presentan problemas con la lateralización.			
<b>SA1</b>	Participar en un Twister cooperativo a gran escala, respondiendo rápidamente a estímulos auditivos y visuales.		
<b>Competencias específicas</b>		<b>Competencias clave</b>	
1, 2, 3		CPSAA, CCL	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Consolidar el esquema corporal y lateralidad, dando respuesta motriz a consignas espaciales.</li> <li>- Mantener el equilibrio y control postural en situaciones de apoyo inusuales.</li> </ul>		
<b>Objetivos de la programación</b>	1, 4, 10	<b>Objetivos de la etapa</b>	B, K, M
<b>Contenidos</b>			
B	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención y control corporal para la prevención de lesiones. Medidas de seguridad, previas y durante la práctica motriz, normas básicas de actuación ante posibles lesiones. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.</li> </ul>		
C	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidades perceptivo-motrices en contextos de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria, automatización de movimientos.</li> <li>- Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas</li> <li>- Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades.</li> </ul>		
D	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y estrategias de negociación mediada y de acuerdo, desarrollo de conductas asertivas y de confianza.</li> </ul>		
<b>C. Transversales</b>	2, 5 y 6		
<b>Interdisciplinariedad</b>	Matemáticas		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Porcentaje en la calificación</b>
1.1	CPSAA2	Escala de estimación	20%
2.1	CPSAA4	Rúbrica	50%
3.2	CCL5	Lista de control	30%

<b>UPD 9: PEONES EN MARCHA</b>			
<b>Trimestre</b>	2	<b>Nº de sesiones</b>	6
<b>Contextualización</b>			
En las actividades de oposición y equipo, a menudo surgen conflictos y discusiones derivados de la competitividad y falta de aceptación de roles y decisiones de los compañeros.			
<b>SA1</b>	Participar en situaciones motrices respetando las normas y los roles, así como al resto de compañero.		
<b>SA2</b>	Participar en un torneo de juegos de oposición y conquista de espacios, donde el alumnado no solo deberá jugar, sino asumir roles de arbitraje y mediación, resolviendo conflictos.		
<b>SA3</b>	Elaborar el “Decálogo del Buen Peón” con normas de deportividad pactadas por toda la clase.		
<b>Competencias específicas</b>		<b>Competencias clave</b>	
2, 3, 4		CPSAA, CC	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adaptar los movimientos y posición propios, en función de las acciones del adversario.</li> <li>- Mostrar deportividad y respeto hacia los compañeros.</li> </ul>		
<b>Objetivos de la programación</b>	2, 4, 10	<b>Objetivos de la etapa</b>	A, B, C, H, M
<b>Contenidos</b>			
C	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones: Ubicación en el espacio en situaciones grupales.</li> <li>- Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas.</li> </ul>		
D	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y estrategias de negociación mediada y de acuerdo para la resolución de conflictos en contextos motrices, desarrollo de conductas asertivas y de confianza en uno mismo.</li> <li>- Conductas contrarias a la convivencia, en situaciones motrices: efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación.</li> </ul>		
<b>C. Transversales</b>	5 y 6		
<b>Interdisciplinariedad</b>	Matemáticas		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Porcentaje en la calificación</b>
2.2	CPSAA5	Rúbrica	40%
3.3	CC2	Escala graduada	40%
4.4	CC3	Lista de control	20%

<b>UPD 10: PISTAS EN MOVIMIENTO</b>			
<b>Trimestre</b>	2	<b>Nº de sesiones</b>	6
<b>Contextualización</b>			
El alumnado domina el movimiento en los lugares que conocen como el patio, pero necesitan desarrollar estrategias de interpretación de planos y desenvolverse en todo tipo de espacios, integrando la cooperación.			
<b>SA1</b>	Participar en un "Cluedo motriz" cooperativo, utilizando mapas para orientarse en el centro y superar retos físicos para obtener pistas y resolver el misterio.		
<b>SA2</b>	Participar en el "Geocaching en Madrid Río" en grupos, utilizando mapas físicos para localizar puntos de guardado y superar retos motrices interactuando con el mobiliario urbano, teniendo que descifrar una coordenada final.		
<b>Competencias específicas</b>		<b>Competencias clave</b>	
2, 3, 5		CPSAA, CC	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantener la orientación espacial gracias a indicios visuales para la resolución de recorridos y localización de pistas.</li> <li>- Interactuar con el entorno de forma responsable, contribuyendo activamente a su cuidado.</li> </ul>		
<b>Objetivos de la programación</b>	4, 7, 10	<b>Objetivos de la etapa</b>	A, B, C, H, M
<b>Contenidos</b>			
C	- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria, automatización de movimientos.		
D	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y de acuerdo para la resolución de conflictos en contextos motrices, desarrollo de conductas asertivas y de confianza en uno mismo.</li> <li>- Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros y profesores.</li> </ul>		
F	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estado del material para actividades en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación ante desperfectos. Mantenimiento, limpieza y reparación de los materiales´.</li> <li>- Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, durante la práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano.</li> </ul>		
<b>C. Transversales</b>	1 y 7		
<b>Interdisciplinariedad</b>	Ciencias Sociales		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptor operativo</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Porcentaje en la calificación</b>
2.1	CPSAA4	Rúbrica	33%
3.2	CPSAA3	Diana de evaluación	33%
5.1	CC4	Lista de control	33%

<b>UPD 11: LABERINTO DE REFLEJOS</b>			
<b>Trimestre</b>	3	<b>Nº de sesiones</b>	6
<b>Contextualización</b>			
Durante los juegos motores, el alumnado tiende a focalizar su atención únicamente en el objetivo a alcanzar, descuidando el espacio que les rodea y lo que ocurre. Es necesario enriquecer su repertorio trabajando fintas, esquivas y cambios de dirección, mejorando su agilidad en entornos compartidos.			
<b>SA</b>	Participar en un "Pac-Man" motriz, navegando por un laberinto marcado para desarrollar fintas, reflejos y esquivas sin chocar, mientras son perseguidores/perseguidos.		
<b>Competencias específicas</b>		<b>Competencias clave</b>	
2, 3, 4		CPSAA, CC	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adaptar la velocidad de reacción para evadir o alcanzar a los compañeros.</li> <li>- Respetar los límites espaciales marcados, asumiendo los roles sin generar conflictos.</li> </ul>		
<b>Objetivos de la programación</b>	1, 2, 3, 10	<b>Objetivos de la etapa</b>	B, C, H, K, M
<b>Contenidos</b>			
C	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones: Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil.</li> <li>- Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas.</li> <li>- Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos.</li> </ul>		
D	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestión emocional: reconocimiento de emociones, pensamientos y sentimientos y establecimiento de estrategias para una adecuada regulación de las emociones a partir de experiencias motrices.</li> <li>- Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores.</li> </ul>		
E	- La cultura del esfuerzo para conseguir un objetivo.		
<b>C. Transversales</b>	3 y 5		
<b>Interdisciplinariedad</b>	No aplica		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Porcentaje en la calificación</b>
2.1	CPSAA4	Rúbrica	30%
3.1	CC2	Lista de control	20%
4.3	CCEC3	Escala de estimación	50%

<b>UPD 12: EL CUERPO TOMA EL MANDO</b>			
<b>Trimestre</b>	3	<b>Nº de sesiones</b>	6
<b>Contextualización</b>			
Cuando se realizan actividades expresivas o rítmicas un grupo de alumnos rápidamente se avergüenza o se siente ridículo rápidamente, con comentarios frecuentes estereotipados.			
<b>SA1</b>	Preparar y ejecutar cooperativamente una coreografía.		
<b>SA2</b>	Realizar la “Gymkana literaria” por el día del libro como cierre al trabajo de expresión corporal. Con una búsqueda del libro en el patio, el alumnado deberá interpretar con mímica diferentes fragmentos literarios para adivinar las pistas y avanzar en el recorrido.		
<b>Competencias específicas</b>		<b>Competencias clave</b>	
1, 4		STEM, CCCEC	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinar movimientos corporales adaptándolos a diferentes ritmos.</li> <li>- Participar de forma activa en dinámicas de expresión corporal y baile.</li> </ul>		
<b>Objetivos de la programación</b>	4, 6, 8	<b>Objetivos de la etapa</b>	A, B, C, K, M
<b>Contenidos</b>			
A	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salud mental: respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de las propias fortalezas y debilidades ante mensajes nocivos.</li> <li>- Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar, en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas.</li> </ul>		
D	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y estrategias de negociación mediada y de acuerdo para la resolución de conflictos en contextos motrices, desarrollo de conductas asertivas y de confianza en uno mismo.</li> </ul>		
E	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo. Representar movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales. Coreografías sencillas.</li> </ul>		
<b>C. Transversales</b>	3 y 6		
<b>Interdisciplinariedad</b>	Educación artística – Música		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Porcentaje en la calificación</b>
1.1	STEM5	Escala graduada	20%
4.2	CCEC4	Diana de evaluación	30%
4.5	CCEC1	Rúbrica	40%

<b>UPD13: BLOQUES DE ENCAJE</b>			
<b>Trimestre</b>	3	<b>Nº de sesiones</b>	6
<b>Contextualización</b>			
Se observa la existencia de un gran desconocimiento sobre control postural, adoptando posiciones lesivas al intentar soportar el peso propio o ajeno.			
<b>SA1</b>	Experimentar equilibrios y contrapesos por parejas y tríos, asimilando las normas de seguridad, agarres correctos y zonas de apoyo permitidas.		
<b>SA2</b>	Diseñar y presentar cooperativamente un montaje de figuras estables, asumiendo responsabilidades rotativas para lograr encajar las “piezas” con éxito		
<b>Competencias específicas</b>		<b>Competencias clave</b>	
1, 2, 3		CPSAA, CC	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir figuras corporales estables, de forma segura y aplicando principios de control postural.</li> <li>- Desarrollar la confianza, empatía y respeto hacia compañeros mediante contacto físico cooperativo.</li> </ul>		
<b>Objetivos de la programación</b>	3, 4 y 6	<b>Objetivos de la etapa</b>	B, K, M
<b>Contenidos</b>			
A	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo.</li> <li>- Salud mental: respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de las propias fortalezas y debilidades.</li> <li>- Salud social: la actividad física como hábito y alternativa de salud frente a formas de ocio nocivas. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar, en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas.</li> </ul>		
B	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificación y regulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado.</li> <li>- Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención y control corporal para la prevención de lesiones. Medidas de seguridad, previas y durante la práctica motriz, normas básicas de actuación ante posibles lesiones.</li> </ul>		
C	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ubicación en el espacio en situaciones grupales. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción. Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural.</li> <li>- Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas.</li> </ul>		
<b>C. Transversales</b>	2, 5 y 6		
<b>Interdisciplinariedad</b>	Educación artística (plástica) y Matemáticas		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptor operativo</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Porcentaje en la calificación</b>
1.1	CPSAA2	Lista de control	20%
2.1	CPSAA5	Rúbrica	50%
3.2	CC3	Diana de evaluación	30%

