



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

TRABAJO DE FIN DE GRADO

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

Programación Didáctica dirigida a 4º de
Educación Primaria (Educación Física)

Un camino de exploradores

Carlota González Muñoz

Directora: Marina Barba

Curso: 2025-2026

Fecha: 21 de abril de 2026



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN	8
2.1 Currículo educativo.....	8
2.2 Evaluación del centro escolar.....	8
2.3 Atención a la diversidad.....	9
3. CONTEXTUALIZACIÓN	9
3.1 El centro y su proyecto educativo	10
3.2 Grupo-clase.....	12
4. OBJETIVOS	14
4.1 Objetivos de Educación Primaria.....	14
4.2 Objetivos de la programación.....	14
5. COMPETENCIAS	16
5.1 Competencias clave	16
5.2 Competencias específicas.....	18
6. CONTENIDOS	19
6.1 Temporalización.....	22
6.2 Situaciones de aprendizaje.....	23
6.2.1 SA 1 “Nos movemos”	23
6.2.2 SA 2 “Los súper saludables”.....	24
6.2.3 SA 3 “Saltando hacia la aventura”	25

6.2.4 SA 4 “Los equilibristas”	26
6.2.5 SA 5 “Conocemos nuestro entorno”	27
6.2.6 SA 6 “Vuela el disco”	28
6.2.7 SA 7 “La gran diana”	29
6.2.8 SA 8 “La tribu cooperativa”	30
6.2.9 SA 9 “Ritmo y expresión”	31
6.2.10 SA 10 “Los danzarines”	32
6.2.11 SA 11 “Juego limpio”	33
6.2.12 SA.12 “Los juegos de antes”	34
6.2.13 SA 13 “El gran Slam”	35
6.2.14 SA 14 Deporte por el mundo	36
6.2.15 SA 15 “Los aventureros”	37
6.3 Contenidos transversales	38
7. METODOLOGÍA	39
7.1 Estilos de enseñanza	40
7.2 Metodologías activas empleadas	40
7.3 Agrupamientos	41
7.4 Recursos	42
7.4.1 Recursos materiales	42
7.4.2 Recursos humanos	42
7.5 Uso de las TICs	43

8. EVALUACIÓN	43
8.1 Agentes de evaluación.....	44
8.2 Técnicas e instrumentos de evaluación	45
8.3 Momento de evaluación	46
8.4 Criterios de calificación	46
8.5 Evaluación a la práctica docente	47
8.6 Evaluación en situaciones especiales	48
9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO	48
9.1 Los principios del DUA.....	49
9.2 Implicaciones del DUA para atender las necesidades individuales ..	50
9.3 Actividades de refuerzo y ampliación	50
10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES	52
10.1 Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa	52
10.2 Contribución de la programación al desarrollo de la convivencia....	52
10.3 Contribución de la programación al desarrollo de las TIC	53
10.4 Contribución de la programación al desarrollo del aprendizaje cooperativo	53
11. CONCLUSIONES	54
12. BIBLIOGRAFÍA	55
13. ANEXO	56
13.1 Desarrollo de la SA elegida	56

13.1.1 Contextualización de la SA elegida	57
13.1.2 Objetivos didácticos y su contribución a los objetivos de etapa y de programación.....	58
13.1.3 Competencias clave y específicas y su relación con los objetivos y contenidos.	59
13.1.4 Contenidos y contenidos transversales.	59
13.1.5 Metodología y recursos	60
13.2 Sesiones de la SA	60
13.3 Evaluación de la SA	68
13.4 Atención a las diferencias individuales del alumnado.....	69
13.5 Conclusión sobre el desarrollo de la SA.....	70

1. INTRODUCCIÓN

Esta programación didáctica de Educación Física en la etapa de Educación Primaria tiene como objetivo fundamental, desarrollar en el alumnado las competencias marcadas en el Real Decreto 157/2022, facilitando su desarrollo educativo integral y potenciando el trabajo en equipo, la toma de decisiones y resolución de problemas junto al desarrollo de valores, actitudes y comportamientos ajustados a la sociedad actual.

La programación didáctica está articulada en torno al desarrollo competencial, que orienta los aprendizajes que el alumnado debe de alcanzar al finalizar la etapa de Educación Primaria. En este caso, de la asignatura de Educación Física, se pretende promover contextos escolares en los que el alumnado conozca y acepte su propio cuerpo y el de los demás, utilizando el movimiento como forma de expresión y comunicación, y aprendiendo a través del trabajo cooperativo y la socialización.

En este marco, la Educación Física se presenta como una materia esencialmente adecuada para trabajar la competencia motriz y el conocimiento corporal, teniendo como referencia el ritmo de desarrollo de cada alumno y alumna.

Esta programación didáctica se dirige a los alumnos de 4º de Primaria del Colegio La Salle Milagrosa, un centro privado de la Comunidad de Madrid. Con el objetivo de que los estudiantes de este grupo consoliden y desarrollen valores como son la superación, el esfuerzo, el trabajo en equipo y la confianza en sí mismos.

Palabras clave: programación didáctica, Educación Física, Educación Primaria, cooperativo, competencia motriz.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

La presente programación didáctica se sustenta en la normativa vigente tanto a nivel estatal como autonómico, que constituye el pilar esencial para la elaboración de esta. Por ello, se recogen a continuación los principales documentos legislativos organizados en función del marco curricular al que hacen referencia.

2.1 Currículo educativo

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE).
- El Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, de normativa estatal, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- El Decreto 61/2022, 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.

2.2 Evaluación del centro escolar

En cuanto a la evaluación y la organización a nivel escolar, podemos encontrar:

- La Ley 2/2010, de 15 de junio, de Autoridad del profesor, de la Comunidad de Madrid, con el objetivo de reconocer y reforzar el nivel de autoridad del profesorado en los centros educativos.
- La Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de Protección Integral a la infancia y a la adolescencia frente a la violencia (LOPVI), en el que se establece

un marco jurídico de protección integral a los menores de edad frente a la violencia.

- La Orden 130/2023, de 23 de enero, 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.

En lo que respecta a la asignatura de Educación Física, estas normativas establecen la obligatoriedad de impartirla en todos los niveles de etapa de Educación Primaria, reconociéndola como material esencial para el desarrollo integral del alumnado. De este modo, se configura un marco sólido para el desarrollo de las capacidades cognitivas, sociales, emocionales y motrices, así como del respeto hacia el propio cuerpo y el de los demás, favoreciendo la adquisición de un estilo de vida activo y saludable.

2.3 Atención a la diversidad

- El 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.

Esta normativa pone de manifiesto la importancia de establecer medidas y adaptaciones inclusivas que respondan a la diversidad presente en el alumnado; buscando así garantizar la participación de todo el grupo y asegurar que cada estudiante disponga de las mismas oportunidades para adquirir las competencias propias de la materia.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

El centro educativo en el que se desarrolla esta programación es el Colegio La Salle Milagrosa. Se trata de un colegio privado religioso católico situado en la

zona de El Viso, en Madrid capital. Esta zona de la Comunidad de Madrid tiene un nivel tanto económico como social bastante alto como puede confirmar el Instituto Nacional de Estadística (INE) en su informe de “Indicadores Urbanos 2025”, al verificar que el barrio de El Viso fue el barrio con mayor renta neta anual promedio por habitante en 2023. Además, de que cabe mencionar que se sitúa a la zona de El Viso en la “Cima nacional en ingresos promedio”.

Gracias al nivel socioeconómico tanto de su ubicación como de los alumnos del colegio, cuenta con gran número de materiales y espacios para las clases de Educación Física.

3.1 El centro y su proyecto educativo

El colegio La Salle Milagrosa cuenta con numerosas plantas y cada planta es un curso escolar lo cual ayuda a la organización del centro. Es un colegio de gran tamaño además de contar con un gran número de alumnos al contar con etapa de Educación Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato. En Educación Infantil abarca línea 3 por curso, mientras que, a partir de Primaria hasta Secundaria, son de línea 5, y terminando en Bachillerato con línea 6.

Todas las aulas tienen una pantalla digital que es para uso del profesor y de la clase, ya que a través de ella podrá acceder a las plataformas web del colegio y todos los recursos online que el docente considere. Además, cada clase cuenta con un rincón de lectura, para seguir el Plan Lector.

Cada etapa cuenta con un aula de música, una sala de ordenadores para la asignatura de TIC, una ludoteca para la Etapa de Infantil y una biblioteca para la Etapa de Primaria y otra conjunta para la Etapa de Secundaria y la Etapa de Bachillerato. Por otro lado, también podemos encontrar un teatro y un anfiteatro

donde los alumnos elaborarán sus teatros de navidad, festivales o actos de graduación.

Para la asignatura de Educación Física, el colegio cuenta con un polideportivo cubierto, en el que cuenta con una pared llena de espalderas, un pequeño gimnasio en el lateral y con gran variedad de material deportivo para realizar todos los contenidos de la asignatura.

Seguidamente, en la parte más alta del colegio, podemos encontrar que cuenta con dos patios muy amplios, el más pequeño de los dos, con un tamaño de una pista de balonmano con pistas de baloncesto a lo ancho; y el más grande de los dos, cuenta con varias pistas de balonmano, baloncesto y voleibol para que estas sean utilizadas fuera del horario escolar por el Club Deportivo del colegio.

Existen 2 salas de psicomotricidad de suelo de tatami (colchonetas en el suelo) que se usan tanto en la etapa Infantil como para la etapa de Primaria.

Además, el Colegio La Salle Milagrosa dispone de una piscina, un recurso del que no todos los centros escolares pueden beneficiarse, que permite a los alumnos de Educación Primaria disfrutar de una sesión semanal de natación y que, fuera del horario lectivo del centro, se utiliza por usuarios externos.

El horario lectivo del colegio es de 9:00 a 17:30 horas, con un recreo matinal de 30 minutos y una pausa de dos horas al mediodía destinada a la comida y a la realización de actividades extraescolares. Para facilitar a las familias, el colegio dispone de servicio de comedor para aquellas que no puedan recoger y llevar a sus hijos a casa en ese intervalo.

Acerca del proyecto educativo, el colegio La Salle Milagrosa se apoya en numerosos planes para la elaboración de su proyecto educativo en la etapa de Educación Primaria. Podemos encontrar:

- Plan de convivencia escolar, que garantiza el buen clima de respeto y prevención de conflictos en las aulas.
- Plan de Atención a la Diversidad, en los que se establecen las medidas curriculares de organización y metodológicas para respetar las necesidades educativas de todo tipo de alumnado.
- Plan de Acción Tutorial, orientado a ofrecer una atención personalizada tanto a los alumnos como a las familias.
- Plan Lector, cuyo objetivo es fomentar la lectura en el alumnado como algo de disfrute y aprendizajes.
- Plan de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que introduce los dispositivos digitales como una herramienta de educación.
- Proyecto AICLE en Educación Física (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras) incorporado a la asignatura de Educación Física.

3.2 Grupo-clase

La siguiente programación didáctica anual va dirigida al curso de 4º de Primaria, que es de línea 5. Tomaremos como referencia la clase de 4ºD formada por un total de 24 alumnos, 12 chicos y 12 chicas.

A lo largo del curso escolar 2025-2026 el alumnado tendrá 9-10 años. En estas edades suele haber un gran crecimiento físico, sobre todo en las chicas, las cuales suelen presentar más estatura que los chicos en estas edades. En el

plano social, comienzan a consolidar las normas básicas de convivencia y a establecer relaciones de amistad más estables y significativas.

Dentro de la clase encontramos bastante homogeneidad en cuanto a origen cultural ya que todos los alumnos son españoles, todos provienen de familias con un nivel socioeconómico elevado, lo que facilita el acceso a material, uniforme, matrícula...

Por otro lado, hay 2 alumnos con necesidades de apoyo educativo (ACNEAE) dentro del aula, uno de ellos, diagnosticado con dislexia por dificultad para la decodificación de las palabras y dificultades en tema de comprensión lectora y lectura. El otro alumno tiene TDAH, "Trastorno por déficit de atención e hiperactividad", lo que se traduce en problemas para prestar atención, y se caracteriza por elevada actitud motora y dificultades en el control de conductas impulsivas (Biblioteca Nacional de Medicina de los EE. UU., s. f.).

La gran parte de la clase de 4ºD, practica algún deporte o actividad física ya sea dentro de las actividades extraescolares propuestas por el Club Deportivo del colegio, como fuera del recinto y horario escolar; lo que favorece que muestren hábitos positivos a la realización de actividad física para así tener una buena implicación en las clases de Educación Física.

En estas edades, los niños y niñas muestran un creciente interés por los deportes de equipo y competición, al tiempo que mejoran su coordinación y control muscular a medida que avanzan sus habilidades motoras. Todo ello refuerza la relevancia de la Educación Física como área clave en esta etapa educativa.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivos de Educación Primaria

En el artículo 5 del Decreto 61/2022, de 13 de julio, se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria, estableciéndose los siguientes objetivos de etapa:

OBJETIVOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA
a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.
m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
n) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación.

Tabla 1. Los objetivos de Educación Primaria de la Comunidad de Madrid

4.2 Objetivos de la programación

Seguidamente, una vez presentados los objetivos de etapa, orientados al desempeño integral del alumnado y a su progreso exitoso a lo largo de la Educación Primaria, se concretan los objetivos propios de esta programación. Teniendo en cuenta dichos objetivos de etapa, las competencias clave y específicas y el perfil de salida del alumnado, se han diseñado los objetivos específicos de la programación, recogidos a continuación.

