



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**Nombre del grado: Doble Grado en
CAFYDE + Educación Primaria**

*PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN FÍSICA
DIRIGIDA A 6º PRIMARIA*

“Título”

Autor: Carlos Marugán Ayuso

Director: Marina Barba Muñiz

Curso académico: 2025-2026

Fecha

TABLA DE CONTENIDO

1.	INTRODUCCIÓN	5
2.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN.....	6
3.	CONTEXTUALIZACIÓN.....	8
	Ubicación del centro	8
	Tipología del centro.....	8
	Comunidad educativa	9
	Perfil del alumnado	10
	Instalaciones y recursos	12
	Proyectos y planes del centro	12
	Organización del horario.....	13
4.	OBJETIVOS	14
	Objetivos de etapa	14
	Objetivos didácticos	16
	Objetivo general.....	16
	Objetivos específicos.....	16
5.	COMPETENCIAS.....	17
	Competencias clave.....	18
	Competencia específica del área de Educación Física	19
6.	CONTENIDOS	20
	Criterios de temporalización	21
	Situaciones de aprendizaje	24
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1	25
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2	26
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3	27
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4	28
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5	29
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6	30
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 7	31
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 8	31
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 9	32
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 10	33
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 11	34
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 12	35
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 13	36
	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 14	37

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 15	38
7. METODOLOGÍA.....	39
Principios generales de intervención	39
Metodologías específicas	41
Uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje	43
8. EVALUACIÓN	45
¿Qué se evalúa?	46
¿Cómo se evalúa?.....	47
Cuándo se evalúa?	48
¿Quién evalúa?.....	49
Criterios de calificación	50
Evaluación del proceso de enseñanza.....	51
Evaluación en situaciones especiales.....	52
9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO	53
Medidas generales de atención a la diversidad (DUA)	54
Medidas específicas de atención a la diversidad	56
Refuerzo y ampliación.....	58
10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES	59
Contribución al desarrollo de la competencia lingüística	60
Contribución al desarrollo de la convivencia y la ciudadanía	60
Contribución al desarrollo de las TIC y la competencia digital	61
Contribución al desarrollo emocional y personal del alumnado	61
Contribución al desarrollo del aprendizaje cooperativo.....	61
11. CONCLUSIONES	62
12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAGÍA.....	63
13. ANEXOS	64
Desarrollo de la Situación de Aprendizaje	64
Contextualización y justificación de la programación dentro de la SA	64
Objetivos didácticos y su contribución a los objetivos de etapa y programación	65
Competencias clave y específicas y su relación con los objetivos y contenidos.....	66
Contenidos y contenidos transversales	66
Contenidos	67
Contenidos transversales	67
Metodología y recursos.....	68
Metodología	68
Recursos	68

Descripción de las actividades en cada sesión.....	69
Evaluación	72
Atención a la diversidad del alumnado.....	73
Conclusión.....	74
Recursos elaborado.....	75

1. INTRODUCCIÓN

La asignatura de educación física en la etapa de Educación Primaria conforma un área esencial para el desarrollo integral del estudiantado, mediante su contribución no solo al desarrollo de las capacidades motrices y físicas, sino también a la implantación de hábitos de vida saludables, valores cívicos y competencias clave necesarias para su desarrollo social y personal. En este contexto, la actual legislación educativa, integrada en la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), promueve un enfoque basado en competencias de la enseñanza que coloca al alumnado en el centro del proceso de aprendizaje, promoviendo su participación activa, el desarrollo de situaciones significativas y la transferencia de aprendizajes.

En consonancia con este marco, la presente programación didáctica se dirige al área de Educación Física para el curso de 6º de Educación Primaria, desarrollando una propuesta coherente con los principios pedagógicos actuales y adaptada a las necesidades evolutivas del alumnado de esta etapa. Se adopta un enfoque metodológico activo, competencial e inclusivo, dirigido al desarrollo de aprendizajes relevantes a través de la resolución de situaciones reales y la práctica motriz.

Uno de los rasgos distintivos de esta programación es la incorporación de contenidos vinculados con los deportes alternativos, los cuales nos permiten ampliar las habilidades motrices del alumnado, facilitar la inclusión y promover valores como la igualdad, el respeto y la cooperación. Este tipo de contenidos, menos condicionados por niveles previos de habilidad, permiten una mayor participación del alumnado y ayudan a generar experiencias enriquecedoras hacia la práctica deportiva.

De igual manera, la programación se distribuye en 15 situaciones de aprendizaje, diseñadas conforme a los elementos curriculares establecidos en la normativa vigente, y

estructuradas siguiendo criterios evolutivos, temporales y pedagógicos. En ellas se integran de forma coherente las competencias, objetivos, criterios de evaluación y contenidos, procurando una progresión adecuada de aprendizaje a lo largo del curso escolar.

Finalmente, cabe resaltar que esta programación se desarrolla en un contexto educativo inclusivo, en el que todos los alumnos, independientemente de sus necesidades específicas de apoyo o características, participan de manera conjunta en el área de Educación Física. En consonancia con ello, la programación contiene los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), así como recursos variados y metodologías activas que promueven la equidad, la participación y el aprendizaje significativo de todo el estudiantado. De esta manera, se propone ofrecer una respuesta educativa de calidad, que esté ajustada a la diversidad presente dentro del aula y coherente con los principios de la educación inclusiva.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

La propuesta didáctica que se presenta está fundamentada en el marco normativo vigente que regula el sistema educativo español, así como en la normativa autonómica vigente, promoviendo su coherencia con los principios organizativos y pedagógicos establecidos para la etapa de Educación Primaria.

Como primer aspecto, a nivel estatal, la referencia principal es la Ley Orgánica 3/2020, del 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación (LOMLOE), la cual regula un modelo de educación basado en el desarrollo de competencias, la inclusión, la atención a la diversidad y la equidad. Esta ley argumenta un enfoque competencial que sitúa al alumnado como figura principal del proceso de

enseñanza-aprendizaje, promoviendo el aprendizaje significativo y las metodologías activas (Gobierno de España, 2020).

De igual forma, el Real Decreto 157/2022, del 1 de marzo, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, concreta los elementos curriculares de esta etapa, incluyendo competencias específicas, competencias clave, criterios de evaluación y saberes básicos. Dentro del área de Educación Física, este Real Decreto destaca la trascendencia del desarrollo de la capacidad motriz, la adopción de estilos de vida saludables y activos, así como la promoción de valores como la cooperación, la inclusión y el respeto (Gobierno de España, 2022).

En el contexto autonómico, la presente programación está ajustada al Decreto 61/2022, de la Comunidad de Madrid, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria, el cual concreta y adapta los elementos curriculares establecidos en el Real Decreto, teniendo en cuenta las características del contexto educativo de la Comunidad de Madrid. Este decreto desarrolla las competencias específicas del área de Educación Física, así como los saberes básicos y criterios de evaluación que deben trabajarse dentro del aula (Comunidad de Madrid, 2022).

Por otra parte, se han tenido en cuenta otras disposiciones normativas relevantes que están relacionadas con la inclusión educativa y la atención a la diversidad, aspectos fundamentales en el desarrollo de esta programación. En este aspecto, la LOMLOE fortalece el principio de inclusión, promoviendo una educación que garantice el mismo número de oportunidades y la participación de todos los alumnos en el proceso educativo.

Desde el punto de vista pedagógico, la programación se fundamenta en el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), el cual plantea la elaboración de entornos de aprendizaje flexibles que respondan a la diversidad de los alumnos mediante la

diversificación de los medios de acción, representación y expresión, así como la implicación (CAST, 2018; Pasto, 2019).

En definitiva, esta programación se articula como una propuesta coherente con la normativa vigente, alineada con un enfoque inclusivo, competencial y orientado al desarrollo integral del estudiantado, asegurando la asimilación de aprendizaje relevantes y transferibles al contexto cotidiano.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

Con la finalidad de proporcionar esta programación didáctica con un carácter aplicable y realista, se ha seleccionado como referencia el Colegio Sagrado Corazón de Chamartín, un centro concertado situado en la Comunidad de Madrid. Para el desarrollo de este apartado se ha tenido en consideración la información recogida en el Proyecto Educativo de Centro (PEC), así como las características del alumnado y del entorno.

3.1 Ubicación del centro

El colegio está ubicado en el distrito de Chamartín, en la zona norte de la ciudad de Madrid. Esta zona se caracteriza por ser un entorno urbano consolidado con un nivel socioeconómico medio-alto. Se trata de una zona bien comunicada mediante transporte público, con acceso a instalaciones deportivas, culturales y zonas verdes, esto favorece el desarrollo de actividades complementarias y el acceso de los alumnos a múltiples recursos educativos.

3.2 Tipología del centro

El colegio es de carácter concertado y brinda enseñanzas en las etapas de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. Forma parte de la red de centros educativos del Sagrado Corazón, cuyo modelo educativo está

basado en la formación integral del alumnado, atendiendo tanto a la evolución académica como personal, emocional y social. El proyecto educativo está fundamentado en valores como la responsabilidad, el respeto, la inclusión y la solidaridad, promoviendo una educación orientada al desarrollo de competencias.

3.3 Comunidad educativa

La comunidad educativa del colegio se configura a partir de un conjunto de agentes que participan de manera activa en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, propiciando el desarrollo integral del estudiantado. Entre ellos se encuentran el equipo directivo, el profesorado, el personal de administración y servicios, las familias y el alumnado.

El profesorado está formado por múltiples especialistas de las diferentes áreas de enseñanza, lo que conlleva a una atención educativa ajustada a las necesidades de los alumnos. Del mismo modo, el centro escolar fomenta la coordinación entre profesores y el trabajo en equipo, incentivando una respuesta educativa inclusiva y coherente.

Las familias cumplen un papel trascendental en la educación del alumnado, garantizando una relación colaborativa y cercana con el centro, lo que mejora la creación de un clima educativo positivo tanto dentro como fuera del aula.

Para terminar, el alumnado está situado como eje central del proceso educativo, participando activamente en su proceso de aprendizaje y en la vida del centro, en correspondencia con los principios pedagógicos recogidos en el Proyecto Educativo.

Figura 1. Organigrama general del centro.

3.5 Instalaciones y recursos

El centro escolar dispone de recursos materiales, personales y tecnológicos adecuados que contribuyen a garantizar una educación de calidad y una atención ajustada a la diversidad del estudiantado. En este aspecto, cuenta con un elevado número de profesionales que ayudan al correcto funcionamiento del centro.

En cuanto a las instalaciones del centro, el colegio está organizado en múltiples pabellones, entre los que destaca el correspondiente a la etapa de primaria. De esta manera, tiene a disposición espacios específicos como aula de informática, aulas de apoyo, salas de coordinación y biblioteca.

