



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

TRABAJO DE FIN DE GRADO

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

Programación didáctica para 6º de
Educación Primaria

**“Misión Movimiento: aprendemos, convivimos y crecemos
en equipo”**

Javier Rodríguez Muñoz

Director: Adrián García Barrado

Curso: 2025-2026

Fecha: 21 de abril de 2026





ÍNDICE

1. Introducción	4
2. Fundamentación teórico-normativa de la programación	5
3. Contextualización	6
3.1. Análisis de la zona.....	6
3.2. Análisis del centro.....	7
3.3. Proyecto del centro.....	8
3.4. Análisis del grupo-clase.....	8
4. Objetivos	10
4.1. Objetivos de etapa.....	10
4.2. Objetivos didácticos de la programación.....	11
5. Competencias	12
5.1. Competencias clave.....	12
5.2. Competencias específicas.....	14
6. Contenidos	15
6.1. Contenidos transversales.....	16
6.2. Temporalización.....	16
6.3. Unidades de la programación didáctica.....	18
UNIDAD DIDÁCTICA 1: “Construimos equipo”	18
UNIDAD DIDÁCTICA 2: “Convivencia y fútbol sala en el patio”	19
UNIDAD DIDÁCTICA 3: “Descubrimos nuevos deportes: el colpbol como alternativa inclusiva”	20
UNIDAD DIDÁCTICA 4: “Conozco mi cuerpo y mejoro mi condición física”	21
UNIDAD DIDÁCTICA 5: “Expresión corporal y creatividad”	22
UNIDAD DIDÁCTICA 6: “Aprendemos a jugar al voleibol”	23
UNIDAD DIDÁCTICA 7: “Construimos figuras juntos: iniciación al acrosport”	24
UNIDAD DIDÁCTICA 8: “Habilidades gimnásticas y control corporal”	25
UNIDAD DIDÁCTICA 9: “Diseñamos estrategias: del juego al pensamiento táctico”	26
UNIDAD DIDÁCTICA 10: “Hábitos saludables y estilo de vida activo”	27
UNIDAD DIDÁCTICA 11: “Hockey escolar”	28
UNIDAD DIDÁCTICA 12: “Juegos tradicionales y patrimonio cultural”	29
UNIDAD DIDÁCTICA 13: “Actividad física en el medio natural”	30
UNIDAD DIDÁCTICA 14: “Creamos y superamos retos: circuitos cooperativos”	31
UNIDAD DIDÁCTICA 15: “Proyecto final: Mini Juegos Olímpicos escolares”	32



7. Metodología	33
7.1. Trabajo por proyectos.....	35
7.2. Actividades complementarias y extraescolares	37
7.3. Recursos.....	38
7.3.1 Recursos personales	38
7.3.2 Recursos ambientales y materiales.	39
7.3.3 Recursos digitales	40
8. Evaluación	41
8.1. Referentes de evaluación.....	41
8.2. Los criterios de evaluación.....	44
8.3. Técnicas e instrumentos de evaluación.....	45
8.4. Evaluación del proceso de enseñanza.....	47
9. Atención a las diferencias individuales del alumnado	49
9.1. Actividades de refuerzo y ampliación.....	51
10. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes	52
10.1. Plan de convivencia	52
10.2. Plan de fomento de la expresión oral y escrita.....	53
10.3. Plan Digital del Centro	53
10.4. Plan de hábitos saludables y educación en valores	54
11. Conclusiones	55
12. Bibliografía y webgrafía	56
13. Anexos	57
13.1. Contextualización	57
13.2. Elementos curriculares.....	57
13.3. Metodología y recursos.....	59
13.4. Desarrollo de las sesiones.....	62
13.5. Evaluación.....	66
13.5.1. Relación entre productos de aprendizaje, criterios e instrumentos	67
13.5.2. Rúbrica de evaluación — Coevaluación entre iguales.....	68
13.5.3. Lista de control	69
13.5.4. Escala graduada	70
13.6. Atención a las diferencias individuales del alumnado.....	71
13.7. Conclusión	73
13.8. Bibliografía.....	74
13.9. Recursos elaborados.....	75



1. Introducción

La Educación Física en la etapa de Educación Primaria ha evolucionado desde una visión centrada exclusivamente en el desarrollo físico hacia un enfoque integral que abarca dimensiones motrices, cognitivas, sociales y emocionales. En el contexto educativo actual, marcado por el aumento del sedentarismo y las dificultades en la convivencia, esta área adquiere un papel especialmente relevante como herramienta educativa para el desarrollo global del alumnado. Como señala Domingo Blázquez Sánchez (2022), la Educación Física debe entenderse como un espacio educativo que trasciende lo físico y contribuye a la formación integral de la persona.

En este sentido, la presente programación didáctica se diseña desde un enfoque competencial, situando al alumnado en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de situaciones de aprendizaje significativas, se pretende que el alumnado no solo ejecute acciones motrices, sino que también reflexione, tome decisiones y transfiera los aprendizajes a su vida cotidiana. Para ello, se recurre a metodologías activas como el aprendizaje cooperativo y la resolución de problemas, que favorecen la participación y la autonomía del alumnado. En esta línea, Javier Fernández-Río (2014) destaca que el aprendizaje cooperativo en Educación Física favorece no solo el rendimiento motor, sino también el desarrollo social y emocional del alumnado.

Asimismo, uno de los ejes fundamentales de la programación es el trabajo de la cooperación y la convivencia a través de la práctica motriz, dando respuesta a situaciones reales del alumnado, como los conflictos en el recreo o las dificultades en el trabajo en equipo. De este modo, la Educación Física se configura como un espacio clave para el desarrollo de valores como el respeto, la responsabilidad y el juego limpio.



2. Fundamentación teórico-normativa de la programación

Esta programación se fundamenta en la normativa estatal y autonómica vigente, tomando como referentes los siguientes decretos:

Área	Normativa de referencia
Currículo	<ul style="list-style-type: none">- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.- Decreto 61/2022, de 13 de julio, del consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.- Orden EFP678/2022, de 15 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Primaria.
Organización y funcionamiento del centro	<ul style="list-style-type: none">- 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.- Decreto 32/2019, de 9 de abril, del Consejo de Gobierno, por el que se establece el Marco Regulador de la Convivencia en los Centros Docentes de la Comunidad de Madrid, modificado por el Decreto 60/2020, de 29 de Julio.- 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.

Tabla 1. Normativa aplicable en la programación didáctica.

La Educación Física, según la normativa vigente, contribuye al desarrollo integral del alumnado mediante la promoción de un estilo de vida activo y saludable, el conocimiento y control del propio cuerpo, la resolución de problemas en situaciones motrices y la interacción social a través del movimiento. Asimismo, favorece la adquisición de valores como el respeto, la cooperación, la inclusión y el juego limpio, aspectos especialmente relevantes en el contexto del Colegio Nuestra Señora del Buen Consejo, cuyo proyecto educativo apuesta por una formación integral del alumnado basada en valores, convivencia y desarrollo personal.



3. Contextualización

Se concretará la ubicación del centro, a quién va dirigido, perfil de alumnos, del centro, así como posibles planes y proyectos de centro.

3.1. Análisis de la zona

El colegio “Nuestra Señora del buen consejo” es un centro educativo de educación primaria ubicado en Moncloa-Aravaca, una zona urbana consolidada de la capital con buen acceso a servicios, comunicaciones y equipamientos educativos, culturales y deportivos. Esto permite situar el centro en un entorno social generalmente favorecido y con un nivel formativo elevado, aunque sin caer en el error de asumir homogeneidad total dentro del alumnado. No obstante, conviene no simplificar este contexto. Aunque el entorno del centro puede describirse de forma general como de nivel sociocultural medio-alto, no es homogéneo. En el aula conviven alumnos con diferentes experiencias, intereses, niveles de práctica físico-deportiva y formas de aprendizaje. Por ello, la programación debe contemplar esta diversidad, teniendo en cuenta las diferencias en competencia motriz, estilos de vida y necesidades educativas, con el fin de garantizar una enseñanza inclusiva y ajustada a todo el alumnado.

Desde el punto de vista educativo, la localización del centro en Moncloa-Aravaca favorece el acceso a recursos urbanos y comunitarios que pueden enriquecer la práctica docente: instalaciones deportivas, espacios abiertos, entidades culturales y posibilidades de colaboración con el entorno. Para una programación de Educación Física, esta ubicación resulta favorable, ya que amplía el valor formativo del área y facilita conexiones entre la actividad física escolar, el ocio activo y la utilización saludable del entorno cercano. Esta afirmación es una inferencia razonable a partir de la localización del centro y del contexto urbano del distrito



3.2. Análisis del centro

El Colegio Nuestra Señora del Buen Consejo es un centro concertado de tradición agustiniana que combina una identidad religiosa con una clara apuesta por la innovación pedagógica y la formación integral del alumnado. Su proyecto educativo se centra en el desarrollo global de la persona (físico, emocional, social y moral), lo que conecta directamente con el valor educativo de la Educación Física como área clave para el desarrollo personal, la autonomía y la relación con los demás.

En cuanto a su estructura, el centro dispone de tres plantas y cuenta con espacios diferenciados para las distintas etapas educativas. Dispone de un campo de fútbol 11, dividido a su vez en dos de fútbol 7, una pista exterior de fútbol sala y otra de baloncesto, polideportivo cubierto, biblioteca, laboratorios, aula de música, aula de plástica, aula de informática con 30 puestos, aula de robótica y tecnología con 20 puestos, dos impresoras 3D, salón de actos con capacidad para 500 personas y carros de tabletas, uno de ellos destinado a Infantil y Primaria.

El centro cuenta además con una importante tradición deportiva. Su Club Deportivo da servicio a más de 575 alumnos y alumnas, con secciones de baloncesto, fútbol y escuela de predeporte, así como práctica de fútbol sala, fútbol 7 y fútbol 11. Este dato es relevante porque indica una cultura escolar donde el deporte tiene presencia real, algo que puede favorecer la motivación del alumnado hacia el área, aunque también obliga al profesorado a evitar sesgos excesivamente competitivos y a garantizar la participación del alumnado menos deportivo o con menor competencia motriz.

Por último, el claustro, formado por 85 docentes con experiencia en el centro, favorece la coordinación y coherencia pedagógica, lo que facilita el desarrollo de una programación alineada con los proyectos de centro, la convivencia y la acción tutorial



3.3. Proyecto del centro

El centro presenta una identidad agustiniana y un enfoque educativo basado en valores, centrado en la formación integral del alumnado, trabajando aspectos como el respeto, la empatía, la solidaridad y el desarrollo personal. A nivel metodológico, apuesta por metodologías activas, el trabajo cooperativo, el aprendizaje por proyectos y el uso de herramientas digitales que favorecen un aprendizaje más dinámico y participativo. Además, el colegio desarrolla programas como el Plan de Innovación Educativa, el uso de plataformas como Moodle/Educamos, el programa bilingüe BEDA y diversas iniciativas relacionadas con la orientación, la convivencia y la acción pastoral. Todo ello refleja un modelo educativo que busca ir más allá de la enseñanza tradicional e implicar al alumnado en su propio aprendizaje.

Cabe destacar el Plan de Convivencia 2024-2025, que incluye medidas como patios dirigidos, ligas internas, mediación o programas de ayuda entre iguales, propuestas que se relacionan directamente con la Educación Física al permitir trabajar valores como el respeto, la cooperación y la resolución de conflictos.

En conjunto, esta programación se ajusta al proyecto del centro, ya que comparte sus principales líneas: educación integral, metodologías activas, fomento de la convivencia y desarrollo personal del alumnado.

3.4. Análisis del grupo-clase

La programación está dirigida a un grupo de 24 alumnos de 6.º de Educación Primaria, una etapa especialmente relevante al situarse al final del periodo educativo y coincidir con importantes cambios físicos, cognitivos, emocionales y sociales. En estas edades, el alumnado presenta una mayor capacidad para comprender normas, asumir responsabilidades, reflexionar sobre su propio aprendizaje, cooperar con



mayor intencionalidad y participar en la toma de decisiones. No obstante, también se hacen más evidentes las diferencias en el nivel de maduración, la competencia motriz, la motivación hacia la actividad física, el nivel de autonomía, la condición física, el autoconcepto corporal y la gestión emocional.

En el caso del Colegio Nuestra Señora del Buen Consejo, el alumnado procede mayoritariamente de un contexto socioeconómico medio-alto, aunque en los últimos años se observa una mayor diversidad y un aumento de alumnado extranjero. Esto permite prever un grupo con acceso a recursos y experiencias previas, pero también con diferencias en las formas de relación interpersonal, la implicación en la actividad física y las experiencias motrices previas. Dentro del grupo se identifican, además, alumnos con necesidades educativas especiales (ACNEE): un alumno con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) y otro con Trastorno del Espectro Autista grado 1 (TEA), que requieren una respuesta educativa ajustada desde un enfoque inclusivo.

Desde el área de Educación Física, se plantea una enseñanza variada, inclusiva y motivadora, que combine cooperación, resolución de problemas, expresión corporal, condición física saludable, deportes, juegos alternativos y actividades en el entorno. Asimismo, en esta etapa la pertenencia al grupo y la aceptación social adquieren una gran importancia, lo que hace necesario trabajar de forma intencionada la convivencia, la cooperación, el respeto y la resolución pacífica de conflictos, especialmente en situaciones motrices compartidas.

En conjunto, esta programación pretende dar respuesta a las características del alumnado, combinando exigencia y acompañamiento, desarrollo motor y educación en valores, en coherencia con su momento evolutivo y el contexto del centro.



4. Objetivos

4.1. Objetivos de etapa

El Artículo 5 del Decreto 61/2022 establece los objetivos específicos para la etapa de Educación Primaria, delineando las metas a alcanzar en el proceso educativo. En esta programación didáctica, nos enfocaremos en contribuir al logro de dichos objetivos, los cuales abarcan diversos aspectos del desarrollo integral de los estudiantes. Nuestro objetivo es no solo cumplir con los requisitos normativos, sino también garantizar que los alumnos alcancen un nivel óptimo de aprendizaje y crecimiento en todas las áreas de su desarrollo académico, emocional y social.

Letra	Objetivo
A.	Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática y responsable, preparándose para el ejercicio activo de la ciudadanía.
B.	Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal y espíritu emprendedor.
C.	Adquirir habilidades para la prevención y la resolución pacífica de conflictos que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y escolar.
D.	Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, favoreciendo la igualdad y la no discriminación.
E.	Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua española y desarrollar hábitos de lectura.
F.	Adquirir en, al menos, la lengua inglesa, la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas en este idioma.
G.	Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
H.	Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
I.	Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
J.	Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.



K.	Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los demás, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
L.	Conocer y valorar el entorno natural y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado y conservación.
M.	Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios y estereotipos de cualquier tipo.
N.	Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

Tabla 2. *Objetivos de etapa trabajados*

4.2. **Objetivos didácticos de la programación**

Los objetivos didácticos de la programación son los siguientes:

Nº	Objetivos
1.	Participar de forma activa, autónoma y responsable en situaciones motrices individuales y colectivas, aplicando habilidades motrices básicas y específicas con eficacia y seguridad.
2.	Resolver situaciones tácticas en diferentes modalidades deportivas (invasión, red y muro y deportes alternativos), tomando decisiones ajustadas al contexto de juego y respetando las normas establecidas.
3.	Diseñar y aplicar calentamientos adecuados a la actividad física posterior, comprendiendo su función preventiva y adoptando hábitos de higiene postural y prevención de lesiones.
4.	Mejorar la condición física relacionada con la salud (resistencia, fuerza, velocidad y flexibilidad) mediante la práctica regular y la aplicación de estrategias básicas de autorregulación.
5.	Utilizar estrategias de cooperación, comunicación y resolución pacífica de conflictos en contextos motrices, mostrando actitudes de inclusión, respeto y juego limpio.
6.	Expresarse y comunicarse a través del movimiento en situaciones de expresión corporal y acrosport, utilizando el cuerpo como medio de representación y creatividad.
7.	Valorar la práctica habitual de actividad física como elemento esencial para el bienestar físico, mental y social, incorporándola progresivamente a su estilo de vida.
8.	Practicar actividad física en el medio natural respetando las normas de seguridad y adoptando comportamientos responsables hacia el entorno.
9.	Participar en la organización y desarrollo de proyectos deportivos escolares, asumiendo diferentes roles y reflexionando sobre el propio progreso y la mejora personal.