N.º	Objetivo	Objetivo de etapa	Competencias clave	Competencias específicas
1	Promover una participación activa y de colaboración entre los estudiantes en las situaciones de juego, desarrollando habilidades sociales, de trabajo en equipo y respeto como de resolución de conflictos.	A, C, D, M	CPSAA, CCL, CC	2, 3
2	Proporcionar una visión atractiva hacia la realización de actividad física regular, promoviendo un estilo de vida saludable y activo, potenciando la salud mental, física y social.	K, N	CPSAA, STEM, CE	1
3	Integrar las habilidades motrices básicas en situaciones de juego, tanto individuales como grupales, promoviendo la toma de decisiones, la distribución racional del esfuerzo, la anticipación estratégica, la ubicación en el espacio y la colaboración-oposición.	B, G, K	STEM, CPSAA, CE	1, 2, 3, 4
4	Inculcar en los estudiantes la cultura del esfuerzo como medio para alcanzar objetivos., promoviendo la mejora continua y el establecimiento de metas personales.	B, K	CPSAA, CCEC	4
5	Promover el conocimiento de la herencia cultural y la capacidad de expresión a través del propio cuerpo, mediante actividades con ritmo y música y coreografías.	D, F, I, J	CPSAA, CC, CE, CCEC	2, 4
6	Integrar principios de sostenibilidad en espacios naturales y urbanos, abordando educación vial y el respeto al entorno durante la realización de actividades físicas al aire libre.	H, L, N	STEM, CC, CE, CCEC	5
7	Desarrollar la capacidad de autoevaluación y reflexión crítica sobre el rendimiento en las actividades y el progreso obtenido.	A, E	STEM, CPSAA, CE, CCL, CC	1, 3

Tabla 2. Los objetivos de la programación y su relación con el currículo

5. COMPETENCIAS

El marco actual del sistema educativo en la Comunidad de Madrid está orientado a un desarrollo competencial, de modo que el aprendizaje del alumnado va más allá de la mera memorización y se centra en la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes que puedan aplicarse de forma práctica en situaciones reales. En definitiva, las competencias, buscan un desarrollo integral del alumnado y su transferencia a los distintos ámbitos de la vida cotidiana.

Según el Real Decreto 157/2022, el perfil de salida constituye la herramienta que permite identificar el nivel de aprendizaje que se debe esperar de los alumnos al finalizar la etapa de Educación Primaria, valorando si las competencias establecidas han sido alcanzadas o no.

5.1 Competencias clave

De acuerdo con el Real Decreto 157/2022, las competencias clave, se concretan a través de los descriptores operativos que permiten definir más específicamente el nivel de adquisición que debe conseguir el alumno al finalizar la etapa.

Estos descriptores operativos están estrechamente vinculados a cada competencia clave; orientando así el desarrollo competencial del alumnado.

En la siguiente tabla, se recogen las competencias clave y los descriptores operativos que se tendrán en cuenta en esta programación didáctica.

COMPETENCIAS CLAVE	DESCRIPTORES OPERATIVOS
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	<p>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.</p> <p>CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, para favorecer un uso eficaz y no discriminatorio de los diferentes sistemas de comunicación.</p>
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)	<p>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.</p> <p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, con uso de herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.</p> <p>STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos.</p>
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	<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>
Competencia ciudadana (CC)	<p>CC2 Participa en actividades de su entorno cercano, en la toma de decisiones y la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución Española, los derechos humanos y de la infancia, el valor a la diversidad y de la igualdad entre hombres y mujeres, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible acordados por la ONU.</p> <p>CC3 Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas de la actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, cuidar el entorno, de rechazar prejuicios, y de oponerse a cualquier forma de discriminación y violencia.</p> <p>CC4 Comprende las relaciones entre las acciones humanas y el entorno, y se inicia en la adopción de estilos de vida adecuados, para conservar la biodiversidad.</p>

Competencia emprendedora (CE)	<p>CE1. Reconoce necesidades inherentes a los retos que debe 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 planifica tareas, colabora con otros y en equipo, valora el proceso realizado y el resultado obtenido para llevar a cabo iniciativas de emprendimiento, y considera la experiencia como una oportunidad para aprender.</p>
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)	<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 soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.</p> <p>CCEC3: Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.</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 3. Competencias clave y descriptores operativos vinculados.

5.2 Competencias específicas

Según el decreto 61/2022, las competencias específicas, definen el comportamiento, conducta y acciones que debe de conseguir el alumnado de ser capaz de realizar en la asignatura propia del área de Educación Física. Este carácter específico es lo que las diferencia de las competencias generales, ya que las específicas son concretas de cada asignatura de la Etapa de Primaria; mientras que, las competencias generales son de la Etapa de Primaria de manera global.

De este modo, las competencias específicas del área de Educación Física se orientan a que el alumnado adquiera hábitos propios de un estilo de vida activo y saludable, así como habilidades sociales y habilidades motrices ajustadas a las posibilidades del propio cuerpo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	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	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, 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 los participantes, para contribuir a la convivencia.	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3
4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones a la cultura, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4
5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación, adoptando medidas de responsabilidad durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.	STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3

Tabla 4. Contribución de las competencias específicas a la adquisición de las competencias clave.

6. CONTENIDOS

Esta programación anual de Educación Física se basa en los contenidos recogidos en la legislación vigente, concretamente del Decreto 61/2022, donde se establecen 6 bloques de contenidos con los conocimientos, destrezas y actitudes orientados al desarrollo integral en los estudiantes. Asimismo, se tiene en cuenta los saberes básicos definidos esta etapa de Educación Primaria, que orientan hacia la adquisición de aprendizajes esenciales por parte del alumnado.

Estos contenidos se distribuyen a lo largo de las 15 situaciones de aprendizaje de la programación, con el propósito de alcanzar los objetivos propuestos mediante una actividad física activa, participativa e inclusiva.

Atendiendo una vez más a la legislación vigente, la programación se ajusta al Artículo 19 de la ley educativa actual, incorporando así transversalidad e interdisciplinariedad para buscar la conexión con otras áreas del currículo logrando así un aprendizaje mucho más contextualizado en todas las ramas de la educación.

CONTENIDOS	
BLOQUES	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Vida activa y saludable	<ul style="list-style-type: none"> - Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Características de alimentos naturales, procesados y ultra procesados. Educación e higiene postural en acciones motrices habituales. Factores básicos que inciden en el cuidado del cuerpo (alimentación adecuada, actividad física diaria, descanso, uso excesivo de las pantallas, mantenimiento de la salud, equilibrio emocional). - Salud mental: respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de las propias fortalezas y debilidades ante mensajes nocivos para el mantenimiento de un concepto saludable sobre el cuerpo, posibilidades y limitaciones en todos los ámbitos, tanto reales como virtuales para el mantenimiento o la mejora de un equilibrio (social, físico y mental). - Salud social: la actividad física como hábito y alternativa de salud frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar, en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas.
B. Organización y gestión de la actividad física	<ul style="list-style-type: none"> - Elección de la práctica física: usos y finalidades catárticos lúdico-recreativos y cooperativos. Respeto a las elecciones de los demás. - Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar. - Pautas de higiene personal relacionadas con la actividad física. - Planificación y regulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado. - Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención y control corporal para la prevención de lesiones. Medidas de seguridad, previas y durante la práctica motriz, normas básicas de actuación ante posibles lesiones. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.

<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones grupales. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración oposición de persecución y de interacción con un móvil. - Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria, automatización de movimientos. - Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad). - Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. - Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición).
<p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión emocional: reconocimiento de emociones, pensamientos y sentimientos y establecimiento de estrategias para una adecuada regulación de las emociones a partir de experiencias motrices. - Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y estrategias de negociación mediada y de acuerdo para la resolución de conflictos en contextos motrices, desarrollo de conductas asertivas y de confianza en uno mismo. - Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores. - Conductas contrarias a la convivencia, en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras): efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación (tratamiento y solución para afrontar las consecuencias perjudiciales).
<p>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. Juegos populares de España: bolos, chito... danzas populares: chotis, jotas, sevillanas, sardanas... - 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 (Promoroaca, Minoesika). - Deporte e igualdad ligas masculinas, femeninas y mixtas de distintos deportes. Referentes en el deporte de distintos géneros. Personajes relevantes, en el deporte; identificación con las diferentes disciplinas que practican. - La cultura del esfuerzo para conseguir un objetivo.
<p>F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Normas de uso: educación vial para bicicletas, patines y patinetes. Movilidad segura y saludable. Uso de los elementos de seguridad (casco, luces, guantes, chalecos). Normas básicas de circulación, (circular por la derecha, en fila, señales básicas). - Espacios naturales en el contexto urbano: uso, disfrute seguro y mantenimiento. Conceptos básicos del uso responsable de los elementos lúdicos urbanos (cuidado de los materiales). - Estado del material para actividades en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación ante desperfectos. Mantenimiento, limpieza y reparación de los materiales. - Prevención y sensibilización sobre la generación de residuos y su correcta gestión. Diferencias entre tipos de residuos y conocimiento de su gestión. Normas básicas de reciclaje y cuidado del medio. - Realización de actividades físicas seguras en el medio natural y urbano. Diferentes posibilidades de actividad física que nos proporciona el medio natural (senderismo, kayak, escalada...). - Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, durante la práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano. Prácticas esenciales de cuidado del medio natural (recogida de material y desperdicios utilizados en la práctica motriz).

Tabla 5. Contenidos y saberes básicos

6.1 Temporalización

Según el Decreto 61/2022, la materia de Educación Física debe de contar con una carga lectiva mínima de 2,5 horas semanales. En el caso del grupo de 4º de Educación Primaria del colegio La Salle Milagrosa, se han organizado tres sesiones semanales de 50 minutos cada una, que tendrán lugar los martes, jueves y viernes. No obstante, es necesario atender al calendario escolar 2025-2026 para considerar los días festivos y no lectivos establecidos, así como posibles modificaciones derivadas de actividades del centro que puedan afectar al normal desarrollo de las sesiones de Educación Física.

Situación de aprendizaje	Trimestre	Sesiones / trimestre	Sesiones
SA 1: Nos movemos	1º	26	6
SA 2: Los súper saludables	1º		6
SA 3: Saltando hacia la aventura	1º		7
SA 4: Los equilibristas	1º		6
SA 5: Conocemos nuestro entorno	1º		6
SA 6: Vuela el disco	2º	22	6
SA 7: La gran diana	2º		5
SA 8: La tribu cooperativa	2º		6
SA 9: Ritmo y expresión	2º		6
SA 10: Los danzarines	2º		7
SA 11: Juego limpio	3º	22	7
SA 12: Los juegos de antes	3º		6
SA 13: El "Grand Slam"	3º		6
SA 14: Deporte por el mundo	3º		9
SA 15: Los aventureros	3º		8

Tabla 6. Temporalización de las SA



Ilustración 1. Temporalización curso 25-26

Teniendo en cuenta esta temporalización, será necesario contextualizar al grupo antes de iniciar la programación, de manera que el alumnado comprenda en qué va a consistir el trabajo de todo el curso.

La situación de aprendizaje global para 4º de Educación Primaria en el área de Educación Física, se plantea como una expedición en la que la clase se convierte en un grupo explorados que avanza por “escenarios motrices”. A través de esta narrativa, el alumnado recorrerá una ruta en la que irán descubriendo nuevos destinos con diferentes desafíos y tareas motrices que deberán de afrontar de manera cooperativa, ya sea con todo el grupo clase o en pequeños grupos. Cada desafío se presentará al inicio de cada situación de aprendizaje mediante una breve historia donde se explicará el contenido y la forma de trabajo.

Cada situación de aprendizaje de la programación va a ser una misión, hasta completar un total de quince. Al finalizar cada una el alumnado recibirá una insignia vinculada a los aprendizajes alcanzadas, que se colocará en una “banda de insignias” personal. Al final del curso 2025-2026, se celebrará una ceremonia en la que se mostrará estas bandas a las familias de los alumnos.

Asimismo, cada grupo de 4º de Primaria; elegirá un nombre para su “grupo de expedición”; en el caso de la clase de 4ºD, el nombre seleccionado es: “Los navegantes milagrosos”.

6.2 Situaciones de aprendizaje

6.2.1 SA 1 “Nos movemos”

SA 1. Nos movemos			
Trimestre	1º	N.º de sesiones	5
Situación de aprendizaje			
El grupo de expedición “Los navegantes milagrosos” iniciarán su marcha a su próximo destino. Por el camino, irán descubriendo de manera guiada, las diferentes formas de desplazamiento que pueden realizar, teniendo siempre en cuenta la situación, el			

entorno y el tiempo disponible, así como sus propias capacidades corporales y percepción de su esquema corporal.			
Competencias específicas		Competencias clave	
2		STEM y CPSAA	
Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar las capacidades perceptivo-motrices: el esquema corporal, la organización espacial y temporal del propio cuerpo y el de los compañeros. - Adaptar el tipo de movimiento o desplazamiento teniendo en cuenta los estímulos internos y externos del juego. 			
Objetivos de la programación trabajados	1 y 2	Objetivos de etapa	B, K, M
Contenidos			
Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices			
<ul style="list-style-type: none"> - Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria, automatización de movimientos. - Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición). 			
Metodología activa	Aprendizaje basado en retos.		
Interdisciplinariedad	En esta situación de aprendizaje no hay interdisciplinariedad con otras asignaturas.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la calificación	Instrumento de evaluación
2.1	STEM 1	40%	Registro diario de actividades
2.2	CPSAA5	20%	Rúbrica de autoevaluación
2.3	CPSAA5	40%	Lista de control coevaluación

6.2.2 SA 2 “Los súper saludables”

SA 2. Los súper saludables			
Trimestre	1º	N.º de sesiones	5
Situación de aprendizaje			
<p>“Los navegantes milagrosos” tomarán conciencia de la importancia que es aprender a mantener un estilo de vida saludable y activo; aprendiendo a mejorar sus hábitos para disfrutar de una mejor calidad de vida física.</p> <p>Además, aprenderán a cuidarse mentalmente y a relacionarse de forma adecuada con sus compañeros, ya que para superar las tareas necesitarán colaborar, concentrarse y respetarse mutuamente.</p> <p>A lo largo del recorrido irán encontrando nuevos materiales que deberán de cuidar y utilizar de manera responsable en todo momento.</p>			
Competencias específicas		Competencias clave	
1		CD, CPSAA, CE y CC	

Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar hábitos saludables de higiene y cuidado del propio cuerpo. - Desarrollar actitudes de respeto y valoración del propio cuerpo y de los demás, aceptando las diferencias individuales de cada uno. - Desarrollar las competencias y habilidades para conseguir un estilo de vida activo y saludable. 			
Objetivos de la programación trabajados	1 y 2	Objetivos de etapa	A, B, C, J, K y M.
Contenidos			
<p>Bloque A: Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Educación e higiene postural en acciones motrices habituales. Factores básicos en el cuidado del cuerpo. - Salud mental: respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de las propias fortalezas y debilidades ante mensajes nocivos para el mantenimiento de un concepto saludable sobre el cuerpo. - Salud social: la actividad física como hábito y alternativa de salud frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida. <p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar. - Pautas de higiene personal relacionadas con la actividad física. 			
Metodología activa	Aprendizaje cooperativo (AC) y Aprendizaje basado en proyectos (ABP)		
Interdisciplinariedad	Interdisciplinariedad con la asignatura de inglés.		
Crterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la calificación	Instrumento de evaluación
1.2	STEM5	40%	Lista de control
1.3	CPSAA2	40%	
1.4	CE3	20%	Reflexión individual

6.2.3 SA 3 “Saltando hacia la aventura”

SA 3. Saltando hacia la aventura			
Trimestre	1º	N.º de sesiones	5
Situación de aprendizaje			
<p>Avanzando a su siguiente destino, el grupo se dará cuenta de la importancia del salto al ser una habilidad esencial para movernos por el entorno en el que se encuentran; y por ello, deberán de poner en práctica para evitar las “trampas” del camino, aprovechando el salto como recurso para mejorar sus desplazamientos y agilidad.</p> <p>“Los navegantes milagrosos”, realizarán saltos diferentes de la modalidad de atletismo.</p>			
Competencias específicas		Competencias clave	
1 y 3		CD, CPSAA, CE y CC	
Objetivos			

<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y practicar diferentes saltos en diferentes direcciones, como es el salto de altura y el de longitud, propios de la modalidad de atletismo. - Analizar la técnica y gesto motriz de cada uno y del resto, para poder realizar el movimiento de manera eficaz. 			
Objetivos de la programación trabajados	2, 3 y 4	Objetivos de etapa	A, B, C, D, J, K y M.
Contenidos			
<p>Bloque A. Vida activa y saludable.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Educación e higiene postural en acciones motrices habituales. Factores básicos en el cuidado del cuerpo. - Salud mental: respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de las propias fortalezas y debilidades ante mensajes nocivos para el mantenimiento de un concepto saludable sobre el cuerpo, posibilidades y limitaciones en todos los ámbitos, tanto reales como virtuales para el mantenimiento o la mejora de un equilibrio (social, físico y mental). - Salud social: la actividad física como hábito y alternativa de salud frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar, en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. <p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar. - Elección de la práctica física: usos y finalidades catárticos lúdico-recreativos y cooperativos. Respeto a las elecciones de los demás. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad.) - Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas. - Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos. 			
Metodología activa	Aprendizaje basado en retos (ABR).		
Interdisciplinariedad	Interdisciplinariedad con la asignatura de inglés.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave	Porcentaje en la calificación	Instrumento de evaluación
1.1	CPSAA2	25%	Escala de valoración Rúbrica
2.1	CPSAA 4	40%	
2.3	CPSAA5	35%	

6.2.4 SA 4 “Los equilibristas”

SA 4. Los equilibristas			
Trimestre	1º	N.º de sesiones	5
Situación de aprendizaje			
<p>En su próximo destino, los exploradores se enfrentarán a diferentes zonas en las que será necesario de un gran equilibrio y precisión.</p> <p>En esta etapa, asumirán diferentes retos orientados a mejorar su equilibrio y control corporal, superando circuitos cooperativos diseñados para tal fin.</p>			

Competencias específicas		Competencias clave	
1, 2 y 3		CE y CPSAA	
Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar el control y conocimiento del propio cuerpo. - Superar los retos sabiendo mantener el equilibrio. - Trabajar de forma colaborativa para superar las tareas. 			
Objetivos de la programación trabajados	1, 3	Objetivos de etapa	B, D, J y K
Contenidos			
<p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria, automatización de movimientos. - Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. - Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición) <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y estrategias de negociación mediada y de acuerdo para la resolución de conflictos en contextos motrices, desarrollo de conductas asertivas y de confianza en uno mismo. 			
Metodología activa	Aprendizaje cooperativo.		
Interdisciplinariedad	Interdisciplinariedad con la asignatura de inglés.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave	Porcentaje en la calificación	Instrumento de evaluación
1.4	CE3	25%	Diana de evaluación
2.1	CPSAA4	30%	Autoevaluación tipo semáforo
2.3	CPSAA4	20%	
3.3	CPSAA3	25%	Lista de control coevaluación

6.2.5 SA 5 “Conocemos nuestro entorno”

SA 5. Conocemos nuestro entorno			
Trimestre	1º	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje			
<p>“Los navegantes milagrosos” de 4º de Primaria, van a llegar a un territorio desconocido lleno de obstáculos naturales, que deberán de superar para seguir con su expedición.</p> <p>En este lugar, tendrán que desplazarse de diferentes maneras, saltar obstáculos, realizar giros y coordinar de forma precisa todo su cuerpo.</p> <p>Deberán de observar el entorno, tomar decisiones y colaborar entre todos para para desarrollar sus capacidades motrices y alcanzar los retos planteados.</p>			
Competencias específicas		Competencias clave	
2 y 3		CCL, CPSAA, STEM y CE	

Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar las habilidades motrices básicas (salto, coordinación, desplazamiento...) - Adecuar el movimiento al entorno y a la situación motriz correspondiente. - Participar activamente en las actividades cooperativas. 			
Objetivos de la programación trabajados	3, 6	Objetivos de etapa	B, F, K y M
Contenidos			
<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación y regulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado. - Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención y control corporal para la prevención de lesiones. Medidas de seguridad, previas y durante la práctica motriz, normas básicas de actuación ante posibles lesiones. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria, automatización de movimientos. - Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición). <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y estrategias de negociación mediada y de acuerdo para la resolución de conflictos en contextos motrices, desarrollo de conductas asertivas y de confianza en uno mismo. 			
Metodología activa	Aprendizaje cooperativo y Aprendizaje Basado en Retos		
Interdisciplinariedad	Interdisciplinariedad con la asignatura de inglés.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la calificación	Instrumento de evaluación
2.1	CPSAA4	30%	Checklist
2.2	STEM1	40%	
2.3	CPSAA5	10%	Reflexión individual
3.1	CPSAA3	20%	Autoevaluación

6.2.6 SA 6 “Vuela el disco”

SA 6. Vuela el disco			
Trimestre	2º	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje			
<p>En el nuevo destino de los exploradores, se encontrarán con un deporte alternativo conocido como “El Ultimate” en el cual se utiliza un disco para anotar. A través de esta actividad, trabajarán los desplazamientos, las habilidades de recepción y lanzamiento del disco, reforzando el trabajo cooperativo y en equipo.</p>			

Competencias específicas		Competencias clave	
2, 3 y 4		CPSAA y CC	
Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la habilidad de recepción y lanzamiento del disco de manera correcta. - Realizar diferentes desplazamientos teniendo en cuenta las situaciones del juego. - Realizar estrategias y tácticas grupales para conseguir el fin del juego. 			
Objetivos de la programación trabajados	1, 3, 4	Objetivos de etapa	B, C, K, M y N.
Contenidos			
B) Organización y gestión de la actividad física <ul style="list-style-type: none"> - Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar. C) Resolución de problemas en situaciones motrices <ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones grupales. - Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. - Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos D) Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores. - Conductas contrarias a la convivencia en situaciones motrices. 			
Metodología activa	Aprendizaje cooperativo.		
Interdisciplinariedad	Interdisciplinariedad con la asignatura de matemáticas.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la calificación	Instrumento de evaluación
2.2	CPSAA1	40%	Lista de control
3.2	CPSAA3	25%	
4.2	CPSAA4	35%	Coevaluación

6.2.7 SA 7 “La gran diana”

SA. 7 La gran diana			
Trimestre	2	N.º de sesiones	5
Situación de aprendizaje			
“Los navegantes milagrosos” deberán de superar el desafío de la puntería a través del contenido de Baloncesto, trabajando con precisión sus lanzamientos a la diana y conseguir el trofeo que les permitirá puntuar y avanzar hacia su siguiente destino.			
Competencias específicas		Competencias clave	
1, 2 y 3		CPSAA y CC	
Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la precisión en lanzamientos, pases y recepciones. - Desarrollar habilidades de cooperación y resolución de conflictos. - Adecuar el movimiento a la situación motriz del juego. 			
Objetivos de la programación trabajados	1, 3, 4	Objetivos de etapa	B, C, D, K y M.

Contenidos			
Bloque B. Organización y gestión de la actividad física.			
<ul style="list-style-type: none"> - Elección de la práctica física: usos y finalidades catárticos lúdico-recreativos y cooperativos. Respeto a las elecciones de los demás. - Planificación y regulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado. 			
Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.			
<ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones grupales. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración oposición de persecución y de interacción con un móvil. - Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición). 			
Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices.			
<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores. 			
Metodología activa		Aprendizaje cooperativo	
Interdisciplinariedad		Interdisciplinariedad con la asignatura de matemáticas.	
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la calificación	Instrumento de evaluación
2.2	CPSAA4	80%	Rúbrica evaluativa
2.3	CPSAA5	10%	Rúbrica autoevaluación
3.2	CC2	10%	Escala de valoración co-evaluativa

6.2.8 SA 8 “La tribu cooperativa”

SA 8. La tribu cooperativa			
Trimestre	2º	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje			
La clase de 4.ºD del Colegio La Salle Milagrosa se enfrentará al desafío cooperativo del deporte alternativo “kickball”, fomentando el trabajo en equipo y potenciará capacidades físicas como la fuerza y la velocidad, así como la adecuada respuesta a los distintos estímulos del juego.			
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 3 y 4.		CD, CPSAA y CC	
Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> - Potenciar el trabajo en equipo de manera cooperativa a través del juego. - Desarrollar mayor fuerza en los lanzamientos con el pie. - Mejorar la velocidad de reacción, de recepción y de pase. 			

Objetivos de la programación trabajados	1, 3, 4	Objetivos de etapa	A, B y K
Contenidos			
<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar. - Elección de la práctica física: usos y finalidades catárticos lúdico recreativos y cooperativos. Respeto a las elecciones de los demás. - Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención y control corporal para la prevención de lesiones. Medidas de seguridad, previas y durante la práctica motriz, normas básicas de actuación ante posibles lesiones. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar. <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores. - Conductas contrarias a la convivencia, en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras): efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación (tratamiento y solución para afrontar las consecuencias perjudiciales). <p>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deporte e igualdad ligas masculinas, femeninas y mixtas de distintos deportes. - La cultura del esfuerzo para conseguir un objetivo. 			
Metodología activa	Aprendizaje cooperativo		
Interdisciplinariedad	Interdisciplinariedad con la asignatura de matemáticas.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la calificación	Instrumento de evaluación
2.1	CPSAA4	40%	Registro de tareas y resultados
2.2	STEM1	45%	
3.2	CPSAA3	15%	Cuestionario sobre convivencia

6.2.9 SA 9 “Ritmo y expresión”

SA. 9 Ritmo y expresión			
Trimestre	2º	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje			
<p>En este escenario “Los navegantes milagrosos” van a tener que realizar una coreografía ante un jurado. Trabajando en pequeños grupos, diseñarán una coreografía creativa e imaginativa, coordinando sus movimientos al ritmo de la música escogida y siempre utilizando el propio cuerpo como principal fuente de expresión.</p>			
Competencias específicas		Competencias clave	
1, 2 y 4.		CD, CPSAA, CE y CC	
Objetivos			

<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la expresión corporal a través de movimientos coordinados y al ritmo de la música. - Potenciar la creatividad motriz a través de la integración del propio esquema corporal. 			
Objetivos de la programación trabajados	1, 2, 5	Objetivos de etapa	B, D, K y N.
Contenidos			
Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.			
<ul style="list-style-type: none"> - Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: Integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria. - Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. 			
Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices.			
<ul style="list-style-type: none"> - Gestión emocional: reconocimiento de emociones, pensamientos y sentimientos y establecimiento de estrategias para una adecuada regulación de las emociones a partir de experiencias motrices. - Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y estrategias de negociación mediada y de acuerdo para la resolución de conflictos en contextos motrices, desarrollo de conductas asertivas y de confianza en uno mismo. 			
Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz.			
<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. Representar movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales. Coreografías sencillas. 			
Metodología activa	Aprendizaje cooperativo		
Interdisciplinariedad	No tiene interdisciplinariedad con ninguna asignatura.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la calificación	Instrumento de evaluación
1.2	CPSAA2	45%	Rúbrica
1.4	CCEC3	45%	
4.5	CCEC2 y CCEC4	10%	Diana de coevaluación

6.2.10 SA 10 “Los danzarines”

SA.10 Los danzarines			
Trimestre	2º	N.º de sesiones	7
Situación de aprendizaje			
<p>Tras haber desarrollado sus habilidades creativas elaborando una coreografía libre, el grupo de alumnos deberá de conocer la herencia cultural de nuestro país, a través de las danzas populares como son el chotis, la jota, la sevillana, la sardana... De este modo, el grupo-clase conocerá y representará los diferentes bailes tradicionales, tomando conciencia de su existencia y valor dentro del patrimonio cultural.</p>			
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 3 y 4.		CD, CPSAA, CE y CC	
Objetivos			

<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la herencia cultural de los bailes tradicionales de nuestro país. - Emplear los bailes tradicionales como manera de expresión corporal. - Utilizar el propio cuerpo de manera coordinada y creativa. 			
Objetivos de la programación trabajados	3, 5, 7	Objetivos de etapa	B, D, K y N.
Contenidos			
Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.			
<ul style="list-style-type: none"> - Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria, automatización de movimientos. 			
Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices.			
<ul style="list-style-type: none"> - Gestión emocional: reconocimiento de emociones, pensamientos y sentimientos y establecimiento de estrategias para una adecuada regulación de las emociones a partir de experiencias motrices. - Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y estrategias de negociación mediada y de acuerdo para la resolución de conflictos en contextos motrices, desarrollo de conductas asertivas y de confianza en uno mismo. 			
Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz.			
<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. Danzas populares: chotis, jotas, sevillanas, sardanas... 			
Metodología activa	Aprendizaje cooperativo en grupos reducidos.		
Interdisciplinariedad	No tiene interdisciplinariedad con ninguna asignatura.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la calificación	Instrumento de evaluación
2.3	CPSAA4	35%	Rúbrica de ejecución
4.1	CCEC1 y CCEC3	50%	
4.5	CC3	15%	Rúbrica de coevaluación

6.2.11 SA 11 "Juego limpio"

SA. 11 Juego limpio			
Trimestre	3º	N.º de sesiones	7
Situación de aprendizaje			
<p>"Los navegantes milagrosos" llegarán a un nuevo destino en el que los parques están llenos de basura y el nivel de contaminación es muy elevado. Su desafío es contribuir al cuidado del medio y en concienciar a la población de la importancia de reciclar y mantener limpios los espacios naturales, buscando estrategias de protección del entorno a través de juegos que hagan la tarea atractiva y motivadora.</p>			
Competencias específicas		Competencias clave	
5		CC y STEM	
Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> - Realizar juegos y actividades con movimiento al aire libre cuidando del entorno. 			