En el contexto de la Educación Física, el colegio dispone de unas pistas polideportivas, un pabellón deportivo y un gimnasio cubierto, lo que facilita el desarrollo de una amplia diversidad de actividades físico-deportivas en condiciones adecuadas de seguridad.

Para terminar, el colegio incorpora herramientas tecnológicas en el proceso enseñanza-aprendizaje, favoreciendo metodologías innovadoras y activas.

3.6 Proyectos y planes del centro

El colegio desarrolla múltiples planes y proyectos educativos que ayudan a mejorar el desarrollo integral del alumno y que se adecúan con los principios pedagógicos de la presente propuesta didáctica. Estos proyectos están enfocados a la mejora de las competencias clave, la innovación metodológica y la educación en valores.

En primera instancia, cabe destacar el fomento de la competencia lingüística mediante múltiples programas de enseñanza bilingüe, que ayudan al desarrollo de las competencias comunicativas en lengua extranjera desde las primeras etapas del desarrollo.

De esta manera, el centro hace una apuesta por la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso enseñanza-aprendizaje, impulsando metodologías activas e innovadoras que capacitan al estudiantado para futuros retos.

Por otra parte, los planes de convivencia y educación en valores se desarrollan para promover la cooperación, el respeto, la gestión pacífica de conflictos y la participación activa del alumnado en la vida del centro.

Es preciso destacar asimismo la importancia que el colegio otorga a la atención a la diversidad, gracias a medidas metodológicas y organizativas que permiten dar respuesta a las necesidades de los alumnos, conforme a su enfoque integrador.

En último lugar, el centro fomenta la formación en valores cristianos, promoviendo el desarrollo social, espiritual y personal del estudiantado.

3.7 Organización del horario

Conforme a lo establecido en el Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid, el periodo lectivo en Educación Primaria está organizado en un mínimo de 22,5 horas semanales, distribuidas en múltiples áreas. En el caso de Educación Física, está establecido con 2 horas semanales, lo que condiciona claramente a la temporalización y la planificación de las situaciones de aprendizaje a lo largo del curso.

De igual forma, la organización del horario responde a unos criterios pedagógicos, colocando en las primeras franjas horarias del día aquellas asignaturas que requieren mayor concentración, y distribuyendo las sesiones de Educación Física de manera equilibrada a lo largo de toda la semana.

En este contexto, el horario particular del centro permite definir la organización temporal de la asignatura de Educación Física dentro de la jornada lectiva. La distribución en las

sesiones de mañana y tarde, así como la organización por niveles, condiciona la estructuración de las clases, promoviendo una adecuada alternancia de tiempos de recuperación, cargas y adaptación al ritmo de los alumnos y alumnas.

Figura 3: Organización horaria de la etapa de Educación Primaria

PRIMARIA	
1º / 2º	Horario Lectivo: de 9.00 a 12.10 y de 14.35 a 16.25 horas Actividad Extraescolar: de 12.10 a 13.05 horas
3º / 4º	Horario Lectivo: de 09.55 a 13.05 y de 14.35 a 16.25 horas Actividad Extraescolar: de 9.00 a 09.55 horas
5º / 6º	Horario Lectivo: de 09.00 a 12.10 y de 14.35 a 16.25 horas Actividad Extraescolar: de 12.10 a 13.05 horas

Fuente: Colegio Sagrado Corazón de Chamartín

4. OBJETIVOS

Conforme a lo establecido en la Ley Orgánica 3/2020, del 29 de diciembre (LOMLOE), los objetivos determinan los logros que el alumno debe alcanzar al finalizar la etapa educativa, directamente vinculados al desarrollo de las competencias clave. En este aspecto, los objetivos dirigen la acción educativa y guían el proceso enseñanza-aprendizaje desde un enfoque competencial.

Es este apartado se desarrollarán tanto los objetivos de etapa establecidos en la legislación vigente como los objetivos didácticos propios de la programación, adaptados al área de Educación Física y al contexto del alumnado.

4.1 Objetivos de etapa

La presente propuesta didáctica propicia al desarrollo de los objetivos de etapa de Educación Primaria establecidos en el Real Decreto 157/2022. En términos generales, la Educación primaria favorecerá el desarrollo de las siguientes capacidades en los alumnos y alumnas:

Tabla 1: Objetivos de la etapa

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

Fuente: Elaboración propia

De todos estos objetivos, los seleccionados para trabajar en el ámbito de Educación física son los siguientes:

Tabla 2: Objetivo de la etapa seleccionados para la programación

Objetivos de etapa	a), b). c), d), k), m), n)
--------------------	----------------------------

Fuente: Elaboración propia

Para terminar, es importante destacar que dependiendo de las situaciones de aprendizaje se trabajarán unos objetivos y otros, pudiéndose trabajar varios objetivos en diferentes

situaciones de aprendizaje de manera transversal, de manera que algunos tendrán más predominancia que otros.

4.2 Objetivos didácticos

Los objetivos didácticos de la programación se plantean en coherencia con el enfoque competencial de la LOMLOE y se adecuan a las características de los alumnos de 6º de Educación Primaria.

Objetivo general

Fomentar el desarrollo integral del estudiantado a través del área de Educación física, promoviendo un estilo de vida saludable y activo, la resolución de situaciones motrices, el desarrollo de la competencia motriz, la regulación emocional y la interacción social en los contextos de práctica física, así como la valoración de la actividad física como elemento clave para el bienestar personal y social.

Objetivos específicos

1. Desarrollar la competencia motriz mediante la práctica de destrezas y habilidades en múltiples situaciones motrices.
2. Participar de manera activa en actividades físico-deportivas evidenciando actitudes de cooperación, juego limpio y respeto.
3. Incorporar hábitos de vida activa y saludable, reconociendo la importancia del ejercicio físico.
4. Resolver diferentes situaciones motrices mediante la toma de decisiones.
5. Fomentar el trabajo en equipo.
6. Potenciar las habilidades de gestión emocional en diferentes contextos de la práctica de actividad física.
7. Favorecer la participación de todos los alumnos respetando la diversidad.
8. Conocer diferentes modalidades deportivas, abarcando los deportes alternativos.
9. Desarrollar autonomía en la práctica del ejercicio físico y en la toma de decisiones.

Tabla 3: Relación entre objetivos didácticos y objetivos de etapa

Objetivos específicos

Objetivos de etapa

1.	k), n)
2.	a), b), c), m)
3.	k), n)
4.	b), k)
5.	a), b), c), d), m)
6.	c), m)
7.	d), a), m)
8.	k)
9.	b), m), n)

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4: Relación de las situaciones de aprendizaje con los objetivos de la programación

SA	Obj 1	Obj 2	Obj 3	Obj 4	Obj 5	Obj 6	Obj 7	Obj 8	Obj 9
SA1	X	X	X		X		X		
SA2	X	X		X	X		X		
SA3	X	X		X	X		X		
SA4	X	X		X	X		X	X	
SA5	X	X		X	X		X	X	
SA6	X	X		X	X		X		X
SA7	X	X		X	X		X	X	
SA8	X	X		X			X	X	
SA9	X	X		X	X			X	X
SA10	X	X		X	X		X		X
SA11	X	X		X		X	X		
SA12	X	X		X	X		X		X
SA13	X	X		X	X		X	X	
SA14	X	X		X	X		X		X
SA15	X	X		X	X		X		X

Fuente de elaboración propia

5. COMPETENCIAS

En consonancia con la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) y el Real Decreto 157/2022, el proceso enseñanza-aprendizaje en primaria está orientado al desarrollo de competencia clave, consideradas como el conjunto de destrezas, actitudes y conocimientos que el alumno debe asimilar para su desarrollo académico, personal y social.

Para el área de Educación Física, contribuye de manera significativa al desarrollo de competencias de los alumnos a través de múltiples situaciones de aprendizaje basadas en

la práctica motriz, la interacción social, la resolución de problemas y la adquisición de hábitos de vida saludable.

5.1 Competencias clave

A continuación, se presenta cómo aporta al desarrollo de cada una de las competencias clave a través de las diferentes situaciones de aprendizaje diseñadas.

Las competencias se trabajan de manera integrada a lo largo de la programación, favoreciendo un enfoque global del aprendizaje en la asignatura de Educación Física.

De esta manera, cada competencia está vinculada con los descriptores operativos del perfil de salida de los alumnos y alumnas, los cuales permiten concretar y evaluar el grado de adquisición de dichas competencias clave. En este aspecto, se señalan los descriptores operativos más relevantes de cada competencia clave en función de los aprendizajes a desarrollar.

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**

Se promueve mediante la interacción entre los alumnos durante el desarrollo de las actividades, la resolución de conflictos y expresión de ideas, la explicación de norma de juego, opiniones y emociones en escenarios motrices.

De esta manera, se favorece el desarrollo de descriptores vinculados con la expresión oral, interacción comunicativa y la comprensión en múltiples contextos, tales como CCL1 y CCL5.

- **Competencia plurilingüe (CP)**

Se propicia a través del uso puntual de léxico específico en lengua extranjera relacionado con algún deporte concreto, favoreciendo su aplicación en posibles situaciones reales.

Esto facilita la adquisición de descriptores operativos relacionados a la comprensión y uso funcional de lenguas extranjeras en múltiples contextos significativos, como CP1 Y CP2.

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

Se aborda mediante la resolución de situaciones motrices que conllevan la orientación espacial, el cálculo de tiempos, puntuaciones o distancias, además de la toma de decisiones estratégicas durante el desarrollo del juego.

Este tipo de situaciones ayuda al desarrollo de los descriptores que están asociados a la resolución de problemas, el razonamiento lógico y la aplicación de conocimientos científicos reales, como STEM1, STEM2 Y STEM5.

- **Competencia digital (CD)**

Se desarrolla mediante el uso responsable de múltiples herramientas digitales para la obtención de información, el conocimiento de múltiples modalidades deportiva o el análisis de la actividad deportiva.

De esta forma, se mejora el desarrollo de descriptores operativos que están relacionados con el uso seguro, responsable y crítico de las tecnologías digitales, CD1 Y CD4.

- **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**
Se trabaja a través de la gestión emocional, la autorregulación del esfuerzo, la superación individual y la reflexión sobre el aprendizaje propio en múltiples situaciones motrices.
Estas situaciones permiten trabajar descriptores relacionados con la autonomía, el autoconocimiento y la regulación del aprendizaje, como CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3 Y CPSAA5.
- **Competencia ciudadana (CC)**
Se propicia mediante el juego limpio, el respeto de las normas, la inclusión, la cooperación y la resolución de conflictos en contexto de la práctica deportiva.
En consecuencia, se propicia el desarrollo de descriptores vinculados con la convivencia, el respeto hacia los demás y la participación democrática, como CC2, CC3 y CC4.
- **Competencia emprendedora (CE)**
Se trabaja durante la toma de decisiones, la creatividad a la hora de resolver situaciones motrices y la iniciativa en la participación en actividades físico-deportivas.
Esto favorece a la evolución de descriptores relacionados con la creatividad, la capacidad de afrontar retos y a la iniciativa personal, como CE1 y CE3.
- **Competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC)**
Se lleva a cabo a través de la práctica de diferentes manifestaciones de la cultura motriz, incluyendo deportes alternativo y juegos tradicionales.
En consecuencia, se favorece la obtención de descriptores relacionados con la participación en manifestaciones culturales, como CCEC1 y CCEC3

5.2 Competencia específica del área de Educación Física

Las competencias específicas de Educación Física, que están recogidas en el Real Decreto 157/2022 y desarrolladas en Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid, forman el eje principal de esta programación. Estas competencias determinan el desarrollo de las competencias clave dentro del ámbito motriz y orienta la planificación de las múltiples situaciones de aprendizaje, los saberes básicos y los criterios de aprendizaje.