Tabla 3. *Objetivos didácticos de la programación didáctica*



5. Competencias

Siguiendo el RD 157/2022 y las tendencias educativas actuales (Blázquez, 2022; Moya y Luengo, 2021), esta programación se orienta al desarrollo competencial del alumnado, situando las competencias como eje central de los elementos curriculares.

5.1. Competencias clave

El conjunto de estas competencias conforma el denominado “Perfil de Salida” (RD 157/2022), que recoge las capacidades que el alumnado debe alcanzar al finalizar la Educación Primaria. En este sentido, las competencias específicas de Educación Física se relacionan con 6 de las 8 competencias clave del currículo mediante los descriptores operativos, tal y como se muestra en la siguiente tabla.

Competencia clave	Descriptores operativos
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	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. CCL5. 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.
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)	STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas. STEM2. 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 adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada. STEM5. 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>Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)</p>	<p>CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.</p> <p>CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludable, y detecta y busca apoyo ante situaciones negativas.</p> <p>CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de los demás, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.</p> <p>CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.</p> <p>CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autónomo y participa en procesos de autoevaluación y evaluación conjunta, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.</p>
<p>Competencia ciudadana (CC)</p>	<p>CC2. 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>CC3. 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>CC4. 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>Competencia emprendedora (CE)</p>	<p>CE1. 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>CE3. 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>Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)</p>	<p>CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias culturales y la necesidad de respetarlas.</p> <p>CCEC2. Reconoce especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, y se interesa por ellas, identificando los medios y</p>



	<p>soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.</p> <p>CCEC3. 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>CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.</p>
--	--

Tabla 4. Competencias clave y descriptores operativos.

5.2. Competencias específicas

Son las competencias propias que se desarrollarán desde la materia, vinculándose con los descriptores operativos de las competencias clave (RD157/2022).

Competencia Específica	Descriptores operativos
1. Adoptar un estilo de vida activo y adecuado practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud, así como medidas que fomenten la responsabilidad durante la práctica motriz.	CPSAA2, CPSAA5, STEM2, STEM5, CE3
2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	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 habilidad 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.	CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CC3
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 5. Relación de competencias específicas y descriptores operativos.



6. Contenidos

El Real Decreto 157/2022 establece 6 bloques de contenidos de los cuales se desarrollan los contenidos específicos o saberes básicos de la programación didáctica. Estos contenidos se distribuirán a lo largo de las 15 unidades de programación didáctica (UPD) con el objetivo de lograr las competencias y objetivos determinados. Los contenidos son los siguientes:

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

Tabla 6. Contenidos de la programación didáctica

La programación didáctica se ha diseñado en torno al desarrollo integral del alumnado a través de la práctica motriz, utilizando las diferentes Situaciones de Aprendizaje como eje vertebrador del proceso educativo. A lo largo del curso, se plantea una secuenciación coherente de unidades didácticas que abordan contenidos relacionados con la cooperación, la toma de decisiones, la condición física, la expresión corporal y los hábitos saludables.

Estas situaciones de aprendizaje se contextualizan en problemáticas reales del alumnado, permitiendo integrar diferentes aprendizajes de manera significativa y funcional. De este modo, el alumnado adquiere progresivamente conocimientos, habilidades y actitudes que le permiten participar de forma activa, autónoma y responsable en su propio proceso de aprendizaje, favoreciendo su desarrollo personal, social y motriz.



6.1. Contenidos transversales

De acuerdo con el Artículo 11 del Decreto 61/2022, en las UPD diseñadas se contribuirá al desarrollo de los siguientes contenidos transversales:

Nº	Contenidos transversales
1.	Se integrarán de manera transversal los contenidos necesarios para que se eduque a los escolares en el respeto a la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres, y en la convicción de que la garantía de esa igualdad radica en compartir los mismos derechos y deberes.
2.	Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, a la discapacidad y el rechazo a cualquier forma de violencia, terrorismo o xenofobia.
3.	Se incorporarán, a su vez, contenidos de carácter transversal relacionados con la salud y estilos de vida responsable, el cuidado del medio ambiente, con el reconocimiento de posibles situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, así como con la protección ante emergencias y catástrofes.
4.	Se fomentarán acciones y valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas.
5.	Los centros educativos promoverán acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía. Asimismo, garantizarán la inclusión de contenidos transversales relacionados con la igualdad y la no discriminación.
6.	Se diseñarán situaciones de aprendizaje que permitan afianzar en el alumnado el espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en sí mismo.
7.	Se incorporarán en las programaciones didácticas contenidos transversales relacionados con la educación vial y de primeros auxilios, al objeto de prevenir accidentes.

Tabla 7. Relación de contenidos transversales y su temporalización.

6.2. Temporalización

Tomando como referencia el calendario académico establecido por la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid para el curso 2026-27, la presente programación didáctica se organiza en tres trimestres, distribuyendo las diferentes



unidades didácticas de manera progresiva y coherente con el desarrollo evolutivo del alumnado.

La asignatura de Educación Física cuenta con una carga lectiva de 3 sesiones semanales, con una duración aproximada de 50 minutos por sesión, lo que permite una intervención continuada y significativa a lo largo del curso.

La secuenciación de las unidades didácticas responde a una progresión pedagógica, comenzando por propuestas centradas en la cohesión grupal y la convivencia, avanzando hacia el desarrollo de habilidades motrices y la toma de decisiones en situaciones de juego, y finalizando con propuestas más complejas basadas en la autonomía, la cooperación y la aplicación global de los aprendizajes, estableciendo la temporalización del ciclo de la siguiente manera:

TRIMESTRE	UNIDAD DIDÁCTICA	
1º Trimestre	UD1	Construimos equipo
	UD2	Convivencia y fútbol sala en el patio
	UD3	Descubrimos nuevos deportes: colpbol
	UD4	Conozco mi cuerpo y mejoro mi condición física
	UD5	Expresión corporal y creatividad
2º Trimestre	UD6	Aprendemos a jugar al voleibol
	UD7	Iniciación al acrosport
	UD8	Habilidades gimnásticas y control corporal
	UD9	Diseñamos estrategias de juego
	UD10	Hábitos saludables y estilo de vida activo
3º Trimestre	UD11	Hockey escolar
	UD12	Juegos tradicionales y patrimonio cultural
	UD13	Actividad física en el medio natural
	UD14	Retos cooperativos y circuitos funcionales
	UD15	Mini Juegos Olímpicos escolares

Tabla 8. Secuenciación de UPD de la programación didáctica de ciclo.



6.3. Unidades de la programación didáctica

PRIMER TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA 1: “Construimos equipo”			
Trimestre	Primer trimestre	Nº sesiones	4
Narrativa y Situación de aprendizaje			
El inicio del curso supone un periodo de adaptación en el que el alumnado debe aprender a convivir, comunicarse y trabajar con nuevos compañeros en situaciones motrices compartidas.			
SA	Superar retos motores cooperativos mediante la participación activa, la comunicación eficaz y el respeto a las normas y a los compañeros, favoreciendo un clima positivo de aula.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2 y 3		CCL y CPSAA	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar estrategias de cooperación en situaciones motrices. - Resolver problemas motores colectivos mediante la toma de decisiones compartida. - Mejorar la comunicación verbal y no verbal en el juego. 		
Objetivos de la programación trabajados	1,5 y 9	Objetivos de etapa	A, B, C
Contenidos	<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normas, reglas y roles en situaciones motrices individuales y colectivas. • Planificación y regulación guiada de proyectos motores sencillos: objetivos o metas, recursos y roles. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales y colectivas. • Coordinación de acciones con compañeros en situaciones conjuntas. <p>Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adopción de roles y responsabilidades. • Concepto de fair play o juego limpio. Aceptación de las normas del juego, del resultado y respeto a los participantes. 		
Interdisciplinariedad	Lengua castellana y literatura. Educación en valores		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave	Porcentaje en la Calificación	
2.1	CPSAA4	30%	
2.3	CPSAA5	25%	
3.1	CPSAA3	25%	
3.2	CCL1	20%	



UNIDAD DIDÁCTICA 2: “Convivencia y fútbol sala en el patio”			
Trimestre	Primer trimestre	Nº sesiones	6
Narrativa y Situación de aprendizaje			
En el recreo se producen conflictos frecuentes durante los partidos de fútbol debido a desacuerdos con normas, decisiones arbitrales y actitudes negativas entre compañeros. Para mejorar esta situación se propone que el alumno sea capaz de:			
SA	Participar en partidos de fútbol sala resolviendo situaciones de juego y conflictos mediante el respeto a las normas, la cooperación y el diálogo entre compañeros.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2 y 3		CPSAA, STEM y CCL	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar habilidades motrices básicas en situaciones de juego colectivo. - Tomar decisiones tácticas sencillas respetando las normas del juego. - Resolver desacuerdos mediante el diálogo y el respeto entre compañeros. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 2 y 5	Objetivos de etapa	A, C, K
Contenidos	<p>Bloque A. Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salud física: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. <p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de medidas (previas y durante) de prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general, vuelta a la calma y normas de seguridad. • Planificación y regulación guiada de proyectos motores sencillos: objetivos, roles y normas. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones de interacción con un móvil. • Coordinación de acciones con compañeros en situaciones conjuntas. <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto de fair play o juego limpio. Aceptación de las normas del juego, del resultado y respeto a los participantes. • Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. 		
Interdisciplinariedad	Lengua castellana y literatura. Matemáticas.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave	Porcentaje en la Calificación	
2.1	STEM1	30%	
2.2	STEM1	25%	
3.1	CPSAA3	20%	
3.2	CCL1	25%	



UNIDAD DIDÁCTICA 3: “Descubrimos nuevos deportes: el colpbol como alternativa inclusiva”			
Trimestre	Primer trimestre	Nº sesiones	5
Narrativa y Situación de aprendizaje			
Se ha observado que existe poca variedad de recursos o dinámicas durante las horas de recreo lo que limita la participación de algunos compañeros y reduce las oportunidades de juego inclusivo. En esta unidad, el alumnado descubrirá el colpbol como deporte alternativo que favorece la participación equitativa y el trabajo en equipo, adaptándose a sus normas y dinámica de juego.			
SA	Participar en situaciones de juego de colpbol aplicando sus reglas básicas, cooperando con el equipo y respetando a los compañeros.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 3 y 4		CPSAA, CCEC y STEM	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Adaptar las habilidades motrices a la lógica del colpbol. - Tomar decisiones durante el juego en situaciones de cooperación-oposición. - Participar activamente respetando las normas y a los compañeros. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 2 y 5	Objetivos de etapa	B, C, K
Contenidos	<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación y regulación guiada de proyectos motores sencillos: objetivos o metas, participantes y sus roles, reglas y aspectos didácticos básicos. • Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones: coordinación de acciones con compañeros en situaciones conjuntas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de interacción con un móvil. • Coordinación de acciones con compañeros en situaciones conjuntas. <p>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. • Deporte e igualdad: referentes en el deporte de distintos sexos. <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. 		
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales. Lengua castellana y literatura		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave	Porcentaje en la Calificación	
2.1	STEM1	30%	
2.2	CPSAA4	25%	
3.1	CPSAA3	20%	
4.1	CCEC1	25%	



UNIDAD DIDÁCTICA 4: “Conozco mi cuerpo y mejoro mi condición física”			
Trimestre	Primer trimestre	Nº sesiones	5
Narrativa y Situación de aprendizaje			
El aumento de los niveles de sedentarismo en el alumnado hace necesario trabajar la condición física desde un enfoque consciente y educativo. En esta unidad, el alumnado tomará conciencia de sus capacidades físicas mediante actividades progresivas que le permitan regular el esfuerzo, ajustar la intensidad, prevenir riesgos y desarrollar hábitos saludables.			
SA1	Participar en pruebas de atletismo o desplazamiento.		
SA2	Registrar las pulsaciones o intensidad de cada actividad.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1 y 2		CPSAA y STEM	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar ejercicios de calentamiento antes de la práctica motriz. - Mejorar la condición física relacionada con la salud mediante la actividad física. - Regular la intensidad del ejercicio a partir del registro de pulsaciones, adaptándola a sus propias capacidades. 		
Objetivos de la programación trabajados	3, 4 y 7	Objetivos de etapa	K, B
Contenidos	<p>Bloque A. Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salud física: efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Alimentación saludable e hidratación. Educación postural en situaciones cotidianas. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física. • Salud mental: La actividad motriz como ayuda para la regulación de las emociones, la autoestima y para combatir el estrés. <p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de medidas (previas y durante) de prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento general, conciencia y responsabilidad en función de los requerimientos de la tarea y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad de uno mismo y de los demás. Correcta utilización de materiales. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecuación de las acciones a las capacidades y limitaciones personales en situaciones motrices individuales. 		
Interdisciplinariedad	Ciencias naturales. Matemáticas.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Porcentaje en la Calificación
1.1	CPSAA2		25%
1.2	CPSAA5		25%
2.1	STEM1		30%
2.3	CPSAA4		20%



UNIDAD DIDÁCTICA 5: “Expresión corporal y creatividad”			
Trimestre	Primer trimestre	Nº sesiones	4
Narrativa y Situación de aprendizaje			
El cuerpo es una herramienta fundamental de comunicación que permite expresar emociones, ideas y vivencias. Sin embargo, en el grupo se han detectado dificultades para expresarse de manera adecuada, especialmente cuando la comunicación verbal no es suficiente. Esto genera inseguridad y limita la participación del alumnado. Por ello, se plantea el uso del movimiento como medio de expresión corporal. Se busca desarrollar la comunicación no verbal, la creatividad y el respeto hacia los demás.			
SA	Crear y representar en pequeños grupos una breve composición motriz o escena expresiva a partir de una situación cotidiana, utilizando el cuerpo, el ritmo y el espacio como medios de comunicación.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1, 3 y 4		CPSAA, CCL y CCEC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar el cuerpo y el movimiento para expresar emociones, ideas o situaciones sencillas. - Participar activamente en actividades de expresión corporal respetando las producciones de los compañeros. - Crear y representar pequeñas composiciones motrices de forma individual o grupal utilizando el ritmo y el espacio. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 5 y 6	Objetivos de etapa	B, C, J
Contenidos	<p>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad. • Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples. Representación de escenas cotidianas. • Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo. Representar movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales. Coreografías sencillas. • Valoración y respeto hacia las producciones propias y de los demás. 		
Interdisciplinariedad	Educación artística. Lengua castellana y literatura.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Porcentaje en la Calificación
1.1	CPSAA2		20%
3.1	CPSAA3		25%
3.2	CCL1		15%
4.1	CCEC2		40%