<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las acciones necesarias para cumplir con el reciclaje y cuidado del planeta. - Trabajar de manera cooperativa para superar los retos de la naturaleza. 			
Objetivos de la programación trabajados	1, 2, 6	Objetivos de etapa	B, K y N
Contenidos			
<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar. - Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención y control corporal para la prevención de lesiones. Medidas de seguridad, previas y durante la práctica motriz, normas básicas de actuación ante posibles lesiones. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar. <p>Bloque F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espacios naturales en el contexto urbano: uso, disfrute seguro y mantenimiento. Conceptos básicos del uso responsable de los elementos lúdicos urbanos (cuidado de los materiales). - Prevención y sensibilización sobre la generación de residuos y su correcta gestión. Diferencias entre tipos de residuos y conocimiento de su gestión. Normas básicas de reciclaje y cuidado del medio. - Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, durante la práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano. Prácticas esenciales de cuidado del medio natural (recogida de material y desperdicios utilizados en la práctica motriz). 			
Metodología activa	Aprendizaje cooperativo.		
Interdisciplinariedad	Interdisciplinariedad con Ciencias de la Naturaleza.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la calificación	Instrumento de evaluación
5.1	STEM5 y CC4	100%	Rúbrica y reflexión escrita

6.2.12 SA.12 “Los juegos de antes”

SA. 12 Los juegos de antes			
Trimestre	3º	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje			
<p>Avanzando por su ruta, los expedicionistas se encontrarán con un pueblo con de gran tradición, en el que todavía se practican “los juegos de antes”, es decir, los juegos tradicionales y populares de distintas regiones de España. “Los navegantes milagrosos” aprovecharán esta oportunidad para experimentar y disfrutar de estos juegos tal y como lo hacían sus padres y abuelos.</p>			
Competencias específicas		Competencias clave	
1, 3 y 4.		CC y CCEC	
Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y poner en práctica los juegos tradicionales y populares de España. - Potenciar el trabajo cooperativo y la participación activa en los juegos. 			

Objetivos de la programación trabajados	3, 5	Objetivos de etapa	B y D.
Contenidos			
<p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. - Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición). <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y estrategias de negociación mediada y de acuerdo para la resolución de conflictos en contextos motrices, desarrollo de conductas asertivas y de confianza en uno mismo. - Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores. <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. Juegos populares de España: bolos, chito... 			
Metodología activa	Aprendizaje cooperativo		
Interdisciplinariedad	Interdisciplinariedad con la asignatura de Ciencias Sociales.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la calificación	Instrumento de evaluación
1.1	CPSAA5	10%	Lista de control
3.2	CC3	20%	
3.3	CC3	20%	Escala de valoración
4.1	CCEC1	50%	Tarea escrita

6.2.13 SA 13 “El gran Slam”

SA 13. El gran Slam			
Trimestre	3º	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje			
<p>“Los navegantes milagrosos” se encontrarán en Australia en las fechas del Grand Slam de tenis. Su reto consistirá en inscribirse y dominar las reglas y el juego del tenis para aspirar a convertirse en los ganadores del Grand Slam 2026, disputando una liga mixta en la que participará todo el alumnado de la clase.</p>			
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 3 y 4		CPSAA, CE y CCEC	
Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir la habilidad del uso de la raqueta de tenis. - Dominar los distintos remates, desplazamientos y normas del deporte. - Adecuar el movimiento a la situación motriz. 			
Objetivos de la programación trabajados	1, 3, 4	Objetivos de etapa	A, B, D y K.

Contenidos			
Bloque A. Vida activa y saludable.			
-Salud mental: respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de las propias fortalezas y debilidades ante mensajes nocivos para el mantenimiento de un concepto saludable sobre el cuerpo, posibilidades y limitaciones en todos los ámbitos, tanto reales como virtuales para el mantenimiento o la mejora de un equilibrio (social, físico y mental).			
-Salud social: la actividad física como hábito y alternativa de salud frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar, en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas.			
Bloque B. Organización y gestión de la actividad física.			
- Elección de la práctica física: usos y finalidades catárticos lúdico-recreativos y cooperativos. Respeto a las elecciones de los demás.			
- Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar.			
Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz.			
- Deporte e igualdad ligas masculinas, femeninas y mixtas de distintos deportes. Referentes en el deporte de distintos géneros. Personajes relevantes, en el deporte; identificación con las diferentes disciplinas que practican.			
- La cultura del esfuerzo para conseguir un objetivo.			
Metodología activa	Aprendizaje basado en proyectos.		
Interdisciplinariedad	No tiene interdisciplinariedad.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la calificación	Instrumento de evaluación
2.1	CPSAA5	50%	Rúbrica de habilidades
3.2	CC2	10%	Rúbrica de actitud
4.3	CC3	10%	Lista de control
4.4	CCEC2	30%	

6.2.14 SA 14 Deporte por el mundo

SA 14 Deporte por el mundo			
Trimestre	3º	N.º de sesiones	9
Situación de aprendizaje			
El grupo de alumnos ha ido recorriendo numerosos países y encontrándose con gran variedad de deportes, pero, nunca han conseguido sacar tiempo para practicarlos. Por ello, se ha organizado una competición con deportes que presentes en todo el mundo, concretamente, se competirá en las modalidades de bádminton, hockey y balonmano.			
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 3 y 4.		CPSAA y CC.	
Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar y dominar la técnica y táctica de las 3 modalidades deportivas. - Promover estrategias de cooperación en los deportes de equipo y estrategias individuales de oposición. - Desarrollar diferentes desplazamientos, tiros, recepciones con gran variedad de material dependiendo de la modalidad. 			

Objetivos de la programación trabajados	3, 5	Objetivos de etapa	A, B, C y K	
Contenidos				
<p>Bloque A. Vida activa y saludable.</p> <p>- Salud social: la actividad física como hábito y alternativa de salud frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar, en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas.</p> <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <p>- Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones grupales. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p> <p>- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria, automatización de movimientos.</p> <p>- Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad).</p> <p>- Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades.</p> <p>- Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición).</p> <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <p>- Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores.</p>				
Metodología activa	Aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje cooperativo.			
Interdisciplinariedad	No tiene interdisciplinariedad			
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la calificación	Instrumento de evaluación	
2.2	CPSAA4	45%	Escala de evaluación cualitativa	
3.3	CC2	15%	Rúbrica de producto final	
4.4	CC3	40%	Lista de control	

6.2.15 SA 15 “Los aventureros”

SA 15 Los aventureros			
Trimestre	3º	N.º de sesiones	8
Situación de aprendizaje			
Como buenos exploradores, “Los navegantes milagrosos” deberán de terminar esta larga etapa enfrentándose a todo tipo de actividades al aire libre, siendo así capaces de superar los desafíos de manera cooperativa. Al mismo tiempo, serán			

responsables del cuidado del material y mostrarán una actitud de respeto y protección hacia la naturaleza.			
Competencias específicas		Competencias clave	
2 y 5.		CPSAA y CC	
Objetivos			
<ul style="list-style-type: none"> - Perfeccionar las habilidades motrices y capacidades físicas a través de actividades al aire libre. - Respetar el uso del material, el entorno y las capacidades de uno mismo y de los compañeros. 			
Objetivos de la programación trabajados	1, 6	Objetivos de etapa	A, B, K, L y N.
Contenidos			
<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar. - Pautas de higiene personal relacionadas con la actividad física. - Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención y control corporal para la prevención de lesiones. Medidas de seguridad, previas y durante la práctica motriz, normas básicas de actuación ante posibles lesiones. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar. <p>Bloque F. Interacción eficiente y cuidadosa del entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Normas de uso: educación vial para bicicletas, patines y patinetes. Movilidad segura y saludable. Uso de los elementos de seguridad (casco, luces, guantes, chalecos). Normas básicas de circulación, (circular por la derecha, en fila, señales básicas). - Espacios naturales en el contexto urbano: uso, disfrute seguro y mantenimiento. Conceptos básicos del uso responsable de los elementos lúdicos urbanos (cuidado de los materiales). - Estado del material para actividades en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación ante desperfectos. Mantenimiento, limpieza y reparación de los materiales. - Realización de actividades físicas seguras en el medio natural y urbano. Diferentes posibilidades de actividad física que nos proporciona el medio natural (senderismo, kayak, escalada...). 			
Metodología activa	Aprendizaje cooperativo.		
Interdisciplinariedad	Interdisciplinariedad con Ciencias de la Naturaleza.		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la calificación	Instrumento de evaluación
2.1	CPSAA4	80%	Rúbrica de desempeño
2.3	CPSAA5	10%	Lista de control coevaluación
5.1	CC2 y CC4	10%	Reflexión autoevaluación

6.3 Contenidos transversales

Teniendo en cuenta lo dispuesto en el Artículo 9 del Decreto 61/2022, de 13 de julio, se deberán de tener en cuenta los contenidos transversales a desarrollar desde el área de Educación Física:

CONTENIDOS TRANSVERSALES	¿CÓMO SE TRABAJA?
Respeto a la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres y avance en convicción de que la garantía de esa igualdad radica en compartir los mismos derechos y deberes.	Se han propuesto actividades basadas en la igualdad de oportunidades, además de la realización de las actividades con grupos mixtos.
Prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como desarrollo 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.	En todas las unidades se busca una búsqueda de aprendizaje a la resolución de conflictos y buena deportividad. Y siempre respetando el cuerpo y las habilidades y capacidades de los demás.
La salud, los estilos de vida responsable, el cuidado del medio ambiente, con las 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.	Se pretende que los alumnos adquieran los hábitos saludables basados en la higiene, un estilo de vida activo y un cuidado del entorno en el que vivimos.
Respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas.	Las unidades tienen una búsqueda esencial de que todos los alumnos muestren una participación activa y respetuosa entre todos.
Avance en la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía, así como en la igualdad y la no discriminación.	En todo momento se busca el respeto entre todos los alumnos del grupo, tratándose todos como iguales.
Desarrollo del espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo.	Los alumnos son el eje principal de la programación, siendo estos los protagonistas de sus propios aprendizajes.
Educación de primeros auxilios y prevención de accidentes.	Se abordan contenidos acerca de prevención de accidentes y cómo actuar ante diferentes peligros.

Tabla 7. Relación contenidos transversales y cómo trabajarlos

7. METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta los objetivos y los contenidos de la programación, se emplearán una variedad de metodologías para poder llevar a cabo todas las situaciones de aprendizaje y que los alumnos puedan alcanzar los objetivos y competencias definidas en cada una de ellas.

Con la utilización de diferentes metodologías se busca conseguir que aumente la atención, participación y aprendizaje del alumnado, además de que para cada metodología se busca la utilización de diferentes habilidades físicas, emocionales, sociales y conseguir nuevos aprendizajes.

7.1 Estilos de enseñanza

A lo largo de la programación, se han incorporado distintos estilos de enseñanza teniendo en cuenta el momento del aprendizaje, el contenido de la unidad y dependiendo de las características del grupo-clase. El empleo de estos estilos de enseñanza busca una variación en el alumnado para que la intervención del alumnado siga siendo activa, inclusiva y buscar novedad, no algo repetitivo y monótono.

ESTILOS DE ENSEÑANZA	DESCRIPCIÓN
Mando directo	El docente es que toma las decisiones y el alumnado es el que debe seguir las instrucciones que dé, ejecutar y reproducirlo. Es un modelo basado en estímulo-respuesta.
Práctica	La tarea está diseñada y propuesta por el docente, pero en el momento de intervención es el alumnado el que toma las decisiones acerca del orden de las tareas, el ritmo, la ubicación, etc.
Enseñanza recíproca	Se utiliza para desarrollar las habilidades sociales entre los compañeros y conseguir un feedback mutuo y rápido. Permite al alumnado trabajar de manera autónoma y aprender a comparar, identificar y corregir por su cuenta.
Descubrimiento guiado	Se inicia al alumnado en un proceso de descubrimiento, buscando que a través de un estímulo como puede ser un reto o una pregunta planteada por el profesor, de manera autónoma vaya descubriendo y buscando la solución adecuada.

Tabla 8. Estilos de enseñanza empleados en la programación.

7.2 Metodologías activas empleadas

Dentro de esta programación didáctica de Educación Física para 4º de Primaria, se ha buscado un enfoque metodológico variado utilizando propuestas innovadoras. Para ello, se ha tenido en cuenta los objetivos, las características del grupo, los recursos disponibles y el contenido de cada situación de aprendizaje.

A lo largo de la programación hemos utilizado 3 metodologías, que son las siguientes:

METODOLOGÍAS ACTIVAS	DESCRIPCIÓN
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	Se centra en que el alumnado debe de crear e implementar un proyecto a través de un proceso de investigación y colaboración. Consigue fomentar la creatividad, búsqueda de soluciones y trabajo colaborativo.
Aprendizaje Basado en Retos (ABR)	Se plantea al alumnado desafíos que deben de poder superar aplicando sus habilidades y conocimientos. Estos retos pueden ser grupales o individuales.
Aprendizaje Cooperativo (AC)	Se busca un trabajo en equipo de colaboración e interacción social, estableciendo un buen clima de trabajo de grupo, resolución de conflictos, una escucha activa y un respeto a todos los miembros.