En este aspecto, las competencias específicas se trabajan de manera conjunta a lo largo de las múltiples situaciones de aprendizaje, haciendo posible al estudiantado desarrollar su competencia motriz, interactuar con el resto de compañeros y con el entorno y adoptar hábitos de vida saludable.

Tabla 5: Relación entre competencias específicas, competencias clave y descriptores operativos.

Competencias específicas

Competencias clave

Descriptores operativos

1	STEM, CPSAA, CE	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3
2	STEM, CPSAA	STEM1, CPSAA4, CPSAA5
3	CCL, CPSAA, CC	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3
4	CC, CCEC	CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3
5	STEM, CC, CE	STEM5, CC4, CE1, CE3

Fuente: Elaboración propia a partir del Real Decreto 157/2022 y el Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid

Tabla 6: Competencias y su relación con los objetivos y contenidos

Competencias específicas	Objetivos de etapa	Objetivos didácticos	Saberes básicos
CE1	b), k)	1, 8	B
CE2	b), f)	1, 4, 5	B, C
CE3	b), f), k)	2, 5, 9	C, D
CE4	b), d), i)	7, 8	E
CE5	a), h), n)	3, 7	F

Fuente de elaboración propia

Tabla 7: Competencias específicas en las SA

SA	CE1	CE2	CE3	CE4	CE5
SA1	X	X	X		
SA2		X	X	X	
SA3		X	X	X	
SA4	X	X	X	X	
SA5		X	X	X	
SA6		X	X	X	X
SA7		X	X	X	
SA8	X	X	X	X	
SA9		X	X	X	
SA10		X	X	X	X
SA11			X	X	
SA12		X	X		X
SA13	X	X	X	X	
SA14		X	X	X	X
SA15		X	X	X	

Fuente de elaboración propia

6. CONTENIDOS

Los contenidos que se van a trabajar en esta programación están organizados en situaciones de aprendizaje, en relación con el enfoque competencial establecido en la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) y el Real Decreto 157/2022. Estas situaciones de

aprendizaje permiten secuenciar y concretar los saberes básicos del área de Educación Física a lo largo de todo el curso académico, permitiendo su desarrollo progresivo y adaptado a las características de los alumnos de 6° de Educación Primaria.

Cada unidad didáctica está estructurada como una propuesta global de intervención educativa en la que se incluyen los diferentes elementos curriculares, como contenidos, objetivos, criterios de evaluación y competencias, trabajándose por medio de situaciones de aprendizaje funcionales, contextualizadas y significativas.

De igual modo, la disposición de las unidades responde a criterios organizativos y pedagógicos, en función de la temporalización escolar, la carga horario de la materia y la progresión de los aprendizajes, asegurando una adecuada continuidad y coherencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.1 Criterios de temporalización

Los contenidos a trabajar en esta programación didáctica están organizados en 15 situaciones de aprendizaje repartidas a lo largo del curso académico, en relación con el calendario académico y la carga lectiva de la asignatura de Educación Física. Estas unidades están repartidas en los 3 trimestres del curso, favoreciendo una secuenciación equilibrada y progresiva de los aprendizajes.

De acuerdo con que en el tercer ciclo se imparten 2 horas a la semana de Educación Física, se dispone de unas 70 sesiones anuales. Por tanto, cada unidad está compuesta de entre 4 y 6 sesiones de 50 minutos, lo que ayuda a obtener un desarrollo ajustado de las situaciones de aprendizaje dentro del tiempo establecido.

La temporalización de las situaciones de aprendizaje se ha organizado atendiendo a los siguientes criterios organizativos y pedagógicos:

Climatología	Se da prioridad a la realización de actividades al aire libre en los periodos cuyas condiciones meteorológicas son más favorables, reservando las actividades en espacios cubiertos para los meses más fríos.
Disponibilidad de instalaciones	Al tener que compartir los espacios del centro, se ajusta la planificación a la disponibilidad y características.
Continuidad en el aprendizaje	Se procura evitar la fragmentación de las unidades, priorizando la continuidad entre sesiones, con el objetivo de facilitar la consolidación de los aprendizajes.
Equilibrio temporal	Las unidades se distribuirán de manera equilibrada a lo largo del curso escolar, eludiendo la acumulación de contenidos parecidos en un mismo periodo.
Progresión pedagógica	La organización de las unidades didáctica responde a una lógica de complejidad creciente, comenzando desde aprendizaje más básicos hacia otros más complejos y específicos.

De esta manera, se tienen en cuenta posibles ajustes en la temporalización derivados de posibles actividades complementarias del colegio, como proyectos, eventos o salidas escolares, que puedan afectar de manera puntual al desarrollo de las sesiones.

En lo relativo al desarrollo integral de los alumnos, la temporalización incorpora de manera transversal diversos contenidos que estarán presentes durante todas las unidades. Entre los cuales se encuentran la resolución pacífica de conflictos, la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres, la promoción de hábitos de vida saludable, el cuidado del medio ambiente y el respeto, el fomento de valores como el trabajo en equipo y la deportividad, así como el desarrollo de la creatividad, la autonomía y la iniciativa personal. Asimismo, se incluyen contenidos relacionados con la adquisición de nociones básicas de primeros auxilios y la educación vial.

Tabla 8: Resumen de la distribución de Situaciones de Aprendizaje y sesiones

TRIMESTRES		SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		N.º SESIONES	N.º SESIONES TOTALES
Primer trimestre	6 septiembre – 22 diciembre	1	6 – 17 septiembre	4	
		2	20 septiembre – 1 octubre	5	

		3	4 – 22 octubre	6	70 sesiones distribuidas en 15 situaciones de aprendizaje
		4	25 octubre – 12 noviembre	6	
		5	15 noviembre – 3 diciembre	6	
		6	6 – 22 diciembre	5	
Segundo trimestre	8 enero – 21 marzo	7	8 – 21 enero	4	
		8	24 enero – 11 febrero	6	
		9	14 febrero – 4 marzo	4	
Tercer trimestre	2 abril – 20 junio	10	7 – 21 marzo	5	
		11	2 – 18 abril	5	
		12	21 abril – 9 mayo	6	
		13	12 – 30 mayo	6	
		14	2 – 13 junio	5	
		15	16 – 20 junio	4	

Fuente: Elaboración propia

Figura 4: Calendario escolar 2025 – 2026



Fuente: Comunidad de Madrid (2025)

6.2 Situaciones de aprendizaje

Con el propósito de dotar coherencia y significado al conjunto de la programación, se plantea un hilo conductor que articule las diferentes situaciones de aprendizaje, potenciando la implicación activa de los alumnos en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Este enfoque permite contextualizar los contenidos y facilitar la conexión entre las múltiples unidades, otorgándoles un sentido progresivo y global.

La programación se basa en una perspectiva competencial en la que los alumnos se convierten en los protagonistas de su propio aprendizaje, participando en múltiples situaciones motrices significativas, variadas y cercanas a su realidad. En este aspecto, las situaciones se plantean como experiencias prácticas o retos que requieren de la movilización de conocimientos, actitudes y habilidades, ayudando así a obtener un aprendizaje transferible y funcional.

Asimismo, se impulsa un enfoque metodológico lúdico y activo, en el que la cooperación, la resolución de problemas y el juego adquieren un papel primordial. A lo largo del año, el estudiantado irá desarrollando su competencia emocional, social y motriz mediante la implicación en múltiples propuestas, entre las que se encuentran los deportes tradicionales, los juegos cooperativos y los deportes alternativos, los cuales suelen favorecer la igualdad de oportunidades y la participación de todo el alumnado.

De esta manera, la programación no solo pretende conseguir el desarrollo de habilidades motrices, sino también pretende conseguir que los alumnos obtengan unos hábitos de vida saludable, y el fomento de valores como la autonomía, el respeto y la cooperación, así como el desarrollo integral de los alumnos en coherencia con los principios ya establecidos por la normativa vigente.

Con el objetivo de dar coherencia y motivación a la programación, he diseñado un hilo conductor basado en un “Viaje por el mundo a través del movimiento”, que acompaña a los alumnos y alumnas de sexto durante las 15 situaciones de aprendizaje que se desarrollarán a lo largo del curso. Esta narrativa nos permite contextualizar los contenidos de la asignatura de Educación Física de manera significativa, convirtiendo cada situación de aprendizaje en una experiencia vinculada a un continente, país o manifestación otra cultura motriz. De esta manera, los alumnos y alumnas no solo desarrollarán habilidades motrices, emocionales y sociales, sino que también amplían su conocimiento sobre otras formas de juego, valores y culturas mientras realizan ejercicio físico. La programación está organizada por trimestres, estableciendo un recorrido progresivo que comienza con la parte de preparación inicial del viaje, siguiendo con la exploración de múltiples propuestas motrices de otras partes del mundo y termina con experiencias globalizadoras de cierre. Tras terminar cada trimestre, los alumnos y alumnas recibirán individualmente un sello simbólico en su pasaporte individual de viajero (incluido en el anexo de la programación) como elemento motivador y como reconocimiento a todo el recorrido realizado, a los aprendizajes adquiridos y a la superación de los retos planteados en cada una de las etapas del viaje.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1	N.º Sesiones: 4
Inicio del viaje – preparación física y normas del viajero	
FECHAS EN LAS QUE SE DESARROLLA	6 al 17 de septiembre
DESCRIPCIÓN	
<p>Esta situación de aprendizaje da comienzo al hilo conductor de la programación, apoyado en un “Viaje por el mundo a través del movimiento”. En esta unidad, el alumnado se prepara para el comienzo de su nuevo viaje mediante el desarrollo de un estilo de vida saludable, el conocimiento del propio cuerpo y la asimilación de normas básicas de seguridad y convivencia en la práctica del ejercicio físico. A través de actividades cooperativas y juegos se realiza una evaluación inicial del nivel de los alumnos, mientras se fomentan valores como la responsabilidad, el trabajo en equipo y el respeto.</p>	
OBJETIVOS DE LA UNIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y aplicar los hábitos básicos de una vida saludable. • Desarrollar las capacidades físicas básicas mediante actividades lúdicas. • Comprender la relevancia del calentamiento y la vuelta a la calma. 	