SEGUNDO TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA 6: “Aprendemos a jugar al voleibol”			
Trimestre	Segundo trimestre	Nº sesiones	6
Narrativa y Situación de aprendizaje			
En los juegos con balón se observa que el alumnado presenta dificultades para organizarse en el espacio, tomar decisiones y cooperar con los compañeros. En esta unidad se introducirá el voleibol mediante situaciones de juego adaptadas que favorezcan la ocupación del espacio, la coordinación con el grupo y el respeto a las normas.			
SA	Jugar un partido de voleibol aplicando diferentes estrategias.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2 y 3		CPSAA y STEM	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar habilidades motrices básicas del voleibol en situaciones de juego adaptado. - Tomar decisiones sencillas relacionadas con la ocupación del espacio y la cooperación con los compañeros. - Participar activamente respetando las normas del juego y mostrando actitudes de cooperación. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 2 y 5	Objetivos de etapa	B, C, K
Contenidos	<p>Bloque A. Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salud social: la actividad física como práctica social saludable. Respeto hacia todas las personas con independencia de sus características personales. • La actividad física como medio para la resolución de conflictos y para fomentar valores. <p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar. • Normas básicas de funcionamiento y organización en juegos deportivos. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones: adecuación de las acciones motrices a la lógica interna de las situaciones de juego. • Coordinación de acciones con compañeros en situaciones de cooperación. • Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de interacción con un móvil. 		
Interdisciplinariedad	Lengua castellana y literatura. Matemáticas.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Porcentaje en la Calificación
2.1	STEM1		35%
2.2	CPSAA4		30%
3.1	CPSAA3		35%



UNIDAD DIDÁCTICA 7: “Construimos figuras juntos: iniciación al acrosport”			
Trimestre	Segundo trimestre	Nº sesiones	5
Narrativa y Situación de aprendizaje			
Las actividades cooperativas requieren confianza, coordinación y responsabilidad compartida. Sin embargo, existen dificultades en la interacción y trabajo en equipo del alumnado, lo que limita la cooperación durante las sesiones. Por ello, se propone el acrosport para mejorar las relaciones mediante la construcción de figuras grupales, y además desarrollar el equilibrio, la cooperación y el respeto a las normas de seguridad.			
SA	Crear una coreografía de acrosport cooperando y respetando las normas de seguridad.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 3 y 4		CPSAA, CCEC y STEM	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar figuras básicas de acrosport manteniendo el equilibrio y el control postural. - Cooperar con los compañeros para construir figuras corporales de forma segura. - Participar en pequeñas composiciones grupales mostrando respeto y responsabilidad. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 5 y 6	Objetivos de etapa	A, B, C, K
Contenidos	<p>Bloque A. Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salud física: Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo • Salud mental: Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás. <p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de medidas de prevención de accidentes en las prácticas motrices: Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad de uno mismo y de los demás. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación de acciones con compañeros en situaciones de cooperación. • Adecuación de las acciones a las capacidades y limitaciones personales. <p>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples. Representación de escenas cotidianas. • Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo. 		
Interdisciplinariedad	Educación artística. Lengua castellana y literatura.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Porcentaje en la Calificación
2.1	STEM1		30%
3.1	CPSAA3		35%
4.1	CCEC2		35%



UNIDAD DIDÁCTICA 8: “Habilidades gimnásticas y control corporal”			
Trimestre	Segundo trimestre	Nº sesiones	6
Narrativa y Situación de aprendizaje			
El alumnado presenta dificultades en el dominio del propio cuerpo para desenvolverse con eficacia y seguridad en diferentes situaciones motrices. En esta unidad, el alumnado desarrollará habilidades gimnásticas básicas como equilibrios, giros y apoyos, mejorando el control corporal, la coordinación y la confianza en sus posibilidades motrices.			
SA	Superar un circuito de habilidades gimnásticas.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1, 2 y 3		CPSAA y STEM	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar habilidades gimnásticas básicas manteniendo el equilibrio y el control corporal. - Mejorar la coordinación y la estabilidad mediante diferentes circuitos motrices. - Participar activamente mostrando esfuerzo y respeto hacia los compañeros. 		
Objetivos de la programación trabajados	1 y 4	Objetivos de etapa	B, K
Contenidos	<p>Bloque A. Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salud física: Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo • Salud mental: Consolidación y ajuste realista del concepto de uno mismo, teniendo en cuenta la igualdad. Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás. <p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de medidas de prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general, conciencia y responsabilidad en función de los requerimientos de la tarea y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad de uno mismo y de los demás. Correcta utilización de materiales. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adquirir un control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial. 		
Interdisciplinariedad	Educación artística. Ciencias naturales.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Porcentaje en la Calificación
1.2	CPSAA5		25%
2.1	STEM1		30%
2.2	CPSAA4		25%
3.1	CPSAA3		20%



UNIDAD DIDÁCTICA 9: “Diseñamos estrategias: del juego al pensamiento táctico”			
Trimestre	Segundo trimestre	Nº sesiones	5
Narrativa y Situación de aprendizaje			
Se ha observado una baja participación de parte del alumnado en las clases de Educación Física, especialmente en situaciones de alta demanda táctica. Para dar respuesta a esta situación, y mediante el uso un juego modificado, el ultimate, los alumnos deberán.			
SA1	Diseñar en grupo un cuaderno de estrategias de juego y ponerlas en práctica en juegos modificados.		
SA2	Participar en situaciones de juego de “ultimate”, ajustando normas, espacios y roles para favorecer la participación activa de todo el alumnado.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2 y 4		CCEC y STEM	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Promover la participación activa e inclusiva del alumnado mediante la adaptación de juegos, normas y roles. - Analizar situaciones motrices para escoger respuestas eficaces. - Aplicar estrategias básicas de cooperación y oposición en juegos modificados. - Participar activamente mostrando respeto, comunicación y toma de decisiones compartida. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 2 y 5	Objetivos de etapa	B, C
Contenidos	<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado. • Adaptación de normas y roles para favorecer la participación. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones en situaciones de oposición y cooperación. • Selección de estrategias básicas en función del contexto de juego <p>Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeto, aceptación y valoración de todos los compañeros durante la práctica. • Aplicación de normas y actitudes de juego limpio (fair play) y resolución pacífica de conflictos. <p>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos y deportes alternativos como manifestación de la cultura motriz y medio de inclusión. • Valoración de diferentes formas de participación en el juego. 		
Interdisciplinariedad	Lengua castellana y literatura. Matemáticas.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave	Porcentaje en la Calificación	
2.2	STEM1	25%	
4.1	CCEC1	25%	
4.2	CCEC2	25%	
4.3	CCEC3	25%	



UNIDAD DIDÁCTICA 10: “Hábitos saludables y estilo de vida activo”			
Trimestre	Segundo trimestre	Nº sesiones	4
Narrativa y Situación de aprendizaje			
El alumnado mantiene con frecuencia posturas inadecuadas en el aula, lo que puede afectar a su bienestar y salud a largo plazo. En esta unidad, analizará sus hábitos posturales y participará en actividades motrices orientadas a mejorar la higiene postural en diferentes situaciones de la vida diaria.			
SA	Participar en retos motrices relacionados con hábitos saludables, analizando sus propias rutinas de actividad física, descanso y alimentación.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1		CPSAA, CE, STEM	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar hábitos relacionados con un estilo de vida activo y saludable. - Participar en actividades físicas que contribuyan al bienestar personal. - Incorporar hábitos saludables básicos (actividad física, descanso e hidratación) durante la práctica motriz. 		
Objetivos de la programación trabajados	4 y 7	Objetivos de etapa	B, K
Contenidos	<p>Bloque A. Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salud física: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. • Vida saludable: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. <p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de medidas (previas y durante) de prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general, conciencia y responsabilidad en función de los requerimientos de la tarea y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad de uno mismo y de los demás. Correcta utilización de materiales. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecuación de las acciones a las capacidades y limitaciones personales en situaciones motrices. 		
Interdisciplinariedad	Ciencias naturales. Educación en valores.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Porcentaje en la Calificación
1.1	CPSAA2		25%
1.2	CPSAA5		25%
1.3	CE3		25%
1.4	STEM2		25%



TERCER TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA 11: “Hockey escolar”

Trimestre	Tercer trimestre	Nº sesiones	4
Narrativa y Situación de aprendizaje			
En los juegos colectivos, surgen conflictos relacionados con el incumplimiento de normas, la gestión de la frustración y la escasa cooperación entre compañeros. En esta unidad, el hockey escolar se utilizará como medio para desarrollar la convivencia, el respeto y la responsabilidad, incorporando roles activos dentro del juego que favorezcan la regulación del comportamiento y la participación equitativa.			
SA1	Participar en una “liga de hockey cooperativo”.		
SA2	Asumir diferentes roles dentro del juego, registrando conductas de respeto, cooperación y deportividad		
Competencias específicas		Competencias clave	
3		CPSAA y CCL	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar habilidades de cooperación, respeto y trabajo en equipo durante la práctica motriz. - Asumir y desempeñar diferentes roles dentro del juego favoreciendo la convivencia y la participación. - Gestionar emociones y conflictos derivados del juego mediante estrategias de diálogo y respeto. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 2 y 5	Objetivos de etapa	B, K
Contenidos	<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de medidas (previas y durante) de prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general, conciencia y responsabilidad en función de los requerimientos de la tarea y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad de uno mismo y de los demás. Correcta utilización de materiales. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros en situaciones conjuntas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. 		
Interdisciplinariedad	Lengua castellana y literatura. Educación en valores.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave	Porcentaje en la Calificación	
3.1	CPSAA3	40%	
3.2	CCL1	30%	
3.4	CPSAA5	30%	



UNIDAD DIDÁCTICA 12: “Juegos tradicionales y patrimonio cultural”			
Trimestre	Tercer trimestre	Nº sesiones	4
Narrativa y Situación de aprendizaje			
Se ha observado que el alumnado apenas conoce ni practica juegos tradicionales en su tiempo de ocio, mostrando preferencia por actividades sedentarias o digitales y un desconocimiento del patrimonio cultural lúdico de su entorno. Esta situación limita las oportunidades de participación en juegos compartidos y la valoración de la cultura motriz. Por ello se les propone a los alumnos:			
SA	Elaborar un álbum de juegos tradicionales y ponerlos en práctica en clase respetando sus normas.		
Competencias específicas		Competencias clave	
3 y 4		CPSAA y CCEC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y practicar diferentes juegos tradicionales valorando su origen cultural. - Cooperar con los compañeros respetando las normas y el desarrollo del juego. - Investigar, registrar y poner en práctica juegos tradicionales valorando su origen cultural. 		
Objetivos de la programación trabajados	1 y 5	Objetivos de etapa	B, J
Contenidos	<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación y regulación guiada de proyectos motores sencillos: objetivos o metas, recursos materiales, participantes y sus roles, reglas y aspectos didácticos básicos. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación de acciones con compañeros en situaciones motrices conjuntas y adecuación de las acciones a las normas del juego. <p>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. • Juegos y deportes tradicionales y populares como manifestaciones culturales del entorno. • Valoración y respeto hacia las producciones culturales propias y de los demás. 		
Interdisciplinariedad	Ciencias sociales. Lengua castellana y literatura.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Porcentaje en la Calificación
3.1	CPSAA3		30%
4.1	CCEC1		35%
4.2	CCEC2		35%



UNIDAD DIDÁCTICA 13: “Actividad física en el medio natural”			
Trimestre	Tercer trimestre	Nº sesiones	4
Narrativa y Situación de aprendizaje			
Se ha observado que el alumnado presenta dificultades para orientarse en espacios abiertos y tiende a mostrar conductas poco responsables en el uso del entorno durante las salidas al exterior, lo que puede comprometer su seguridad y el cuidado del medio natural. Esta situación hace necesario desarrollar habilidades de orientación, autonomía y respeto por el entorno. Para ello los estudiantes deberán:			
SA	Participar en una yincana de orientación y reciclaje.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 3 y 5		CPSAA y STEM	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en actividades físicas realizadas en el medio natural adaptando los desplazamientos al entorno. - Identificar y utilizar elementos del entorno natural para orientarse con seguridad en diferentes situaciones motrices. - Adoptar comportamientos responsables que favorezcan el cuidado y respeto del medio natural. 		
Objetivos de la programación trabajados	1 y 8	Objetivos de etapa	H, K
Contenidos	<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de medidas (previas y durante) de prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general, conciencia y responsabilidad en función de los requerimientos de la tarea y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones complejas crecientes; organización espacial del propio cuerpo y orientación en el espacio. <p>Bloque F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> • Previsión de riesgos de accidente durante la práctica en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación. • Práctica de actividades físicas con cierto grado de autonomía en el medio natural y urbano. • Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven durante la práctica de actividad física. 		
Interdisciplinariedad	Ciencias naturales. Geografía.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave	Porcentaje en la Calificación	
2.1	STEM1	35%	
3.1	CPSAA3	35%	
5.1	STEM5	30%	



UNIDAD DIDÁCTICA 14: “Creamos y superamos retos: circuitos cooperativos”			
Trimestre	Tercer trimestre	Nº sesiones	5
Narrativa y Situación de aprendizaje			
Se ha observado que el alumnado presenta hábitos cada vez más sedentarios, con bajos niveles de actividad física en su tiempo libre, lo que repercute negativamente en su condición física y en su bienestar general. Para dar respuesta a esta situación, en esta unidad el alumnado deberá:			
SA	Participar en la creación y realización de pequeños retos cooperativos en grupo, proponiendo mejoras sencillas para facilitar su ejecución y la participación de todos los compañeros.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2 y 3		CPSAA y STEM	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en retos motores cooperativos, incrementando el nivel de actividad física y ajustándolos a las capacidades del grupo. - Planificar y estructurar tareas motrices de forma autónoma, anticipando acciones dentro de la actividad. - Evaluar el funcionamiento del grupo y proponer mejoras en la realización de los retos. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 4 y 5	Objetivos de etapa	B, K
Contenidos	<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de medidas (previas y durante) de prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general, conciencia y responsabilidad en función de los requerimientos de la tarea y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad de uno mismo y de los demás. Correcta utilización de materiales. • Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones complejas crecientes; organización espacial del propio cuerpo y de sus compañeros. • Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad). • Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración. 		
Interdisciplinariedad	Matemáticas. Lengua castellana y literatura.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave	Porcentaje en la Calificación	
2.1	STEM1	30%	
2.2	CPSAA5	30%	
3.1	CPSAA3	25%	
3.2	CPSAA5	15%	



UNIDAD DIDÁCTICA 15: “Proyecto final: Mini Juegos Olímpicos escolares”			
Trimestre	Tercer trimestre	Nº sesiones	4
Narrativa y Situación de aprendizaje			
El colegio cuenta con la tradición de celebrar unos Mini Juegos Olímpicos escolares al final del curso. Para su preparación, en esta unidad el alumnado organizará y participará en diferentes actividades motrices, poniendo en práctica los aprendizajes adquiridos y fomentando la participación, el respeto y la implicación en el evento.			
SA	Participar en las Olimpiadas escolares.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 3 y 4		CPSAA, STEM y CCEC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en la organización y desarrollo de un evento deportivo escolar asumiendo diferentes roles. - Aplicar normas, actitudes de respeto y juego limpio durante las actividades propuestas. - Valorar la práctica deportiva como una experiencia de participación, respeto y convivencia. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 5 y 9	Objetivos de etapa	B, K
Contenidos	<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación y regulación guiada de proyectos motores sencillos: objetivos o metas, recursos materiales, participantes y sus roles, reglas y aspectos didácticos básicos. • Toma de medidas (previas y durante) de prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general, conciencia y responsabilidad en función de los requerimientos de la tarea y vuelta a la calma. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. • Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad). <p>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. • La cultura del esfuerzo para conseguir una meta. • Participación en eventos deportivos escolares como manifestación de la cultura motriz. 		
Interdisciplinariedad	Ciencias sociales. Lengua castellana y literatura.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave		Porcentaje en la Calificación
2.1	STEM1		25%
3.1	CPSAA3		25%
3.2	CPSAA5		25%
4.1	CCEC1		25%