<b>UPD 14: SALTOS, PLATAFORMAS Y TUBERÍAS</b>			
<b>Trimestre</b>	3	<b>Nº de sesiones</b>	5
<b>Contextualización</b>			
Durante las sesiones se detecta que el alumnado muestra inseguridad y falta de coordinación dinámica general al enfrentarse a retos motrices que implican cambios de alturas especialmente.			
<b>SA1</b>	Superar de forma autónoma circuitos de obstáculos con diversas alturas.		
<b>SA2</b>	Diseñar y construir de forma cooperativa circuitos de saltos y plataformas, asumiendo la responsabilidad de colocar el material y asegurar un entorno de juego seguro.		
<b>Competencias específicas</b>		<b>Competencias clave</b>	
1, 2, 3		CPSAA, CE	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Superar circuitos de obstáculos encadenando habilidades motrices combinadas.</li> <li>- Participar activamente en el diseño y montaje de circuitos de obstáculos, aplicando criterios de prevención y seguridad en el uso de materiales.</li> </ul>		
<b>Objetivos de la programación</b>	1, 3, 7, 10	<b>Objetivos de la etapa</b>	B, H, K, M
<b>Contenidos</b>			
B	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar.</li> <li>- Medidas de seguridad, previas y durante la práctica motriz, normas básicas de actuación.</li> <li>- Planificación y regulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado.</li> </ul>		
C	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas</li> <li>- Coordinación dinámica general y segmentaria, automatización de movimientos.</li> <li>- Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos.</li> </ul>		
D	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores.</li> </ul>		
<b>C. Transversales</b>	5 y 7		
<b>Interdisciplinariedad</b>	No aplica		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Porcentaje en la calificación</b>
1.4	CE3	Lista de control	30%
2.1	CPSAA4	Rúbrica	40%
3.1	CPSAA5	Escala de estimación	30%

<b>UPD 15: SUPERVIVENCIA COOPERATIVA</b>			
<b>Trimestre</b>	3	<b>Nº de sesiones</b>	6
<b>Contextualización</b>			
En las dinámicas de juego habituales, se observa una tendencia hacia el individualismo y competitividad, generando conflictos y dificultando el trabajo en equipo.			
<b>SA1</b>	Participar en un "Fortnite cooperativo", superando retos físicos en "escuadrones" para sobrevivir.		
<b>SA2</b>	Superar retos físicos cooperativos participando en "Misiones de Battle Royale" dirigidos por familiares que actúan como "Game Masters"		
<b>Competencias específicas</b>		<b>Competencias clave</b>	
1, 3, 4		CPSAA, CCL, CCEC	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Resolver retos motrices de forma cooperativa, priorizando la cohesión de grupo y esfuerzo.</li> <li>- Elaborar tácticas conjuntas, asegurando la participación de todos los miembros del escuadrón.</li> </ul>		
<b>Objetivos de la programación</b>	2, 3, 4, 8	<b>Objetivos de la etapa</b>	A, B, C, K, M
<b>Contenidos</b>			
A	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo.</li> <li>- Salud social: la actividad física como hábito y alternativa de salud frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida</li> </ul>		
C	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones grupales. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución</li> <li>- Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos</li> </ul>		
D	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conductas contrarias a la convivencia, en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras).</li> </ul>		
<b>C. Transversales</b>	2 y 6		
<b>Interdisciplinariedad</b>	No aplica		
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios operativos</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>	<b>Porcentaje en la calificación</b>
1.1	CPSAA2	Lista de control	20%
3.1	CCL1	Diana de evaluación	30%
4.3	CCEC3	Rúbrica	50%

## 7. METODOLOGÍA

En consonancia con el artículo 6 del RD 157/2022, la acción educativa se articulará en torno al diseño de UPDs significativas que conecten los saberes con la realidad de los alumnos, persiguiendo siempre el desarrollo del perfil de salida. Estas situaciones plantearán SAs contextualizadas y accesibles para el alumnado. Para ello, se priorizarán metodologías activas que desplacen el foco de la mera transmisión hacia el aprendizaje autónomo, asumiendo que la verdadera competencia solo se consolida cuando el estudiante necesita movilizar e integrar conocimientos, habilidades y actitudes para dar respuesta a problemas reales y complejos (Zabala y Arnau, 2014).

### 7.1. Principios metodológicos

La línea metodológica de esta programación destaca por tener un carácter activo, participativo y puramente competencial, ajustándose a las exigencias de la normativa vigente. La intención es clara: impulsar la autonomía física, cognitiva y emocional de los alumnos empleando el juego como la vía principal. Este planteamiento es respaldado académicamente por la propuesta de Fernández – Río et al. (2016), pasando por alto los enfoques tradicionales aislados. Para estructurar el día a día de las UPDs, la programación se apoya en cuatro pilares fundamentales:

- **Aprendizaje significativo:** Todo el proceso nace del momento evolutivo y de la base motriz que ya traen los alumnos. Al enlazar la narrativa de "Level Up: Evolución en movimiento" con su evidente interés por el ecosistema digital,

logramos que los retos físicos cobren sentido real para ellos y resulten aplicables a su vida y perdurando a largo plazo.

- **Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ):** Es el motor indiscutible de la propuesta. En esta programación, el juego no funciona como un simple premio, sino como el escenario donde ocurre el aprendizaje. Al importar reglas, roles y dinámicas de los videojuegos al patio, generamos motivación intrínseca que arrastra al alumno a participar sin apenas ser consciente del esfuerzo físico.
- **Aprendizaje y Servicio:** Se busca que las sesiones de Educación Física trasciendan y aporten valor real al colegio. Por este motivo, se vincula la actividad motriz a las necesidades del entorno, impulsando propuestas donde el alumnado crea materiales para dinamizar los recreos o asume la responsabilidad de mejorar y cuidar las instalaciones deportivas.
- **Aprendizaje cooperativo:** Las tareas están estratégicamente configuradas para diluir la competitividad y poner el foco en el éxito compartido. Las actividades exigen interdependencia: para superar el reto es obligatorio dialogar, organizarse y sumar fuerzas, lo que nos permite educar en valores y mejorar la convivencia de forma totalmente integrada en el juego.

## 7.2. Papel del docente y del alumnado

Para mantener viva la esencia del ABJ y la historia de "Level Up: Evolución en movimiento", las clases rompen con la instrucción clásica para ofrecer un entorno de pura experimentación. El docente obtiene un rol de mediador, asumiendo el diseño de las SAs. Esta función se va adaptando de forma secuencial a los contenidos del curso, comienza como el responsable de la cultura motriz tradicional

Level Up: Evolución en movimiento. Universidad Pontificia Comillas. Iván Polo Chico durante el primer trimestre, en el segundo actúa como gestor, tanto de dinámicas del juego como resolución de enigmas, y una etapa final, donde asume la función de guía actuando como "Game Master".

En la misma línea, los estudiantes asumen el papel principal de su propia acción motriz. No se limitan a obedecer, sino que entran a la pista como "jugadores activos". En el día a día, esto significa que ellos preparan la zona de juego, instalan los circuitos y recogen el material. Además, son dueños de su propio aprendizaje, tomando decisiones en pleno juego y se autoevalúan para desarrollar la capacidad de reflexión crítica.

Todo este nivel de independencia obliga a que la organización de la clase sea muy dinámica. Por eso, se olvidan los grupos cerrados y se opta por agrupamientos flexibles, que cambian según las necesidades de cada UPD y las características de la enseñanza concreta. Así, dependiendo del desafío, los alumnos pueden actuar en solitario, por parejas o formando bloques muy unidos bajo nombres temáticos, como los "escuadrones".

Para la selección y aplicación de las estrategias de intervención didáctica, esta programación toma como referencia la clasificación de los estilos de enseñanza propuesta por Delgado Noguera (1991). En la siguiente tabla se detallan cada uno de ellos, su finalidad pedagógica y la vinculación temporal con las diferentes UPDs:

<b>Estilo de enseñanza</b>	<b>Finalidad que se persigue</b>	<b>UPD en las que cobra mayor importancia</b>
<b>TRADICIONALES</b>		
Asignación de tareas	Asegurar el control, la seguridad y la asimilación técnica. El docente propone retos motrices y el alumnado los practica a ritmos propios asumiendo responsabilidad con el material.	UPD 1, UPD2, UPD4, UPD 14
<b>INDIVIDUALIZADORES</b>		
Trabajo por grupos	Adaptar el juego al nivel de cada participante. Mediante estaciones con diferentes niveles de exigencia, cada alumno elige y asume los retos físicos acordes a sus capacidades.	UPD 3, UPD 11, UPD13
<b>COGNOSCITIVOS</b>		
Descubrimiento guiado	Fomentar la indagación mediante pistas. El docente guía sutilmente para que los estudiantes interpreten mapas o deduzcan mecánicas con autonomía progresiva.	UPD 2, UPD 8, UPD 10
Resolución de problemas	Plantear enigmas abiertos, obligando al alumnado a investigar, probar alternativas y tomar decisiones estratégicas conjuntas en el momento de la acción.	UPD 6, UPD 8, UPD 9
<b>GENERALES</b>		
Estilos socializadores	Priorizar el éxito grupal frente al individual. Fomenta la interdependencia, el respeto, la empatía y la gestión a la frustración en retos.	UPD 5, UPD7, UPD 15
Estilos creativos	Fomentar la desinhibición y fluidez expresiva. Concede libertad total para acabar con bloqueos, explorar el esquema corporal y diseñar composiciones motrices.	UPD 12
<b>PARTICIPATIVOS</b>		
Grupos reducidos	Maximizar la implicación y coordinación táctica. Facilita la comunicación constante y toma de decisiones dentro de pequeños grupos en objetivos comunes.	UPD 6, UPD 15
Enseñanza recíproca	Convertir al alumno en analizador. Los compañeros se evalúan entre sí, se corrigen gestos o vigilan el cumplimiento de normas.	UPD 5, UPD 9, UPD 13

Tabla 9: Estilos de enseñanza de la programación didáctica

### **7.3. Organización de espacios y tiempos**

La gestión espaciotemporal de la asignatura se concibe bajo los principios de dinamismo, flexibilidad y seguridad. Por las características propias de la asignatura, las sesiones tendrán lugar prioritariamente en espacios abiertos, haciendo uso de las pistas y patios del centro. Los dos gimnasios se reservarán como instalaciones alternativas para los días con condiciones meteorológicas adversas o actividades concretas que lo requieran. De forma complementaria, Google Classroom actuará como plataforma virtual para las comunicaciones importantes, integrando puntualmente herramientas interactivas como Kahoot, garantizando en todo momento el estricto cumplimiento del Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) y la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (LOPDGDD), para asegurar la privacidad del alumnado.

En el plano temporal, la materia dispone de tres sesiones semanales de 45 minutos. Con el fin de optimizar el tiempo de práctica motriz dadas las exigencias logísticas, cada clase sigue una estructura estratégica. Los primeros diez minutos abarcan el traslado desde el aula, la fase de calentamiento y la explicación inicial. Seguidamente, la parte principal cuenta con 25/30 minutos enfocados por completo a la resolución de los retos físicos. Para concluir, se dedican los diez minutos finales a una breve reflexión grupal, la vuelta a la calma y el desplazamiento de regreso. No obstante, la distribución es flexible, permitiendo modificaciones temporales para atender a la diversidad y asegurar que cada estudiante reciba las adaptaciones pertinentes según su propio ritmo de aprendizaje.

#### 7.4. Actividades complementarias y extraescolares

En el marco de esta programación, las actividades se conciben como el vehículo principal para alcanzar los saberes básicos y desarrollar las competencias del alumnado. Para organizar la intervención educativa, se establecen dos niveles de actuación, complementarios a la dinámica general del curso: actividades complementarias y actividades extraescolares.