<ul style="list-style-type: none"> Respetar al resto de compañeros, las normas y los materiales durante la práctica de actividad física. Participar activamente en las actividades mostrando actitudes de colaboración y respeto. 			
OBJETIVOS DE ETAPA		OBJETIVOS DIDÁCTICOS	
a), b), c), k), m)		1, 2, 3, 5, 7	
CONTENIDOS			
Bloque A. Vida activa y saludable			
<ul style="list-style-type: none"> Salud física: efecto físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. 			
Bloque B. Organización y gestión de la actividad física			
<ul style="list-style-type: none"> Toma de medidas de prevención de accidentes en las prácticas motrices: Calentamiento general, normas básicas de seguridad y uso del material... 			
Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices			
<ul style="list-style-type: none"> Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica. 			
Bloque D. Regulación emocional e interacción social			
<ul style="list-style-type: none"> Habilidades sociales: Trabajo en equipo y respeto de las normas y de los compañeros. 			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		COMPETENCIAS CLAVE	
1, 2, 3		CCL, CPSAA, CE, CC	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
1.1,	CPSAA1	30%	Diario de hábitos
1.3	CPSAA3	30%	Lista de control
3.1	CC3	40%	Rúbrica
INTERDISCIPLINARIEDAD		Ciencias Naturales y Educación en Valores	
METODOLOGÍA		Aprendizaje cooperativo, metodología activas y aprendizaje basado en el juego	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2		N.º Sesiones: 5	
Primer destino – juegos cooperativos en Europa			
FECHAS EN LAS QUE SE DESARROLLA		20 de septiembre al 1 de octubre	
DESCRIPCIÓN			
En esta situación de aprendizaje, los alumnos y alumnas inician el recorrido del “viaje por el mundo” siendo Europa como primer destino. A través de juegos cooperativos y dinámicas en grupo, se desarrollan las habilidades motrices básicas, la interacción social y la toma de decisiones en situaciones sencillas.			
OBJETIVOS DE LA UNIDAD			
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar habilidades motrices básicas en dinámicas de carácter lúdico. Promover el trabajo en equipo. Resolver situaciones motrices sencillas y aplicar normas de juego. Participar activamente en las actividades de clase mostrando actitudes de inclusión y respeto. Mejorar la coordinación y el control corporal. 			
OBJETIVOS DE ETAPA		OBJETIVOS DIDÁCTICOS	
a), b), c), k), m)		1, 2, 4, 5, 7	
CONTENIDOS			
Bloque B. Organización y gestión de la actividad física			
<ul style="list-style-type: none"> Usos y finalidades de la actividad física: lúdico-recreativos y competitivos. 			
Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices			
<ul style="list-style-type: none"> Selección de acciones en situaciones motrices colaborativas. Ocupación y desmarque de espacios en juegos colectivos. 			

Bloque D. Regulación emocional e interacción social

- Habilidades sociales: Trabajo en equipo y aceptación de roles y responsabilidades en el equipo.

Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz

- Juegos tradicionales europeos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			COMPETENCIAS CLAVE
2, 3, 4			CCL, CPSAA, CE, CC
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
2.2	CE1	35%	Rúbrica
3.1	CPSAA1	30%	Escala de actitud
3.2	CC3	35%	Lista de control
INTERDISCIPLINARIEDAD		Ciencias Sociales y Educación en Valores	
METODOLOGÍA		Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en el juego y resolución de retos motrices	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3	N.º Sesiones: 6
Aventura en Europa: retos de persecución y oposición	
FECHAS EN LAS QUE SE DESARROLLA	4 al 22 de octubre
DESCRIPCIÓN	
<p>En esta situación de aprendizaje, el alumnado continúa su aventura de “viaje por el mundo” adentrándose en actividades de oposición y persecución, que están presentes en múltiples culturas. Gracias a estas actividades, se desarrollan habilidades motrices más complejas, como la toma de decisiones en diferentes situaciones dinámicas.</p> <p>La oposición se introduce como elemento clave, fomentando la estrategia, el control corporal y la anticipación, por otra parte, también se trabajan valores como el autocontrol, el juego limpio y el respeto.</p>	
OBJETIVOS DE LA UNIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades motrices en dinámicas de oposición. • Mejorar la toma de decisiones en actividades dinámicas. • Aplicar estrategias básicas en juegos de persecución. • Controlar el cuerpo en situaciones de interacción con el resto de alumnos y alumnas. • Respetar al resto de compañeros, los resultados del juego y las normas. 	
OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS DIDÁCTICOS
a), b), c), k), m)	1, 2, 4, 5, 7
CONTENIDOS	
<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de la normas de juego y seguridad de forma autónoma. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones: <ul style="list-style-type: none"> - Selección de acciones en situaciones de oposición. - Selección de zonas de envío del móvil en actividades de persecución. - Ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros. <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestión emocional: <ul style="list-style-type: none"> - Control emocional en situaciones de competición. - Respeto a los demás y aceptación de la derrota. <p>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz</p>	

<ul style="list-style-type: none"> Aportaciones de la cultura motriz: Juegos de persecución de diferentes culturas. 			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			COMPETENCIAS CLAVE
2, 3, 4			CCL, CPSAA, CE, CC
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
2.2	CE1	40%	Rúbrica
3.1	CPSAA1	30%	Escala de actitud y autorregulación
3.2	CC3	30%	Lista de control
INTERDISCIPLINARIEDAD		Ciencias Sociales y Educación en Valores	
METODOLOGÍA		Aprendizaje basado en el juego, resolución de retos motrices y aprendizaje cooperativo	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4		N.º Sesiones: 6
Viaje a Grecia – Origen de los Juegos Olímpicos		
FECHAS EN LAS QUE SE DESARROLLA		25 de octubre al 12 de noviembre
DESCRIPCIÓN		
<p>En esta situación de aprendizaje, los alumnos y alumnas de sexto viajan a Grecia, la cuna de los Juegos Olímpicos, con el objetivo de conocer el origen y el significado de este evento deportivo a nivel histórico y cultural. A través de múltiples actividades motrices basadas en pruebas olímpicas adaptadas, que desarrollan la competencia motriz, habilidades físicas y valores asociados al deporte como el esfuerzo, el juego limpio y el respeto.</p> <p>Esta unidad didáctica permite integrar el conocimiento cultural con el ejercicio físico, fomentando la comprensión del deporte y la participación activa.</p> <p>Para ayudar a los alumnos y alumnas a comprender las pruebas olímpicas, utilizarán recursos TIC como vídeos explicativos en casa y material audiovisual que permitan a los alumnos y alumnas conocer las múltiples disciplinas deportivas.</p>		
OBJETIVOS DE LA UNIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> Comprender el origen y el significado de los juegos Olímpicos. Desarrollar competencias motrices a través de juegos inspirados en pruebas deportivas de los Juegos Olímpicos. Fomentar la superación, el esfuerzo y el respeto durante la práctica deportiva. Participar activamente en situaciones motrices tanto colectivas como individuales. 		
OBJETIVOS DE ETAPA		OBJETIVOS DIDÁCTICOS
a), b), d), k), m)		1, 2, 4, 5, 7, 8
CONTENIDOS		
<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física.</p> <ul style="list-style-type: none"> Usos y finalidades de la actividad física: competitivos y agonísticos. Planificación y regulación de los proyectos motrices: organización de actividades físicas sencillas. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> Iniciación a habilidades motrices específicas (carrera, salto, lanzamiento). Ajuste de acciones motrices dependiendo de la tarea. <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social.</p> <ul style="list-style-type: none"> Fairplay o juego limpio. Respeto por las normas, los compañeros y los resultados. <p>Bloque E. manifestaciones de la cultura motriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> Deportes olímpicos y paralímpicos: origen, historia y significado. 		

<ul style="list-style-type: none"> El deporte como seña de identidad cultural. La cultura del esfuerzo para conseguir una meta. 			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			COMPETENCIAS CLAVE
1, 2, 3, 4			CCL, CPSAA, CE, CC
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
2.1	CE1	40%	Rúbrica
3.2	CC3	30%	Lista de control
4.1	CCL1	30%	Registro de participación
INTERDISCIPLINARIEDAD		Ciencias Sociales, Educación en Valores y TIC	
METODOLOGÍA		Aprendizaje basado en retos, aprendizaje cooperativo, flipped classroom y gamificación a través de pruebas olímpicas adaptadas	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5		N.º Sesiones: 6
Viaje a Francia – Iniciación al Rugby Tag		
FECHAS EN LAS QUE SE DESARROLLA		15 de noviembre al 3 de diciembre
DESCRIPCIÓN		
<p>En esta situación de aprendizaje, los alumnos y alumnas viajarán a Francia para descubrir el rugby sin contacto (Rugby Tag), una modalidad que fomenta el respeto y el trabajo en equipo. Gracias a actividades progresivas, los alumnos y alumnas se iniciarán en los principios básicos del juego, desarrollando habilidades motrices específicas, la comprensión de dinámicas colectivas y la toma de decisiones. En esta situación de aprendizaje se pone especial interés en los valores del deporte, como el respeto al adversario, a las normas y al equipo, aspectos que son clave en la cultura deportiva francesa.</p>		
OBJETIVOS DE LA UNIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar habilidades motrices específicas con la práctica del rugby tag, empleando acciones básicas de pase, de desplazamiento y ocupación del espacio durante el juego. Participar activamente en situaciones de colaboración-oposición asumiendo múltiples roles dentro del equipo, sabiendo tomar diferentes decisiones en función del juego y mostrando actitudes de cooperación, responsabilidad y respeto. 		
OBJETIVOS DE ETAPA		OBJETIVOS DIDÁCTICOS
a), b), c), k), m)		1, 2, 4, 5, 7, 8
CONTENIDOS		
<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> Usos y finalidades de la actividad física recreativa y competitiva. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> Iniciación deportiva en deportes de colaboración-oposición. Desmarque y ocupación del espacio en situaciones de juego real. Selección de acciones en función del contexto del juego. <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social</p> <ul style="list-style-type: none"> Respeto por las normas, los adversarios y los compañeros. Trabajo en equipo. <p>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> Rugby como manifestación de la cultura deportiva europea. 		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		COMPETENCIAS CLAVE
2, 3, 4		CCL, CPSAA, CE, CC