7. Metodología

De acuerdo con el Artículo 6 del Real Decreto 157/2022, la programación se orienta al desarrollo del Perfil de Salida del alumnado mediante la incorporación de situaciones de aprendizaje en las UPD que integran actividades y recursos transferibles a la vida cotidiana. Estas situaciones presentan retos o problemáticas próximas a la realidad del alumnado, favoreciendo un aprendizaje significativo, inclusivo y competencial, en línea con el enfoque del aprendizaje significativo propuesto por Ausubel (1968). Las técnicas de enseñanza se fundamentarán principalmente en el descubrimiento guiado y la resolución de problemas, promoviendo la implicación activa, la reflexión y la toma de decisiones del alumnado, tal y como recogen Mosston y Ashworth (2008) en su modelo de estilos de enseñanza en Educación Física. Las estrategias de práctica se estructurarán de forma global para garantizar la participación activa y facilitar un aprendizaje comprensivo, recurriendo de forma puntual a enfoques analíticos cuando sea necesario. Los estilos de enseñanza empleados se adaptarán a las características de cada UPD y a las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, tal y como se muestra en la siguiente tabla:

Estilo de enseñanza	Finalidad del estilo utilizado	UPD en la que predomina
ESTILOS TRADICIONALES		
Mando directo y mando directo modificado	Tomar decisiones y ejercer un gran control sobre el comportamiento y las acciones de los alumnos mediante explicaciones y correcciones grupales	4, 6, 8, 11 y 13
Asignación de tareas	Ofrecer una planificación más flexible en la que los alumnos puedan tener cierta autonomía para realizar acciones determinadas	4, 6, 8, 10 y 13
ESTILOS PARTICIPATIVOS		
Enseñanza recíproca	Trabajar conjuntamente en la evaluación y análisis de las habilidades y acciones de los compañeros	5, 7, 11, 14 y 15



Grupos reducidos	Trabajar en pequeños grupos donde cada alumno adquiera un rol diferente	1, 7, 9, 12, 14 y 15
Microenseñanza	Hacer uso de la comunicación y el aprendizaje dialógico para preparar un tema por grupos que luego será transmitido al resto de los compañeros	9, 11, 12, 14 y 15
ESTILOS INDIVIDUALIZADORES		
Trabajo por grupos	Trabajar por agrupaciones según intereses y niveles de ejecución	1, 7, 9, 12, 14 y 15
ESTILOS COGNITIVOS		
Descubrimiento guiado	Acompañar al alumnado en el proceso de búsqueda de información y aplicación de sus conocimientos para resolver un problema de única solución	3, 5, 6, 8, 9 y 13
Resolución de problemas	Hacer al alumnado participe de su propio aprendizaje mediante la búsqueda de soluciones ante un problema o situación didáctica	1, 2, 9, 11, 13, 14 y 15
ESTILOS GENERALES		
Estilos socializadores	Desarrollar las relaciones sociales de los alumnos mediante situaciones de carácter abierto con soluciones múltiples	1, 2, 7, 11, 12, 14 y 15
Estilos creativos	Otorgar la responsabilidad al alumno de tomar decisiones y crear sus propios objetivos y contenidos con la finalidad de buscar experiencias libres y desarrollar un pensamiento divergente	5, 7, 9, 12, 14 y 15

Tabla 9. Estilos de enseñanza empleados en la programación didáctica.

A lo largo de la programación se emplearán distintas formas de agrupamiento que contribuyen al desarrollo de competencias personales, sociales y motrices. El trabajo individual facilitará un aprendizaje autónomo, ajustado al ritmo y nivel de cada alumno. Por su parte, los agrupamientos en parejas favorecerán la comunicación, la cooperación, el respeto y la toma de decisiones conjunta. Del mismo modo, los agrupamientos de tres o más integrantes se utilizarán para potenciar la conciencia de grupo, la resolución de conflictos, la responsabilidad compartida y el desarrollo socioafectivo. Estas formas de organización adquieren especial relevancia en unidades como retos cooperativos, acrosport, deportes colectivos o proyectos, donde la interacción resulta esencial para el aprendizaje. Asimismo, el enfoque metodológico



se sustenta en el uso de metodologías activas, clave para el desarrollo competencial del alumnado. Estas permiten que el alumno no solo ejecute, sino que también analice, decida, cree y reflexione sobre su propio proceso de aprendizaje. A continuación, se detallan las metodologías activas utilizadas en la programación.

Metodología	Descripción y función que persigue
Aprendizaje basado en problemas (ABP)	Método basado en el uso de problemas como punto de partida para la adquisición e integración de nuevos conocimientos (Barrows, 1986). En esta programación se emplea para que el alumnado afronte situaciones reales o simuladas, favoreciendo el pensamiento crítico y la búsqueda de soluciones.
Aprendizaje basado en retos (ABR)	Implica plantear desafíos a los estudiantes para fomentar su participación activa y el desarrollo de habilidades. Se utiliza para motivar al alumnado, hacerlo consciente de su progreso y respetar los diferentes ritmos de aprendizaje (Blázquez, 2022).
Aprendizaje basado en proyectos	Estrategia que promueve el trabajo cooperativo y el desarrollo de habilidades de investigación y resolución de problemas. Permite la creación de un producto final (como en los Mini Juegos Olímpicos), fomentando la aplicación de conocimientos en contextos reales.
Aprendizaje dialógico	Se basa en la comunicación como elemento clave del aprendizaje. Promueve la interacción entre el alumnado para construir conocimiento de forma compartida, favoreciendo el desarrollo del lenguaje, la reflexión y el pensamiento crítico.
Aprendizaje cooperativo	Modelo en el que los alumnos trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes. Favorece la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y el desarrollo de habilidades sociales, con el docente como guía del proceso.

Tabla 10. Metodologías activas y funciones que persiguen

7.1. Trabajo por proyectos

Cabe destacar, tal y como establece el Artículo 6 del Real Decreto 157/2022, la importancia de dedicar parte del tiempo lectivo a la realización de proyectos significativos y a la resolución colaborativa de problemas. En esta línea, la programación incorpora el Aprendizaje Basado en Proyectos como una de sus principales metodologías, en coherencia con el enfoque competencial de la normativa vigente y con el proyecto educativo del centro. Esta metodología organiza el aprendizaje en torno a tareas o productos finales con sentido para el alumnado,



facilitando la integración de los saberes, su aplicación práctica y una participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A lo largo de la programación, el trabajo por proyectos se integra en diversas unidades didácticas, en las que el alumnado asume un papel protagonista, participando en la planificación, toma de decisiones, trabajo cooperativo y elaboración de productos finales. De este modo, se supera una enseñanza centrada únicamente en la ejecución motriz, avanzando hacia propuestas más globales, reflexivas y significativas. A continuación, se presentan los principales proyectos desarrollados:

Nombre del proyecto	UD integrada en el proyecto	Descripción del proyecto y participación de los agentes implicados
Estrategias del juego	UPD 9: "Diseñamos estrategias: del juego al pensamiento táctico"	El alumnado elaborará en pequeños grupos un cuaderno de estrategias de juego, donde recogerá aspectos como la ocupación del espacio, el desmarque o la defensa. Este material se aplicará en situaciones reales de juego, favoreciendo la comprensión táctica y la toma de decisiones.
Recuperamos nuestros juegos	UPD 12: "Juegos tradicionales y patrimonio cultural"	A partir de la investigación y recopilación de juegos tradicionales, el alumnado diseñará un álbum que incluirá normas, materiales y formas de juego. Posteriormente, estos juegos se pondrán en práctica en el entorno escolar, fomentando la participación y el conocimiento cultural.
Creamos retos cooperativos	UPD 14: "Circuitos cooperativos y retos funcionales"	El alumnado diseñará y pondrá en práctica circuitos cooperativos, asumiendo roles dentro del grupo y tomando decisiones organizativas. Además, evaluará el funcionamiento de los circuitos, promoviendo la cooperación y la responsabilidad compartida.
Mini Juegos Olímpicos escolares	UPD 15: "Proyecto final"	El alumnado participará en la organización y desarrollo de un evento deportivo escolar, asumiendo diferentes roles (participantes, organizadores, árbitros, etc.). Este proyecto final permitirá aplicar los aprendizajes adquiridos a lo largo del curso en una situación real y significativa.

Tabla 11. Relación de proyectos y contribución desde las áreas.



7.2. Actividades complementarias y extraescolares

Con el objetivo de ofrecer al alumnado experiencias significativas y aplicables a la vida cotidiana, en esta programación didáctica se desarrollan diversas actividades complementarias vinculadas a las distintas situaciones de aprendizaje.

Trimestre	Nombre de la UD	Actividad
Primero	UPD 4: “Conozco mi cuerpo y mejoro mi condición física”	Se realizará una jornada de atletismo o circuitos de condición física en el centro o en una instalación cercana, poniendo en práctica desplazamientos, saltos, resistencia y control del esfuerzo.
Segundo	UPD 10: “Hábitos saludables y estilo de vida activo”	El alumnado participará en una actividad de sensibilización sobre hábitos saludables mediante la elaboración y difusión de mensajes o murales dirigidos a la comunidad educativa.
Tercero	UPD 12: “Juegos tradicionales y patrimonio cultural”	Se organizará una jornada de juegos tradicionales en la que el alumnado explicará y practicará distintos juegos populares, fomentando la participación y la valoración cultural.
	UPD 13: “Actividad física en el medio natural”	Se realizará una salida a un espacio exterior próximo para desarrollar actividades de orientación y cuidado del entorno, aplicando aprendizajes sobre autonomía y seguridad.
	UPD 15: “Proyecto final: Mini Juegos Olímpicos escolares”	El alumnado participará en la organización y desarrollo de los Mini Juegos Olímpicos escolares, asumiendo diferentes roles y poniendo en práctica valores como la cooperación y el juego limpio.

Tabla 12. Relación de las UPD con sus respectivas salidas programadas.

Las actividades complementarias y extraescolares de esta programación están vinculadas a distintas unidades didácticas y permiten aplicar los aprendizajes en contextos reales, como la práctica de atletismo, actividades en el medio natural, propuestas sobre hábitos saludables y acciones relacionadas con la educación vial. Con el objetivo de ofrecer experiencias significativas y dar continuidad a lo trabajado en las sesiones, se plantean las siguientes actividades complementarias.



En cuanto a las actividades extraescolares, el centro Nuestra Señora del Buen Consejo cuenta con una oferta deportiva variada organizada a través de entidades externas especializadas y en coordinación con el propio centro y el AMPA. Estas actividades, desarrolladas fuera del horario lectivo y en varios días a la semana, incluyen propuestas como fútbol, judo, patinaje, atletismo, multideporte o actividades dirigidas. Su finalidad es fomentar la práctica regular de actividad física y la adquisición de hábitos de vida saludable, complementando así los aprendizajes trabajados en el área de Educación Física.

7.3. Recursos

Los recursos utilizados en esta programación didáctica se organizan en recursos personales, ambientales y materiales, así como digitales, entendidos como elementos clave que facilitan el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje y la consecución de los objetivos planteados. Su selección responde a criterios de funcionalidad, accesibilidad, seguridad y adecuación a las características del alumnado y del contexto del centro.

7.3.1 Recursos personales

Los recursos personales hacen referencia a los agentes implicados en el proceso educativo y su papel dentro del desarrollo de la programación. En este sentido, el principal responsable de la intervención es el docente de Educación Física, que actúa como guía del aprendizaje, diseñando las situaciones de enseñanza, adaptando las tareas y proporcionando feedback continuo al alumnado. El alumnado constituye el eje central del proceso, adoptando un papel activo y protagonista en su aprendizaje, especialmente en aquellas unidades en las que se emplean metodologías activas como el aprendizaje cooperativo o el trabajo por proyectos. Asimismo, en



determinadas situaciones, el alumnado asume diferentes roles favoreciendo la responsabilidad y la implicación. Además, en función de las necesidades del grupo, se contará con la colaboración de otros profesionales del centro, como el equipo de orientación o el profesorado de apoyo, especialmente en la atención a la diversidad. Del mismo modo, las familias pueden desempeñar un papel complementario, especialmente en actividades relacionadas con hábitos saludables o en la participación en eventos como los Mini Juegos Olímpicos escolares

7.3.2 Recursos ambientales y materiales.

El colegio “Nuestra Señora del Buen Consejo” dispone de instalaciones adecuadas y variadas que favorecen el desarrollo de la programación, tales como el polideportivo cubierto, las pistas exteriores multideporte y el campo de fútbol, lo que permite adaptar las actividades a diferentes condiciones y necesidades.

Asimismo, se aprovecharán espacios exteriores próximos al centro para el desarrollo de actividades en el medio natural, especialmente en unidades como la UD 13, favoreciendo la aplicación de aprendizajes en contextos reales. En cuanto a los recursos materiales, se emplearán aquellos propios del área de Educación Física, seleccionados en función de las características de las tareas y del alumnado:

- Balones de diferentes tamaños y modalidades.
- Conos, aros, picas y cuerdas para la organización de circuitos.
- Colchonetas para actividades gimnásticas y de acrosport.
- Petos para la organización de equipos.
- Material alternativo, como frisbees o pelotas de foam, para deportes alternativos.
- Material específico para actividades en el medio natural: Mapas, brújulas básicas...



Se priorizará el uso seguro, responsable y adaptado del material, ajustándolo a las necesidades del alumnado mediante variaciones en tamaño, peso o dificultad, favoreciendo así la inclusión y la participación de todo el grupo.