<b>Actividades complementarias</b>		
<u>Trimestre</u>	<u>UPD</u>	<u>Actividad</u>
Primero	UPD 5	Materclass de Judo: Aprovechando el contenido de equilibrio/desequilibrio, un monitor de judo acude al centro a impartir una sesión práctica centrada en técnicas de amortiguación para prevenir lesiones.
Segundo	UPD 7	Juegos cooperativos por la paz: Aprovechando el día de la paz, los alumnos junto a su aula hermanada de infantil tendrán que resolver retos cooperativos descifrando códigos, fomentando la convivencia y la no violencia.
Segundo	UPD 10	Geocaching en Madrid Río: Como sesión final, los grupos utilizarán mapas físicos del parque para localizar puntos de guardado. Al encontrar cada punto, un docente les dirá qué reto deberán superar, interactuando con el mobiliario urbano (bancos, tirolinas, zonas de arena...) para conseguir descifrar una coordenada final.
Tercero	UPD 12	Gymkhana literaria: Coincidiendo con el día del libro y el trabajo de expresión corporal, se organiza una búsqueda del tesoro en el patio, donde las pistas son fragmentos de libros que los alumnos deben representar mediante mímica para que el resto del equipo lo adivine.
Tercero	UPD 15	Misiones familiares de Battle Royale: La familia de uno de los alumnos acude al centro y realizan una actividad inventada, aconsejados por el docente. Tendrán que actuar como personajes del videojuego "Fornite", encargando misiones secundarias de suministros, para que puedan obtener los materiales para jugar, tras superar diferentes retos motrices

Tabla 10: *Relación de UPD con sus respectivas actividades complementarias programadas.*

Level Up: Evolución en movimiento. Universidad Pontificia Comillas. Iván Polo Chico

Las actividades extraescolares del centro están organizadas y gestionadas directamente por un coordinador contratado por el propio centro para ello. A través de las prácticas deportivas, predeportivas y recreativas ofertadas, este profesional es el encargado de fomentar la práctica de la actividad física y la adquisición de hábitos de vida saludables más allá del horario lectivo. Respondiendo a las demandas y necesidades detectadas por el AMPA, desde el centro se ofrecen, dos días por semana, las siguientes propuestas: fútbol, patinaje, voleibol y balonmano, y predeporte para ciclo de infantil. De este modo, se garantiza una oferta variada que ofrece alternativas de ocio activo accesibles para todo el alumnado.

#### **7.5. Recursos materiales, humanos y TIC**

Para que la programación se desarrolle con éxito, la selección de materiales está pensada desde un enfoque práctico, equilibrado y respetuoso con el medioambiente. Disponemos del equipamiento básico de Educación Física, al que incorporamos elementos propios de nuestra cultura lúdica, como el chito, peonzas, juegos de petanca, balones medicinales y sogas. Siguiendo con este compromiso de sostenibilidad integraremos materiales alternativos y reciclados que los propios alumnos elaborarán de manera conjunta con la asignatura de Educación Artística.

En cuanto a los recursos humanos, el funcionamiento se apoya en tres pilares fundamentales: alumnos, profesorado y familias. El objetivo principal es dotar al alumnado de autonomía. Para lograrlo, cada día un estudiante distinto se hará cargo de dirigir el calentamiento y, entre todos, gestionarán el material respetando las normas del colegio. Además, irán asumiendo diferentes roles dentro de los

Level Up: Evolución en movimiento. Universidad Pontificia Comillas. Iván Polo Chico

agrupamientos realizados dependiendo de la actividad. A nivel docente, la asignatura está planteada para conectar de forma directa con otras áreas y, sobre todo, para contar con la ayuda de la especialista de PT, lo que nos permitirá observar de cerca y adaptar las dinámicas a los alumnos con necesidades. Por otro lado, la participación de las familias no se limitará a reuniones o a traer materiales: una vez al año, tendrán las puertas abiertas para venir al colegio y liderar una propuesta lúdica con el grupo, momento en el que el maestro pasará a un discreto segundo plano como ayudante.

Finalmente, a pesar de que el RD 157/2022 no vincula de forma explícita la Competencia Digital con las competencias específicas del área, resulta indispensable integrar las TIC en el aula. El manejo de herramientas tecnológicas es vital hoy en día para desarrollar destrezas básicas, además de fomentar la responsabilidad y la motivación del alumnado por participar (Colás et al., 2018). En este sentido, tal como indican Prat et al. (2019), el uso coherente de estos recursos no solo enriquece su bagaje motor, sino que hace mucho más sencillo el registro de la evaluación y logra conectar lo que pasa en la pista con la realidad cotidiana en la que viven los estudiantes.

<b>Recursos</b>	<b>Función en la programación</b>	<b>UPD vinculadas</b>
Google Classroom	Entorno virtual de aprendizaje principal. Se utilizará para envío de avisos, distribución de documentos y enlaces complementarios.	Todas
Raíces	Plataforma institucional de la Comunidad de Madrid, para la gestión académica y subida de calificaciones	Todas
iDoceo	Cuaderno docente digital para el control del progreso y registro formativo diario.	Todas

Arasaac	Banco de recursos gráficos y pictogramas. Utilizado para adaptar visualmente explicaciones, reglas y retos, garantizando la accesibilidad del alumnado con TEA.	Todas
Kahoot	Herramienta interactiva utilizada de manera puntual para repasar saberes, normas de seguridad o asimilación de contenidos transversales	UPD 2, UPD 4, UPD9 UPD 12
Youtube	Plataforma de visionado para analizar vídeos interesantes como tutoriales o referentes.	UPD 2, UPD 12 UPD 13
Paquete Office 365	Uso de herramientas ofimáticas (procesadores de texto y software de presentaciones) para estructurar investigaciones y/o proyectos grupales.	UPD 8, UPD 12
Google Chrome	Buscador principal para la investigación guiada sobre juegos tradicionales, normas de juegos de mesa o pistas de orientación.	UPD 1, UPD 6, UPD 10
Canva	Software de diseño empleado para la elaboración visual de materiales complementarios.	UPD 10, UPD 15

Tabla 11: *Recursos TIC a utilizar y UPD a las que van destinados.*

## 8. EVALUACIÓN

Para que el proceso educativo funcione realmente, la evaluación es una pieza indispensable. Siguiendo el marco normativo del Real Decreto 157/2022, esta propuesta se aleja de la simple idea de calificar con un número al final del trimestre. Se plantea una evaluación que acompaña al alumno de forma global, continua y con un fin puramente formativo. Cuando se llevan a cabo los retos motrices, no se busca separar a los que lo consiguen de los que no; se usan herramientas de evaluación como guía. Esto sirve para que el propio alumnado sea consciente de cómo van mejorando sus habilidades y, a la vez, da las pistas exactas para ir adaptando la docencia a lo que el grupo demanda en cada momento.

### 8.1. Técnicas e instrumentos de evaluación

Tal y como destaca el artículo 19 del Decreto 61/2022, es imprescindible utilizar “instrumentos de evaluación variados y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la evaluación objetiva de todo el alumnado”. Teniendo esta premisa normativa en cuenta, durante el desarrollo de la materia se llevarán a cabo múltiples y variadas herramientas y estrategias de calificación, las cuales quedan detalladas en la tabla a continuación:

<b>TÉCNICA</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
Observación	Permite evaluar los procesos de aprendizaje, así como el esfuerzo, en todo tipo de situaciones, contextos y agrupaciones.
Realización de producciones	Desarrollo de un producto objetivo, en el que se corrobora la adquisición de competencias.
<b>INSTRUMENTO</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
Rúbricas	Define niveles de logro, para evaluar objetivamente, ofreciendo al alumnado total claridad sobre lo que se espera.
Dianas de evaluación	Recurso visual, que permite al alumnado reflexionar sobre su implicación y aprendizaje, fomentando su autonomía y gestión emocional.
Listas de control	Herramienta dicotómica rápida para verificar en tiempo presente durante la práctica, la consecución de ciertos criterios básicos por parte del alumnado.
Escalas graduadas	Permite valorar el grado de consecución de un aprendizaje o intensidad de actitud. Usada para obtener calificaciones precisas.
Escalas de estimación	Mide el grado de consecución de una habilidad/actitud concreta, permitiendo matizar, calificar la intensidad de esfuerzo y la calidad técnica.

Tabla 12: *Relación entre técnicas e instrumentos de evaluación.*

Las evidencias recogidas a través de las técnicas arriba mencionadas serán corroboradas con una medida establecida en diferentes niveles de logro, como queda evidenciado en la siguiente tabla:

Nivel de logro	Descripción
No logrado	El alumno no supera los retos motrices básicos planteados ni refleja conductas descritas en el criterio de evaluación. En ocasiones muestra actitudes de desconexión o respuestas contrarias a la dinámica de aprendizaje y cooperación esperada.
En inicio de logro	Muestra una progresión inicial en la resolución de las misiones y adquisición de la competencia, pero su ejecución motriz o actitud aún es inconstante. Requiere guía y apoyo frecuente del docente para alcanzar los aprendizajes mínimos del criterio.
Suficientemente logrado	Es capaz de resolver retos físicos y aplicar la competencia de manera funcional y habitual en distintas situaciones de juego. Aunque su desempeño es adecuado para su etapa evolutiva, todavía muestra ciertas imprecisiones técnicas o requiere ayuda en contextos más complejos.
Logro de forma avanzada	Demuestra un alto grado de dominio sobre los saberes, aplicándolos con seguridad y autonomía en casi todos los escenarios lúdicos propuestos. La respuesta motriz y competencial es muy sólida, presentando únicamente pequeñas dudas o desajustes en situaciones aisladas.
Totalmente logrado	Alcanza el máximo nivel competencial, resolviendo cualquier situación de aprendizaje con total eficacia, eficiencia y autonomía. Evidencia dominio consolidado de criterios evaluados, siendo capaz de transferir permanentemente estos aprendizajes a otros contextos dentro y fuera de la pista.

Tabla 13: *Niveles de logro de los criterios de evaluación y competencias*

## 8.2. Agentes de evaluación

La concepción actual de la evaluación sobrepasa el modelo tradicional, que se fundamenta exclusivamente en la calificación del docente, evolucionando hacia un proceso participativo y multidireccional, articulado en torno a tres agentes fundamentales. Por un lado, a través de la heteroevaluación, el docente ofrece un seguimiento continuo e individualizado, centrado en la valoración formativa, teniendo en cuenta el esfuerzo, toma de decisiones y progreso integral del alumnado y no únicamente la consecución del producto final. Por otro lado, en coherencia con la autonomía que demanda la metodología del ABJ, la autoevaluación tiene un rol importante, habilitando espacios de reflexión apoyados

Level Up: Evolución en movimiento. Universidad Pontificia Comillas. Iván Polo Chico en instrumentos ágiles y visuales, permitiendo que el estudiante pueda analizar su implicación y gestión emocional, sin dejar de lado el compromiso motor. Por último, la coevaluación requiere que los alumnos analicen la cooperación y valoren las estrategias de los otros equipos, resultando esencial para consolidar el clima de respeto y responsabilidad que se solicita durante todo el curso.

### **8.3. Momentos de evaluación**

Tomando como referencia el Decreto 61/2022, el sistema de evaluación de esta programación se aleja de los métodos tradicionales para ser verdaderamente global, formativo y continuo, permitiendo adaptar las clases según las necesidades surgidas. Todo comienza en septiembre con un par de sesiones iniciales que sirven para realizar una evaluación del nivel físico de la clase, las dinámicas de relación entre iguales y su predisposición hacia la práctica motriz. Una vez dentro de la materia, el progreso diario se valora durante la fase de evaluación continua. En este momento el foco se sitúa en el desempeño motor y actitudinal del alumnado, permitiendo al docente obtener información inmediata y realizar los ajustes necesarios para garantizar la consecución de los objetivos. Una pieza clave de esta rutina es la charla final de cada clase, donde el alumnado es el primero en dar su opinión antes de que el docente aporte su visión. Respecto a la calificación, el total de la nota se distribuye entre los productos de aprendizaje definidos en su correspondiente tabla curricular. Dichos productos integran instrumentos de seguimiento diario (como las listas de control), la ejecución de la tarea final y herramientas de autoevaluación y coevaluación. De este modo, se garantiza que la

Level Up: Evolución en movimiento. Universidad Pontificia Comillas. Iván Polo Chico  
evaluación sea objetiva y refleje fielmente tanto el resultado como el proceso de desarrollo competencial del alumnado.