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
2.2	CE1	40%	Rúbrica
3.1	CPSAA1	30%	Escala de actitud
3.2	CC3	30%	Lista de control
INTERDISCIPLINARIEDAD		Ciencias Sociales y Educación en Valores	
METODOLOGÍA		Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en el juego y progresión de tareas motrices específicas para el Rugby Tag	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6		N.º Sesiones: 5	
Viaje por Europa – Gran reto final			
FECHAS EN LAS QUE SE DESARROLLA		6 al 22 de diciembre	
DESCRIPCIÓN			
<p>En esta situación de aprendizaje, los alumnos y alumnas culminan su recorrido por Europa a través de múltiples retos y situaciones motrices que integran los aprendizajes adquiridos durante el trimestre. Mediante torneos y desafíos cooperativos, los estudiantes tienen que poner en práctica sus habilidades motrices, las estrategias de cooperación y oposición, y la toma de decisiones en diferentes contextos de juego. Esta situación de aprendizaje tiene un carácter integrador, con el objetivo de favorecer la autonomía, la responsabilidad y el trabajo en equipo.</p>			
OBJETIVOS DE LA UNIDAD			
<ul style="list-style-type: none"> • Poner en práctica habilidades motrices en situaciones lúdicas globales. • Resolver situaciones motrices mediante la toma de decisiones. • Participar de forma activa en todas las actividades mostrando responsabilidad y autonomía. • Fomentar el trabajo en equipo. • Respetar las normas, los resultados y a los compañeros. 			
OBJETIVOS DE ETAPA		OBJETIVOS DIDÁCTICOS	
a), b), c), k), m)		1, 2, 4, 5, 7, 9	
CONTENIDOS			
Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices			
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de las habilidades motrices en situaciones de colaboración – oposición. • Toma de decisiones en contextos de juego en contexto global. 			
Bloque D. Regulación emocional e interacción social			
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo, cooperación y aceptación de los roles. • Respeto hacia las normas y gestión de los resultados (victoria/derrota). 			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		COMPETENCIAS CLAVE	
2, 3, 4, 5		CCL, CPSAA, CE, CC	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
2.1	CE1	40%	Rúbrica
3.1	CPSAA1	30%	Escala de participación
3.2	CC3	30%	Lista de control
INTERDISCIPLINARIEDAD		Ciencias Sociales y Educación en Valores	
METODOLOGÍA		Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en retos y gamificación mediante desafíos finales	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 7			N.º Sesiones: 4
Viaje a África – Juegos tradicionales			
FECHAS EN LAS QUE SE DESARROLLA			8 al 21 de enero
DESCRIPCIÓN			
<p>En esta situación de aprendizaje, el alumnado comienza el segundo trimestre viajando a África, donde descubrirán diferentes juegos tradicionales propios de la cultura africana. A través de la práctica motriz se pretende fomentar la cooperación, el respeto hacia la diversidad y la adaptación a nuevas reglas. Se fomenta el aprendizaje mediante situaciones lúdicas que impliquen la interacción social, la toma de decisiones y el desarrollo de habilidades motrices en contextos variados.</p>			
OBJETIVOS DE LA UNIDAD			
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y practica juegos tradicionales de la cultura africana. • Adaptarse a nuevas normas y dinámicas de juego. • Fomentar el respeto hacia la diversidad cultural. 			
OBJETIVOS DE ETAPA		OBJETIVOS DIDÁCTICOS	
a), b), d), k), m)		1, 2, 4, 5, 7, 8	
CONTENIDOS			
<p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adaptación de las habilidades motrices a diferentes situaciones de juego. • Toma de decisiones en diferentes contextos motrices. <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeto a la diversidad cultural. • Trabajo en equipo en situaciones motrices colectivas. <p>Bloque E. manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos populares de diferentes culturas y etnias: Coger tu cola (Nigeria) y Bokwele (Zaire). • El juego como elemento cultura. 			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			COMPETENCIAS CLAVE
2, 3, 4			CCL, CPSAA, CE, CC
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
2.2	CE1	35%	Rúbrica
3.1	CPSAA1	30%	Escala de participación
4.1	CCL1	35%	Rúbrica y diario de aula
INTERDISCIPLINARIEDAD		Ciencias Sociales y Educación en Valores	
METODOLOGÍA		Aprendizaje basado en el juego, aprendizaje cooperativo y descubrimiento guiado a través de juegos tradicionales africanos	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 8			N.º Sesiones: 6
Viaje a Asia – Iniciación al bádmiton			
FECHAS EN LAS QUE SE DESARROLLA			24 de enero al 11 de febrero
DESCRIPCIÓN			
<p>En esta situación de aprendizaje, el alumnado viajará a Asia con la intención de descubrir el bádmiton como una manifestación de la cultura motriz característica de este continente. Gracias a actividades progresivas, se trabajarán habilidades relacionadas con el control del móvil, el golpeo y la precisión en el envío del móvil en contextos de juego de cancha dividida.</p>			

Los alumnos y alumnas deberán desarrollar la coordinación óculo-manual, la toma de decisiones y la anticipación en un entorno de práctica inclusivo que favorece el respeto de las normas y los compañeros y la participación activa de todos los alumnos y alumnas.

Se emplearán recursos digitales como videos demostrativos para facilitar la comprensión de los golpes básicos y mejorar la técnica de ejecución de los alumnos y alumnas.

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Desarrollar el control del móvil mediante la ejecución de golpes básicos y la coordinación óculo-manual en múltiples situaciones de cancha dividida, ajustando el movimiento en función de la posición del móvil y la trayectoria.
- Utilizar habilidades motrices específicas del bádminton en múltiples situaciones de juego adaptado, participando de forma respetuosa, colaborativa y activa, tomando decisiones sencillas sobre el envío del móvil.

OBJETIVOS DE ETAPA

a), b), k), m)

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1, 2, 4, 7, 8

CONTENIDOS

Bloque B. Organización y gestión de la actividad física.

- Regulación del esfuerzo en actividades de precisión.

Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

- Introducción a habilidades motrices específicas median golpes con implemento.
- Ajuste del espacio-tiempo en el envío y en la recepción del móvil.
- Selección de las posibles zonas de envío en juegos de cancha dividida.

Bloque D. Regulación emocional e interacción social.

- Respeto hacia las normas y compañeros en las múltiples situaciones de juego.

Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz.

- El bádminton como manifestación de la cultura motriz en Asia.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1, 2, 3, 4

COMPETENCIAS CLAVE

CCL, CPSAA, CE

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

DESCRIPTORES OPERATIVOS

PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

2.1

CE1

40%

Rúbrica

3.1

CPSAA1

30%

Escala de participación

4.1

CCL1

30%

Rúbrica y diario de aula

INTERDISCIPLINARIEDAD

Ciencias Sociales, Educación en Valores y TIC

METODOLOGÍA

Aprendizaje basado en tareas, flipped classroom, aprendizaje cooperativo y progresión de actividades adaptadas a cancha dividida

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 9

N.º Sesiones: 4

Viaje a Asia – Descubrimiento de deportes alternativos

FECHAS EN LAS QUE SE DESARROLLA

14 de febrero al 4 de marzo

DESCRIPCIÓN

En esta situación de aprendizaje, el alumnado viajará a Asia para practicar y descubrir diferentes deportes alternativos entendidos como formas innovadoras de ejercicio físico que promueven la inclusión, la cooperación y la participación por encima del rendimiento competitivo.

Aunque estos deportes no tienen un origen exclusivamente asiático, la unidad está contextualizada en este continente debido a su enfoque predominante en valores como la práctica colectiva, la inclusión y la cooperación, valores presentes en múltiples culturas asiáticas.

A través de la práctica de deportes como el “Ultimate” y el “Colpbol”, los alumnos y alumnas desarrollaran habilidades motrices específicas, la toma de decisiones en múltiples situaciones reales de juego y mostrar actitudes de igual, trabajo en equipo y respeto.

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Desarrollar habilidades motrices específicas gracias a la práctica de deportes alternativos, adaptando la ejecución a múltiples situaciones de juego.
- Fomentar el trabajo en equipo, la cooperación y el respeto hacia los compañeros y compañeras, el desarrollo del juego y las normas.
- Participar en actividades colaboración-oposición tomando decisiones adecuadas dependiendo del contexto y mostrando una actitud responsable y activa.

OBJETIVOS DE ETAPA

a), b), c), k), m)

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1, 2, 4, 5, 8, 9

CONTENIDOS

Bloque B. Organización y gestión de la actividad física

- Participación en actividades físicas con una finalidad recreativa y lúdica.

Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices

- Iniciación a habilidades motrices específicas en deportes alternativos.
- Toma de decisiones en situaciones de juego real.
- Ocupación y desmarque del espacio en actividades de colaboración-oposición.

Bloque D. Regulación emocional e interacción social

- Cooperación y trabajo en equipo.
- Respeto hacia compañeros, normas y desarrollo del juego.

Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz

- Deportes alternativos como nuevas formas de práctica físico deportiva (Ultimate y Colpbol).

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

2, 3, 4

COMPETENCIAS CLAVE

CCL, CPSAA, CE, CC

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
2.1	CE1	40%	Rúbrica
3.1	CPSAA1	30%	Rúbrica
3.2	CC3	30%	Lista de control
INTERDISCIPLINARIEDAD		Educación en Valores y Ciencias Sociales	
METODOLOGÍA		Aprendizaje cooperativo, descubrimiento guiado, aprendizaje basado en el juego y aprendizaje basado en retos	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 10

N.º Sesiones: 5

Viaje por África y Asia – Destino final cooperativo

FECHAS EN LAS QUE SE DESARROLLA

7 al 21 de marzo

DESCRIPCIÓN

En esta situación de aprendizaje, los alumnos y alumnas culminan su recorrido por África y Asia mediante la práctica de múltiples actividades y retos motrices que integren todos los aprendizajes adquiridos durante el trimestre.

Mediante dinámicas cooperativas, desafío grupales y juegos modificados, los alumnos y alumnas pondrán en práctica habilidades tácticas, técnicas y sociales que han desarrollado en situaciones de aprendizaje anteriores, favoreciendo la autonomía, el trabajo en equipo y la toma de decisiones. Esta situación de

aprendizaje tiene un carácter globalizador que nos permite aplicar todos los aprendizajes en contextos reales, manteniendo coherencia con el hilo conductor del viaje por la múltiples culturas.

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

- Aplicar habilidades motrices, tácticas y técnicas en situaciones globales de juego, tomando múltiples decisiones dependiendo del contexto.
- Participar de manera activa y responsable en las actividades cooperativas asumiendo roles dentro del grupo, regulando su propia actuación dentro de las actividades y mostrando actitudes de respeto, colaboración y responsabilidad durante el desarrollo de las actividades.

OBJETIVOS DE ETAPA

a), b), c), k), m)

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1, 2, 4, 5, 7, 9

CONTENIDOS

Bloque B. Organización y gestión de la actividad física

- Planificación y participación en actividades motrices colectivas.

Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices

- Implementación de habilidades motrices en situaciones de juego global.
- Toma de decisiones en contextos de colaboración-oposición.

Bloque D. Regulación emocional e interacción social

- Trabajo en equipo, aceptación de roles y cooperación.
- Respeto a compañeros, normas y resultados.

Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz.