7.3.3 Recursos digitales

Las tecnologías de la información y la comunicación se utilizan en esta programación como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, complementando la práctica motriz y facilitando la comprensión, la motivación y la evaluación del alumnado. Su uso será funcional y adaptado a la edad del alumnado, permitiendo presentar contenidos de forma visual, registrar producciones, apoyar la evaluación y desarrollar la competencia digital de forma básica y responsable. Estos recursos se emplearán especialmente en aquellas unidades en las que el alumnado deba investigar, registrar información, crear productos o reflexionar sobre su aprendizaje, como el cuaderno de estrategias, el álbum de juegos tradicionales o el proyecto final. A continuación, se presentan los principales recursos digitales utilizados en la programación:

Recurso	Función	UD vinculadas
Educamos	Compartir materiales, registrar tareas y facilitar la comunicación con alumnado y familias.	Todas las unidades didácticas
YouTube	Visualización de modelos de ejecución, reglas de juego o ejemplos prácticos.	2, 3, 6, 8 y 11
Canva	Elaboración de productos como el cuaderno de estrategias o presentaciones visuales.	9, 12 y 15
Formularios digitales	Recoger información sobre el aprendizaje y fomentar la reflexión del alumnado.	1, 5, 7 y 14
Google Maps	Apoyo en actividades de orientación y localización en el entorno.	13
Kahoot	Repaso de contenidos de forma lúdica y evaluación inicial o final.	4 y 10
Dispositivos digitales del centro (tablets)	Búsqueda de información, registro de datos o elaboración de productos.	9, 10, 12 y 15

Tabla 13. Recursos que se pretenden utilizar y las UPD a las que van destinados



8. Evaluación

8.1. Referentes de evaluación

Los referentes de evaluación de esta programación se basan en lo establecido en el Real Decreto 157/2022, y se recogen en la siguiente tabla:

Competencia específica	Criterios de Evaluación	Descriptorios operativos
1. Adoptar un estilo de vida activo y adecuado practicando regularmente actividades físicas lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud, así como medidas que fomenten la responsabilidad durante la práctica motriz.	<p>1.1. Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico, social y mental de la actividad física como paso previo para su integración en la vida diaria.</p> <p>1.2. Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p> <p>1.3. Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, conocer los primeros auxilios fundamentales, reconocimiento básico y el protocolo PAS (proteger, avisar, socorrer) reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.</p> <p>1.4. Identificar y abordar conductas vinculadas al ámbito corporal, la actividad física y el deporte que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a la desigualdad, en los entornos sociales, tanto reales como virtuales, y evitando activamente su reproducción.</p>	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3
2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas perceptivo-motrices y coordinativas, así como habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la	<p>2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual o grupal, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p> <p>2.2. Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos</p>	STEM1, CPSAA4, CPSAA5



<p>lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a demandas de proyectos motores y de prácticas motrices en distintas fases de la vida diaria.</p>	<p>motores y a la lógica interna de situaciones lúdicas, de colaboración, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación. 2.3. Adquirir un control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial. Tomar conciencia de la importancia de la atención selectiva y la anticipación perceptiva en situaciones de juego regladas y su transferencia a situaciones cotidianas.</p>	
<p>3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, independientemente de las diferencias socioculturales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>	<p>3.1. Participar en actividades motrices, desde la regulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones (introspección, motivación) y expresándolas de forma asertiva. Gestionar estrategias para superar las diferencias individuales en una práctica lúdica. 3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo la derrota como parte del mismo y las actuaciones de compañeros y rivales. 3.3. Poner en marcha actuaciones que se opongan a acciones contrarias a una buena práctica deportiva, a aquellas que muestren una amenaza a la misma (hábitos inadecuados, conductas violentas y manipulación del juego). 3.4. Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, de diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante cualquier tipo de diversidad, enfocándose mucho en fomentar la igualdad.</p>	<p>CCL 1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3</p>
<p>4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus</p>	<p>4.1. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de buenas relaciones entre personas con orígenes diferentes y</p>	<p>CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4</p>



<p>aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.</p>	<p>entendiendo las ventajas de su conservación. 4.2. Valorar el deporte como fenómeno cultural y comprender su contexto, rechazando las conductas discriminatorias que a veces suceden en el mismo y adaptando actitudes que eviten su reproducción en la práctica motriz y en el futuro. 4.3. Reconocer el esfuerzo, la dedicación y los sacrificios de personas y colectivos referentes del deporte, necesarios para alcanzar un rendimiento deportivo ejemplar, su respuesta y su actitud ante la competición, el éxito o la derrota. 4.4. Reproducir y crear composiciones con o sin soporte musical, y comunicar diferentes sensaciones, emociones e ideas, de forma estética y creativa, desde el uso de los recursos rítmicos y expresivos del cuerpo.</p>	
<p>5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos de forma responsable, comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.</p>	<p>5.1. Adaptar las acciones motrices a la incertidumbre propia del medio natural y urbano en contextos terrestres o acuáticos de forma eficiente y segura, valorando sus posibilidades para la práctica de actividad física y actuando desde una visión cuidadosa del entorno y comunitaria.</p>	<p>STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3</p>

Tabla 14. Criterios de evaluación y vinculación con las competencias específicas y descriptores operativos de las competencias clave.



8.2. Los criterios de evaluación

Los criterios de evaluación permiten valorar cuantitativamente el rendimiento del alumnado y su nivel de aprendizaje. En cada UPD se asignarán calificaciones a estos criterios y a sus niveles de logro, que serán ponderadas a lo largo de su desarrollo. Al finalizar cada trimestre, se obtendrá la media de las calificaciones alcanzadas durante dicho periodo, reflejándose estos resultados en las correspondientes actas de evaluación. Asimismo, el Art. 22 del Decreto 61/2022 determina la terminología empleada para expresar los resultados de la evaluación numérica: Insuficiente (IN) para calificaciones entre uno y cuatro, Suficiente (SF) para el cinco, Bien (BI) para el seis, Notable (NT) para el siete u ocho y Sobresaliente (SB) para el nueve o diez. En las siguientes tablas se recoge la relación entre los productos de aprendizaje, los criterios de evaluación, los descriptores operativos, los instrumentos de evaluación y el porcentaje asignado a cada criterio en cada UPD.

UPD	Producto de Aprendizaje	Criterio de Evaluación	Descriptores operativos	Instrumento evaluación	%
1	Participación en retos cooperativos	2.1	CPSAA4	Lista de control	30%
		2.3	CPSAA5		25%
		3.1	CPSAA3	Rúbrica	25%
		3.2	CCL1	Escala graduada	20%
2	Participación en los partidos de fútbol sala	2.1	STEM1	Lista de control	30%
		2.2	STEM1		20%
		3.1	CPSAA3	Escala graduada	20%
		3.2	CCL1	Rúbrica	30%
3	Participación en los partidos de colpball	2.1	STEM1	Lista de control	30%
		2.2	CPSAA4		20%
		3.1	CPSAA3	Rúbrica	20%
		4.1	CCEC1	Escala graduada	30%
4	Condición física y registro de pulsaciones	1.1	CPSAA2	Escala de estimación	25%
		1.2	CPSAA5		25%
		2.1	STEM1	Lista de control	25%
		2.3	CPSAA4	Escala graduada	25%
5	Composición expresiva	1.1	CPSAA2	Rúbrica	20%
		3.1	CPSAA3		20%
		3.2	CCL1		20%
		4.1	CCEC2		40%



6	Participación en los partidos de voleibol	2.1	STEM1	Lista de control	35%
		2.2	CPSAA4		30%
		3.1	CPSAA3	Rúbrica	35%
7	Realización de una coreografía de acrosport	2.1	STEM1	Rúbrica	30%
		3.1	CPSAA3		30%
		4.1	CCEC2		40%
8	Realización de un circuito gimnástico	1.2	CPSAA5	Lista de control	25%
		2.1	STEM1		25%
		2.2	CPSAA4	Rúbrica	25%
		3.1	CPSAA3	Escala graduada	25%
9	Participar en el ultimate	2.1	STEM1	Rúbrica	25%
		4.1	CCEC1		25%
		4.2	CCEC2		25%
		4.3	CCEC3		25%
10	Participar en retos motrices relacionados con los hábitos saludables	1.1	CPSAA2	Escala graduada	25%
		1.2	CPSAA5		25%
		1.3	CE3		25%
		1.4	STEM2		25%
11	Participación en la liga de hockey cooperativo	3.1	CPSAA3	Lista de control	40%
		3.2	CCL1		30%
		3.4	CPSAA5	Rúbrica	30%
12	Realización de juegos tradicionales	3.1	CPSAA3	Rúbrica	30%
		4.1	CCEC1		35%
		4.2	CCEC2		35%
13	Actividad en medio natural	2.1	STEM1	Lista de control	35%
		3.1	CPSAA3		35%
		5.1	STEM5	Rúbrica	30%
14	Realización de un circuito cooperativo	2.1	STEM1	Rúbrica	30%
		2.2	CPSAA5		25%
		3.1	CPSAA3		25%
		3.2	CPSAA5		20%
15	Participación en los Mini Juegos Olímpicos	2.1	STEM1	Lista de control	25%
		3.1	CPSAA3	Rúbrica	25%
		3.2	CPSAA5	Escala graduada	25%
		4.1	CCEC1		25%

Tabla 15. Criterios de evaluación empleados

8.3. Técnicas e instrumentos de evaluación.

El Artículo 19 del Decreto 61/2022 destaca la necesidad de utilizar instrumentos de evaluación variados y adaptados a las situaciones de aprendizaje para garantizar una



valoración objetiva. En coherencia, se emplearán diversas técnicas e instrumentos de evaluación, recogidos en la siguiente tabla.

Categoría	Elemento	Descripción
TÉCNICA	Realización de producciones	Elaboración de productos finales (cuadernos, composiciones motrices, circuitos o proyectos) que evidencian el grado de adquisición de las competencias.
	Observación sistemática	Valoración del proceso de aprendizaje durante la práctica motriz: participación, toma de decisiones, cooperación y respeto a las normas.
INSTRUMENTO	Rúbrica	En cada criterio de evaluación se establecerán distintos niveles de logro asociados a conductas observables. Estos niveles permitirán comparar el desempeño del alumnado con los referentes establecidos. Cada nivel tendrá una valoración numérica orientativa: 0 (No logrado), 2 (Inicio), 5 (Suficiente), 7 (Notable), 10 (Total).
	Escala de estimación	Se utilizarán escalas con diferentes niveles de consecución que permiten valorar el grado de desarrollo de una habilidad o comportamiento. Cada nivel estará asociado a una puntuación dentro de un rango determinado: 0–2,99 (No logrado), 3–4,99 (Inicio), 5–6,99 (Suficiente), 7–8,99 (Notable), 9–10 (Total).
	Escala graduada	Se utilizará una escala con distintos niveles de logro asociados a descriptores cualitativos del desempeño. Cada nivel estará vinculado a un rango de puntuación, permitiendo valorar de forma precisa el comportamiento observado en función de criterios previamente definidos. Cada nivel se corresponderá con una valoración: 0–2,99 (No logrado), 3–4,99 (En proceso), 5–6,99 (Suficiente), 7–8,99 (Notable), 9–10 (Totalmente logrado).
	Lista de control	Instrumento que permite comprobar la presencia o ausencia de determinados comportamientos o aprendizajes mediante ítems concretos, con respuestas cerradas (sí/no o logrado/no logrado).

Tabla 16. Relación entre las técnicas e instrumentos de evaluación utilizados.

Las evidencias obtenidas mediante las distintas técnicas de evaluación serán comparadas con los criterios establecidos, lo que permitirá determinar el grado de



adquisición de los aprendizajes por parte del alumnado a través de diferentes niveles de desempeño:

Nivel de desempeño	Descripción
No logrado	El alumnado no manifiesta las conductas o aprendizajes definidos en el criterio de evaluación, o bien presenta comportamientos opuestos a los esperados.
En proceso de logro	El alumnado comienza a mostrar avances hacia el logro de la competencia, aunque de forma parcial, irregular o con apoyo, sin consolidar aún los aprendizajes requeridos.
Suficientemente logrado	El alumnado desarrolla las conductas previstas de manera habitual en situaciones similares, aunque pueden aparecer errores o dificultades en contextos más complejos.
Avanzadamente logrado	El alumnado demuestra un buen dominio de los aprendizajes, aplicándolos con cierta autonomía en diferentes situaciones, aunque aún puede presentar aspectos puntuales de mejora.
Totalmente logrado	El alumnado aplica de forma eficaz, autónoma y constante los aprendizajes en diversos contextos, evidenciando un dominio sólido y transferible de la competencia evaluada.

Tabla 17. Rúbrica de evaluación de la práctica docente por parte del alumnado.

8.4. Evaluación del proceso de enseñanza.

La evaluación del proceso de enseñanza tiene como finalidad mejorar la práctica docente y garantizar la adecuación de la programación a las características del alumnado, al contexto educativo y a los objetivos planteados. Para ello, se llevará a cabo una evaluación continua basada en la observación sistemática, la reflexión docente y el análisis de los resultados obtenidos en cada unidad didáctica.

Criterios de evaluación	% de logro	Observaciones
ASPECTOS METODOLÓGICOS		
Adecuación y variedad de metodologías utilizadas en las sesiones		
Propuestas que fomentan la participación, motivación e implicación del alumnado		
Planteamiento de situaciones de aprendizaje significativas y contextualizadas		
ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DE RECURSOS		
Adecuación de la temporalización de sesiones y actividades		
Uso responsable y eficaz del material		



Diseño de recursos motivadores y adaptados al alumnado		
Gestión eficiente de espacios y organización de la clase		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD		
Aplicación de medidas de inclusión y adaptación (DUA)		
Generación de un clima de aula positivo e inclusivo		
Ajuste de las tareas a las necesidades del alumnado		
EVALUACIÓN Y FEEDBACK		
Claridad en la comunicación de criterios e instrumentos de evaluación		
Calidad y utilidad del feedback proporcionado al alumnado		
Uso de instrumentos variados y adecuados a la práctica motriz		
Coherencia entre evaluación, objetivos y actividades		

Tabla 18. Escala de valoración de la evaluación de la práctica docente.

Se tendrán en cuenta aspectos relacionados con la metodología empleada, la organización de los recursos, la atención a la diversidad, el clima de aula y la calidad de la evaluación aplicada. Esta evaluación se realizará al finalizar cada unidad didáctica y de forma global al término de cada trimestre.

Criterio	No logrado	En proceso	Satisfactorio	Destacado
Claridad en la explicación	Explicaciones confusas	Poco claras en ocasiones	Claras y comprensibles	Muy claras y adaptadas al alumnado
Motivación del alumnado	Baja implicación	Participación irregular	Buena motivación	Alta implicación y entusiasmo
Atención a la diversidad	No se adapta	Adaptación puntual	Adaptación adecuada	Atención plenamente individualizada
Organización de la sesión	Desorganizada	Algunos problemas	Organización correcta	Organización muy eficiente
Innovación metodológica	No introduce cambios	Uso limitado	Uso adecuado de metodologías	Innovación constante
Percepción del aprendizaje	Bajo aprendizaje	Aprendizaje parcial	Aprendizaje adecuado	Alto nivel de aprendizaje
Evaluación aplicada	Poco coherente	Parcialmente ajustada	Coherente con objetivos	Muy completa y formativa
Observaciones				
Propuestas de mejora				

Tabla 19. Rúbrica de evaluación de la práctica docente por parte del alumnado.



9. Atención a las diferencias individuales del alumnado

La atención a las diferencias individuales constituye un principio fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje, en coherencia con el enfoque inclusivo recogido en la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) y en el Decreto 23/2023 de la Comunidad de Madrid. La presente programación no se limita a atender exclusivamente al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE), sino que parte de la diversidad como característica inherente a cualquier grupo.

El grupo al que se dirige esta programación está formado por 24 alumnos de 6.º de Educación Primaria, presentando un carácter heterogéneo en aspectos como la competencia motriz, la motivación hacia la actividad física, el nivel de autonomía, la condición física y la capacidad de interacción social. Dentro del grupo, se identifican dos situaciones específicas relevantes: un alumno con TDAH y otro con TEA grado 1, que requieren una atención educativa ajustada dentro de un enfoque inclusivo.

Para dar respuesta a esta diversidad, la intervención docente se fundamenta en un enfoque inclusivo basado en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), entendido como un modelo didáctico que busca ofrecer oportunidades de aprendizaje a todo el alumnado mediante múltiples formas de implicación, representación y acción-expresión, garantizando así la participación y el progreso en las situaciones de aprendizaje (Alba Pastor, 2018). En relación con estos principios, la programación incorpora las siguientes líneas de actuación:

- **Múltiples formas de implicación:** se diseñarán actividades motivadoras, variadas y ajustadas a los intereses del alumnado, favoreciendo la participación activa mediante retos, juegos cooperativos, roles dentro de las actividades y propuestas significativas conectadas con su realidad.



- **Múltiples formas de representación:** las tareas se explicarán mediante demostraciones prácticas, explicaciones verbales y apoyos visuales, facilitando su comprensión y adaptándose a los distintos estilos de aprendizaje.
- **Múltiples formas de acción y expresión:** se permitirá que el alumnado muestre su aprendizaje a través de la ejecución motriz, la explicación oral, el diseño de tareas, la participación en roles o la elaboración de productos, evitando limitar la evaluación a un único formato.