#### **8.4. Evaluación de la práctica docente**

De acuerdo a la Orden 1212/2022 de la Comunidad de Madrid, analizar nuestra propia forma de dar clase tiene una meta clara: seguir mejorando el proceso educativo día tras día. Para que esta autoevaluación sirva de algo real, tendremos en cuenta distintos aspectos: a) hasta qué punto la temática de "Level Up" y el uso de los juegos consiguen enganchar al grupo; b) la mejora motriz y competencial que van demostrando los estudiantes; c) el éxito de las adaptaciones que diseñamos junto a la especialista de PT para no dejar a nadie atrás; d) nuestra capacidad para sacar partido a los recursos y gestionar el espacio frente a las limitaciones que tiene el centro; e) la implicación real de las familias durante las sesiones; y f) el nivel de trabajo conjunto que logramos con el resto del profesorado. Con la intención de medir si esta programación es efectiva y ver qué opinan tanto el alumnado como el propio maestro sobre los retos planteados, al final de cada Unidad de Programación Didáctica (UPD) se hará una valoración combinando datos objetivos e impresiones personales. Todo este proceso se verá reforzado con las asambleas de reflexión que llevaremos a cabo con la clase al término de cada trimestre.

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>% de logro</b>	<b>Observaciones</b>
<b>ASPECTOS METODOLÓGICOS</b>		
Implementación efectiva del ABJ como eje vertebrador de las UPDs		
Grado de personalización de los “retos” y “misiones” para ajustarse a los intereses y ritmo del grupo.		
Integración exitosa de la autoconstrucción de materiales en coordinación con Educación Artística.		
Fomento activo de la autonomía y espíritu crítico a través de dinámicas de juego cooperativo.		
<b>ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DE RECURSOS</b>		
Uso equitativo, funcional y sostenible de los recursos materiales convencionales y autoconstruidos.		
Integración coherente y motivadora de los recursos TIC en la práctica.		
Aprovechamiento eficiente del entorno próximo ante las limitaciones espaciales.		
Gestión eficaz del tiempo de sesión, equilibrando práctica motriz con fases de reflexión y feedback.		
<b>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b>		
Diseño de juegos y retos flexibles y adaptables según los principios del DUA.		
Nivel de coordinación efectiva con la especialista PT para individualizar la respuesta educativa.		
Fomento de un clima inclusivo, coeducativo y de respeto mutuo, libre de estereotipos.		
Grado en que los roles rotativos en los grupos permiten la participación exitosa de todo el alumnado.		
<b>EVALUACIÓN Y FEEDBACK</b>		
Implementación del sistema de evaluación formativo y compartido.		
Claridad y transparencia de los criterios de evaluación compartidos con los alumnos a través de rúbricas y dianas.		
Calidad y frecuencia del feedback continuo y la reflexión final con el alumnado.		
Grado en que la autoevaluación potencia la autorregulación y aprendizaje autónomo.		
Uso eficaz de la evaluación cualitativa y cuantitativa para ajustar la programación tras cada UPD.		

Tabla 14: *Escala de valoración de la evaluación de la práctica docente.*

Cada uno de estos elementos será autoevaluado por parte del docente tras la finalización de cada trimestre. Además, se utilizarán para la evaluación de cada UPD. A la conclusión de cada UPD, se realizará una reflexión en la que tanto alumnado como docente evalúan la UPD, considerando los siguientes criterios:

<b>Criterio</b>	<b>No logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Destacado</b>
<b>Explicación de las propuestas instruccionales.</b>	Poco claras e incompletas.	Requiere aclaraciones frecuentes.	Comprensibles para la mayoría.	Explicaciones transparentes y accesibles.
<b>Fomento del clima participativo.</b>	Clases pasivas y poco dinámicas.	Nivel de participación desigual.	Entorno participativo y ameno.	Clima estimulante y altamente participativo.
<b>Inclusión y adaptación.</b>	Omisión de necesidades específicas.	Ajustes de inclusión inconsistentes.	Estrategias de inclusión funcionales.	Inclusión real y efectiva para todos.
<b>Estrategias metodológicas e innovación.</b>	Metodologías tradicionales repetitivas.	Incorporación puntual de innovación.	Variedad de enfoques pedagógicos.	Uso recreativo de TIC y metodologías activas.
<b>Planificación y gestión de sesiones.</b>	Uso ineficaz del tiempo y recursos.	Transiciones lentas y desajustes.	Uso fluido y estructurado del tiempo.	Planificación ejemplar y optimización de recursos.
<b>Adquisición de competencias.</b>	Sensación de estancamiento del aprendizaje.	Percepción vaga del progreso personal.	Adquisición de saberes útiles.	Progreso evidente y útil para el futuro.
<b>Feedback y transparencia evaluativa.</b>	Falta de claridad sobre criterios y feedback.	Feedback puntual e inconsistente.	Evaluación continua y orientadora.	Feedback constructivo e inmediato.
<b>Observaciones</b>				
<b>Propuestas de mejora</b>				

Tabla 15: Rúbrica de evaluación de la práctica docente por parte del alumnado.

## **9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO**

Asegurar que el alumnado progrese por igual es el pilar central de la intervención educativa. En esta consonancia con el marco de equidad que establecen la LOMLOE y el RD 157/2022, la propuesta garantiza la inclusión, atención personalizada y prevención temprana de dificultades de aprendizaje, a través de medidas de flexibilización. Para materializar esta visión, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) actúa como núcleo metodológico. Así, en lugar de improvisar soluciones ante las barreras, se diseñan desde cero entornos y retos motrices flexibles, asegurando que el alumnado encuentre su propio camino para participar, disfrutar y superar las fases del juego según sus verdaderas capacidades.

### **9.1. Medidas adoptadas**

Conseguir una verdadera integración supone comprender la pluralidad del alumnado como el contexto natural de la asignatura, apoyándonos en el marco de equidad de la LOMLOE, el RD 157/2022 y el Decreto 61/2022 de Madrid. Para dar una respuesta de calidad incluyendo al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE), la propuesta se fundamenta en el DUA. Así los retos de "Level Up" se configuran desde cero con un enfoque totalmente abierto, brindando opciones diferentes de implicación, percepción y ejecución motora. De este modo, cualquier alumno tiene las vías necesarias para participar activamente huyendo de las clásicas adaptaciones improvisadas, que aíslan al estudiante.

La articulación de las medidas de atención a la diversidad presentes en esta programación toma como referencia los principios del DUA establecidos por el

CAST (Centre for Applied Special Technology) (2018), Alba Pastor (2016) y Ríos Hernández (2009).

<b>Situaciones de diversidad</b>	<b>Acciones desarrolladas para garantizar el DUA</b>
Diversidad de genero	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de vocabulario inclusivo y neutro durante toda la narrativa (términos como “escuadrones”, “alianzas”).</li> <li>- Creación de equipos mixtos y equilibrados para garantizar la igualdad de oportunidades.</li> <li>- Integración de avatares y referentes deportivos de ambos sexos para romper estereotipos y promover modelos equitativos.</li> </ul>
Diversidad cultural y familiar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomento del trabajo cooperativo como herramienta para que los alumnos compartan experiencias previas y enriquezcan estrategias conjuntas.</li> <li>- Inclusión de retos especiales donde las familias se convierten en los “Game Masters”, enseñando al resto juegos de sus culturas.</li> <li>- Creación de parejas rotativas para fomentar la ayuda entre iguales, permitiendo que los compañeros se expliquen de forma natural y cercana.</li> </ul>
Alumnado con TDAH	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presencia de retos de forma breve, dinámica y directa.</li> <li>- Asignación de roles activos que faciliten la autorregulación motriz, evitando tiempos de espera prolongados.</li> <li>- Utilización de temporizadores visuales o señales acústicas para estructurar los tiempos.</li> <li>- Aplicación de refuerzos positivos mediante feedback inmediato.</li> </ul>
Alumnado con TEA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estructuración predecible de la sesión para aportar seguridad.</li> <li>- Delimitación clara de los espacios mediante conos y líneas, apoyando las explicaciones con elementos gráficos o ejemplos.</li> <li>- Consolidación temporal de los grupos de trabajo en cada UPD, equilibrando la flexibilidad metodológica general con la necesidad de predictibilidad social del alumnado.</li> <li>- Anticipación de cualquier cambio de juego, material o aumento de estímulos sonoros.</li> <li>- Empleo de sistemas aumentativos de comunicación mediante pictogramas de ARASAAC para señalar espacios, clarificar reglas y anticipar la secuencia de tareas.</li> </ul>

Tabla 16: *Concreción del DUA en situaciones de diversidad.*

## 9.2. Actividades de refuerzo y ampliación

Algo fundamental en la respuesta a la diversidad es la capacidad de atender a todos los ritmos de aprendizaje, lo que implica reconocer a cada estudiante con un ritmo y manera de asimilar conocimientos propios, debiendo no solo ser respetado, sino también apoyado. De acuerdo a lo establecido en la vigente ley educativa LOMLOE, se muestran en la siguiente tabla actividades tanto de refuerzo como de ampliación, correspondientes a cada una de las UPD.

Competencia específica	Actividad de refuerzo	Actividad de ampliación
1	Creación de un registro visual y sencillo donde anotar los hábitos básicos diarios para recuperar “Puntos de Vida” del jugador.	Diseño de una tabla de calentamiento/estiramiento que sirve como ejemplo para los calentamientos iniciales.
2	Habilitación de estaciones de práctica libre en el patio, donde los retos son simplificados, para subir de nivel a su ritmo.	Dar la opción de inventar una variante más compleja del reto principal, añadiendo reglas o modificando distancias.
3	Asignación de funciones rotativas dentro de los grupos, asegurando la participación y fomentando la responsabilidad individual.	Creación de un programa de mediadores, donde los alumnos asumen el rol de “árbitros” resolviendo los conflictos surgidos en el juego.
4	Visualización de fichas o elementos audiovisuales sobre el origen de los deportes o juegos tradicionales, respondiendo preguntas breves.	Investigación y exposición a los compañeros de un juego tradicional de otra cultura, integrándolo como opción jugable durante el curso.
5	Realización de un reto básico de organización al final de la clase, recogiendo y clasificando los materiales, entendiendo la importancia que tiene cuidar los recursos del juego.	Plantear un proyecto de autoconstrucción donde diseñan y fabrican nuevos materiales para las clases de EF, utilizando solamente recursos reciclados.

Tabla 17: *Actividades de refuerzo y ampliación.*

Level Up: Evolución en movimiento. Universidad Pontificia Comillas. Iván Polo Chico

De acuerdo a la estrategia de evaluación formativa de la programación "Level Up", en el momento en que se identifique que algún estudiante se enfrenta a desafíos en la consecución de competencias o tiene potencial para ampliar el nivel competencial de las actividades propuestas inicialmente, se podrán implementar actividades tanto de refuerzo como de ampliación, dependiendo del caso concreto.