Tabla 9. Metodologías activas empleadas en la programación.

7.3 Agrupamientos

En la enseñanza de la Educación Física, las agrupaciones se establecen como un componente especial ya que es lo que va a permitir una buena realización de las dinámicas con una buena organización, que todos los alumnos socialicen entre ellos y así potenciar su desarrollo integral.

A lo largo de la programación se van a realizar diferentes actividades a través de **agrupamientos variados** ya que se busca no repetir o usar siempre la misma distribución en el aula y el espacio. La gran parte de la programación los agrupamientos de las actividades se realizarán de manera aleatoria, como puede ser asignando a un número a cada alumno y que todos los del mismo número se junte por equipos. Así, de este modo, conseguimos que todos los alumnos socialicen con todos y de esta manera aprendan a trabajar con toda la clase; además de que, se consigue así evitar cualquier problema de exclusión como de divisiones por sexo, por habilidades físicas, grupos de amigos, etc.

En cuanto a número en cada agrupamientos, en esta programación se trabajará desde manera individual hasta grupos de 8 alumnos.

7.4 Recursos

A continuación, se presenta los recursos materiales y ambientales disponibles para la elaboración de esta programación:

7.4.1 Recursos materiales

De cara a los recursos materiales, podemos encontrar que el centro La Salle Milagrosa cuenta para la elaboración de las clases de Educación Física con los siguientes espacios y materiales:

RECURSOS MATERIALES	<ul style="list-style-type: none">a) Polideportivo con espalderas en la pared.b) Patio exterior con 4 porterías, 8 canastas y 1 red de voleibol.c) Piscina cubiertad) Balones de variados deportes: fútbol, baloncesto, balonmano, hockey, tenis y bádminton.e) Colchonetas.f) Raquetas de tenis y bádminton.g) Sticks de hockey.h) Cuerdas.i) Bancosj) Aros y conos.k) Freesbes.l) Equipo de música.
----------------------------	--

Tabla 10. Recursos materiales necesarios en la programación.

7.4.2 Recursos humanos

Dentro del colegio La Salle Milagrosa, podemos encontrar:

- a. **Equipo docente:** dentro del ciclo escolar de 4º de Educación Primaria, encontramos que hay 8 docentes, 5 tutores, uno respectivo a cada clase; un docente de Educación Física, un docente de Música y un docente de Lengua Extranjera Inglés.

- b. **Las familias:** al ser un centro privado, las familias tienen un papel importante y activo dentro del centro. Serán partícipes en el proceso de la elaboración de la programación además de ser invitados a la entrega de bandas de insignias.

7.5 Uso de las TICs

Cada vez la tecnología va teniendo un papel más relevante en la sociedad, y también en la educación. Se puede diseñar actividades de enseñanza y aprendizaje mucho más dinámicas y atractivas empleando un **recurso digital**, lo que va a permitir que el alumnado consiga un desarrollo en la competencia digital, al igual que, los alumnos y docentes hagan un uso responsable de estas herramientas que son cada vez más utilizadas en el día a día.

Por ello, a lo largo de esta programación, se emplearán diferentes recursos digitales, como son los ordenadores “Chromebook” que tienen los alumnos al igual que una pantalla digital con diferentes aplicaciones como pueden ser: Kahoot, Educaplay que sirven para evaluar y aprender jugando. También se empleará herramientas como Genially y Canva para las presentaciones; y para Educación Física, se enseñará la aplicación de Strava que permite introducir las sesiones de ejercicio que uno realiza.

Finalmente, todo el equipo docente hará uso de la aplicación ClassDojo, que permite incluir a los alumnos en un grupo, teniendo cada uno un avatar personalizado, en el cual van sumando o restando puntos dependiendo del comportamiento, las tareas que realizan, la participación, esfuerzo...

8. EVALUACIÓN

Como establece el artículo 14 del Real Decreto 157/2022, la evaluación se considera como un proceso global, continuo y formativo. En esta se reflejan los criterios de

evaluación que van a permitir evaluar el desarrollo de las competencias específicas que están vinculadas a sus descriptores operativos.

Para la evaluación, se establece la obligatoriedad de utilizar **diferentes instrumentos de evaluación**, adaptándose al grupo-clase y situación de aprendizaje; permitiendo así observar el progreso del alumnado identificando las dificultades encontradas en el alumnado.

La evaluación es una parte imprescindible y necesaria que debe de recaer sobre el equipo docente junto al tutor de la clase.

8.1 Agentes de evaluación

En el proceso de evaluación podemos encontrar diferentes agentes:

1. **El docente de Educación Física:** es el responsable directo de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado, al ser la persona encargada de diseñar e implementar las sesiones evaluativas. Para ello debe de realizar una observación del proceso, realizando una evaluación continua, valorando el esfuerzo, la participación, el compañerismo y el resultado conseguido.
Utilizará diferentes instrumentos de evaluación, como rúbricas, listas de control, checklist...
2. **Los alumnos:** en esta programación se involucrará a los alumnos en el proceso de evaluación de dos maneras distintas. Primero, a través de una autoevaluación, reflexionando sobre su propio proceso de aprendizaje, identificando así sus fortalezas y debilidades. Segundo, se realizará coevaluaciones entre los alumnos del mismo grupo, donde tendrán que valorar el trabajo de los compañeros de grupo.

8.2 Técnicas e instrumentos de evaluación

Como se ha mencionado con anterioridad, el Real Decreto 157/2022 establece la necesidad de utilizar instrumentos de evaluación variados teniendo en cuenta la situación de aprendizaje y al grupo-clase. Permitiendo así abordar todas las evaluaciones de manera objetiva y principalmente dejar atrás una evaluación sumativa y dar protagonismo a la formativa.

Podemos observar en esta tabla los instrumentos de evaluación empleados en la programación.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	FUNCIÓN
Registro diario de actividades o tareas	Permite realizar un seguimiento continuo del proceso de aprendizaje del alumnado, en el cual deben de indicar las actividades realizadas en cada sesión y cómo se han visto realizando cada una de ellas. Deben de reflexionar sobre sus propias fortalezas y debilidades.
Rúbrica	Permite evaluar de manera objetiva a través de niveles los cuales tienen unos criterios específicos de desempeño que debe de conseguir para llegar a esa puntuación o nivel. Permite enseñar claramente al alumnado en qué se le va a evaluar como una retroalimentación detallada.
Lista de control o checklist	Es un instrumento de evaluación en la que se incluye un listado de ítems en los cuales se debe de responder indicando si se ha cumplido o no se ha cumplido. Permite identificar si falla algún aspecto de manera muy sencilla y rápida.
Escala de evaluación	Se asimila al instrumento de evaluación de la rúbrica, pero aquí dentro de cada nivel no tenemos ninguna información detallada, solo el ítem al que se le debe de cuantificar el nivel.
Diana de evaluación	La diana de evaluación es un instrumento muy visual que se puede emplear para la autoevaluación y coevaluación del alumnado. A través de diferentes ítems, se debe de puntuar dibujando un punto dentro de la diana a cada uno de ellos para así al final unir todos los puntos y observar en cuáles se necesita mejorar y cuáles ya hay dominados.
Cuestionario de valoración	Permite recoger la opinión y percepciones del alumnado acerca de las situaciones de aprendizaje realizada consiguiendo así observar cómo es la motivación de la clase ante las actividades y permitir al docente observar cómo puede mejorarlas.
Tarea de reflexión	Al finalizar alguna situación de aprendizaje, es beneficioso que el alumnado trabaje la reflexión tanto al trabajo realizado

	por sí mismo como el de los compañeros. La reflexión permite desarrollar un pensamiento crítico, la comprensión y expresión y sobre todo la metacognición.
Tarea escrita	Consiste en la realización de una ficha con diferentes enunciados o un único enunciado en el que se deberá de rellenar de manera escrita con las cuestiones que se pregunten. Permite reforzar los contenidos adquiridos y mejorar la memoria.

Tabla 11. Instrumentos de evaluación empleados en la programación.

8.3 Momento de evaluación

Para poder alcanzar el perfil de salida establecido en el Real Decreto 157/2022 se debe de conocer primero **el nivel inicial** con el que parte el alumnado; de esta misma forma, se realizará una evaluación inicial en cada una de las situaciones de aprendizaje.

A lo largo del curso se irán evaluando de manera **continua** con una **evaluación formativa** los saberes y las competencias que el alumno va consiguiendo. Esto va a permitir observar cómo el alumno va evolucionando e ir adaptando el ritmo de clase y los contenidos a las necesidades del alumnado.

Al finalizar cada una de las situaciones de aprendizaje, se empleará un instrumento de evaluación que permita verificar el nivel final de aprendizaje con el que el alumno ha terminado este aprendizaje, teniendo en cuenta la progresión que ha ido consiguiendo. A esta se le denominado **evaluación final**.

8.4 Criterios de calificación

La calificación de la asignatura de Educación Física viene determinada por cada una de las situaciones de aprendizaje, en las cuales se evalúa el desempeño del alumnado teniendo en cuenta los criterios de evaluación establecidos y observando al final del curso escolar que se haya logrado la adquisición de los saberes de la asignatura y por lo tanto el desarrollo competencial.

En cada trimestre se recogerá la **nota media de todas las calificaciones** obtenidas para conseguir una única nota, que realizará media entre las notas finales de los tres trimestres establecidos en la programación.

De acuerdo con el Artículo 25 del Decreto 61/2022, al finalizar el curso, cada calificación numérica vendrá relacionado con una cualificación cualitativa: “**Insuficiente**” (1-4); “**Suficiente**” (5); “**Bien**” (6); “**Notable**” (7-8); y finalmente, “**Sobresaliente**” (9-10).

8.5 Evaluación a la práctica docente

De misma instancia en la que se realiza una evaluación sobre el desempeño a los alumnos, se debe de incluir una **evaluación al docente** sobre el suyo. Es necesario al finalizar la programación anual hacer una revisión de esta, observando los aspectos que han ido según lo planeado y con los resultados buscados y también sobre los aspectos a mejorar para no volver a cometer el mismo error. Con esto se busca seguir el desarrollo profesional de los docentes para desempeñar su labor docente a su totalidad.

De esta forma se plantea que se haga una evaluación en diferentes niveles:

- **El alumnado** al fin y al cabo es quien realiza y pone en marcha cada una de las actividades diseñadas dentro de la programación, y son ellos quienes demuestran el grado de éxito o no de estas mismas. Por ello, se plantea elaborar un cuestionario al finalizar el curso escolar, en el que los alumnos deberán de ir calificando tanto el desempeño del docente en las clases como el diseño de cada una de estas.
- En otro nivel, se plantea la realización de una **autoevaluación** por parte del docente de la materia de Educación Física. A través de un cuestionario se irán

analizando diversos aspectos como la gestión del aula, del espacio, variación de metodologías, resultados obtenidos y etc.

- Finalmente, dentro del **claustro** se deberá de revisar la programación por posibles cambios a mejorar y para adecuarla más con el Proyecto Educativo del Centro.

8.6 Evaluación en situaciones especiales

Para los casos de **alumnos que no consiguen alcanzar los objetivos esperados**, se debe de buscar y plantear maneras para buscar su progreso en la materia. Con esto se busca dar una oportunidad al alumnado para volver a retomar y conseguir el ritmo de clase y aprendizaje aplicando diferentes medidas.

Podemos encontrar la elaboración de un vídeo individual en el que se incluya la realización de algunos de los contenidos, realizados a lo largo de las situaciones de aprendizaje, además de incluir una reflexión acerca de todas las tareas realizadas y los aprendizajes que ha conseguido con esta actividad suplementaria.

Para aquellos **alumnos con necesidades educativas especiales**, como recoge el BOCM, la evaluación se deberá de basar teniendo en cuenta las adaptaciones curriculares individuales, para que sean capaces de conseguir alcanzar sus objetivos adaptados e individuales.

9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO

En este apartado se van a analizar las necesidades que se puede encontrar dentro del grupo-clase de 4º.D del centro La Salle Milagrosa.

Para poder atender estas necesidades, emplearemos el modelo de **Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)**, el cual se caracteriza por buscar la inclusión en el aula

reconociendo la diversidad que se puede encontrar. El DUA dice que cada alumno es único y que todos deben de participar y aprender como el resto; por lo tanto, ante esta diversidad, plantea aplicar diferentes dinámicas o métodos de aprendizaje que puedan recoger todas las capacidades de la clase.

Para el caso exacto de la implementación del DUA en Educación Física, según Pinilla Arbex (2025) es necesario gran flexibilidad y compromiso activo por parte del profesorado que va a permitir una **enseñanza accesible, equitativa y reforzando en los alumnos el sentido de comunidad y pertenencia.**

9.1 Los principios del DUA

El Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) es un enfoque pedagógico innovador que promueve la inclusión a través de prácticas educativas que eliminen las barreras encontradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje (CAST, 2018, como se cita en Lasluisa et al., 2025). Según Lasluisa (2025), para poder lograr esta inclusión, el DUA se va a basar en tres principios esenciales:

1. **Proporcionar múltiples medios de representación:** Cada alumno procesa y comprende la información de forma diferente e individual; por ello, se busca no solo emplear un medio de representación, sino ofrecer múltiples formatos tanto visuales, como imágenes, vídeos y gráficos; como verbales, textos o audios.
2. **Proporcionar múltiples formas de acción y expresión:** Este principio plantea que cada alumno escoja cómo expresar y demostrar lo que saben.
3. **Proporcionar múltiples formas de compromiso:** se buscarán actividades que sean significativas para todos los alumnos, teniendo como meta la motivación, autonomía y trabajo cooperativo del alumnado. Además, se debe de tener en cuenta los intereses de los alumnos.

En esta programación se hará uso del DUA para garantizar una atención a la diversidad y que todos los estudiantes tengan la misma oportunidad de un desarrollo integral de sus capacidades y habilidades.

9.2 Implicaciones del DUA para atender las necesidades individuales

Teniendo como referencia el artículo 19 del Real Decreto 157/2022 en el cual se expone que los estudiantes deben de recibir una atención educativa dentro de un sistema educativo inclusivo.