Además, se aplicarán medidas ordinarias de atención a la diversidad dentro del aula:

- Adaptación del nivel de dificultad de las tareas, mediante una variación en las reglas, espacios, materiales o tiempos.
- Agrupamientos en parejas, pequeños grupos y grupos heterogéneos.
- Asignación de distintos roles como árbitro, observador, ayudante y coordinador.
- Feedback individualizado y ajuste del ritmo de aprendizaje.
- Uso de materiales adaptados: Balones con distinto tamaño, peso o bote.

En situaciones específicas, se podrán aplicar medidas más concretas, como:

Alumno con TDAH: pueden aparecer dificultades relacionadas con la atención sostenida, la impulsividad y la autorregulación. Para favorecer su participación, se emplearán consignas claras, breves y acompañadas de demostraciones prácticas. Se priorizarán actividades dinámicas que reduzcan tiempos de espera y se estructurarán las tareas en pasos progresivos. Asimismo, se utilizará refuerzo positivo inmediato y se le asignarán roles activos dentro de la sesión, como encargado de material o árbitro, con el fin de canalizar su participación y mejorar su implicación.

Alumno con TEA grado 1: pueden presentarse dificultades en la interacción social, la comprensión de normas y la adaptación a cambios. Para facilitar su participación, se estructurarán las sesiones de forma predecible, anticipando las



tareas y utilizando explicaciones claras apoyadas en demostraciones visuales. Se explicarán de forma explícita las normas de juego y, cuando sea necesario, se ajustará el grado de interacción social. Además, se le asignarán roles concretos y acompañamiento en actividades cooperativas, favoreciendo su integración de grupo.

9.1. Actividades de refuerzo y ampliación

Con el fin de atender a los diferentes ritmos de aprendizaje, se incorporarán actividades de refuerzo y ampliación dentro de las unidades didácticas:

		Actividad de refuerzo	Actividad de ampliación
Competencia específica	1	Simplificación de tareas motrices mediante reducción de la oposición, del espacio y del ritmo, favoreciendo la ejecución básica de habilidades como desplazamientos, pases o lanzamientos.	Diseño y aplicación de rutinas de calentamiento o entrenamiento básico adaptadas a distintos objetivos como la resistencia, la fuerza o la movilidad.
	2	Situaciones de juego modificadas con menor complejidad táctica, reduciendo el número de jugadores y simplificando las normas para facilitar la toma de decisiones.	Juegos y deportes con mayor complejidad táctica, incorporando nuevas reglas, situaciones de superioridad o inferioridad numérica y toma de decisiones más rápida.
	3	Participación guiada en actividades cooperativas con apoyo del docente o de un compañero para mejorar la interacción y el respeto.	Asunción de roles activos dentro del grupo como capitán, árbitro u organizador, fomentando la autonomía, la cooperación y la resolución de conflictos.
	4	Participación en actividades rítmico-expresivas guiadas, imitando movimientos sencillos y explorando gestos básicos para favorecer la expresión corporal y la creatividad.	Creación y representación de pequeñas composiciones corporales o coreografías en grupo, comunicando emociones e ideas mediante el movimiento de forma intencional.
	5	Realización de actividades físicas en entornos controlados del centro, con orientación guiada y normas básicas de seguridad y respeto al entorno.	Diseño y participación en actividades físicas en el medio natural o entornos cercanos, promoviendo el cuidado del entorno, la autonomía y el uso responsable del espacio.

Tabla 20. Actividades de refuerzo y ampliación incorporadas en las UPD.



10. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes

La presente programación didáctica no se concibe como un elemento aislado, sino como parte integrada del Proyecto Educativo del Centro y de la Programación General Anual. A través de las distintas situaciones de aprendizaje planteadas, se contribuye al desarrollo integral del alumnado, abordando no solo aspectos motrices, sino también dimensiones relacionadas con la convivencia, la comunicación, la salud, el uso responsable de la tecnología y la formación en valores.

En este sentido, el área de Educación Física se configura como un contexto privilegiado para el desarrollo de distintos planes del centro, al permitir trabajar de manera práctica y significativa aspectos fundamentales para la formación del alumnado.

10.1. Plan de convivencia

La programación contribuye de manera directa al desarrollo del Plan de Convivencia del centro, ya que muchas de las situaciones de aprendizaje parten de problemáticas reales relacionadas con la interacción entre iguales, como los conflictos en el recreo, el respeto a las normas o la cooperación en el juego.

A través de metodologías activas y propuestas cooperativas, se favorece la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución pacífica de conflictos. Actividades como los juegos reglados, la asignación de roles (árbitro, mediador, capitán) o la participación en dinámicas grupales permiten desarrollar valores como el respeto, la empatía, la inclusión y el juego limpio, contribuyendo a la mejora del clima de aula y a la convivencia positiva.



10.2. Plan de fomento de la expresión oral y escrita

El desarrollo de la competencia comunicativa se trabaja de manera transversal en la programación, en coherencia con lo establecido en el Real Decreto 157/2022, que destaca la importancia de integrar la expresión oral y escrita en todas las áreas.

En Educación Física, esta contribución se concreta mediante actividades en las que el alumnado debe explicar, argumentar y reflexionar sobre su propio aprendizaje. Entre ellas destacan la elaboración del cuaderno de estrategias (UPD 9), la creación del álbum de juegos tradicionales (UPD 12) o la reflexión final sobre el desarrollo de los Mini Juegos Olímpicos (UPD 15). Asimismo, se promueve la expresión oral a través de exposiciones, toma de decisiones en grupo y comunicación durante las situaciones de juego.

10.3. Plan Digital del Centro

La programación contribuye al desarrollo del Plan Digital del centro mediante la integración de las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta de apoyo al aprendizaje. Su uso permitirá enriquecer las situaciones de enseñanza-aprendizaje, facilitar la comprensión de contenidos y favorecer procesos de reflexión y evaluación.

En este sentido, el alumnado podrá utilizar recursos digitales para obtener información, elaborar producciones, visualizar contenidos o realizar procesos de autoevaluación, especialmente en aquellas unidades con un mayor componente reflexivo o de proyecto, como la UD 9, la UD 12 o la UD 15. Además, se fomentará un uso responsable y crítico de la tecnología.



10.4. Plan de hábitos saludables y educación en valores

El Colegio Nuestra Señora del Buen Consejo (Madrid) promueve un plan de hábitos saludables y educación en valores orientado al desarrollo integral del alumnado, fomentando estilos de vida activos, el bienestar físico y emocional, así como la adquisición de actitudes basadas en el respeto, la convivencia y la responsabilidad. Este plan se articula a través de diferentes iniciativas del centro, como la promoción de la práctica deportiva, la educación para la salud, la participación en actividades colectivas y el trabajo sistemático de valores en la vida escolar, en coherencia con su proyecto educativo.

En este marco, la Educación Física desempeña un papel clave como área que contribuye de manera directa al desarrollo de dichos objetivos. A través de la práctica motriz, se promueve la adopción de hábitos de vida saludable relacionados con la actividad física regular, la higiene postural, la alimentación equilibrada, el descanso y el bienestar emocional. Estos contenidos se abordan de forma específica en unidades como la UD 4 y la UD 10, pero también se trabajan de manera transversal a lo largo de toda la programación.

Además, la Educación Física favorece la educación en valores mediante situaciones de aprendizaje que implican cooperación, respeto a las normas, trabajo en equipo, superación personal y autonomía. De este modo, el área no solo contribuye al desarrollo físico del alumnado, sino que actúa como un medio educativo para la formación en valores, alineándose con los objetivos del centro y reforzando su propuesta de educación integral.



11. Conclusiones

La programación didáctica *“Misión Movimiento: aprendemos, convivimos y crecemos en equipo”* se ha diseñado con el objetivo de ofrecer una propuesta coherente, contextualizada y alineada con la normativa vigente, contribuyendo al desarrollo integral del alumnado de 6.º de Educación Primaria a través de la Educación Física. Este enfoque permite entender la materia no solo desde una perspectiva motriz, sino también como un espacio clave para el desarrollo personal, social y emocional.

En relación con los objetivos planteados, la propuesta se ajusta a las demandas actuales del sistema educativo, integrando un enfoque competencial basado en el Real Decreto 157/2022 y el Decreto 61/2022. Las situaciones de aprendizaje favorecen la participación activa, la toma de decisiones y la aplicación de los aprendizajes en contextos reales. La incorporación de metodologías activas, como el aprendizaje basado en retos, el descubrimiento guiado y la resolución de problemas, sitúa al alumnado en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo la autonomía y la motivación. Asimismo, la inclusión de los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) garantiza la atención a la diversidad y la participación de todo el alumnado en condiciones de equidad.

El uso de un hilo conductor motivador basado en la “misión” aporta coherencia a la programación y favorece la implicación del alumnado, reforzando valores como la cooperación, el respeto y la responsabilidad compartida.

En definitiva, esta programación evidencia el potencial de la Educación Física como herramienta para la formación integral del alumnado. Como línea de mejora, se plantea la necesidad de llevar la propuesta a la práctica para valorar su impacto real y ajustar su aplicación.



12. Bibliografía y webgrafía

- Alba Pastor, C. (2018). *Diseño universal para el aprendizaje: Educación para todos y prácticas de enseñanza inclusivas*. Ediciones Morata.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.
- Barrows, H. S. (1986). A taxonomy of problem-based learning methods. *Medical Education*, 20(6), 481–486.
- Blázquez Sánchez, D. (Coord.). (2022). *Métodos de enseñanza en Educación Física: Enfoques innovadores para la enseñanza de competencias (4.ª ed.)*. INDE.
- Mosston, M., & Ashworth, S. (2008). *Teaching physical education (1st online ed.)*. Spectrum Institute.



13. Anexos

13.1. Contextualización

La Unidad Didáctica “Construimos equipo”, situada al inicio de 6.º de Educación Primaria, surge ante la necesidad de favorecer un clima de aula positivo, inclusivo y seguro, especialmente en un grupo que presenta diversidad en la competencia motriz, la motivación y las habilidades sociales. En este contexto, pueden aparecer dificultades relacionadas con la interacción, la participación equilibrada o la gestión de conflictos durante la práctica motriz. Para dar respuesta a esta situación, la unidad se orienta al desarrollo de la cooperación, la comunicación y la convivencia a través de retos cooperativos, en los que el alumnado deberá interactuar, tomar decisiones y regular su comportamiento en situaciones reales de juego. De este modo, se pretende mejorar la integración del grupo, el respeto mutuo y la regulación emocional.

13.2. Elementos curriculares

Una de las misiones de la UPD es el desarrollo competencial, las competencias específicas que se van a desarrollar con los descriptores operativos de las competencias clave de acuerdo con el RD157/2022:

Competencia Específica	Descriptores operativos
2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	CPSAA4
3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia.	CPSAA3

Tabla 21. Relación de las competencias específicas con los descriptores operativos



Así mismo, los objetivos de etapa que se van a trabajar en esta unidad didáctica son:

Letra	Objetivo
A	Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática y responsable, preparándose para el ejercicio activo de la ciudadanía.
B	Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal y espíritu emprendedor.
C	Adquirir habilidades para la prevención y la resolución pacífica de conflictos que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y escolar.

Tabla 22. *Objetivos de 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
1. Desarrollar estrategias de cooperación en situaciones motrices, participando de forma activa y respetuosa en juegos y actividades grupales.	A, B	2 y 3	CPSAA3 CPSAA4	3.1, 2.1
2. Resolver situaciones motrices colectivas mediante la toma de decisiones compartida, adaptándose a las normas y al grupo.	B, C	2	CPSAA4	2.1, 2.3
3. Mejorar la comunicación verbal y no verbal en el juego, favoreciendo la cohesión y el trabajo en equipo.	A, C	3	CCL1 CPSAA5	3.2

Tabla 23. *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	Conocimientos, destrezas y actitudes
B. Organización y gestión de la actividad física	<ul style="list-style-type: none">• Normas, reglas y roles en situaciones motrices individuales y colectivas.• Planificación y regulación guiada de proyectos motores sencillos: objetivos o metas, recursos y roles.
C. Resolución de problemas en situaciones motrices	<ul style="list-style-type: none">• Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales y colectivas.• Coordinación de acciones con compañeros en situaciones conjuntas.
D. Autorregulación emocional e interacción social	<ul style="list-style-type: none">• Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adopción de roles y responsabilidades.• Concepto de fair play o juego limpio. Aceptación de las normas del juego, del resultado y respeto a los participantes.

Tabla 24. Contenidos de la UPD 1

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

- Igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres.
- Prevención y resolución pacífica de conflictos.
- Respeto, deportividad y trabajo en equipo.
- Mejora de la convivencia, la tolerancia, el autocontrol, el diálogo y la empatía.
- Desarrollo de la creatividad, autonomía, iniciativa y la confianza en uno mismo.

13.3. Metodología y recursos.

Para el desarrollo de esta unidad didáctica se adoptará una metodología de carácter competencial, en consonancia con el Real Decreto 157/2022 y el Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid, orientada a la resolución de situaciones motrices



significativas y al desarrollo integral del alumnado. Se promoverá un aprendizaje activo en el que el alumnado asuma un papel protagonista a través de la práctica, la reflexión y la interacción con sus iguales. La intervención se fundamenta en una metodología activa basada en retos motrices cooperativos, combinada con la resolución de problemas (Delgado Noguera, 1991; Blázquez, 2022). A lo largo de la unidad, el alumnado deberá tomar decisiones, dialogar con sus compañeros y ajustar sus acciones para alcanzar un objetivo común, favoreciendo el pensamiento crítico, la autonomía y la transferencia de los aprendizajes.

El estilo de enseñanza predominante será la **resolución de problemas**, en el que el docente actúa como guía mediante preguntas orientadoras que favorecen la reflexión y la búsqueda de soluciones. Este enfoque se aplica especialmente en las sesiones 2, 3 y 4, donde los grupos planifican y reajustan estrategias para superar diferentes retos cooperativos. Asimismo, se emplearán estilos participativos y socializadores mediante el trabajo en **grupos reducidos** de cuatro o cinco alumnos. En cada grupo se asignarán roles rotatorios que favorecerán la participación, la organización y el desarrollo de habilidades sociales:

Rol	Función principal
Portavoz	Representa al grupo y comunica las decisiones, ideas o resultados al docente y al resto de la clase.
Coordinador	Organiza la participación de los miembros del equipo, distribuye turnos y asegura que todos intervengan en la actividad.
Encargado de material	Gestiona el uso, cuidado y recogida del material necesario para la actividad, garantizando un uso responsable.
Observador / evaluador	Analiza el funcionamiento del grupo durante la actividad, identificando aspectos positivos y propuestas de mejora para la reflexión final.