- Integración de múltiples manifestaciones motrices.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

2, 3, 4, 5

COMPETENCIAS CLAVE

CCL, CPSAA, CE, CC

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

DESCRIPTORES OPERATIVOS

PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

2.1

CE1

40%

Rúbrica

3.1

CPSAA1

30%

Escala de participación

3.2

CC3

30%

Lista de control

INTERDISCIPLINARIEDAD

Ciencias Sociales y Educación en Valores

METODOLOGÍA

Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en retos y gamificación mediante desafíos grupales integradores

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 11

N.º Sesiones: 5

Viaje a América Latina – Bailamos el mundo

FECHAS EN LAS QUE SE DESARROLLA

2 al 18 de abril

DESCRIPCIÓN

En esta situación de aprendizaje, los alumnos y alumnas viajarán a América Latina para descubrir diferentes danzas y manifestaciones rítmico-expresivas de América Latina. A través de estas actividades guiadas por el ritmo y el movimiento se fomenta la comunicación verbal y la creatividad.

Los alumnos y alumnas explorarán múltiples formas de movimiento al compás de la música, mejorando sus habilidad del sentido del ritmo y coordinación a la hora de práctica de estas danzas, en un entorno seguro para favorecer la participación, el respeto hacia los demás y la confianza.

Se utilizarán recursos TIC como música digital y vídeos de referencia con el objetivo de favorecer el desarrollo del sentido del ritmo y el aprendizaje de coreografía.

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el sentido del ritmo y la coordinación mediante la práctica de movimientos corporales ajustados a distintos estímulos musicales. • Utilizar el cuerpo como medio de comunicación y expresión en diferentes situaciones rítmico-expresivas, participando de manera respetuosa y activa. 			
OBJETIVOS DE ETAPA			OBJETIVOS DIDÁCTICOS
b) d), j), k), m)			1, 2, 5, 6, 7
CONTENIDOS			
Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices			
<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación y ajuste del movimiento al ritmo. 			
Bloque D. Regulación emocional e interacción social			
<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de las emociones a través del cuerpo. • Aceptación y respeto de las producciones de los demás y la suya propia. 			
Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz			
<ul style="list-style-type: none"> • Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo. • Uso comunicativos a través de movimientos corporales. • Danzas y bailes de mundo (América Latina). 			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			COMPETENCIAS CLAVE
2, 3, 4			CCL, CPSAA, CCEC
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
2.3	CCEC1	40%	Rúbrica
3.1	CPSAA1	30%	Escala de participación
3.2	CPSAA3	30%	Lista de control
INTERDISCIPLINARIEDAD		Música, Ciencias Sociales, Educación en Valores y TIC	
METODOLOGÍA		Aprendizaje cooperativo, flipped classroom aprendizaje basado en tareas rítmico-expresivas y descubrimiento guiado a través de la danza	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 12		N.º Sesiones: 6
Aventura en América – Actividad física en el medio natural		
FECHAS EN LAS QUE SE DESARROLLA		21 de abril al 9 de mayo
DESCRIPCIÓN		
<p>En esta situación de aprendizaje, los alumnos y alumnas se adentrarán en el medio natural del continente americano para participar en actividad física que fomentan el vínculo con el entorno y el desarrollo de habilidades motrices en contexto poco frecuentes.</p> <p>Gracias a juegos de orientación actividades al aire libre y retos cooperativos, los alumnos y alumnas desarrollarán la autonomía, el respeto por el entorno y la toma de decisiones, comprendiendo la importancia de la actividad física como medio para disfrutar de la naturaleza de forma responsable y segura.</p> <p>De manera complementaria, se emplearán recursos digitales como mapas o aplicaciones sencilla de orientación para apoyar la comprensión del entorno.</p>		
OBJETIVOS DE LA UNIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades motrices en el medio natural gracias a la participación en retos cooperativos y actividades de orientación, en donde deberán tomar decisiones ajustadas al entorno. 		

<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar comportamientos respetuosos y responsables en el entorno natural, participando de forma autónoma y activa en las actividades propuestas, valorando la importancia del cuidado del medio ambiente. 			
OBJETIVOS DE ETAPA			OBJETIVOS DIDÁCTICOS
a), b), h), k), m), n)			1, 2, 4, 5, 7, 9
CONTENIDOS			
Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices			
<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones en entornos variables. • Adaptación del movimiento a distintos espacios. 			
Bloque D. Regulación emocional e interacción social.			
<ul style="list-style-type: none"> • Cooperación en actividades en el medio natural. • Responsabilidad individual y grupal. 			
Bloque F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno			
<ul style="list-style-type: none"> • Práctica de actividad física en el medio natural. • Normas de uso responsable del material y del entorno. • Prevención de riesgos y seguridad en la práctica. • Cuidado del medio natural. 			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			COMPETENCIAS CLAVE
2, 3, 5			CPSAA, CE, CC
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
2.1	CE1	40%	Rúbrica
3.1	CPSAA1	30%	Escala de participación
5.1	CE1	30%	Lista de control
INTERDISCIPLINARIEDAD		Ciencias Naturales, Educación en Valores y TIC	
METODOLOGÍA		Aprendizaje basado en retos, aprendizaje cooperativo y descubrimiento guiado en el medio natural	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 13		N.º Sesiones: 6	
Viaje a Estados Unidos – Iniciación al baloncesto			
FECHAS EN LAS QUE SE DESARROLLA		12 al 20 de mayo	
DESCRIPCIÓN			
<p>En esta situación de aprendizaje, los alumnos y alumnas viajarán a Estados Unidos para descubrir el baloncesto como una de las principales expresiones de la cultura motriz actual. Mediante actividades progresivas, se trabajarán habilidades técnicas básicas como el pase, el bote y el tiro, así como la toma de decisiones en situaciones reales de juego.</p> <p>Se promueve el trabajo en equipo, la participación en equipo y el respeto de las normas, integrando los valores propios del deporte como la cooperación, el juego limpio y el esfuerzo.</p>			
OBJETIVOS DE LA UNIDAD			
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades motrices básicas del baloncesto. • Mejorar la coordinación y el control del balón. • Aplicar principios básicos de ataque y defensa. • Respetar las normas del juego y al resto de compañeros y compañeras. • Promover el trabajo en equipo en situaciones de juego. 			
OBJETIVOS DE ETAPA		OBJETIVOS DIDÁCTICOS	
a), b), c), k), m)		1, 2, 4, 5, 7, 8	

CONTENIDOS			
Bloque B. Organización y gestión de la actividad física			
<ul style="list-style-type: none"> • Usos y finales de la actividad física: competitiva y recreativa. 			
Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices			
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a habilidades motrices específicas: pase, bote y tiro. • Selección de acciones en situaciones de juego con móvil. • Desmarque y ocupación del espacios en diferentes situaciones de colaboración-oposición. 			
Bloque D. Regulación emocional e interacción social			
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. • Respeto de las normas, los compañeros y las decisiones arbitrales. 			
Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz			
<ul style="list-style-type: none"> • El baloncesto como manifestación cultural del deporte moderno. 			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			COMPETENCIAS CLAVE
1, 2, 3, 4			CCL, CPSAA, CE, CC
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
2.1	CE1	40%	Rúbrica
3.1	CPSAA1	30%	Escala de participación
3.2	CCE	30%	Lista de control
INTERDISCIPLINARIEDAD		Ciencias Sociales y Educación en Valores	
METODOLOGÍA		Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en tareas y progresión de juegos modificados hacia el juego real	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 14	N.º Sesiones: 5
Creación de juegos y deportes alternativos	
FECHAS EN LAS QUE SE DESARROLLA	2 al 13 de junio
DESCRIPCIÓN	
<p>En esta situación de aprendizaje, los alumnos y alumnas continúan su viaje por América convirtiéndose poco a poco en los protagonistas de este proceso de enseñanza-aprendizaje, poniendo en práctica sus propios juegos y deportes alternativos inspirados en la cultura deportiva del continente americano.</p> <p>Gracias al trabajo en pequeños grupos, los alumnos y alumnas deberán crear situaciones motrices originales, estableciendo objetivos, normas y formas de organización, para posteriormente ponerlas en práctica con el resto de compañeros y compañeras. Esta situación de aprendizaje propicia la autonomía, la creatividad y la reflexión sobre el juego, permitiendo que los alumnos comprendan en profundidad el funcionamiento y la estructura de las actividades físico-deportivas en América.</p>	
OBJETIVOS DE LA UNIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar juegos y deportes alternativos en grupos pequeños, estableciendo objetivos, normas y formas de organización, aplicando los conocimientos adquiridos durante todo el curso. • Participar en la puesta en práctica de los juegos creados por el grupo, asumiendo múltiples roles y mostrando actitudes de cooperación, respeto y valorar las propuestas del resto de compañeros y la suya propia. 	
OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS DIDÁCTICOS
a), b), c), k), m)	1, 2, 4, 5, 7, 9
CONTENIDOS	
Bloque B. Organización y gestión de la actividad física	
<ul style="list-style-type: none"> • Planificación y regulación de proyectos motores. 	

- Organización de actividades físicas colectivas.

Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices

- Aplicación de habilidades motrices en situaciones diseñadas por los alumnos y alumnas.
- Toma de decisiones en contextos de juego.

Bloque D. Regulación emocional e interacción social

- Trabajo en equipo, aceptación de roles y cooperación.
- Respeto hacia las normas y las propuestas del resto de compañeros y compañeras.

Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz

- Creación de nuevas manifestaciones motrices.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			COMPETENCIAS CLAVE
2, 3, 4, 5			CCL, CPSAA, CE, CC
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
2.1	CE1	40%	Rúbrica
3.1	CPSAA1	30%	Escala de participación
3.2	CC3	30%	Lista de control
INTERDISCIPLINARIEDAD		Educación en Valores	
METODOLOGÍA		Aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo y metodologías activas centradas en la creatividad del alumnado	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 15	N.º Sesiones: 4
Gran festival final – La vuelta al mundo a través del juego	
FECHAS EN LAS QUE SE DESARROLLA	16 al 20 de junio
DESCRIPCIÓN	
En esta situación de aprendizaje, los alumnos y alumnas culmina el viaje realizado a largo de todo el curso mediante la participación en un festival final que dispondrá de múltiples actividades físicas representativas de los continentes trabajados a lo largo de todo el curso.	
OBJETIVOS DE LA UNIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar de manera integrada las habilidades motrices, sociales y técnicas trabajadas a lo largo de todo el curso en diferentes situaciones de juego, adaptando la actuación a la características individuales de cada actividad. • Participar activamente en las múltiples propuestas del festival, mostrando cooperación, autonomía y respeto hacia el resto de compañeros, valorando la actividad física como elemento de bienestar y disfrute. 	
OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS DIDÁCTICOS
a), b), c), k), m)	1, 2, 4, 5, 7, 9
CONTENIDOS	
<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participar de manera autónoma en actividades motrices. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación global de todas las habilidades motrices en múltiples contextos de juego. • Toma de decisiones en situaciones motrices variadas. <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo, cooperación y respeto. • Valoración del juego como medio de interacción social. <p>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz</p>	

<ul style="list-style-type: none"> Integración de múltiples manifestaciones motrices trabajadas durante el curso. 			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			COMPETENCIAS CLAVE
2, 3, 4			CCL. CPSAA, CE, CC
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
2.1	CE1	40%	Rúbrica
3.1	CPSAA1	30%	Escala de participación
3.2	CC3	30%	Lista de control
INTERDISCIPLINARIEDAD		Ciencias Sociales y Educación en Valores	
METODOLOGÍA		Aprendizaje basado en retos, aprendizaje cooperativo y gamificación mediante estaciones y desafíos finales	

7. METODOLOGÍA

La metodología representa un elemento clave dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, ya que guía la intervención del docente y determinar la forma en que se desarrollan las múltiples situaciones de aprendizaje durante todo el curso. En la presente programación didáctica, la metodología se plantea desde un enfoque activo, competencial e inclusivo, en relación con las características de los alumnos y alumnas de 6º de Educación Primaria.