Para poder lograr esta inclusión dentro de la clase de 4º.D de Educación Primaria del centro La Salle Milagrosa se va a emplear el **Desarrollo Universal de Aprendizaje (DUA)**. Dentro del aula encontramos la presencia de alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, como el alumno con **dislexia** como para el alumno con **TDAH** (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad).

Teniendo en cuenta esta diversidad, se plantean las siguientes medidas basadas en los tres principios del Diseño Universal de Aprendizaje:

SITUACIÓN DE DIVERSIDAD	ACCIONES QUE REALIZAR MEDIANTE EL DUA
Alumno con dislexia	<ul style="list-style-type: none"> - Se dará prioridad a explicaciones orales acompañadas de apoyo visual como dibujos, imágenes o vídeos. - Se buscará demostrar el aprendizaje de manera práctica, en lugar de tareas escritas. - Se modificará el formato de los documentos escritos para que la fuente sea de mayor tamaño y con palabras en negrita para destacar lo importante.
Alumno con TDAH	<ul style="list-style-type: none"> - Se darán instrucciones breves, claras y muy secuenciadas. - Se buscará anticipar las tareas a realizar antes del inicio de la sesión a través de pictogramas. - Se evitarán largos tiempos de espera o largas explicaciones.

Tabla 12. Acciones que realizar mediante el DUA

9.3 Actividades de refuerzo y ampliación

Con el objetivo de conseguir una inclusión en el aula ante la diversidad de esta, se plantean diferentes actividades tanto de refuerzo como de ampliación teniendo en cuenta el DUA. Se busca integrar estas actividades dentro de las sesiones de Educación Física permitiendo así ajustar el proceso de enseñanza-aprendizaje a todos los alumnos, adaptando los distintos ritmos, capacidades y habilidades que se pueda encontrar.

Las actividades de refuerzo buscan facilitar al alumnado a adquirir algún contenido con el que tenga dificultades para conseguir. Principalmente, se buscará simplificar las tareas motrices. Por ejemplo, con el material, dando la oportunidad de coger una pelota de mayor o menor tamaño dependiendo de lo que se busque; también, con el espacio, reducir o aumentar la distancia de la tarea a realizar; y al igual con el tiempo, reduciendo o ampliando el tiempo de ejecución de la tarea.

Podemos encontrar realizar circuitos motrices más simples, reducir la distancia del lanzamiento, dar más tiempo para completar la carrera de obstáculos y etc.

Por otro lado, **las actividades de ampliación** buscan dar un aprendizaje más profundo a aquellos alumnos que tengan un nivel de competencia más alto, para así conseguir un mayor enriquecimiento y que puedan desarrollar y aplicar sus habilidades y capacidades en situaciones de mayor desafío. De esta forma, podemos encontrar principalmente retos de superación personal. Se considerará como actividad de ampliación otorgarles un rol de docente, haciendo que estos sean “los profesores” para desarrollar la ayuda a sus compañeros, a través de explicaciones y demostraciones cómo conseguir realizar la tarea. Consiguiendo no solo así un mayor desarrollo motriz sino también de empatía y compañerismo. También, se les dará la

oportunidad de diseñar una sesión de Educación Física que deberán de poner en marcha frente a sus compañeros en las últimas semanas del curso escolar 2025-2026.

10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

Esta programación didáctica anual tiene como referencia los principios pedagógicos y las pautas recogidas en el Proyecto Educativo del Centro (PEC). En este contexto, se plantea una **interdisciplinariedad** en las diferentes situaciones de aprendizaje, conectando diferentes áreas a las de Educación Física.

10.1 Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa

A lo largo de las primeras cinco situaciones de aprendizaje, las cuales concuerdan con el primer trimestre del curso, se va a realizar una interdisciplinariedad entre la materia de **Lengua Extranjera Inglés** con la materia de Educación Física.

En este primer trimestre se introducirá el idioma inglés de manera sencilla a través de instrucciones y vocabulario del propio cuerpo y del juego ya que este mismo contenido será dado simultáneamente en las clases de Lengua Extranjera Inglés, de este modo aprovechando las clases de Educación Física para ponerlas en práctica.

10.2 Contribución de la programación al desarrollo de la convivencia

El **plan de convivencia escolar** viene integrado dentro del PEC, siendo además uno de los aspectos más relevantes e importantes. Se debe de trabajar para que todos los alumnos desarrollen un buen clima de clase, cooperen, se respeten y se valoren entre ellos y a uno mismo.

Al final, a través de las clases de Educación Física se promueven numerosas situaciones de trabajo en equipo, resolución de conflictos y de motivarse y ayudarse entre todos, consiguiendo un ambiente de colaboración. Pero, también, aparecen numerosas situaciones de tensión y conflictos debido sobre todo por la competitividad de querer ganar; estos momentos van a hacer que también el alumnado desarrolle habilidades emocionales para superar la frustración.

10.3 Contribución de la programación al desarrollo de las TIC

El centro La Salle Milagrosa también tiene un Plan del **uso de las TICs**, en las que se busca introducir los dispositivos digitales como herramienta de educación. Año tras año, la tecnología coge cada vez más una mayor notoriedad y relevancia en nuestro día a día, pero, muchas veces estas herramientas digitales pasan a tomar control de nuestra vida.

Por ello, a través de la programación se busca enseñar a los alumnos a utilizar estos dispositivos de manera **responsable y útil** para su día a día. Esto se realizará a través de que deberán de realizar algún montaje de vídeo con sus tareas, usar música e incluso la introducción de alguna aplicación de registro de actividad física.

10.4 Contribución de la programación al desarrollo del aprendizaje cooperativo

Dentro del deporte, podemos encontrar la importancia de tener buenas habilidades motrices y una buena ejecución de estas; pero lo más importante es el desarrollo de unos **valores esenciales**, principalmente la de ser un buen compañero dentro del equipo, colaborando, ayudando y animando.

Por eso, toda la programación didáctica se basa en un **aprendizaje cooperativo** a través del “grupo de expedición”, buscando actividades y dinámicas en las que el

alumnado deba de colaborar, escuchar, respetar, valorar y resolver. Y por ello, se cuenta con una evaluación continua, valorando el trabajo en equipo que ha sido realizado y que se den cuenta de que deben de ser primero un buen compañero antes de un buen deportista.

11.CONCLUSIONES

Haber terminado este Trabajo de Fin de Grado (TFG) significa poner fin a mi etapa universitaria tras cinco años cursando la carrera. En la elaboración de este trabajo se ve representado todos los conocimientos que he ido adquiriendo a lo largo de mis estudios en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y Educación Primaria, tanto con las clases magistrales como con mis periodos de prácticas docentes.

Con esta programación busco reflejar la importancia que tiene el deporte sobre mí y poder transmitirla a los alumnos, creando experiencias de colaboración, motivación y superación y por el que encuentren el gusto y la pasión por la Educación Física y el deporte como yo lo vivo. Al final, esta asignatura no va de desarrollar habilidades motrices únicamente, sino de conseguir dar unos hábitos saludables y desarrollar los valores que inculcan la actividad física.

Gracias a la realización de esta programación me sigo dando cuenta de la importancia de una buena planificación, pero principalmente de la importancia de diseñarla pensando siempre en los alumnos, en su desarrollo integral de aprendizaje y en una educación inclusiva para todos. Y pese a que la realización del TFG haya sido una tarea de mucha organización, concentración y duración, me ha hecho esforzarme y seguir aprendiendo para poder llegar a conseguir la docente que quiero ser.

En definitiva, este Trabajo de Fin de Grado demuestra todo el recorrido que he ido viviendo a lo largo de mi carrera universitaria, consiguiendo elaborar una

programación anual en la que se recoge todo lo que he ido aprendiendo. Además, me sigue demostrando día tras día mi verdadera pasión de transmitir mi pasión del deporte a los más pequeños, para que ellos también se sientan valiosos y con poder de superarse a sí mismos.

12. BIBLIOGRAFÍA

Biblioteca Nacional de Medicina de los EE. UU. (s. f.). *Trastorno por déficit de atención e hiperactividad*. MedlinePlus.

<https://medlineplus.gov/spanish/attentiondeficithyperactivitydisorder.html>

Bou Ysás, S., Carretero González, C., Castro González, P., Echániz Barrondo, A., Hassi, L., Hernández Franco, V., Pérez Avellán, E. M., & Nó Sánchez, J. (2022). *Aprendizaje basado en retos*. Universidad Pontificia Comillas.

https://sifo.comillas.edu/pluginfile.php/5322075/mod_resource/content/1/Espectro.pdf

Canva. (s. f.). *Canva* [Software de diseño gráfico]. <https://www.canva.com/>

España. (2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). Boletín Oficial del Estado. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

España. (2022). Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157/con>

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

https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2022/07/18/BOCM-20220718-1.PDF

Hablamos de Educación. (s. f.). *Aprendizaje basado en retos vs. proyectos*.

<https://www.hablamosdeeducacion.es/actualidad/aprendizaje-basado-retos-vs-proyectos>

Instituto Nacional de Estadística. (2025). *Nota de prensa: Uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares (UA2025)*.

<https://www.ine.es/dyngs/Prensa/UA2025.htm>

Lasluisa, M. C. P., Balón, M. B. V., Villa, A. V. V., Lugmaña, E. B. A., & Males, K. G. A. (2025). El diseño universal de aprendizaje: principios y prácticas para una educación inclusiva. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 9(1), 427-444.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9990399>

OpenAI. (2026). *ChatGPT* (versión GPT-5.3) [Modelo de lenguaje de IA].

<https://chat.openai.com/>

Pinilla-Arbex, J. (2025). Diseño universal para el aprendizaje en Educación Física: Fundamentos, retos y propuestas. *Revista Académica Internacional de Educación Física*, 5(4), 30-49.

<https://revista-acief.com/index.php/articulos/es/article/view/230>

13. ANEXO

13.1 Desarrollo de la SA elegida

La situación de aprendizaje seleccionada para ser desarrollada es la correspondiente al número siete, que se denomina “**La gran diana**”. Esta situación de aprendizaje está

destinada a la clase de 4º.D de Educación Primaria del colegio La Salle Milagrosa. Este grupo-clase está formado por 24 alumnos, divididos de manera equitativa en número entre chicos y chicas.

Esta situación de aprendizaje se sitúa a la mitad de curso académico del curso 2025-2026, concretamente en el segundo trimestre. A lo largo de la programación y de las situaciones de aprendizaje previas, los alumnos de la clase de 4º.D se han convertido en un grupo de expedición llamados “Los navegantes milagrosos”. El alumnado irá viajando a diferentes lugares en los que, de manera colaborativa, deberán de superar los retos y desafíos a los que se encuentren.

Esta SA está compuesta por **5 sesiones**, en las que se trabajará la puntería a través del contenido del deporte de baloncesto. Se trabajará principalmente a través de trabajo cooperativo, buscando una actitud proactiva, de compañerismo y respeto y de resolución de conflictos entre todos los alumnos ante las posibles situaciones de competitividad que pueden ocurrir en las sesiones.

13.1.1 Contextualización de la SA elegida

Esta Situación de Aprendizaje se desarrollará durante el **segundo trimestre**, concretamente del 5 al 18 de diciembre, justo antes de las vacaciones de Navidad; con un total de 5 sesiones. Estas clases, al ser del contenido de baloncesto, y que se necesitará de varias canastas al mismo tiempo, se buscará realizar en el patio exterior que cuenta con 3 campos de baloncesto libres, con 2 canastas cada uno; en cambio, si por motivos meteorológicos, no sería accesible, se iría al polideportivo interior que cuenta con una canasta anclada al techo, y varias canastas móviles que se podrían poner.

Siguiendo el hilo de toda la programación, se busca que el alumnado trabaje de manera colaborativa en todos los retos y desafíos que se encuentren; en esta situación de aprendizaje, se podrá utilizar este método de enseñanza gracias a que el baloncesto es un deporte en equipo. A través de sesiones activas y dinámicas, el alumnado tendrá que ir resolviendo retos motrices que deberán de resolver tanto de manera autónoma como en grupo; fomentando la comunicación y el trabajo en equipo. De misma instancia, se busca que el alumnado desarrolle las habilidades y destrezas básicas del baloncesto, como es botar, los desplazamientos, el tiro y la puntería.

13.1.2 Objetivos didácticos y su contribución a los objetivos de etapa y de programación

Los objetivos didácticos de esta situación de aprendizaje se centran en que el alumnado desarrolle la cooperación, la creatividad motriz y la toma de decisiones en el juego. Consiguiendo que el alumnado desarrolle los valores de deportividad, compañerismo y respeto, al igual que una adquisición técnica y táctica de baloncesto.

Los objetivos de etapa seleccionados para esta situación de aprendizaje son aquellos que tratan de desarrollar trabajo individual y de esfuerzo y de confianza (**B**), resolución de conflictos (**C**), respeto (**D**) y finalmente desarrollar una actitud positiva hacia el deporte (**K**) y hacia las relaciones sociales (**M**).

De forma alineada, los objetivos de la programación de esta situación de aprendizaje número siete, sigue con la meta de promover la participación y colaboración del alumnado (**1**) a través de dinámicas en las cuales desarrollen habilidades motrices básicas y la toma de decisiones (**3**) inculcando el valor del esfuerzo y mejora continua (**4**).

13.1.3 Competencias clave y específicas y su relación con los objetivos y contenidos.

A lo largo de las 6 sesiones incluidas en la situación de aprendizaje, se desarrollarán las competencias clave **CPSAA**, que promueve el trabajo en equipo y gestión emocional y la competencia clave **CC**, trabajando en actividades que fomenten la toma de decisiones y resolución de conflictos.

A nivel de competencias específicas, se desarrollarán la número uno, dos y tres; las cuales recogen que se debe fomentar un estilo de vida activo (1), desarrollar las capacidades motrices (2) y, por último, las habilidades sociales en situaciones deportivas (3).

Podemos encontrar una alineación entre los objetivos y las competencias, al estar todos orientados al desarrollo de actitudes de equipo, colaboración y respeto a través de dinámicas deportivas.