Tabla 25. Roles de trabajo en grupo



La unidad se desarrolla a través de cuatro sesiones con una estructura común que facilita la previsibilidad (especialmente para el alumno con TEA): activación inicial, actividad principal y reflexión-cierre. Esta estructura se articula mediante una progresión que parte de tareas cooperativas sencillas con alto apoyo docente, y que avanza hacia retos más complejos que exigen mayor autonomía del grupo. En cuanto a las **agrupaciones**, se constituirán grupos de 4 o 5 personas, durante toda la unidad, lo que facilitará la cohesión y la mejora progresiva del trabajo en equipo. No obstante, también se empleará el gran grupo en momentos de explicación, organización y reflexión final; el trabajo por parejas en tareas que requieran mayor control, atención individualizada o interacción directa; y el trabajo individual en actividades de autoevaluación y reflexión. Por último, los **recursos** a emplear serán los siguientes:

Tipo	Recurso concreto	Función pedagógica
Ambiental	Polideportivo cubierto.	Sirven de soporte para el desarrollo espacial de las actividades, adaptando el espacio en función del reto (espacio reducido para la isla flotante, espacio amplio para el paracaídas, recorrido delimitado para el laberinto ciego).
	Pistas exteriores.	
Material	4 cuerdas, 20 aros, 20 conos, 12 petos, 20 globos, 1 paracaídas, 5 juegos de tarjetas de roles, fichas de evaluación.	Elementos versátiles que enriquecen la experiencia educativa: delimitan espacios, plantean restricciones motrices, distribuyen roles y recogen evidencias de aprendizaje.
Humano	Docente y alumnado.	Principales agentes implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El docente actúa como guía; el alumnado, como protagonista activo que asume roles y toma decisiones.
Recursos TIC	Tablets del centro (carro de tablets, Primaria).	Permiten la realización de la autoevaluación y coevaluación digitales en la sesión 4 (formulario Google Forms).
	Cronómetro / temporizador proyectado.	Visible para todo el alumnado durante los retos; favorece la autorregulación del tiempo y el ritmo de trabajo.
	Educamos.	Subir materiales de la unidad, llevar el registro de la participación del alumnado, así como facilitar la comunicación con familias.

Tabla 26. Recursos de la unidad didáctica.



13.4. Desarrollo de las sesiones

SESIÓN 1: NOS CONOCEMOS EN MOVIMIENTO	
Objetivos	Participar en juegos cooperativos de presentación, establecer las primeras dinámicas de equipo y conocer los roles de trabajo.
Materiales	20 conos, 20 aros, 12 petos, 5 juegos de tarjetas de roles, 20 globos, ovillo de lana.
● ACTIVACIÓN (10 min)	
Presentación breve de la unidad y de las normas básicas: escuchar antes de actuar, nadie se queda fuera y el reto se supera entre todos. A continuación, se realiza el juego “La telaraña humana”: en círculo, cada alumno dice su nombre y un rasgo personal, sujeta el extremo del ovillo y lo lanza a otro compañero hasta tejer una tela entre todos. Después, se deshace recordando los datos de cada compañero. El docente reparte las tarjetas de roles al finalizar.	
● DESARROLLO (30 min)	
Actividad 1: “El pasillo humano”: El grupo se divide en dos filas paralelas mirándose. Por turnos, cada alumno debe cruzar el pasillo que forman sus compañeros completando una acción (palmada, choca, guiño, etc.) acordada previamente por los propios alumnos. El objetivo es romper el hielo y fomentar la atención al compañero.	
Actividad 2: “Apoyos cooperativos”: Por equipos de 4, el grupo se sitúa sobre una colchoneta y deberá organizarse para cumplir con el número de apoyos indicado por el docente. Cada cierto tiempo, el profesor dirá un número distinto, obligando al grupo a reajustar su posición sin salirse del espacio.	
Actividad 3: “Globo sin caer”: Mismos grupos, deben mantener globos en el aire usando solo partes del cuerpo acordadas y sin hablar (solo comunicación no verbal). - <u>Variante</u> : Cada vez que un alumno toque un globo, deberá nombrar al compañero que realizará el siguiente contacto.	
● REFLEXIÓN Y CIERRE (10 min)	
“El semáforo de la sesión”: Cada alumno recibe un post-it de tres colores y escribe en cada uno: verde = algo que ha funcionado bien en el equipo; naranja = algo que ha costado; rojo = algo que mejoraría. Se pegan en un mural visible y se comentan algunas aportaciones en voz alta.	



SESIÓN 2: COMUNICAMOS SIN PALABRAS

Objetivos	Desarrollar la comunicación no verbal como herramienta de cooperación y resolver retos motores sin el apoyo del lenguaje verbal.
Materiales	8 vendas para ojos, 4 cuerdas, 15 aros, 15 conos, tarjetas de roles.

● ACTIVACIÓN (10 min)

“El espejo en movimiento”: Por parejas, un alumno realiza movimientos lentos y el otro los imita como si fuera su espejo. El liderazgo cambia de forma natural. Después lo harán en grupos de 3 con un solo espejo. El docente explica que en la sesión toda comunicación será no verbal excepto en momentos de seguridad.

● DESARROLLO (30 min)

Actividad 1: “El laberinto ciego”: en equipos de 5, un miembro con ojos vendados es guiado solo con señales táctiles (toque en hombro = girar, palmada = avanzar) a través de un laberinto de conos. Todos deben completar el laberinto. Reflexión intermedia de 2 minutos.



Actividad 2: “La cuerda infinita”: el equipo debe pasar una cuerda de mano en mano formando una figura geométrica concreta: Cuadrado, triángulo, estrella... sin hablar, en menos de 2 min. Se repite con figuras cada vez más complejas, y el docente debe mostrar la figura en una tarjeta gráfica. Cada reto superado suma un punto.



● REFLEXIÓN Y CIERRE (10 min)




Para concluir esta sesión, cada equipo elige una palabra que defina su cooperación (confianza, paciencia, escucha...), la escribe en una cartulina y la comparte justificando su elección. El docente conecta las palabras con el concepto de equipo que se construirá a lo largo del curso.



SESIÓN 3: EL GRAN RETO COOPERATIVO		
Objetivos	Aplicar estrategias de cooperación, comunicación y toma de decisiones colectivas para superar retos motores complejos que requieren la participación de todo el grupo.	
Materiales	1 Lona/paracaídas, 8 balones de foam, 4 cuerdas, 10 aros, 4 colchonetas, cronómetro.	
• ACTIVACIÓN (10 min)		
La sesión comienza con la dinámica “Nudo humano”: el grupo, en círculo, se agarra de las manos con dos compañeros distintos, no contiguos, y debe desenredarse sin soltarse. Se permite hablar y, si el nudo es muy complejo, el docente autoriza soltar una mano una vez. Al finalizar, se realiza una breve reflexión sobre la estrategia utilizada y la toma de iniciativa.		
• DESARROLLO (30 min)		
Todo el grupo coge el paracaídas por los extremos y se les plantean tres retos. Entre los retos, los equipos tienen 2 minutos para planificar en voz alta su estrategia:		
<p>Reto 1: Mantener todos los globos o pelotas de foam sobre la lona, sin soltarla y sin que caigan durante 30 segundos, permaneciendo en constante movimiento. Cuando el docente dé una palmada, todos deberán realizar un salto, y cuando dé dos, deberán cambiar de dirección. Si no lo consiguen, disminuirá el número de globos. Conforme lo consigan, irán introduciendo <u>variantes</u>:</p>		
V1: Mayor número de pelotas	V2: Realizarlo en silencio	V3: Cambios de velocidad
<p>Reto 2: Hacer que las pelotas viajen de un lado al otro de la lona pasando por el centro, sin que caiga ninguna. Cuando consigan realizarlo con 3 pelotas de distinto color, se introducirán las siguientes <u>variantes</u>:</p>		
V1: 2 caídas sin penalización	V2: Cambios de dirección	V3: Limitar comunicación
<p>Reto 3: Con la lona, crear una “montaña” y que todos los alumnos se coloquen debajo antes de que caiga. Cronometrado. Tras conseguirlo, introducirán <u>variantes</u>:</p>		
V1: Repetirlo para mejorar el tiempo anterior	V2: Entrar por orden de lista, de altura, pelo marrón, color favorito...	
• REFLEXIÓN Y CIERRE (10 min)		
Cada equipo hace una valoración grupal de 1 a 5 estrellas en tres aspectos: comunicación, participación de todos y gestión de conflictos. Se registra en una ficha. El docente recoge las fichas propone la pregunta para la próxima sesión: “¿Qué mejorarías para el reto final del viernes?”.		



SESIÓN 4: REFLEXIONAMOS Y EVALUAMOS NUESTRO EQUIPO

Objetivos	Consolidar los aprendizajes cooperativos de la unidad.	
Materiales	Fichas de autoevaluación y coevaluación, bolígrafos, tarjetas de roles, pizarra/proyector.	
• ACTIVACIÓN (10 min)		
El grupo completo forma un círculo. El docente envía un “aplauso” a la persona de su derecha, esa persona lo recibe y lo envía al siguiente. Se añaden dificultades progresivas: dos aplausos, cambio de dirección, aplauso doble para cambio de dirección.		
• DESARROLLO (30 min)		
Se plantea un reto cooperativo final global, en el que, en grupos de 4-5 alumnos deberán completar 3 pruebas encadenadas, integrando todos los aprendizajes trabajados en las sesiones anteriores, y cada 4 minutos introducirán las variantes indicadas:		
<p>Prueba 1: El equipo deberá trasladar 3 objetos hacia un punto, utilizando únicamente comunicación no verbal.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si alguien habla → vuelven al inicio de la fase - Todos deben participar en el transporte 		
V1: Solo la pueden llevar sin usar las manos	V2: Solo pueden utilizar la espalda para llevarlas	
<p>Prueba 2: El equipo deberá desplazarse desde un punto inicial hasta una zona final utilizando únicamente “islas móviles”, sin poder tocar el suelo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El equipo dispone de 3-4 aros/colchonetas - Siempre debe haber al menos un contacto con cada isla 		
V1: Tiempo límite de 20 segundos	V2: No pueden usar las dos manos	
<p>Prueba 3: El equipo deberá introducir 5 pelotas en una zona objetivo mediante pases coordinados, sin desplazarse con la pelota en la mano.</p>		
V1: Pases con la mano menos dominante	V2: Tiempo límite de 1 minuto	
• REFLEXIÓN Y CIERRE (10 min)		
Cada alumno escribe en un post-it una frase dirigida al resto de su equipo, valorando algo que le haya gustado del trabajo conjunto. Se leen en voz alta y se colocan en un mural del aula titulado “Nuestro equipo”. El docente cierra la unidad destacando los logros observados, conectando con las unidades siguientes del curso.		



13.5. Evaluación

La evaluación de esta unidad didáctica se concibe como un proceso continuo, formativo y orientado al aprendizaje, en coherencia con lo establecido en el Artículo 19 del Decreto 61/2022 y el Real Decreto 157/2022. Su finalidad es recoger información relevante sobre el progreso del alumnado, no solo en relación con los resultados, sino también respecto al proceso seguido durante las situaciones de aprendizaje. El procedimiento de evaluación integra diferentes técnicas e instrumentos que permiten valorar de forma global el desempeño del alumnado, especialmente en relación con la cooperación, la participación activa, la asunción de roles, la toma de decisiones y el respeto a las normas del juego. Para llevar a cabo la evaluación del grado de consecución de las competencias y objetivos se emplearán como referentes los criterios de evaluación y los descriptores operativos de las competencias clave que se describen a continuación (RD157/2022):

Criterio de evaluación	Descriptor operativo
2.1: Desarrollar proyectos motores de carácter grupal, definiendo metas, secuenciando acciones e introduciendo cambios si es preciso, y generando producciones motrices de calidad.	CPSAA4: Participa activamente en la planificación y desarrollo de acciones colectivas, aportando ideas, ajustando estrategias en función del resultado y contribuyendo al logro de objetivos comunes de forma autónoma y responsable.
2.3: Adquirir control y dominio corporal, empleando los componentes de la motricidad de forma eficiente, tomando conciencia de la atención selectiva y la anticipación en situaciones de juego.	CPSAA5: Regula su comportamiento y ajusta sus acciones motrices en función del entorno y del grupo, coordinándose con los compañeros, anticipando situaciones de juego y mostrando autonomía en la toma de decisiones.
3.1: Participar en actividades motrices con predisposición, esfuerzo y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva.	CPSAA3: Cooperera de manera activa con los demás, regula sus emociones durante la actividad, muestra actitud de superación ante la dificultad y contribuye al buen funcionamiento del grupo desde el respeto y la responsabilidad.



3.2: Respetar las normas consensuadas y las reglas de juego, actuando desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo la derrota como parte del mismo.	CCL1: Se comunica y actúa de forma respetuosa en situaciones de interacción social, aceptando normas y resultados, utilizando un lenguaje adecuado y contribuyendo a un clima de convivencia positivo.
---	---

Tabla 27. Criterios de evaluación y descriptores operativos.

13.5.1. Relación entre productos de aprendizaje, criterios e instrumentos

En relación con la pregunta “¿con qué evaluar?”, se establece un producto de aprendizaje que permite evidenciar el desarrollo de las competencias trabajadas a lo largo de la unidad. Este se vincula directamente con los criterios de evaluación, descriptores operativos e instrumentos utilizados, como sucede en la siguiente tabla:

Producto de aprendizaje	Participación en retos cooperativos			
	2.1	2.3	3.1	3.2
Criterio de evaluación	2	2	3	3
Competencia específica	CPSAA4	CPSAA5	CPSAA3	CCL1
Competencia clave / Descriptor operativo	B	B, C	A, B	A, C
Objetivo de etapa	1 y 2	2	1	3
Objetivo de la UPD	Observación sistemática	Observación sistemática	Valoración del desempeño	Observación + reflexión
Técnica de evaluación	Lista de control	Lista de control	Rúbrica	Escala graduada
Instrumento	30%	30%	25%	15%
Peso en la calificación				

Tabla 28. Relación de los productos de aprendizaje, instrumentos y calificación.



13.5.2. Rúbrica de evaluación — Coevaluación entre iguales

Para la evaluación del criterio 3.1 se emplea una rúbrica que permite valorar aspectos observables como la participación activa en el grupo, el respeto de turnos y normas, la aportación de ideas y la colaboración en la resolución de los retos. Esta rúbrica es aplicada por el propio alumnado mediante procesos de coevaluación dentro de su grupo en la sesión final, ya que son los compañeros quienes observan directamente el desempeño durante las actividades cooperativas. Cada indicador se valora en distintos niveles de logro, desde “no logrado” hasta “totalmente logrado”, lo que permite graduar el rendimiento de forma precisa. Este criterio tiene un peso del 25 % en la calificación total de la unidad didáctica.

Indicador (Criterio 3.1)	No logrado	En proceso	Suf. logrado	Logrado
Coopera con los compañeros y acepta los distintos roles asignados.	Actúa de forma individual e ignora las propuestas del equipo.	Coopera puntualmente, pero con dificultad para asumir roles distintos al propio.	Acepta el rol asignado sin rechazo y lo desempeña durante toda la actividad, participando en la tarea grupal.	Promueve la cooperación, gestiona los roles con flexibilidad y apoya a los compañeros con dificultades.
Gestiona las emociones y la frustración durante los retos de forma asertiva.	Reacciona de forma impulsiva o agresiva ante el error o la derrota.	Ante errores, protesta, abandona la tarea o interrumpe la actividad, necesitando ayuda para continuar.	Ante errores o dificultades, continúa la actividad sin abandonar la tarea y acepta indicaciones del docente o compañeros.	Ante situaciones de error o dificultad, mantiene buena conducta y ofrece ayuda o ánimo al menos a un compañero.
Participa con esfuerzo y mentalidad de crecimiento a lo largo de toda la unidad.	No se implica en los retos.	Participa de forma irregular o solo cuando se le recuerda.	Participa habitualmente con esfuerzo, con alguna distracción puntual.	Participa de forma activa y constante, mostrando iniciativa y valorando el progreso propio.

Tabla 29. Rúbrica de coevaluación



13.5.3. Lista de control

La lista de control constituye uno de los instrumentos principales para la evaluación de los criterios 2.1 y 2.3, ya que permite recoger información directa sobre el desempeño del alumnado en situaciones reales de práctica motriz. Se basa en indicadores observables relacionados con la participación, la toma de decisiones, la coordinación y el control corporal durante los retos cooperativos. Este instrumento se aplica en todas las sesiones, de modo que cada una aporta un registro del progreso del alumnado. La valoración conjunta de las sesiones supone el 60 % de la calificación total, distribuido de forma equitativa para garantizar una evaluación continua y progresiva.