## **10. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES**

Entender la materia de Educación Física como una isla separada del resto del colegio es un error de base. La realidad es que el universo de "Level Up" rompe barreras para convertirse en el aliado perfecto de las líneas pedagógicas del centro. Aprovechando la fuerza de las misiones cooperativas y la formación de grupos, la labor docente va mucho más allá del simple desarrollo motriz. De manera transversal, cada dinámica que supera el alumnado está sumando valor a los documentos vertebradores de la escuela. Así, al jugar y colaborar, estamos afianzando de forma práctica y sin que se den cuenta aspectos tan vitales como el buen clima escolar, la integración de la tecnología o el acercamiento a la lectura.

### **10.1. Plan para el fomento de la lectura y mejora de la expresión oral**

La asignatura de Educación Física en el marco de esta programación trasciende la actividad puramente motriz para otorgar a la competencia lingüística un papel totalmente funcional. A lo largo de las UPD, los alumnos afrontan algunos retos donde la lectura actúa como pasaporte indispensable para progresar. A través de juegos de pistas y exploración, los equipos deben buscar, descifrar y asimilar instrucciones ocultas en tarjetas repartidas por el entorno. De este modo, la

Level Up: Evolución en movimiento. Universidad Pontificia Comillas. Iván Polo Chico  
comprensión de textos abandona la clásica mesa de trabajo para convertirse en un requisito vital si el equipo aspira a resolver el misterio y superar la prueba.

A su vez, la comunicación oral se consolida como el motor de cada sesión. Las asambleas finales proporcionan el escenario perfecto para que los estudiantes expresen sus reflexiones en voz alta, a la vez que la naturaleza del ABJ demanda que los grupos dialoguen, pacten tácticas y tomen decisiones en el momento. Del mismo modo, el desempeño de roles de mediación les da la capacidad para solucionar conflictos inherentes a la actividad mediante el uso de la palabra. Toda esta dinámica de interacción fomenta un clima de compañerismo excepcional: si algún estudiante se encuentra con vocabulario complejo que no comprende o necesita ayuda puntual con el idioma, son los propios integrantes del grupo quienes ejercen de traductores. Así, explican las pautas de forma clara para que todos participen activamente sin llegar a detener el transcurso de la partida.

## **10.2. Plan de Digitalización del Centro**

La adquisición de destrezas tecnológicas supera las paredes del aula de informática para integrarse de lleno en las sesiones, cumpliendo así con las directrices del Plan de Digitalización. Desde la perspectiva del docente, el control del progreso se centraliza mediante la aplicación iDoceo; con el fin de salvaguardar los derechos digitales de los menores y dar cumplimiento a las exigencias del RGPD y la LOPDGDD, el registro del alumnado se realizará de forma anonimizada mediante seudónimos, asegurando que no se almacenen datos personales en servidores de terceros. Por el lado del alumnado, la tecnología se convierte en un elemento

Level Up: Evolución en movimiento. Universidad Pontificia Comillas. Iván Polo Chico participativo clave dentro del modelo ABJ. Destaca el uso de tablets durante pruebas de rastreo para descifrar códigos QR y completar rúbricas de autoevaluación al término de sesiones, agilizando el registro de resultados y refuerza el compromiso medioambiental. Asimismo, el recurso esporádico a Kahoot facilita la asimilación de conceptos teóricos. En resumen, esta propuesta demuestra a los menores que manejar dispositivos digitales no tiene por qué asociarse a la inactividad, fomentando un uso responsable, analítico y siempre ligado a la práctica deportiva.

### **10.3. Plan de convivencia**

El área de Educación Física es, por naturaleza, el entorno donde el alumnado se relaciona de manera más intensa, lo que nos convierte en un engranaje esencial dentro del Plan de Convivencia escolar. Apoyándonos en el ABJ de "Level Up", la cohesión del aula se planifica desde el reparto inicial. Para asegurar la máxima integración, la labor docente implica diseñar grupos diversos y equilibrados, concediendo en situaciones muy concretas la posibilidad de asociarse libremente por parejas antes de completar los equipos definitivos.

Durante el desarrollo motriz, la buena conducta es un obligatorio. La colaboración entre rivales tiene recompensas positivas en la clase, mientras que las actitudes ofensivas se cortan al instante mediante penalizaciones dentro del propio juego o la aplicación de medidas fuera del mismo. Además, conscientes de que la emoción del juego puede elevar el nivel de adrenalina, introducimos tiempos muertos. Estas interrupciones son vitales para rebajar tensiones, ayudar al alumnado a gestionar la frustración y garantizar que la sesión avance siempre bajo el respeto.

## **11. CONCLUSIÓN**

En conclusión, esta programación didáctica se configura a partir de un marco metodológico moderno y riguroso, trazado para dar respuesta a los escenarios de aprendizaje del siglo XXI. Pensada para el tercer curso de Educación Primaria del colegio Santa Beatriz de Silva en Madrid, la planificación se basa en las normativas actuales (LOMLOE, RD 157/2022 y Decreto 61/2022), adquiriendo así un carácter principalmente competencial y multidisciplinar.

A lo largo de todo el despliegue del hilo conductor, *Level Up: Evolución en movimiento*, se plantea una respuesta integral a la diversidad. Con el propósito de trascender la simple adquisición de contenidos motrices, la intervención promueve el desarrollo socioafectivo, la educación en valores, los hábitos saludables y la igualdad real de oportunidades. Esta estructura transversal se materializa en el día a día a través del ABJ, dinámicas de cooperación continuada y la aplicación práctica del DUA con agrupamientos moldeables.

En una sociedad marcada por constantes retos socioculturales y tecnológicos, es imprescindible formar a los estudiantes desde una perspectiva holística, persiguiendo ir mucho más allá del mero desempeño académico para construir futuras personas críticas, responsables y preparadas para aportar valor a su entorno.

## **12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA**

### **12.1. Bibliografía**

Alba Pastor, C. (2016). *Diseño Universal para el Aprendizaje: Educación para todos y prácticas de enseñanza inclusivas*. Morata.

Colás, M. P., De Pablos, J. y Ballesta, J. (2018). Incidencia de las TIC en la enseñanza en el sistema educativo español: una revisión de la investigación. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 56(2), 1-23.

Delgado Noguera, M. A. (1991). *Los estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una reforma de la enseñanza*. ICE de la Universidad de Granada.

Fernández-Río, J., Calderón, A., Hortigüela, D., Pérez-Pueyo, A. y Aznar, M. (2016). Modelos pedagógicos en Educación Física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 413, 55-74.

Prat, Q., Camerino, O. y Coiduras, J. L. (2019). Introducción de las TIC en Educación Física. Un estudio de casos. *Retos*, 35, 244-248.

Ríos Hernández, M. (2009). *La inclusión en el área de Educación Física en España. Análisis, barreras y propuestas*. INDE.

Zabala, A. y Arnau, L. (2014). *Métodos para la enseñanza de las competencias*. Graó.

## 12.2. Webgrafía

*Colegio Santa Beatriz de Silva. (s.f.). Proyecto Educativo de Centro. Recuperado de <http://www.santabeatrizdesilva.com/>*

Centro Aragonés para la Comunicación Aumentativa y Alternativa (ARASAAC). (s.f.). *Portal Aragonés de la Comunicación Aumentativa y Alternativa*. Gobierno de Aragón. <https://beta.arasaac.org/>

CAST (Center for Applied Special Technology). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. <http://udlguidelines.cast.org>

## **13. ANEXOS**

### **13.1. Introducción UPD**

La UPD 15, titulada "SUPERVIVENCIA COOPERATIVA", se desarrolla en el tercer trimestre. El objetivo de esta unidad es que el alumnado resuelva retos motrices de forma cooperativa, priorizando la cohesión grupal y esfuerzo compartido. Aprovechando la tendencia de los alumnos a imitar videojuegos en su juego libre, las actividades transforman las mecánicas en situaciones motrices adaptables. Organizados en "escuadrones", los estudiantes elaboran tácticas asegurando la participación de todos los miembros del equipo, con límites frente a la competitividad desmedida y valorar la actividad física como una alternativa de salud social.

Esta UPD se enmarca como el cierre de la programación anual "Level Up: Evolución en movimiento", la cual plantea a lo largo del curso un viaje progresivo a través de la cultura del juego. El proyecto arranca desde el rescate de los juegos tradicionales, pasa por la adaptación física de los juegos de mesa y culmina trasladando las narrativas del entorno virtual y videojuegos al patio. A través de este enfoque, se garantiza que desarrollen su competencia motriz mientras se demuestra que la Educación Física es capaz de generar tanta motivación y disfrute como el ocio digital, reafirmando el movimiento corporal como esencial para el aprendizaje.

### **13.2. Contextualización**

En las dinámicas de juego habituales del grupo, se observa una fuerte tendencia hacia el individualismo y competitividad, lo que a menudo genera conflictos y dificulta el trabajo en equipo. Como respuesta a esta realidad y como cierre del

Level Up: Evolución en movimiento. Universidad Pontificia Comillas. Iván Polo Chico curso, esta unidad se justifica en la necesidad de revertir dicha situación. Para ello, se plantean dos situaciones de aprendizaje.

La primera, denominada “Fortnite cooperativo”, consiste en participar en la superación de retos físicos organizados en “escuadrones” con el objetivo de sobrevivir. La segunda, titulada “Misiones familiares”, se basa en superar retos físicos cooperativos participando en “Misiones de Battle Royale” dirigidas por familiares, quienes actúan como “Game Masters”.

A través de ambas, se reconvierte la esencia de los videojuegos Battle Royale en una vivencia integradora donde el alumnado debe superar retos priorizando la supervivencia conjunta de todo el “escuadrón”.

### **13.3. Elementos curriculares de la UPD**

Para esta unidad se establecen los siguientes objetivos didácticos:

- 1- Resolver retos motrices de forma cooperativa, priorizando la cohesión de grupo y el esfuerzo.
- 2- Elaborar tácticas conjuntas, asegurando la participación de todos los miembros del escuadrón.

Una de las misiones de la UPD es el desarrollo competencial, vinculado en la tabla a las competencias específicas que se van a desarrollar con los descriptores operativos de las competencias clave de acuerdo con el RD 157/2022:

Competencia específica		Descriptor operativo
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.	CPSAA2
3	Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de los participantes, para contribuir a la convivencia.	CCL1
4	Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones a la cultura, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	CCEC3

Tabla 18: *Relación de competencias específicas y descriptores operativos.*

Así mismo, en la UPD se contribuirá al logro de los siguientes objetivos de la etapa:

Letra	Objetivo
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.
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.
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.

Tabla 19: *Objetivos de la etapa trabajados.*

Para lograr las competencias y objetivos propuestos se formularán los siguientes objetivos de aprendizaje:

Objetivo didáctico	Objetivo de etapa	Competencia específica	Descriptor operativo	Criterio de evaluación
2 - Aplicar el pensamiento estratégico y la capacidad de anticipación para la toma de decisiones en juegos reglados.	B, C	3	CCL1	3.1
3. Gestionar la tolerancia a la frustración y regulación emocional, aceptando el resultado y los errores propios y ajenos como parte del proceso de aprendizaje.	B, K, M	1, 3	CPSAA2, CCL1	1.2 3.1
4. Dialogar y cooperar activamente con los compañeros, asumiendo diferentes roles, respetando las normas y resolviendo conflictos de forma autónoma.	A, C, M	1, 3, 4	CPSAA2, CCL1, CCEC3	1.2 3.1 4.3
8. Participar en la organización y gestión del material, garantizando de forma activa un entorno inclusivo, donde se valore positivamente el esfuerzo	A, B, K	1, 3	CPSAA2, CCL1	1.2 3.1

Tabla 20: *Objetivos didácticos y su relación con los elementos curriculares.*

Por otro lado, los contenidos o saberes básicos representan el conjunto de conocimientos que el alumnado adquirirá en el proceso de desarrollo de las competencias. Siguiendo el Decreto 61/2022, los contenidos seleccionados son:

Bloque de contenidos	Contenidos (Conocimientos, Destrezas y Actitudes)
A. Vida activa y saludable	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo.</li> <li>- Salud social: la actividad física como hábito y alternativa de salud frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida</li> </ul>
C. Resolución de problemas en situaciones motrices	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones grupales. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución</li> <li>- Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos</li> </ul>
D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conductas contrarias a la convivencia, en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras).</li> </ul>

Tabla 21: *Contenidos*.