13.1.4 Contenidos y contenidos transversales.

De cara a los contenidos que encontramos dentro de la situación de aprendizaje, podemos encontrar los Bloques de contenido B, C y D. Por un lado, **Bloque B**, que trata sobre la gestión de las decisiones cooperativas en situaciones deportivas. Por otro lado, de cara al **Bloque C**, que consiste en el desarrollo en toma de decisiones eficaces en el juego, adaptando los movimientos a las situaciones de juego. Y, por último, el **Bloque D**, se enfoca en la adquisición del valor de la deportividad en el alumnado.

Finalmente, de cara a los contenidos transversales, se trabajará lo recogido en el **número 4**, ya que se busca fomentar la deportividad y de trabajo en equipo, buscando siempre actitudes positivas a la actividad física.

13.1.5 Metodología y recursos

A lo largo del desarrollo de esta situación de aprendizaje, se empleará principalmente la metodología de **Aprendizaje Cooperativo**, la cual, a través de trabajo en equipo, busca fomentar que el alumnado aprenda a gestionar y organizar los roles, resolver conflictos y lograr objetivos comunes. Al mismo tiempo, se inculcará un clima de respeto y ayuda, desarrollando habilidades sociales.

A lo largo de las sesiones, se podrán observar actividades empleando un **mando directo y una asignación de tareas** por parte del docente. Estas metodologías serán utilizadas en aquellos momentos en el que es necesario una explicación clara y organizada por parte del docente, dando instrucciones precisas y tiempos de ejecución exactos para que los alumnos sean capaces de adquirir el aprendizaje.

De cara a los recursos necesarios para el desarrollo de la situación de aprendizaje, es necesario:

- **Patio exterior**, pero, si las condiciones climatológicas no lo permitieran, el **polideportivo interior**.
- **Material**: conos, canastas, balones de baloncesto, cuerdas, bancos, petos, entre otros. Dentro de cada sesión se detallará el material específico para cada una.

13.2 Sesiones de la SA

A continuación, se van a concretar las actividades que se desarrollarán a lo largo de las cinco sesiones de la SA 7 del segundo trimestre del curso escolar.

APUNTA Y ACIERTA					
N.º SESIÓN	1	FECHA	5 diciembre	DURACIÓN	50 mins

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación en lanzamientos de precisión a canasta con diferentes móviles - Desarrollar la técnica del pase y el bote - Fomentar la participación activa 		
RECURSOS	Canastas, balones de baloncesto, balones de balonmano, pelotas de tenis y conos.		
ORGANIZACIÓN	6 grupos de 4 alumnos hechos de manera aleatoria por el docente		
CALENTAMIENTO			
1. Movilidad articular: se realizarán diferentes estiramientos dinámicos para aumentar la flexibilidad. Durante la realización de estos ejercicios, el docente explicará las actividades que se realizarán en la sesión.		3	mins
2. Círculo de pases: cada grupo se colocará formando un círculo, y tendrán que ir realizando pases entre ellos, utilizando diferentes móviles al mismo tiempo en el grupo. Se puede reducir o aumentar la distancia dependiendo de la dificultad observada en cada grupo de trabajo.		7	mins
PARTE PRINCIPAL			
1. Iniciando la diana: cada grupo cooperativo, se colocará haciendo una fila enfrente de una canasta. En cada fila, habrá un balón de baloncesto, una pelota de tenis y un balón de balonmano. Con estos móviles, deberán de realizar lanzamientos libres a la canasta. *Variantes: alejar o reducir la distancia del tiro a canasta o introducir más variedad de móviles.		10	mins
2. Circuito por estaciones: el espacio se dividirá en 3 estaciones: <ul style="list-style-type: none"> a. <u>Primera estación:</u> los alumnos deberán de acercarse botando en línea recta con los diferentes móviles hasta tirar a canasta. b. <u>Segunda estación:</u> saldrán en dos filas, y solo en una de ellas habrá un balón. Saldrá un alumno de cada una de las filas y los dos alumnos juntos deberán de acercarse a canasta dando pases entre ellos. c. <u>Tercera estación:</u> habrá situado un circuito de conos, formando un zigzag, de uno en uno, deberán de ir botando, haciendo el circuito hasta llegar a tirar a canasta. 		20	mins
VUELTA A LA CALMA			
Se realizarán estiramientos dinámicos para destensar el cuerpo tras el ejercicio. Se hará una reflexión grupal entre los alumnos de cada uno de los grupos, haciendo las siguientes preguntas: ¿Qué móvil o balón te ha resultado más fácil? ¿Y el más difícil? ¿Por qué?		10	mins

ESTRATEGIA ACERTADA					
N.º SESIÓN	2	FECHA	9 diciembre	DURACIÓN	50 min
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la precisión en el tiro a canasta - Fomentar el trabajo en equipo para conseguir un objetivo común 				
RECURSOS	Balones de baloncesto, canastas, aros, conos, bancos y cuerdas.				

ORGANIZACIÓN	6 grupos de 4 alumnos	
CALENTAMIENTO		
<p>1. Movilidad articular: se realizarán diferentes estiramientos dinámicos para aumentar la flexibilidad. Durante la realización de estos ejercicios, el docente explicará las actividades que se realizarán en la sesión.</p> <p>2. Relevos en bote: se dividirá a los alumnos en seis grupos de 4 alumnos cada uno. Cada grupo, se colocará detrás de un cono y tendrá una pelota de baloncesto. Cuando el docente indique, un alumno de cada equipo tendrá que salir botando y llegar al cono situado al otro lado del campo y volver. Deberá de chocar al compañero y pasarle la pelota para que este haga lo mismo, así, hasta que los cuatro miembros del equipo lo hayan hecho. Ganará el grupo que antes termine.</p>	3 mins	7 mins
PARTE PRINCIPAL		
<p>1. Circuito de coordinación: se diseñará por parte del docente un circuito que los alumnos han de superar utilizando el bote con el balón de baloncesto. Se podrá encontrar los siguientes desafíos:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. <u>Zigzag de conos</u>: botar el balón mientras realizan el zigzag. b. <u>Escalera de coordinación</u>: deberán de dar los pasos dentro de la escalera sin tocarla mientras botan, o si no, pueden dejar rodar el balón y recogerlo tras superar la escalera. c. <u>Banco de equilibrio</u>: deberán de caminar por un banco mientras botan. Puede dejarse la variante anterior de rodar el balón por el lado. d. <u>Limbo</u>: deberán de pasar botando por debajo de una cuerda colgada, donde tendrán que superarla agachándose, sin dejar de botar. e. <u>Lanzamiento de precisión</u>: habrá colocados en el suelo diferentes aros. Dependiendo del color del aro, el tiro tendrá una puntuación diferente. <p>Cada alumno deberá de contar los puntos que ha conseguido, y deberán de sumar todos los puntos del mismo grupo, para comprobar qué equipo ha sumado mayor puntuación.</p> <p>2. Escogiendo la puntuación: para esta actividad competirá un equipo contra otro, por lo que el campo estará dividido en 3 canastas, con dos equipos en cada una de ellas. Dentro de cada campo, estarán situados aros en el suelo, en el que, dependiendo de su color, tendrá una puntuación diferente:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. <u>Rojo</u>: 3 puntos b. <u>Azul</u>: 2 puntos c. <u>Verde</u>: 1 punto <p>Cada equipo tendrá 3 minutos para conseguir los máximos puntos posibles. Cada grupo decidirá que estrategia tomar, si ir a por los aros de mayor puntuación y arriesgarse, o ir a asegurar con los aros de menor puntuación.</p> <p>Tras los 3 minutos, se comprobará qué equipo fue el vencedor. El grupo vencedor se cambiará de campo; habiendo un total de 3 rondas y por lo tanto 3 rotaciones, haciendo que en cada ronda haya un enfrentamiento diferente.</p>	15 mins	15 mins
VUELTA A LA CALMA		

Con todo el grupo clase junto, se realizará el juego “ director de orquesta ”, pero en vez de realizar percusión con el cuerpo, se empleará la pelota de baloncesto. Después se realizarán estiramientos dinámicos.	10 mins
---	---------

JUEGA BOTANDO

N.º SESIÓN	3	FECHA	11 diciembre	DURACIÓN	50 min
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la creatividad y la cooperación - Afianzar la técnica del pase, el bote y del tiro 				
RECURSOS	Pelotas de baloncesto y canastas.				
ORGANIZACIÓN	Parejas y grupos reducidos de 4-5 personas.				

CALENTAMIENTO

<p>1. Movilidad articular: se realizarán diferentes estiramientos dinámicos para aumentar la flexibilidad. Durante la realización de estos ejercicios, el docente explicará las actividades que se realizarán en la sesión.</p>	3 mins
<p>2. El juego del espejo: los alumnos se dividirán por parejas. Cada uno tendrá una pelota de baloncesto, y deberán de colocarse uno enfrente del otro a una distancia de 1 metro aproximadamente. El que tiene la pelota, será el líder y el otro tendrá que imitarle y siempre buscar mantener la misma distancia entre ellos. Luego se cambia el rol.</p>	5 mins

PARTE PRINCIPAL

<p>1. Robando en movimiento: la clase será dividida en 4 grupos; en el que cada grupo tendrá en su posesión unos 5 balones de baloncesto. Cada grupo estará colocado en cada una de las esquinas del campo. Lo que deben de hacer es, ir a por los demás equipos y robarles los balones y llevarlos a su esquina, es decir, tienen que intentar conseguir el mayor número de balones en su esquina al finalizar el tiempo. Para poder robar y llevarse el balón, los alumnos deberán de llevarlos o botando o bien pasando con algún compañero. Se contarán los balones al finalizar el tiempo para comprobar que equipo ha conseguido el mayor número.</p>	10 mins
<p>2. Evitando intercepciones: se hará en dos campos, jugando un equipo contra otro en cada campo. Uno de los dos equipos del campo, será el equipo que tiene como objetivo conseguir encestar, y el otro equipo deberá de evitarlo. Para poder lanzar el equipo saldrá desde el final de la pista con un balón, y a través de botes y pases entre ellos deberán de acercarse a la canasta. El equipo defensor deberá de buscar interceptar el pase y el bote, pero lo que no pueden hacer es entrar en la zona del triple, deben de conseguir robarlo antes de que el equipo atacante llegue al triple. Tras cada tiro, se cambiarán los roles de los equipos.</p>	10 mins
<p>3. Los 5 pases: se van a realizar dos partidos simultáneos en cada campo, jugando dos equipos en cada pista. Una de las pistas será considerada como la 2ª categoría y la otra como la 1ª categoría. Los equipos tendrán la norma de que para poder encestar a canasta</p>	

deben de al menos dar 5 pases en todo el equipo, buscando el trabajo en equipo y que todos participen. Cuando termine el partido tras los 5 minutos, los que hayan perdido se van a la pista de 2ª categoría, y los ganadores a 1ª. Ganarán los dos equipos que al acabar el “torneo” hayan terminado en 1ª.	15-20 mins
VUELTA A LA CALMA	
Se realizarán estiramientos dinámicos para destensar el cuerpo tras el ejercicio.	5 mins

SITUACIONES DE JUEGO					
N.º SESIÓN	4	FECHA	12 diciembre	DURACIÓN	50 min
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar habilidades motrices en situaciones de juego real - Fomentar la cooperación e inclusión - Mejorar la toma de decisiones teniendo en cuenta la situación motriz 				
RECURSOS	Pelotas de baloncesto, canastas de diferente tamaño, conos				
ORGANIZACIÓN	Individual, parejas y pequeños grupos				
CALENTAMIENTO					
<p>1. Movilidad articular: se realizarán diferentes estiramientos dinámicos para aumentar la flexibilidad. Durante la realización de estos ejercicios, el docente explicará las actividades que se realizarán en la sesión.</p> <p>2. 10 pases y encesto: Se dividirá la clase a la mitad por orden de lista, los primeros 12 alumnos en un equipo, y los últimos 12 en el otro. Cada equipo deberá de conseguir dar 10 pases seguidos con la pelota de baloncesto sin que el equipo contrario se lo corte. Una vez un equipo haya conseguido los 10 pases, deberán de ir a finalizar con un tiro a canasta. Si consiguen los 10 pases, pero no aciertan en el tiro, conseguirán 1 punto, si consiguen ambas cosas serán 2 puntos. Ganará el equipo que antes llegue a 4 puntos.</p>				3 mins	
				8 mins	
PARTE PRINCIPAL					
<p>1. Botando en velocidad: los alumnos se dividirán por parejas, uno con pelota de baloncesto adelantado por 1 metro al otro que no tiene pelota de baloncesto. Cuando indique el profesor, el alumno adelantado que es quien tiene la pelota, saldrá botando e intentará llegar al final de la pista sin que el compañero de atrás le robe la pelota. <u>*Variante:</u> en vez de que le tenga que quitar la pelota, puede ser con solo pillar al compañero. Se aprovechará esta actividad para evaluar el primer criterio de evaluación de la rúbrica acerca de la técnica del bote y dominio de este mismo.</p> <p>2. Situación de superioridad: Se dividirá a la clase en grupos reducidos de 3 personas. Cada uno del grupo saldrá de un cono</p>				5 mins	