Gracias a las propuesta motrices contextualizadas y adaptadas al nivel madurativo de los alumnos y alumnas, pretende no solo favorecer el desarrollo de la competencia motriz, sino también la adquisición de hábitos de vida saludables, el bienestar emocional, la convivencia y la autonomía. Todo esto se articula mediante un planteamiento metodológico motivador, globalizador y flexible, que utiliza como hilo conductor “Viaje por el mundo a través del movimiento”, dotando de continuidad y sentido a las múltiples situaciones de aprendizaje que se desarrollarán a lo largo del curso.

7.1 Principios generales de intervención

La intervención del docente en esta programación está fundamentada en una metodología activa, competencial e inclusiva, en relación con los principios pedagógicos establecidos

por la etapa de Educación Primaria y con el enfoque del área de Educación Física recogido en la normativa vigente (Real Decreto 157/2022).

En primer lugar, se empieza con el principio de aprendizaje significativo, ayudando a que los alumnos y alumnas conecte los nuevos aprendizajes con sus conocimientos previos, situaciones próximas a su realidad y experiencias motrices. De esta manera, los contenidos adquieren sentido y funcionalidad, mejorando la transferencia de los aprendizajes a múltiples contextos.

De esta manera, se opta por un enfoque de aprendizaje experiencial y activo, en el que los alumnos y alumnas asumen un papel protagonista dentro de su propio proceso de aprendizaje. La práctica motriz, la resolución de problemas, la exploración y la experimentación constituyen la base de las propuestas planteadas, favoreciendo aprendizajes mucho más duraderos y profundos.

Otro principio esencial es el carácter motivador y lúdicos del aprendizaje, utilizando el juego como un recurso metodológico prioritario. El componente lúdica mejora la motivación, el disfrute del proceso enseñanza-aprendizaje y la adherencia a la práctica física. En este punto, múltiples estudios destacan la creación de entornos motivadores y de apoyo a la autonomía favorece la implicación de los alumnos y alumnas y mejora su predisposición hacia el ejercicio físico (Pérez-González et al., 2019; White et al., 2021).

La presente programación didáctica también está sustentada por el principio de inclusión y atención a la diversidad, asegurando la participación de todos los alumnos y alumnas mediante la adaptación de tareas, agrupamientos, espacios y materiales. La Educación Física se debe configurar como un espacio equitativo y accesible, ayudando al desarrollo motor, emocional y social de todos los alumnos y alumnas (UNESCO, 2015).

De esta manera, se fomenta la autonomía, la responsabilidad y la toma de decisiones, permitiendo que los alumnos y alumnas participen de manera más activa en la resolución de retos motrices, en la reflexión sobre su propia práctica y en la organización de tareas.

Por otra parte, se pone especial atención al desarrollo de la educación en valores, fomentando actitudes de cooperación, empatía, respeto, convivencia positiva e igualdad.

En este aspecto, el aprendizaje cooperativo ha demostrado ser muy eficaz a la hora de mejorar las relaciones sociales la participación y la inclusión en Educación Física (Nores-García et al., 2021).

Para terminar, se incluye el principio de seguridad y bienestar, entendiendo la práctica de actividad física como una herramienta indispensable para la adquisición de hábitos de vida saludables, el bienestar integral del alumnado y la prevención de riesgos. La evidencia científica resalta que la práctica regular de actividad física en edad escolar contribuye positivamente al desarrollo cognitivo, emocional y físico de los alumnos y alumnas (CDC, 2024).

7.2 Metodologías específicas

Para favorecer el desarrollo de esta programación didáctica se utilizan múltiples metodologías activas que favorecen un aprendizaje competencial, contextualizado y significativo, en relación con las características del área de Educación Física y del grupo de 6º de Educación Primaria. Estas metodologías permiten situar a los alumnos y alumnas en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo sus autonomía, desarrollo integral e implicación.

Para empezar, destaca el uso del aprendizaje basado en el juego, entendido como el eje vertebrador de la intervención didáctica dentro del área de Educación física. El juego constituye una herramienta fundamental para el desarrollo de la habilidades sociales,

motrices y emocionales, propiciando la participación activa y la motivación de los alumnos y alumnas (Blázquez Sánchez, 2017).

De esta manera, se incorpora el aprendizaje cooperativo, que permite a los alumnos y alumnas trabajar en grupo pequeños con el objetivo de fomentar la interdependencia positiva, la interacción social y la responsabilidad individual. Este enfoque ha mostrado ser eficaz para mejorar la cohesión del grupo, la inclusión y el rendimiento en el área de Educación Física (Bores-García et al., 2021).

Otra de las metodologías clave es el aprendizaje basado en retos, mediante el que se plantean situaciones motrices abiertas que necesitan la resolución de problemas y la toma de decisiones por parte de los alumnos y alumnas. Este enfoque favorece la creatividad, el pensamiento crítico y la adaptación a distintos contextos de práctica (Casey y Goodyear, 2021).

De esta manera, se integra el aprendizaje basado en proyectos, que se encuentra presente en aquellas situaciones de aprendizaje en las que los alumnos y alumnas deben diseñar y planificar actividades motrices, como ocurre en la situación de aprendizaje de creación de juegos y deportes alternativos. Este punto de vista permite desarrollar la iniciativa, la autonomía y la capacidad de organización, así como aplicar los aprendizajes obtenidos en contextos significativos y reales.

Asimismo, se emplea el descubrimiento guiado y la resolución de problemas, con el objetivo de que los alumnos y alumnas exploren múltiples soluciones motrices a partir de consignas abiertas propuestas por el profesor. Este tipo de metodología ayuda a la implicación cognitiva y la construcción activa del aprendizaje (Mosston y Ashworth, 2008).

Además, se incorpora la metodología aula invertida o flipped classroom en algunas situaciones de aprendizaje, como en la iniciación al bádminton, las actividades rítmico-expresivas o las pruebas olímpicas. Gracias a esta metodología, los alumnos y alumnas acceden previamente a contenidos teóricos mediante recursos audiovisuales, permitiendo dedicar el tiempo de clase en su totalidad a la práctica motriz. Este enfoque ayuda a una mayor implicación del alumnado, optimiza el tiempo de juego y promueve un aprendizaje más significativo y autónomo (Bergmann y Sams, 2012).

Para terminar, se incluye la gamificación como estrategia motivadora a través del hilo conductor del “Viaje por el mundo”, utilizando elementos como el pasaporte del viajero y los sellos de los continentes. Esta estrategia contribuye a aumentar el compromiso, la motivación y la participación de los alumnos y alumnas en el proceso de aprendizaje (Deterding et al., 2011).

En relación a los estilos de enseñanza, se opta por una combinación flexible que integra la instrucción directa en fases iniciales del aprendizaje técnico, la enseñanza recíproca, la asignación de tareas y el descubrimiento guiado, adaptándose en todo momento a las características del contenido y del alumnado.

7.3 Uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se incorporan en esta programación didáctica como un recurso didáctico complementario, cuyo uso se plantea de manera puntual y funcional, siempre vinculado a la práctica motriz. Su integración corresponde a la necesidad de favorecer de los alumnos y alumnas, facilitar la comprensión de los contenidos y contribuir al desarrollo de la competencia digital.

En este contexto, el uso de las TIC se refleja en ciertas situaciones de aprendizaje en las que su uso aporta un valor extra al proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, se

emplean recursos audiovisuales como vídeos para facilitar la comprensión de contenidos deportivos y habilidades motrices, como en la iniciación al bádminton o en el conocimiento de pruebas olímpicas, permitiendo a los alumnos y alumnas disponer de modelos visuales que mejoren su ejecución motriz (Casey y Goodyear, 2015).

De esta manera, las TIC se utilizan como apoyo en actividades rítmico-expresivas mediante el uso de vídeos y música de referencia en la unidad de danzas del mundo, favoreciendo el desarrollo de la coordinación, la expresión corporal y el ritmo.

Además, pueden emplearse recursos digitales sencillos como mapas en las actividades que se realicen en el medio natural, con la intención de facilitar la comprensión de la orientación y del entorno.

Por otro lado, las TIC también pueden contribuir a procesos de autoevaluación y evaluación, con el uso de registros digitales sencillos que permitan a los alumnos y alumnas reflexionar sobre su propio aprendizaje, mejorando su responsabilidad y autonomía.

En todo caso, se intentará priorizar siempre la participación activa y la práctica motriz del alumnado, evitando un uso excesivo de las tecnologías que reduzca el tiempo de ejercicio físico. De esta manera, las TIC se entienden como un recurso de apoyo que mejora el proceso educativo, pero no como un elemento central.

Para terminar, su utilización se realiza desde una perspectiva responsable, segura y crítica, en línea con el desarrollo de la competencia digital del estudiantado, y las orientaciones del Marco de Competencia Digital Docente (INTEF, 2017).

Tabla 9: Uso de las TICs por el alumnado en las situaciones de aprendizaje

SA	SA	SA	SA	SA	SA	SA	SA	SA	SA	SA	SA	SA	SA	SA
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

			X				X			X	X			
--	--	--	---	--	--	--	---	--	--	---	---	--	--	--

Fuente de elaboración propia

Además de esta distribución, se utilizarán a largo de todas las situaciones de aprendizaje recursos digitales básicos como la pantalla digital y el proyector, sobre todo al inicio de las sesiones, con el objetivo de contextualizar los contenidos mediante presentaciones o videos o simplemente para realizar una relajación grupal.

8. EVALUACIÓN

La evaluación conforma un elemento fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite valorar el grado de consecución de los objetivos propuestos, así como la adquisición de competencias por parte de los alumnos y alumnas. En esta programación didáctica la evaluación se concibe como un proceso integrador, continuo y formativo, dirigido a conseguir una mejora en el aprendizaje y en la práctica docente.