En línea con estos contenidos se trabajarán los siguientes contenidos transversales establecidos en el Decreto 61/2022:

- Expresión oral y escrita
- Igualdad de género, educación para la paz y no discriminación

#### **13.4. Metodología y recursos**

Para el desarrollo de esta unidad, se aplicará una metodología de carácter activo y competencial (Zabala y Arnau, 2014), vertebrada en todo momento por el ABJ. A través de la narrativa del videojuego *Battle Royale*, "Fortnite Motriz", el alumnado no recibe instrucciones pasivas, sino que se adentra en un entorno de Aprendizaje Cooperativo donde la supervivencia del grupo depende de la interdependencia positiva y el diálogo.

Level Up: Evolución en movimiento. Universidad Pontificia Comillas. Iván Polo Chico

Atendiendo a la clasificación de los estilos de enseñanza de Delgado Noguera (1991), el docente abandonará la instrucción directa para adoptar el rol de guía, promoviendo la autonomía del alumnado mediante los siguientes estilos:

#### Estilos socializadores y participativos

El eje central será el trabajo mediante grupos reducidos, formando "escuadrones" de cuatro personas. Dentro de cada escuadrón, y basándonos en la enseñanza recíproca, los estudiantes asumirán roles rotativos que garantizan la participación activa y la toma de responsabilidades:

<b>Rol en el escuadrón</b>	<b>Función pedagógica y motriz</b>
Capitán	Lidera los desplazamientos, actúa como único enlace para comunicarse con el docente y dirige la estrategia.
Motivador	Encargado de la cohesión emocional.
Arquitecto	Lidera la fase de construcción de las bases seguras. Gestiona el material y vela por la estabilidad y seguridad de la estructura.
Observador táctico	Analiza las amenazas del entorno y evalúa si el equipo está cumpliendo las normas.

Tabla 22: *Tipos de roles.*

Cada día, los roles rotarán, de modo que todos los estudiantes tengan la oportunidad de asumir cada función.

#### Estilos cognoscitivos

En relación a la estructura y gestión del tiempo las sesiones serán de 45 minutos y están diseñadas bajo un principio de dinamismo.

- Fase inicial (10 min): Rutina de bienvenida ("El Salto del Autobús"), Calentamiento articular autónomo por escuadrones (siguiendo el siguiente

Level Up: Evolución en movimiento. Universidad Pontificia Comillas. Iván Polo Chico

esquema: tobillos, rodillas, cintura, hombros, codos, muñecas y cuello), guiado por el respectivo capitán del día y contextualización narrativa.

- Fase principal (25 min): Práctica motriz ininterrumpida basada en juegos cooperativos y partidas de simulación donde se unen todas las mecánicas.
- Fase final (10 min): Vuelta a la calma, recogida del material por parte de los escuadrones y espacio asambleario para la autoevaluación grupal y verbalización de emociones.

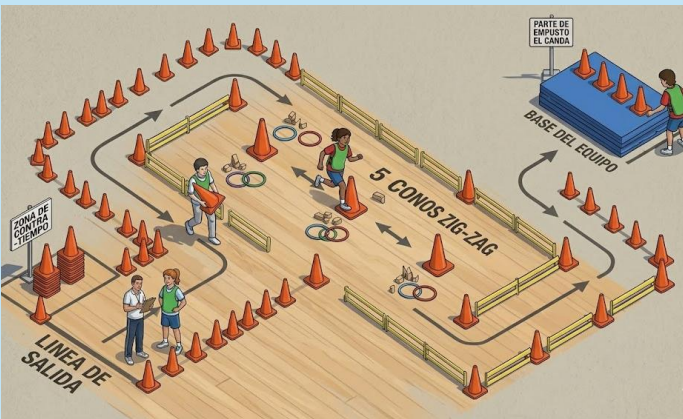
Como elemento central que engloba el aprendizaje se encuentra el ABJ, que actúa como el motor que activa la Resolución de Problemas. A través de la narrativa de "Supervivencia cooperativa", el alumnado debe transponer la mecánica del juego a una toma de decisiones táctica inmediata: evaluar riesgos, coordinar el rescate de heridos y diseñar refugios. Esta estructura de ABJ convierte al docente en un guía que propone misiones, forzando al estudiante a movilizar de forma autónoma sus recursos cognitivos y motrices para hallar soluciones eficientes, logrando así un aprendizaje significativo en un entorno inmersivo.


También es relevante resaltar la utilización de las TIC como un recurso fundamental en esta UPD. Estas herramientas se emplean para expandir y verificar nuevos conocimientos, así como expresar ideas de manera sintetizada y visual, siguiendo criterios de accesibilidad. Entre los recursos a emplear, serán los siguientes:

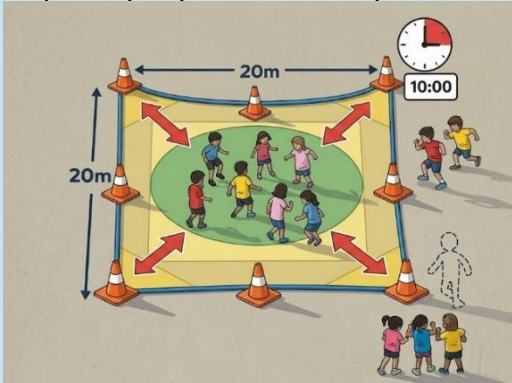
Tipo de recurso		Función pedagógica y uso en la UPD
Espaciales	Patio exterior	El uso de los espacios abiertos es vital para delimitar "la isla" y simular la reducción espacial de la tormenta
Materiales	Balones de espuma, conos, cuerdas, aros, picas y ladrillos	Permiten materializar las mecánicas de "ataque seguro", limitación de espacios y "construcción de refugios", fomentando la creatividad motriz.
Humanos	Docente y alumnado	Son los principales agentes implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje
	Familias	Participación excepcional en la sesión 3 como "Game Masters", asumiendo el rol de liderazgo.
TIC	ARASAAC y canva	Para el diseño visual e inclusivo (DUA) de las tarjetas de misiones.
	iDoceo	Para el registro formativo diario (Listas de control y Rúbricas) cumpliendo con la LOPDGDD.


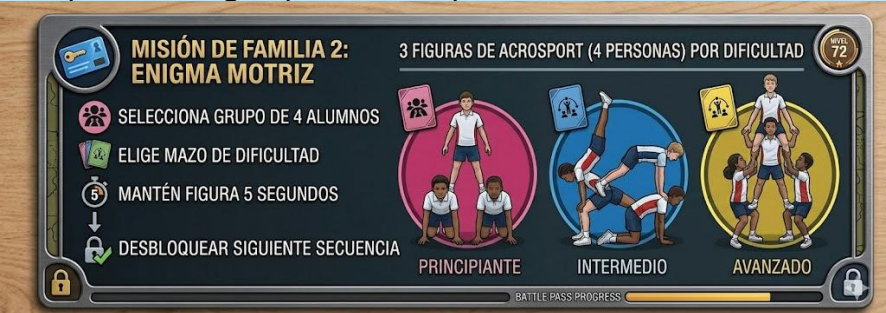
Tabla 23: *Recursos de la situación de aprendizaje.*

### 13.5. Sesiones

Nº Sesión	1	Nombre	Aterrizaje en la arena
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicar habilidades motrices básicas en circuitos.</li> <li>- Resolver retos de puntería mediante lanzamientos de precisión.</li> </ul>		
Recursos	Conos, balones de espuma, indiacas, aros y petos.		
Parte inicial (10 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación de la narrativa: El docente explica que deben prepararse para sobrevivir a la "tormenta". Se divide la clase en grupos fijos de 4 alumnos llamados "escuadrones. Dentro de cada escuadrón se reparte un rol, que será rotativo durante las sesiones, a cada miembro. Capitán, motivador, arquitecto y observador táctico.</li> <li>- Calentamiento articular: El Salto del Autobús siguiendo el siguiente esquema: tobillos, rodillas, cintura, hombros, codos, muñecas y cuello.</li> <li>- Juego pillapilla en escuadrón: Un alumno pilla. Si toca a alguien, este se sienta. Su escuadrón debe acudir, rodearle y saltar 3 veces para "liberarlo".</li> </ul>			
Parte principal (25 minutos)			
Circuito de entrenamiento por estaciones. Cada 5 minutos rotan. Si un escuadrón termina antes, pasa a la "Zona de Práctica Libre" de lanzamientos, donde practican la técnica de lanzamiento de forma autónoma con aros pegados a la pared y teniendo que acertar en el centro de ellos.			
Juegos de entrenamiento			
1. Recolección	<p>Circuito en zig-zag entre 5 conos, y transporte de 10 conos de uno en uno a la base del equipo.</p> <p>Se diseñan dos circuitos paralelos, uno con separación amplia entre conos y otro más estrecho. El alumno elige qué camino utilizar.</p> 		
2. Puntería	<p>Derribar 6 conos colocados sobre bancos suecos a 3 metros. Se pintan 3 líneas de tiro continuas, a 1, 3 y 5 metros. Cada alumno elige desde dónde lanzar.</p>		

<p>3. Técnica de curación</p>	<p>Los escuadrones se desplazan corriendo libremente por la pista. Cuando el docente grita "¡Emergencia!", un alumno de cada grupo, previamente designado entre el escuadrón, se sienta en el suelo simulando estar herido. Los otros miembros del escuadrón deben llegar a él y "curarle" realizando 5 sentadillas. El docente asignará desplazamientos con "hándicap", como realizar el rescate a la pata coja, para el alumnado con mayor competencia.</p> 
<p><b>Vuelta a la calma (10 minutos)</b></p>	
<p>Sentados por escuadrones se pregunta lo siguiente: "¿Ha sido fácil coordinar las 5 sentadillas a la vez?", "¿Qué ha pasado si alguien lanzaba antes de apuntar?". Finalmente completan la diana de autoevaluación.</p>	

<b>Nº Sesión</b>	2	<b>Nombre</b>	El ojo de la tormenta
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adaptar los desplazamientos a la reducción progresiva del espacio.</li> <li>- Aplicar técnicas de evasión como fintas y cambios de ritmo.</li> </ul>		
<b>Recursos</b>	Conos, cuerdas y balones de espuma		
<b>Parte inicial (10 minutos)</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calentamiento articular: El Salto del Autobús siguiendo el siguiente esquema: tobillos, rodillas, cintura, hombros, codos, muñecas y cuello.</li> <li>- Radar Espacial: Los alumnos corren por todo el patio. A la señal del docente "¡Tormenta al Norte!", deben correr al lado opuesto evitando choques.</li> </ul>			
<b>Parte principal (25 minutos)</b>			
Jugamos a: "Evasión en la zona", dividido en 2 juegos. A los 15 minutos se pasa del primer al segundo juego.			
<b>Mecánicas de juego</b>			
1. Cierre de zona	<p>Se delimita un cuadrado 20x20m con conos y cuerdas. El docente indica un tipo de desplazamiento, "como los canguros/ a la pata coja/ lateralmente" y los alumnos se mueven siguiendo la consigna. Se establecen zonas de seguridad amplias centrales y mini-zonas periféricas, que funcionan como refugios de descanso temporal con un máximo de 5 segundos. El alumnado elige dónde estar. Cada 3 minutos, el docente realiza una cuenta atrás de 10 segundos y reduce el cuadrado moviendo las cuerdas hacia el interior. Si un alumno pisa fuera del límite, su escuadrón debe realizar 5 saltos coordinados antes para que pueda reincorporarse.</p>		
			
2. Protección de suministros	<p>Un escuadrón fuera de los límites lanza balones a ras de suelo. Los demás deben saltarlos o fintarlos. Cada 2 minutos hay cambio de escuadrón. Si algún miembro es tocado, se aplica la curación de la sesión 1. Se proporcionan diferentes tamaños de balones. Cada vez que se toca a algún alumno, se tiene que cambiar a un balón de tamaño menor.</p>		
<b>Vuelta a la calma (10 minutos)</b>			
El docente hace una vuelta a la calma guiada, animando a imitar el sonido de viento de la tormenta con la respiración. Posteriormente, los escuadrones completan la diana de autoevaluación, respondiendo a la pregunta: "¿Hemos avisado a vuestros compañeros antes de que les diera el balón?".			