<p>colocado unos balones de diferentes pesos y tamaños (pelota de pilates, pelota de fútbol, pelota de balonmano, etc.).</p> <p>Cada equipo tendrá 3 pelotas de baloncesto, y con ellas deberán de golpear las pelotas del centro e intentar alejarlas lo máximo posible de su campo, es decir, intentar que llegue al campo del equipo contrario. Pasado los 4 minutos, se contará cuantos balones tiene cada equipo en su campo.</p>	<p>5 mins</p>
PARTE PRINCIPAL	
<p>Para el desarrollo principal de esta sesión, se va a dividir la clase en 4 grupos de 6 alumnos. Se va a realizar una gymkana de 4 pruebas diferentes, en las que todos los miembros deberán de participar y cooperar de manera colectiva. Cada prueba superada, otorga al equipo un número de un código de 4 dígitos que abre la caja fuerte donde se encuentra escondida su “Insignia de precisión”. El código es 4931.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Primera prueba: “El laberinto del bote” (dígito nº4): Se colocará un circuito de conos, obstáculos y cambios de dirección, por el cual deberán de superarlo botando el balón sin que este se escape, ya que, si eso ocurre, deberán de empezar desde el principio. Los alumnos saldrán de uno en uno, no podrá salir el siguiente hasta que el anterior lo haya conseguido. 2. Segunda prueba: “Concurso de tiros” (dígito nº9): Se van a colocar 6 conos, haciendo un semicírculo alrededor de la canasta, estando cada cono a una distancia diferente. El equipo deberá de conseguir encestar dos veces desde los 6 puntos establecidos. Podrán escoger la estrategia que quieran, pero tienen 5 minutos para conseguirlo. La única condición es que un alumno no puede volver a tirar hasta que el resto hayan lanzado, por lo que siempre deberán de seguir el mismo orden. 3. Tercera prueba: “Pasando por aros” (dígito nº3): Por el suelo, habrá colocados 20 aros formando una línea recta, los alumnos se deberán de poner en línea al principio, estando cada uno en un aro, sin dejar ningún aro entre medias ni al comienzo. El último de la fila tendrá una pelota de baloncesto, con la cual, botando tendrá que irse a colocarse el primero de la fila, es decir, en el siguiente aro. Una vez ha llegado al aro, deberá de pasar la pelota hacia atrás por encima de la cabeza, pasándola de mano en mano hasta que vuelva al último miembro y se repita el mismo proceso. Tendrán 5 minutos para hacer el recorrido de los aros tanto de ida como de vuelta. 4. Cuarta prueba: “Relevos lanzados” (dígito nº1): El equipo se colocará en dos filas, y con una pelota deberán de ir a tirar a la canasta del otro lado de la pista, pasándose entre ambos. No podrán volver a la fila hasta que no consistan encestar. Una vez hayan enceestado, volverán pasándose el balón y se lo darán a la siguiente pareja; haciéndose, así como si fueran relevos. Tendrán 5 minutos para conseguir hacer 6 canastas. 	<p>30 mins</p>

13.3 Evaluación de la SA

La situación de aprendizaje número 7, seguirá el proceso de evaluación teniendo en cuenta lo siguiente:

Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la calificación	Instrumento de evaluación
2.2	CPSAA4	80%	Rúbrica evaluativa
2.3	CPSAA5	10%	Rúbrica autoevaluación
3.2	CC2	10%	Escala de valoración co-evaluativa

Los criterios de evaluación se establecen como indicadores sobre el nivel de rendimiento de los estudiantes, sirviendo como guía para identificar el progreso y desempeño del alumnado, permitiendo a los docentes ajustar el contenido y las situaciones de aprendizaje al ritmo del alumnado.

Se puede observar que se distinguen 3 instrumentos de evaluación diferentes que han sido diseñados teniendo en cuenta los criterios de evaluación establecidos:

1. **Rúbrica evaluativa:** será realizada y contestada por el docente al finalizar la Situación de Aprendizaje, para evaluar si el alumno ha conseguido adquirir los aprendizajes planteados en los objetivos de la SA, que son la puntería en el tiro, en el pase, el bote y la toma de decisiones en situaciones de juego real. *(Anexo 2)*
2. **Rúbrica de autoevaluación:** se hará entrega en la sesión 4 una rúbrica a cada alumno que deba de rellenar de manera autoevaluativa, con una pequeña reflexión final. *(Anexo 3)*
3. **Escala de valoración co-evaluativa:** Se entregará en la última sesión una escala de valoración a cada equipo, en la que de manera cooperativa deberán de evaluarse, teniendo en cuenta su participación, ayuda, colaboración, compromiso y respeto. *(Anexo 4)*

13.4 Atención a las diferencias individuales del alumnado

A lo largo de la situación de aprendizaje, se aplicarán los 3 principios establecidos en el **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**, mencionados previamente en el apartado de atención a la diversidad. El DUA recoge que cada estudiante es único, tanto en forma de ser, como habilidades, necesidades e intereses; y por ello, se propone una educación que responda a la variedad del alumnado, permitiendo que así la clase de Educación Física sea un lugar que permita el desarrollo integral de todo el alumnado.

Dentro del grupo-clase de 4º.D de Educación Primaria del colegio La Salle Milagrosa, encontramos un alumno con **dislexia** y otro alumno con **TDAH** (Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad).

Teniendo en cuenta la diversidad de los alumnos, se realizan diferentes **medidas de adaptación** que respondan a las necesidades del alumnado, explicadas a continuación tomando como base los 3 principios del DUA:

PRINCIPIOS DEL DUA	MEDIDAS DE ADAPTACIÓN
Múltiples medios de representación	Se realizarán explicaciones orales junto a una demostración práctica o visual con pictogramas para facilitar la comprensión del alumnado, pero sobre todo al alumno con dislexia, al verse favorecido por la información visual y oral. Además, las explicaciones serán breves, siguiendo un hilo muy sencillo, beneficiando así también al alumno con TDAH para que este no pierda la atención.
Múltiples formas de acción y expresión	En todas las actividades planteadas en las 5 sesiones, se podrán realizar variantes y modificaciones, cambiando la distancia, el tamaño del móvil, el tiempo, etc. Consiguiendo que se introduzcan diferentes niveles de dificultad teniendo en cuenta a todo el alumnado para que así todo los alumnos no pierdan la oportunidad de participar.
Múltiples formas de implicación	La situación de aprendizaje emplea una metodología activa con dinámicas que fomentan sobre todo el aprendizaje cooperativo, planteando diferentes retos que se deberán de cumplir con trabajo en equipo. En todo momento, los grupos de trabajo serán heterogéneos para favorecer así una igualdad e inclusión.

	Para el alumno con TDAH, se le dará cada día un rol dentro del grupo que le toque, para que tenga otro refuerzo para mantener su atención. Y para el alumno con dislexia, las actividades están diseñadas para que no sea necesaria de una buena comprensión lectora y escrita.
--	---

Tabla 13. Medidas de adaptación en relación con los principios del DUA.

13.5 Conclusión sobre el desarrollo de la SA

La situación de aprendizaje número 7 de la programación, llamada “La gran diana”, diseñada para el alumnado de 4º de Primaria del centro La Salle Milagrosa, tiene como objetivo principal promover el trabajo en equipo, la deportividad y el disfrute del ejercicio a través de desafíos y tareas motrices.

Las actividades están diseñadas y planteadas para que los alumnos desarrollen la puntería y destrezas motrices necesarias en un deporte colectivo con balón. Para ello, he utilizado como base el deporte del baloncesto, permitiendo así, situaciones que fomenten las habilidades de trabajo en equipo, resolución de problemas, enfatizándolo hacia el disfrute del ocio deportivo y social. De esta forma, los alumnos empiezan a dar importancia a la actividad deportiva como algo de disfrute y de relaciones sociales.

Se ha tenido en cuenta en todo momento buscar una inclusión dentro del aula de Educación Física, aplicando los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA); garantizando que todos los estudiantes tengan la oportunidad de aprender, socializar, sentirse parte de un grupo y disfrutar.

En definitiva, “La gran diana” se presenta como una unidad que emplea la metodología cooperativa como la base central del desarrollo integral del alumnado; unificándolo con dinámicas que planteen retos motrices para lograr nuevos aprendizajes.

ANEXO

ANEXO 1: Insignia de la SA7: La gran diana.



ANEXO 2: Rúbrica evaluativa.

RÚBRICA EVALUATIVA

ÍTEMS	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5)	BIEN (6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
CONTROL DEL BOTE	Presenta grandes dificultades para botar, pierde el control del balón frecuentemente y no se desplaza con él.	Realiza el bote de forma básica, con dificultades en el control durante el desplazamiento.	Controla el bote en situaciones sencillas, aunque con errores en velocidad o dirección.	Mantiene un buen control del bote en desplazamientos y situaciones de juego.	Domina el bote con seguridad, adaptándolo con eficacia a diferentes situaciones de juego.
PRECISIÓN Y EFICACIA DEL PASE	No consigue realizar pases adecuados ni coordinarse con el equipo.	Realiza pases sencillos, aunque imprecisos o poco oportunos.	Ejecuta pases correctos en situaciones básicas.	Realiza pases precisos y adecuados en situaciones de juego.	Destaca por la precisión, variedad y toma de decisiones en el pase.
EJECUCIÓN DEL TIRO A CANASTA	Dificultad para realizar el gesto de tiro y escasa eficacia.	Realiza el tiro de forma básica, con baja precisión.	Ejecuta el tiro correctamente en situaciones sencillas.	Realiza tiros con buena precisión en situaciones de juego.	Muestra gran eficacia y control en el tiro, adaptándose a distintas situaciones.
INTEGRACIÓN DE BOTE, PASE Y TIRO EN SITUACIÓN DE JUEGO REAL	No logra combinar las habilidades en situaciones reales.	Integra alguna habilidad, pero de forma desorganizada.	Combina las habilidades en situaciones sencillas.	Integra bote, pase y tiro de forma adecuada en el juego.	Integra las habilidades de forma fluida, eficaz y adaptada al contexto.

ANEXO 3: Rúbrica de autoevaluación.

RÚBRICA DE AUTOEVALUACIÓN

ÍTEMS	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5)	BIEN (6)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
CONTROL DEL BOTE	Presenta grandes dificultades para botar, pierde el control del balón frecuentemente y no se desliza con él.	Realiza el bote de forma básica, con dificultades en el control durante el desplazamiento.	Controla el bote en situaciones sencillas, aunque con errores en velocidad o dirección.	Mantiene un buen control del bote en desplazamientos y situaciones de juego.	Domina el bote con seguridad, adaptándolo con eficacia a diferentes situaciones de juego.
PRECISIÓN Y EFICACIA DEL PASE	No consigue realizar pases adecuados ni coordinarse con el equipo.	Realiza pases sencillos, aunque imprecisos o poco oportunos.	Ejecuta pases correctos en situaciones básicas.	Realiza pases precisos y adecuados en situaciones de juego.	Destaca por la precisión, variedad y toma de decisiones en el pase.
EJECUCIÓN DEL TIRO A CANASTA	Dificultad para realizar el gesto de tiro y escasa eficacia.	Realiza el tiro de forma básica, con baja precisión.	Ejecuta el tiro correctamente en situaciones sencillas.	Realiza tiros con buena precisión en situaciones de juego.	Muestra gran eficacia y control en el tiro, adaptándose a distintas situaciones.
INTEGRACIÓN DE BOTE, PASE Y TIRO EN SITUACIÓN DE JUEGO REAL	No logra combinar las habilidades en situaciones reales.	Integra alguna habilidad, pero de forma desorganizada.	Combina las habilidades en situaciones sencillas.	Integra bote, pase y tiro de forma adecuada en el juego.	Integra las habilidades de forma fluida, eficaz y adaptada al contexto.

ANEXO 4: Escala de valoración co-evaluativa.

ESCALA DE VALORACIÓN CO-EVALUATIVA

ÍTEMS	NUNCA (0-4)	A VECES (5-6)	CASI SIEMPRE (7-8)	SIEMPRE (9-10)
COLABORA CON EL EQUIPO				
RESPECTA A COMPAÑEROS Y NORMAS				
PARTICIPA ACTIVAMENTE EN EL JUEGO				
AYUDA A RESOLVER CONFLICTOS				
MUESTRA DEPORTIVIDAD EN EL JUEGO				

ANEXO 5: Relación entre las situaciones de aprendizaje y los objetivos de la programación.

SA	Título	Obj. 1	Obj. 2	Obj. 3	Obj. 4	Obj. 5	Obj. 6	Obj. 7
SA 1	Nos movemos	X	X					
SA 2	Los súper saludables	X	X					
SA 3	Saltando hacia la aventura		X	X	X			
SA 4	Los equilibristas	X		X				
SA 5	Conocemos nuestro entorno			X			X	
SA 6	Vuela el disco	X		X	X			
SA 7	La gran diana	X		X	X			
SA 8	La tribu cooperativa	X		X	X			
SA 9	Ritmo y expresión	X	X			X		
SA 10	Los danzarines			X		X		X
SA 11	Juego limpio	X	X				X	
SA 12	Los juegos de antes			X		X		
SA 13	El Grand Slam	X		X	X			
SA 14	Deporte por el mundo			X		X		
SA 15	Los aventureros	X					X	

ANEXO 6: *Relación entre las situaciones de aprendizaje y las competencias específicas*

SA	Título	CE1	CE2	CE3	CE4	CE5
SA 1	Nos movemos	X	X			
SA 2	Los súper saludables	X				
SA 3	Saltando hacia la aventura	X		X		
SA 4	Los equilibristas	X	X	X		
SA 5	Conocemos nuestro entorno		X	X		
SA 6	Vuela el disco		X	X	X	
SA 7	La gran diana	X		X	X	
SA 8	La tribu cooperativa		X	X	X	
SA 9	Ritmo y expresión	X	X		X	
SA 10	Los danzarines		X	X	X	
SA 11	Juego limpio					X
SA 12	Los juegos de antes	X		X	X	
SA 13	El Grand Slam		X	X	X	
SA 14	Deporte por el mundo		X	X	X	
SA 15	Los aventureros		X			X

ANEXO 7 : Relación entre las situaciones de aprendizaje y los criterios de evaluación.

SA	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	5.1
1					X	X	X									
2		X	X	X												
3	X				X		X									
4				X	X		X			X						
5					X	X	X	X								
6						X			X			X				
7						X	X		X							
8					X	X			X							
9		X		X											X	
10							X				X				X	
11																X
12	X								X	X	X					
13					X				X				X	X		
14						X				X				X		
15					X		X									X

ANEXO 8: Relación entre las situaciones de aprendizaje y los contenidos y saberes básicos

SA	A.1	A.2	A.3	B.1	B.2	B.3	B.4	B.5	C.1	C.2	C.3	C.4	C.5	D.1	D.2	D.3	D.4	E.1	E.2	E.3	E.4	E.5	F.1	F.2	F.3	F.4	F.5	F.6
1										X			X															
2	X	X	X		X	X																						
3	X	X	X	X	X						X	X	X															
4										X		X	X		X													
5							X	X		X			X		X													
6					X				X			X	X			X	X											
7				X			X		X			X				X												
8				X	X			X								X	X				X	X						
9										X		X		X	X				X	X								
10										X		X		X	X			X										
11					X			X																	X		X	
12												X	X		X	X		X										X
13		X	X	X	X							X	X				X	X										
14			X				X		X	X	X	X	X			X												
15					X	X		X															X	X	X		X	