Criterio	Indicador observable	S1	S2	S3	S4
2.1	Define junto a su equipo una estrategia inicial para resolver el reto.	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO
	Participa activamente en el desarrollo de los retos cooperativos.	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO
	Propone ajustes o soluciones durante el desarrollo del reto.	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO
	Integra las aportaciones del grupo para mejorar la ejecución colectiva.	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO
	Ajusta su actuación cuando el equipo modifica la estrategia.	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO
2.3	Ajusta su comportamiento motor en función de las acciones de sus compañeros.	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO
	Coordina sus acciones con las de sus compañeros durante el reto.	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO
	Adapta sus movimientos en función del espacio y la tarea.	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO
	Anticipa acciones necesarias para el desarrollo del reto.	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO
	Mantiene el control corporal durante la ejecución de las tareas.	SI/NO	SI/NO	SI/NO	SI/NO

Tabla 30. Lista de control docente



Cada indicador se valora mediante un registro dicotómico (sí/no), lo que permite recoger información rápida y objetiva durante la práctica. Para la calificación, se tendrá en cuenta la frecuencia de conductas observadas a lo largo de las sesiones, permitiendo identificar la evolución del alumnado.

13.5.4. Escala graduada

El criterio 3.2, vinculado al respeto de normas, la deportividad y la convivencia, se evalúa mediante una escala graduada aplicada por el docente a lo largo de todas las sesiones. Este instrumento permite valorar conductas observables como el cumplimiento de normas, el respeto a los compañeros y la actitud durante el juego, con niveles de logro definidos y asociados a una puntuación. La valoración conjunta de las sesiones supone el 15 % de la calificación total.

Nivel de logro	Descripción del desempeño (Criterio 3.2)	Puntuación
No logrado	Incumple las normas de forma reiterada, discute decisiones o reacciona con actitudes contrarias al juego limpio.	0-2
En proceso de logro	Cumple las normas solo cuando se le recuerda; muestra dificultad para aceptar el resultado o las decisiones de otros.	2-4
Suficientemente logrado	Respeto las normas y acepta los resultados con normalidad; actúa con deportividad en la mayoría de las situaciones.	4-6
Notablemente logrado	Muestra juego limpio de forma consistente, reconoce los errores propios y anima a los compañeros a actuar con respeto.	6-8
Totalmente logrado	Defiende activamente los valores del juego limpio, media ante situaciones de conflicto y sirve de modelo para el grupo.	8-10

Tabla 31. Escala graduada.



13.6. Atención a las diferencias individuales del alumnado

La atención a la diversidad en esta unidad se fundamenta en el Decreto 23/2023 de la Comunidad de Madrid y en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) (Alba Pastor, 2018). Este enfoque parte de la consideración de que la diversidad es una característica inherente a cualquier grupo, por lo que la intervención educativa debe diseñarse desde el inicio para garantizar la participación y el aprendizaje de todo el alumnado, evitando adaptaciones posteriores.

El DUA se articula en torno a tres principios fundamentales: proporcionar múltiples formas de implicación para favorecer la motivación y el compromiso del alumnado, múltiples formas de representación para facilitar la comprensión de la información mediante diferentes canales, y múltiples formas de acción y expresión para permitir que el alumnado demuestre lo aprendido de diversas maneras.

En esta unidad didáctica, estos principios se concretan mediante el uso de retos cooperativos que incrementan la implicación del alumnado, la explicación de las tareas a través de demostraciones prácticas y consignas claras, y la propuesta de actividades con distintos niveles de participación. Por ejemplo, en la actividad “Apoyos cooperativos”, el alumnado debe organizarse en grupo sobre una colchoneta ajustando el número de apoyos indicados, lo que permite resolver la tarea de múltiples formas válidas en función de las decisiones del grupo, favoreciendo así diferentes formas de acción y expresión y una participación activa de todo el alumnado.

A partir de este enfoque, la atención a la diversidad se concreta en diferentes medidas organizativas y metodológicas que permiten ajustar las propuestas motrices, facilitar la participación de todo el alumnado y dar respuesta a la heterogeneidad del grupo desde un planteamiento inclusivo.



Medida	Descripción y aplicación en la UD1
Agrupamientos flexibles y heterogéneos	Los grupos se forman de forma heterogénea (competencia motriz, género, personalidad), facilitando la cooperación y el aprendizaje entre iguales.
Adaptación del nivel de dificultad de las tareas	Todas las actividades presentan variantes de refuerzo (menor complejidad) y de ampliación (mayor autonomía y responsabilidad), descritas en cada sesión.
Asignación de roles	El sistema de roles (capitán, comunicador, observador, motivador, árbitro) permite a cada alumno participar desde sus fortalezas y también desarrollar habilidades menos consolidadas.
Feedback individualizado	El docente proporciona feedback positivo, específico e inmediato durante la observación sistemática, reforzando los logros de cada alumno.
Estructura predecible de la sesión	La estructura fija de las sesiones (activación-desarrollo-reflexión) reduce la ansiedad ante los cambios y facilita la anticipación, especialmente para el alumno con TEA.

Tabla 32. Medidas para la atención a las diferencias individuales del alumnado

Junto a las medidas generales, se contemplan actuaciones específicas dirigidas a dar respuesta a las necesidades concretas del alumnado con necesidades educativas especiales presente en el grupo, especialmente en los casos de TDAH y TEA. Estas medidas se orientan a reducir barreras en la participación, facilitar la comprensión de las tareas y mejorar la autorregulación conductual y emocional, mediante estrategias estructuradas, anticipación de la actividad y ajustes en la organización y el desarrollo de las sesiones.

Perfil	Posibles dificultades en la UD1	Medidas específicas
Alumno con TDAH	Dificultad para mantener la atención sostenida en las reflexiones; impulsividad en los retos (actuar sin esperar); frustración ante la derrota o el fracaso del equipo.	Consignas breves y acompañadas de demostración práctica. Reducción de tiempos de espera. Refuerzo positivo inmediato. Situarlo próximo al docente durante las explicaciones.



Alumno con TEA grado 1	Dificultad en la interacción social imprevista; posible resistencia a cambios de actividad; comprensión literal de las normas puede generar conflictos.	Anticipación verbal y visual de cada actividad. Normas explicadas de forma explícita y concreta. Posibilidad de elección del compañero en actividades de pareja.
-------------------------------	---	--

Tabla 33. Medidas específicas para alumnado con ACNEE

Por último, se incorporan propuestas de refuerzo y ampliación con el objetivo de atender a los diferentes ritmos de aprendizaje dentro del grupo. Estas actividades permiten, por un lado, facilitar la adquisición de los aprendizajes básicos mediante apoyos adicionales y simplificación de las tareas, y por otro, aumentar el nivel de complejidad y autonomía en aquellos alumnos que presentan un mayor dominio, favoreciendo así una progresión ajustada y equilibrada en el desarrollo competencial.

Competencia específica	Actividad de refuerzo	Actividad de ampliación
2	Repetición guiada de habilidades motrices básicas implicadas en los retos, con apoyo del docente o de un compañero tutor.	Diseño de nuevos retos cooperativos por parte del equipo, ajustando normas, materiales y objetivos en función del nivel del grupo.
3	Asignación de roles sencillos y estructurados que favorezcan la participación y la interacción positiva dentro del equipo.	Desarrollo de estrategias colectivas más complejas, fomentando la autonomía del grupo en la resolución de los retos.

Tabla 34. Actividades de refuerzo y ampliación

13.7. Conclusión

La unidad didáctica “Construimos equipo” se configura como una propuesta coherente con el enfoque competencial establecido en la normativa vigente, orientada al desarrollo integral del alumnado a través de la práctica motriz. A lo largo de las sesiones, se favorece no solo la mejora de las habilidades motrices, sino también el



desarrollo de la cooperación, la comunicación y la convivencia, aspectos clave en esta etapa educativa.

El uso de retos cooperativos permite situar al alumnado en situaciones reales de interacción, en las que debe tomar decisiones, regular su comportamiento y adaptarse al grupo, facilitando así aprendizajes transferibles a otros contextos de su vida cotidiana. Asimismo, la incorporación de una evaluación formativa, basada en la observación, la coevaluación y la autoevaluación, contribuye a que el alumnado tome conciencia de su propio proceso de aprendizaje.

Por último, la atención a la diversidad, apoyada en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, garantiza la participación de todo el alumnado, ajustando las propuestas a sus necesidades y favoreciendo un entorno inclusivo. En conjunto, esta unidad sienta las bases para el desarrollo de futuras situaciones de aprendizaje, consolidando un clima de aula positivo y un trabajo cooperativo que será clave a lo largo del curso.

13.8. Bibliografía.

Blázquez, D. (2022). La educación física en la enseñanza primaria. INDE.

CAST. (2018). Universal Design for Learning Guidelines version 2.2.

<http://udlguidelines.cast.org>

Delgado Noguera, M. A. (1991). Los estilos de enseñanza en la educación física.

Universidad de Granada.



13.9. Recursos elaborados.

RECURSO 5 ¿Cómo lo estoy haciendo? — Rúbrica del equipo (Criterio 3.1)					
No logrado 0 puntos		En proceso 2 puntos		Suf. logrado 5 puntos	Totalmente 7-10 puntos
NO LOGRADO		EN PROCESO		LO CONSIGO	¡SOY UN CRACK!
<input type="checkbox"/> Coopero con mi equipo y acepto los roles	Actúa de forma individual e ignora las propuestas del equipo.	Coopera puntualmente, pero con dificultad para asumir roles distintos al propio.	Acepta el rol asignado sin rechazo y lo desempeña durante toda la actividad, participando en la tarea grupal.	Promueve la cooperación, gestiona los roles con flexibilidad y apoya a los compañeros con dificultades.	
<input type="checkbox"/> Gestiono mis emociones durante el reto	Reacciona de forma impulsiva o agresiva ante el error o la derrota.	Ante errores, protesta, abandona la tarea o interrumpe la actividad, necesitando ayuda para continuar.	Ante errores o dificultades, continúa la actividad sin abandonar la tarea y acepta indicaciones del docente o compañeros.	Ante situaciones de error o dificultad, mantiene buena conducta y ofrece ayuda o ánimo al menos a un compañero.	
<input type="checkbox"/> Me esfuerzo y tengo mentalidad de mejora	No se implica en los retos.	Participa de forma irregular o solo cuando se le recuerda.	Participa habitualmente con esfuerzo, con alguna distracción puntual.	Participa de forma activa y constante, mostrando iniciativa y valorando el progreso propio.	
<input type="checkbox"/> Lo que mejor he hecho esta sesión:			<input type="checkbox"/> Lo que voy a mejorar:		

Tarjetas de Roles del Equipo

 PORTAVOZ	 COORDINADOR
<p>Representa al grupo y comunica las decisiones, ideas y resultados al docente y al resto de la clase.</p> <p>¿Qué hago? Escucho las ideas del equipo, las resumo y las presento en voz alta cuando el docente lo pida. Durante los 2 min de planificación, soy quien habla en nombre del grupo.</p> <p>¿Qué hago si el equipo no llega a un acuerdo? Propongo votar o pedir la opinión del coordinador. Mi función es transmitir, no imponer.</p> <p><small>Vinculado a → Criterio 3.2 · CCL1 · Comunicación y juego limpio</small></p>	<p>Organiza la participación del equipo, distribuye turnos y se asegura de que todos intervienen en la actividad.</p> <p>¿Qué hago? Compruebo que todos tienen una tarea antes de empezar. Si alguien está parado, le asigno una acción. Evito que las mismas personas siempre lideren.</p> <p>¿Qué hago si alguien no quiere participar? Le pregunto qué le costaría menos hacer y le propongo un rol adaptado. Si persiste, aviso al docente.</p> <p><small>Vinculado a → Criterio 3.1 · CPSAA3 · Cooperación e inclusión</small></p>
 ENCARGADO DE MATERIAL	 OBSERVADOR / EVALUADOR
<p>Gestiona el uso, cuidado y recogida del material necesario para la actividad garantizando un uso responsable.</p> <p>¿Qué hago? Recojo el material al inicio, controlo que se use correctamente y lo devuelvo ordenado al finalizar. También cronometro si la actividad lo requiere.</p> <p>¿Qué hago si falta material o está en mal estado? Lo comunico al docente antes de empezar. No inicio el reto sin el material correcto.</p> <p><small>Vinculado a → Criterio 2.1 · CPSAA4 · Organización y gestión</small></p>	<p>Analiza el funcionamiento del grupo durante la actividad, identifica aspectos positivos y propone mejoras para la reflexión final.</p> <p>¿Qué hago? Observo al equipo desde fuera durante el reto y anoto en la ficha: 1 cosa que ha funcionado bien y 1 propuesta de mejora. En la reflexión final presento mis observaciones.</p> <p>¿Qué hago en la reflexión? Comparto mis anotaciones sin juzgar a nadie. Uso frases como «He visto que...» o «Creo que podríamos mejorar...».</p> <p><small>Vinculado a → Criterios 2.3 y 3.1 · CPSAA5 / CPSAA3 · Reflexión y coevaluación</small></p>



Infografía: Nuestras normas de equipo

👤 Para que el equipo funcione, todos contamos

UD1 · Construimos equipo · 6.º Educación Primaria · Educación Física

1 🗣️ Escucha antes de actuar

Antes de proponer o hacer algo, escucha lo que dicen tus compañeros. Todos tenemos buenas ideas.

Turno de palabra Sin interrumpir Respeto activo

📌 Criterio 3.2 · CCL1 — «Actúa de forma respetuosa en situaciones de interacción social.»

2 🚫 Nadie se queda fuera

Asegúrate de que todos participan en el reto. Si alguien no sabe cómo, ayúdalo a encontrar su lugar en el equipo.

Inclusión Ayuda mutua Sin dejar atrás

📌 Criterio 3.1 · CPSAA3 — «Coopera activamente con independencia de las diferencias de habilidad.»

3 🏆 El reto es de todos

No hay un héroe individual. Ganamos o aprendemos juntos. El éxito del equipo vale más que el lucimiento propio.

Responsabilidad Equipo primero

📌 Criterio 2.1 · CPSAA4 — «Contribuye al logro de objetivos comunes de forma autónoma y responsable.»

4 😞 El error nos enseña

Equivocarse no es malo. Cuando algo no funciona, pregúntate: ¿qué podemos cambiar? No vale enfadarse con los demás.

Sin reproches Aprendizaje Calma

📌 Criterio 3.1 · CPSAA3 — «Regula sus emociones durante la actividad con mentalidad de crecimiento.»

5 ⚖️ Juego limpio siempre

Cumple las normas del reto aunque nadie te mire. Acepta los resultados con deportividad, ganes o pierdas.

Honestidad Deportividad Fair play

📌 Criterio 3.2 · CCL1 — «Acepta normas y resultados; contribuye a un clima de convivencia positivo.»

6 🏆 Celebra el esfuerzo

Reconoce cuando un compañero lo ha intentado, aunque no lo haya conseguido. El esfuerzo siempre merece un aplauso.

Reconocimiento Motivación Empatía

📌 Criterio 3.1 · CPSAA3 — «Muestra actitud de superación y contribuye al buen funcionamiento del grupo.»



Recuerda: Puedes leer estas normas antes de empezar cada sesión. Están aquí para que el equipo funcione mejor, no para castigarte. Si en algún momento el reto se te hace difícil, **pide ayuda a tu coordinador o al docente**. Estas normas son de todos y para todos.