Nº Sesión	3	Nombre	Misiones familiares
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Superar retos cooperativos diseñados por agentes externos.</li> <li>- Aplicar estrategias de comunicación asertiva ante figuras de autoridad lúdica.</li> </ul>		
Recursos	Colchonetas, balones de espuma, tarjetas de misiones y petos de colores.		
Parte inicial (10 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se presenta a los familiares como "Game Masters", directores de juego y se les asigna una estación.</li> <li>- Calentamiento articular: El Salto del Autobús, siguiendo el esquema: tobillos, rodillas, cintura, hombros, codos, muñecas y cuello.</li> </ul>			
Parte principal (25 minutos)			
Completar las estaciones dirigidas por familias, "Game Masters". Tras 12 minutos se rota de juego.			
Misiones de los Game Masters			
1. El botín	<p>Los alumnos transportan 4 balones sobre una colchoneta en un circuito de zig-zag sin tocar el balón con las manos. Siempre que la pelota se caiga, habrá que volver al inicio del recorrido. El familiar ofrece tres tamaños de balón diferentes. El escuadrón va reduciendo el tamaño de balones cada vez que completa el recorrido.</p> 		
2. Enigma motriz	<p>El familiar muestra una imagen de una figura de Acrosport de 4 personas. El escuadrón debe replicarla y mantenerla 5 segundos para pasar a la siguiente figura. El familiar dispone de tres mazos de tarjetas clasificados por niveles de dificultad para que el grupo progrese a su ritmo. Las tarjetas incluyen una foto real y pictogramas con los pasos a seguir para la comprensión.</p> 		



**Vuelta a la calma (10 minutos)**

El docente divide el patio en cuatro áreas: comunicación, esfuerzo, conflicto y logro. Los escuadrones eligen una zona y se desplazan a cámara lenta. En la zona, deben construir una escultura corporal colectiva que represente cómo han trabajado. Manteniendo la postura, los alumnos responden una pregunta del docente, "¿Qué detalle exacto de vuestra postura refleja cómo os habéis comunicado hoy para superar la misión?".

Finalmente completan la diana de autoevaluación grupal.

<b>Nº Sesión</b>	4	<b>Nombre</b>	Ingeniería de supervivencia
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseñar estructuras estables aplicando principios de equilibrio.</li> <li>- Elaborar tácticas conjuntas de construcción y defensa del refugio.</li> </ul>		
<b>Recursos</b>	Picas, ladrillos de plástico, colchonetas y balones de espuma.		
<b>Parte inicial (10 minutos)</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calentamiento articular: El Salto del Autobús, siguiendo el esquema: tobillos, rodillas, cintura, hombros, codos, muñecas y cuello.</li> <li>- A continuación, los escuadrones transportan el material disperso por el patio, uno a uno los materiales, hacia su zona base.</li> <li>- El docente explica el "principio de base ancha". El alumnado experimenta el equilibrio con su propio cuerpo, comparando la estabilidad entre tener los pies juntos frente a tener los pies separados, antes de aplicarlo a la construcción.</li> </ul>			
<b>Parte principal (25 minutos)</b>			
El alumnado participa en el juego "Construcción y Resistencia de impacto". La primera fase dura 10 minutos y la segunda 15.			
<b>Fases de construcción</b>			
1. Construcción	Cada escuadrón construye un refugio con 8 picas y 8 ladrillos, capaz de soportar una colchoneta a modo de techo. Si una estructura se derrumba, se permite al escuadrón recoger material extra para reforzar la base.		
2. Resistencia de impacto	El docente da la señal y se lanzan balones a los refugios rivales. Los escuadrones defienden su base interceptando lanzamientos. Los alumnos eligen entre bloquear el balón con su propio cuerpo o reconstruyendo las piezas que se caigan de inmediato.		
<b>Vuelta a la calma (10 minutos)</b>			
<p>Los escuadrones se sitúan en fila detrás de su refugio. A la señal del docente, transportan las piezas al almacén con la premisa de ir a cámara lenta. Al tener todo recogido, se realiza una puesta en común sobre qué soluciones técnicas han funcionado mejor.</p> <p>Finalmente complementan la diana de autoevaluación grupal.</p>			

<b>Nº Sesión</b>	5	<b>Nombre</b>	El despliegue
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Integrar las mecánicas de recolección, curación y defensa en un juego fluido.</li> <li>- Aplicar el pensamiento estratégico para la supervivencia grupal.</li> </ul>		
<b>Recursos</b>	Conos, picas, balones de espuma, ladrillos de plástico, indiacas y colchonetas.		
<b>Parte inicial (10 minutos)</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calentamiento articular: El Salto del Autobús, siguiendo el esquema: tobillos, rodillas, cintura, hombros, codos, muñecas y cuello.</li> <li>- El baile del robot: trabajo de coordinación rítmica y expresión corporal guiada.</li> <li>- Se distribuye al alumnado en las esquinas de la pista y se recuerdan las normas: La tormenta es el espacio donde se puede jugar, la curación es con 5 sentadillas, un golpe con el balón es igual a estar herido y en el refugio es el momento de invulnerabilidad, donde no se puede atacar.</li> </ul>			
<b>Parte principal (25 minutos)</b>			
Simulacro integral de Battle Royale Cooperativo			
<b>Dinámica del simulacro</b>			
1. Recolección	Los alumnos transportan material del centro a su base. Si un escuadrón duplica el material del resto, debe realizar los siguientes traslados por parejas de la mano.		
2. Edificación y evasión	Los grupos construyen refugios mientras esquivan balones. Si una base cae, el equipo recibe material extra de refuerzo. El equipo que derriba una construcción rival debe usar pelotas más pequeñas en sus siguientes turnos. Si algún alumno es tocado se encuentra herido y se aplica la técnica de curación. Simultáneamente atacan escuadrones y bases rivales.		
3. Cierre de la zona.	El docente reduce el perímetro cada 3 minutos. Si un grupo es derribado dos veces, puede alejar su base 1 metro más. Si un escuadrón derriba dos refugios rivales, sus lanzamientos se realizan desde una línea de restricción más lejana		
			
<b>Vuelta a la calma (10 minutos)</b>			
<p>Pregunta táctica: "¿Ha sido mejor quedarse en el refugio o salir a por balones?".                  Presentación de los "emotes". Se explica que el equipo ganador deberá realizar un "emote", que el resto de la clase deberá imitar. Cada equipo ensaya su gesto de victoria para la sesión final.</p>			

<b>Nº Sesión</b>	6	<b>Nombre</b>	Victoria magistral
<b>Objetivos</b>	- Aplicar las tácticas de equipo y ayuda mutua en una situación ininterrumpida de juego cooperativo.		
<b>Recursos</b>	Conos, picas, balones de espuma, ladrillos de plástico, indiacas y colchonetas.		
<b>Parte inicial (10 minutos)</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calentamiento articular: El Salto del Autobús, siguiendo el esquema: tobillos, rodillas, cintura, hombros, codos, muñecas y cuello.</li> <li>- Circuito exprés de: puntería, derribar un cono con un lanzamiento desde donde decida cada alumno; curación, 3 sentadillas y; construcción, unir dos picas y 4 ladrillos.</li> </ul>			
<b>Parte principal (25 minutos)</b>			
<p>Se juega el simulacro final de 20 minutos. El objetivo no es eliminar rivales, sino sumar puntos de supervivencia grupal:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sincronía (4 pts): Por cada cambio de zona realizado con el escuadrón unido.</li> <li>2. Solidaridad (2 pts): Por cada técnica de curación realizada a un compañero.</li> <li>3. Blindaje (2 pts): Por mantener el refugio en pie tras cada lluvia de balones.</li> </ol> <p>Si un escuadrón no suma puntos de blindaje en dos rondas, recibe material de construcción más ligero.</p> <p>El equipo que lidera el marcador en sincronía en cada ronda realiza los desplazamientos transportando un suministro extra, colchoneta, entre todos.</p> <p>Los lanzadores deben alejarse 2 metros adicionales si consiguen derribar más de dos refugios de forma consecutiva.</p>			
			
<b>Vuelta a la calma (10 minutos)</b>			
<p>Ceremonia de Insignias: Los escuadrones se desplazan hacia el centro de la pista realizando su “emote”.</p> <p>Entrega de Insignias: Se entregan insignias basadas en los puntos acumulados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Insignia "Muro de Piedra": Al escuadrón con más puntos de blindaje.</li> <li>- Insignia "Soro": Al escuadrón con más puntos de solidaridad por curaciones.</li> <li>- Insignia "Estratega": Al escuadrón con mejor sincronía en los cambios de zona.</li> </ul> <p>El Muro de la Victoria: Dinámica motriz donde todos los alumnos forman un pasillo humano, simulando un muro, y lo atraviesan chocando las manos, terminando con el "emote" conjunto de la clase para celebrar el fin de la unidad.</p>			
			

### **13.6. Actividades de refuerzo y ampliación**

#### Actividades de refuerzo

Estas actividades se activan exclusivamente para aquellos alumnos que, tras las medidas de acceso, encuentran dificultades para alcanzar los estándares mínimos de la unidad:

- Simplificación de la carga física: En la mecánica de curación, el escuadrón puede optar por realizar un número menor de sentadillas.
- Ajuste de la precisión: En los retos de puntería se reducen las distancias de lanzamiento.
- Puntos de control (Checkpoints): En las misiones de transporte, el equipo cuenta con zonas de guardado que evitan reiniciar la prueba desde el cero.

#### Actividades de ampliación

Destinadas al alumnado que asimila con rapidez las mecánicas o presenta un desarrollo motor superior, planteando retos que aumentan la complejidad:

- Ampliación en construcción: Se exige que los refugios cumplan requisitos de estabilidad vertical (dos alturas) o incluyan elementos funcionales como "ventanas de tiro".
- Hándicap comunicativo: En momentos críticos, el escuadrón debe coordinar su defensa comunicándose exclusivamente mediante mímica o gestos.
- Roles de Gestión de la Tormenta: Se delega en estos alumnos la responsabilidad de actuar como "controladores de la tormenta", ayudando al

docente a desplazar los conos de forma equitativa y asumiendo funciones de arbitraje y mediación en conflictos.

### **13.7. Evaluación**

El procedimiento de evaluación engloba todas las acciones necesarias para valorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, garantizando un carácter continuo y formativo. Se centra en la evolución de la competencia motriz y social, atendiendo a la diversidad del alumnado mediante el DUA.

En cuanto a "¿qué evaluar?", la UPD 15 dará lugar a tres productos de aprendizaje explícitos, directamente alineadas con los objetivos didácticos planteados:

- Participación y desempeño seguro: Observación directa de la ejecución motriz, higiene postural y cumplimiento de normas de seguridad durante las sesiones.
- Autoevaluación grupal de escuadrones: Recogida de información acerca de la convivencia, respeto mutuo y comunicación.
- Simulacro final: Evaluación de la perseverancia, el esfuerzo y la implicación motriz ininterrumpida durante el gran reto cooperativo de la última sesión.

En relación a "¿cuándo y cómo evaluar?", se adoptará un enfoque puramente formativo. La evaluación será continua, proporcionando retroalimentación al alumnado en el momento durante los retos. Aunque la Rúbrica se aplique en el simulacro final como culminación del aprendizaje, la recogida de datos mediante la lista de control y dianas de evaluación se realiza a lo largo de todas las sesiones.

En cuanto a "¿quién evaluará?", se fomentará la autoevaluación para que los escuadrones ajusten sus estrategias. El grado de consecución del Criterio 3.1 será autoevaluado por el alumnado mediante dianas de evaluación, mientras que los Criterios 1.1 y 4.1 serán evaluados mediante heteroevaluación a cargo del docente con lista de control y rúbrica.

Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias clave
1.1: Reconocer la actividad física como alternativa de ocio saludable, identificando desplazamientos activos y conociendo los efectos beneficiosos a nivel físico, social y mental que posee adoptar un estilo de vida activo.	CPSAA2: Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludable, y detecta y busca apoyo ante situaciones negativas.
3.1: Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones que surjan en contextos de actividad motriz. Establecer estrategias para una adecuada regulación de las emociones.	CCL1: Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa con respeto en interacciones de comunicación, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.
4.3: Estimar el esfuerzo como valor para conseguir un objetivo.	CCEC3: Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.

Tabla 24: *Criterios de evaluación y descriptorios operativos.*

La pregunta "¿Con qué evaluar?" se aborda a través de la siguiente tabla, que establece conexión entre evidencias de aprendizaje, instrumentos y calificación:

Productos de aprendizaje	Desempeño y seguridad en las sesiones	Simulacro final (esfuerzo y perseverancia)	Autoevaluación grupal de escuadrones
Competencia específica	1	4	3
Competencia clave	CPSAA	CCEC	CCL
Técnica	Observación directa	Observación directa	Realización de producciones
Instrumento	Lista de control	Rúbrica	Diana de evaluación
Criterio de evaluación	1.1	4.3	3.1
Descriptor operativo	CPSAA2	CCEC3	CCL1
Peso en la calificación	20%	50%	30%

Tabla 25: *Relación de los productos de aprendizaje, instrumentos y calificación.*

#### Instrumentos de evaluación

- Lista de control del docente: evalúa estrictamente el Criterio 1.1. Se cumplimenta por el docente mediante observación directa durante las sesiones 1, 4 y 5.

Indicadores observables	SÍ 2,5 pts	NO 0 pts
1. Identifica y verbaliza las acciones motrices realizadas en su escuadrón.		
2. Se mantiene activo y en constante movimiento en lugar de quedarse quieto en la pista.		
3. Utiliza las zonas de "refugio" correctamente para descansar y recuperar la frecuencia respiratoria.		
4. Identifica, respondiendo a las preguntas del docente, al menos un beneficio del esfuerzo realizado en la sesión..		
Comentarios		

Tabla 26: *Lista de control.*

- Rúbrica del simulacro final: el docente evalúa el Criterio 4.3 durante el desarrollo ininterrumpido de la Sesión 6. Se centra en variables objetivas de perseverancia, esfuerzo e implicación motriz.

Descriptor es	No iniciado 0 puntos	En desarrollo 3 puntos	Suficientemen te logrado 7 puntos	Totalmente logrado 10 puntos
1. Persistencia ante el error	Abandona la actividad sentándose en el suelo o dejando de jugar cuando su refugio es destruido o es eliminado.	Retoma la actividad tras ser eliminado, pero muestra rechazo visible o tarda mucho tiempo en reincorporarse a la dinámica del equipo.	Continúa jugando tras el fallo, aunque en ocasiones requiere ánimos externos del docente o compañeros para volver a intentarlo.	Mantiene actitud resiliente, reconstruyendo rápidamente el refugio o solicitando curación inmediata sin detener la actividad del equipo.
2. Implicación motriz continua	Permanece estático más del 50% del tiempo de juego, evitando realizar desplazamientos o lanzamientos.	Realiza desplazamientos solo cuando la "tormenta" le obliga a moverse, mostrando pasividad en el ataque/defensa.	Participa activamente en la recolección y el juego, pero reduce levemente su ritmo de participación sin llegar a desconectarse de la tarea.	Mantiene un nivel alto y constante de actividad motriz durante toda la partida, gestionando su propio esfuerzo.
3. Esfuerzo colaborativo	Ignora las peticiones de curación de sus compañeros, evitando el esfuerzo extra de desplazarse a socorrerles.	Acude a curar a los compañeros solo si se encuentran a escasa distancia y no implican un riesgo de eliminación.	Realiza el esfuerzo de ayudar y curar a los demás, aunque a veces prioriza su propia supervivencia individual.	Lleva a cabo el máximo esfuerzo colectivo, desplazándose rápidamente para asistir a compañeros del escuadrón.

Tabla 27: Rúbrica.

- Diana de evaluación grupal: Instrumento diseñado para que el alumnado autoevalúe el criterio 3.1 al finalizar las sesiones 1, 2, 3 y 4. Se entrega una única diana a cada escuadrón para evaluar su trabajo conjunto; de este modo, debaten y se autoevalúan a ellos mismos como grupo, coloreando el nivel alcanzado.

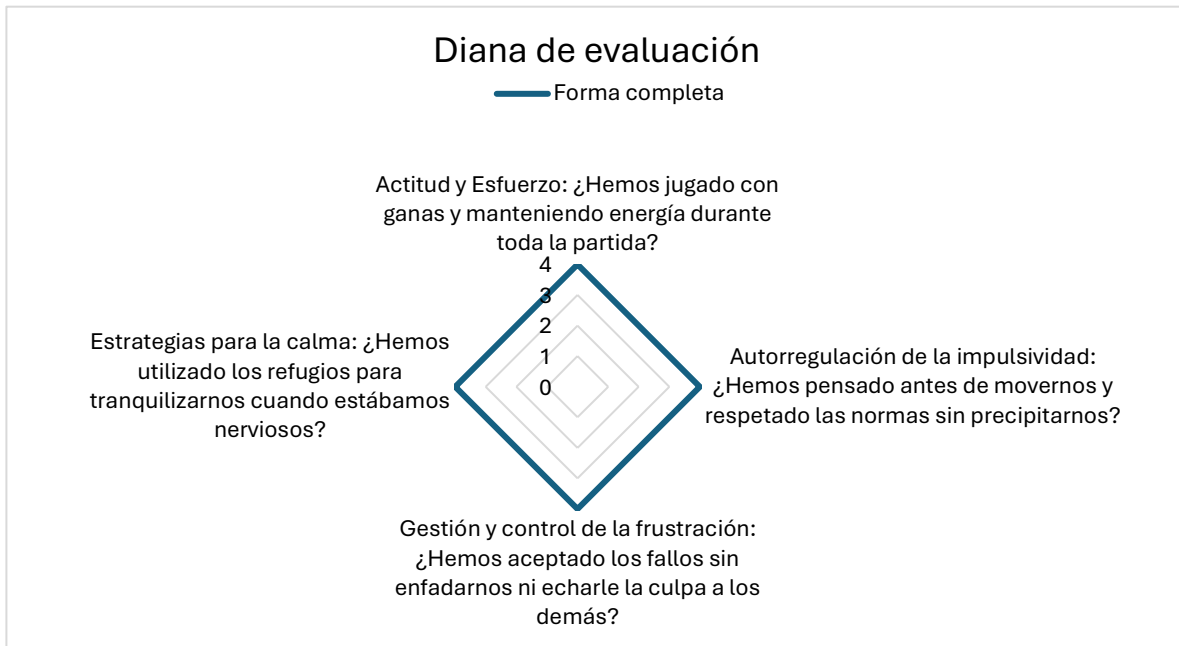


Tabla 28: *Diana de autoevaluación.*

### 13.8. Atención a las diferencias individuales del alumnado

En coherencia con el DUA y atendiendo a la realidad del aula, se establecen medidas que garantizan la accesibilidad física, cognitiva y sensorial a la UPD. Se huye del concepto tradicional de "adaptación curricular", apostando por un diseño multinivel donde las medidas de acceso se integran en la propia estructura de las tareas para eliminar las barreras de participación:

### Accesibilidad Cognitiva y Sensorial

- Soportes Visuales y Comunicación: Se integran pictogramas de ARASAAC en el "Dossier de Arquitectura" y en las tarjetas de misiones para clarificar normas sin ambigüedad.
- Anticipación interactiva: Se emplea un recurso digital para previsualizar el mapa de "La Isla" antes de bajar al patio, reduciendo la ansiedad por incertidumbre en y facilitando las transiciones.

### Accesibilidad Física y Participación Plena

Para garantizar el éxito motor de todo el alumnado, los retos de la unidad se han diseñado aplicando las siguientes estrategias metodológicas inclusivas:

- Tareas de naturaleza autoajutable y Líneas de progresión: Se descarta el enfoque de instrucción homogénea. En tareas como el circuito de recolección o retos de puntería, se ofrecen vías paralelas de diferente complejidad o múltiples distancias de lanzamiento. Es el propio alumno quien ajusta y elige el nivel de exigencia motriz según su percepción de competencia.
- Tareas multifuncionales y Trabajo por cadenas: Se garantiza la interdependencia positiva mediante la asignación de roles arquitecto, observador táctico, capitán y motivador. Esta diversificación permite canalizar las necesidades específicas del alumnado, haciendo que todas las aportaciones sean vitales para la supervivencia del escuadrón.
- Juegos con hándicap: Para equilibrar las diferencias de nivel motriz sin excluir a nadie, se introducen retos asimétricos asignados por el docente. El alumnado

con mayor competencia motriz asume "hándicaps" específicos en momentos clave de la partida, como realizar desplazamientos de rescate con apoyos reducidos o desde distancias mayores, asegurando que su nivel de exigencia y esfuerzo se equipare al de sus compañeros para aportar al grupo de forma equitativa.

Mediante estas estrategias, la Unidad de Programación Didáctica asegura que la diferencia individual se convierta en una ventaja táctica para el equipo, eliminando por completo la competitividad excluyente.

### **13.9. Conclusión**

En definitiva, la implementación de la unidad "Supervivencia cooperativa" trasciende el desarrollo exclusivamente motor para incidir de manera directa en el clima social del aula. Al transformar la narrativa y el interés por los videojuegos en una experiencia lúdica mediante el ABJ, los estudiantes son incitados a investigar, planificar y cooperar en la resolución de retos físicos. El propósito de esta intervención no es únicamente la mejora de sus habilidades motrices, sino la sustitución de actitudes competitivas por una interdependencia positiva. De este modo, esta unidad, estructurada bajo los principios del DUA, facilita que el alumnado desarrolle destrezas fundamentales para el trabajo en equipo y la autorregulación emocional, consolidando el respeto mutuo, la inclusión y la resolución dialogada de conflictos como ejes irrenunciables de su formación integral.

### 13.10. Recursos



Imagen 1: Colgantes tipos de roles.