Siguiendo con lo establecido en la normativa vigente, la evaluación se basa en los criterios de evaluación del área de Educación Física, los cuales están directamente vinculados con los descriptores operativos y las competencias específicas del perfil de salida de los alumnos y alumnas (Real Decreto 157/2022).

De esta manera, se pretende dar respuesta a cómo evaluar, qué evaluar, cuándo evaluar y quién evalúa, utilizando instrumentos variados y que están adaptados a las características del alumnado, que permita recoger información significativa y objetiva sobre su progreso.

Asimismo, la evaluación no solo se centra en el alumnado, sino también en el propio proceso de enseñanza, con el objetivo de introducir algunas mejoras que optimicen la práctica educativa y favorezca el desarrollo integral de los alumnos y alumnas.

8.1 ¿Qué se evalúa?

En esta programación didáctica, la evaluación está centrada en el grado de adquisición de las competencias por parte los alumnos y alumnas, tomando como referencia los criterios de evaluación del área de Educación Física, los cuales conforman el principal referente para valorar los aprendizajes adquiridos.

Estos criterios se encuentran directamente vinculados con los descriptores operativos de las competencias clave y las competencias específicas del área de Educación Física, favoreciendo la valoración del desarrollo integral de los alumnos y alumnas desde una perspectiva competencial, tal y como está establecido en la normativa vigente (Real Decreto 157/2022).

De esta manera, no solo se evalúa la ejecución motriz, si no también se evalúan otros aspectos fundamentales como la participación activa, la toma de decisiones, la cooperación, la autonomía, la adopción de hábitos saludables y el respeto hacia el resto de compañeros y compañeras.

La evaluación se concreta en cada una de las situaciones de aprendizaje, en donde se seleccionan los criterios de evaluación más idóneos en función de los contenidos y objetivos trabajados, estableciendo una relación directa con los instrumentos de evaluación utilizados y los descriptores operativos.

Además, se consideran como referencia los criterios de evaluación mínimo exigibles, entendido como los aprendizajes básicos que todo los alumnos y alumnas deben conseguir al finalizar el curso, garantizando así una evaluación equitativa y ajustada a la diversidad del aula.

En conclusión, se evalúa el progreso de los alumnos y alumnas globalmente, teniendo en cuante tanto los aspectos motrices como los sociales, emocionales y cognitivos, ayudando a conseguir una visión integral del proceso aprendizaje.

8.2 ¿Cómo se evalúa?

La evaluación del estudiantado se lleva a cabo mediante la utilización de múltiples instrumentos de evaluación sistemáticos, variados y adaptados a las características del área de Educación Física, que permiten recoger información objetiva de todo el proceso de aprendizaje.

En relación con el enfoque competencial de la programación, los criterios de evaluación se concretan en cada una de las situaciones de aprendizaje, y se vinculan con diferentes instrumentos evaluativos que permiten valorar tanto el desempeño motriz como aspectos actitudinales, cognitivos y sociales.

A continuación vamos a ver los instrumentos de evaluación utilizados:

Rúbricas de evaluación	Empleadas para evaluar el desempeño de los alumnos y alumnas en la ejecución de habilidades motrices, la resolución de situaciones de juego y la participación en las actividades propuestas durante las sesiones. Estas nos permiten una evaluación más transparente y objetiva.
Listas de control	Utilizadas para registrar la presencia de determinados comportamiento vinculados con el cumplimiento de las normas, la participación, la cooperación y la actitud durante las sesiones.
Registros de observación sistemática	Permiten al profesor recoger información continuamente sobre el progreso de los alumnos y alumnas, su autonomía, implicación y evolución a lo largo de las múltiples situaciones de aprendizaje.
Instrumentos de autoevaluación y coevaluación	Promueven la reflexión de los alumnos y alumnas sobre su propio aprendizaje y el de sus compañeros, fomentando la responsabilidad y la autonomía en el proceso educativo.

Estos instrumentos evaluativos se aplican de manera continua a lo largo de todas las sesiones, permitiendo una recogida de información progresiva y ajustada a la realidad del aula.

De esta manera, cada situación de aprendizaje cuenta con una distribución porcentual de los criterios evaluación, asegurando que la calificación final se base en evidencias objetivas y en el logro de los aprendizajes establecidos.

En conclusión, la evaluación se desarrolla mediante un enfoque formativo y continuo, en el que se valora el proceso de aprendizaje del estudiantado y no únicamente el resultado final, ayudando así a la mejora constante y al desarrollo integral del alumnado.

8.3 ¿Cuándo se evalúa?

La evaluación en esta programación didáctica se desarrolla de manera formativa, global y continua a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo valorar la evolución de los alumnos y alumnas desde el comienzo hasta el final del curso.

En este aspecto, se distinguen tres momentos fundamentales dentro del proceso de evaluación:

- **Evaluación inicial.**

Se realiza al inicio del curso y al comenzar ciertas situaciones de aprendizaje, con el objetivo de conocer el nivel de partida de los alumnos y alumnas, sus habilidades motrices, sus conocimientos previos y sus características individuales. Esta información permite adaptar la intervención del docente a las necesidades reales del grupo.

- **Evaluación continua o formativa.**

Se lleva a cabo a lo largo del desarrollo de todas las sesiones y las situaciones de aprendizaje. A través del uso de múltiples instrumentos de evaluación y la

observación sistemática, se reúne información sobre el progreso de los alumnos y alumnas, pudiendo introducir adaptaciones y mejoras en el proceso de enseñanza.

- **Evaluación final o sumativa.**

Se realiza al finalizar cada situación de aprendizaje y trimestre, con el objetivo de valorar el grado de logro de los criterios de evaluación establecidos y determinar la calificación individual de cada alumno.

De esta manera, la evaluación no se concibe en un solo momento, sino como un proceso continuo que acompaña el aprendizaje, favoreciendo la toma de decisiones pedagógicas y la mejora del rendimiento de los alumnos y alumnas de 6º de Educación Primaria.

8.4 ¿Quién evalúa?

La evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje se lleva a cabo principalmente por el profesor, quién actúa como responsable de analizar, recoger e interpretar la información relativa del progreso de los alumnos y alumnas, utilizando para ello distintos instrumentos de evaluación.

Sin embargo, en relación con el enfoque competencial y participativo de la programación, los alumnos y alumnas desempeñan un papel activo en su propio proceso de evaluación. En este aspecto, se incorporan estrategias de autoevaluación, que permiten a los alumnos y alumnas reflexionar sobre su propio aprendizaje, identificar sus logros y aspectos de mejora, ayudando al desarrollo de la responsabilidad y autonomía.

De esta manera, se incluyen procesos de coevaluación, mediante los cuales el estudiantado participa en la valoración de trabajo de sus compañeros y compañeras, fomentando la empatía, el respeto y la capacidad crítica dentro del grupo.

Asimismo, la evaluación se entiende como un proceso compartido, en el que el docente orienta y guía mientras los alumnos y alumnas participan de manera activa en la construcción de su propio aprendizaje.

8.5 Criterios de calificación

La calificación de los alumnos y alumnas se establece a partir del grado de consecución de los criterios de evaluación, lo cuales están concretados en cada una de las situaciones de aprendizaje mediante una distribución porcentual, tal y como se recoge en las tablas correspondientes.

De esta manera, en cada situación de aprendizaje se evalúa sobre el 100%, repartiendo el peso de los criterios en función de la importancia de los aprendizajes trabajados, asegurando así una evaluación equilibrada y coherente con los objetivos planteados.

De manera general, la calificación se estructura en torno a tres grandes ámbitos:

- **Desempeño motriz y resolución de situaciones motrices (40%)**

Evaluado principalmente mediante rúbricas que valoran la toma de decisiones, la ejecución de habilidades y la adaptación a diferentes contextos de juego.

- **Participación, implicación y autonomía (30%)**

Valorado mediante registros de observación y escalas que incluyen la actitud, el grado de esfuerzo y la implicación del alumnado en las actividades propuestas.

- **Respeto, convivencia y valores (30%)**

Evaluado a través de unas listas de control que permiten valorar el cumplimiento de normas, el juego limpio, el respeto hacia los compañeros y el trabajo en equipo.

La calificación final de alumno se obtendrá a partir de la media de todas las situaciones de aprendizaje desarrolladas durante el curso, teniendo en cuenta la evolución y el progreso de los alumnos y alumnas.

De esta manera, se establecen como criterios mínimos exigibles aquellos aprendizajes básicos vinculados con el respeto de normas, la implicación en actividades y la participación activa, siendo necesario el cumplimiento de esto para superar la asignatura.

En conclusión, las calificaciones responden a un enfoque basado en criterios, que se sustenta en evidencias recogidas durante el curso, garantizando la transparencia y la objetividad en la evaluación.

8.6 Evaluación del proceso de enseñanza

La evaluación no está centrada únicamente en el alumno, sino que también en el propio proceso de enseñanza, con el objetivo de mejorar la práctica docente y garantizar la calidad del proceso educativo.

En este aspecto, el profesor realizará una evaluación continua de su intervención, analizando aspectos como la organización de recursos, la adecuación de las actividades propuesta, la motivación del alumnado, la gestión del tiempo y el grado de consecución de los objetivos previamente planteados.

Para ello, utilizaremos múltiples instrumentos de evaluación como:

- **Registro de observación docente:** Donde se recogen aspectos relacionados con el desarrollo de las sesiones.
- **Diario de aula:** Permite reflexionar sobre el funcionamiento de las actividades y posibles mejoras.
- **Valoración del alumnado:** Gracias a pequeñas encuestas o dinámicas de feedback, que permitan conocer el grado de satisfacción e implicación del alumnado.

A partir de esta información, se introducirán ciertos ajustes y mejoras en la programación, adaptando las situaciones de aprendizaje al contexto del aula y las necesidades de los alumnos y alumnas.

De esta manera, la evaluación de proceso de enseñanza se entiende como una herramienta fundamental para la mejora continua de la práctica docente, promoviendo una enseñanza más flexible, adaptado y eficaz.

8.7 Evaluación en situaciones especiales

La evaluación de los alumnos y alumnas se adaptará a aquellas situaciones que requieran una atención específica, garantizando en todo momento la igualdad de oportunidades.

En el caso del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, se harán las adaptaciones necesarias en los instrumentos, criterios de evaluación y condiciones de aplicación, priorizando el progreso individual de cada alumno y el grado de consecución de los aprendizajes en función de las capacidades individuales del alumno. Estas adaptaciones podrán afectar a la complejidad de los ejercicios, los materiales utilizados, los tiempos de ejecución o la forma de evaluación, manteniendo siempre como referencia los criterios establecidos en la programación.

De esta manera, en situaciones de lesión que imposibilitan la práctica de ejercicio físico de manera temporal, los alumnos y alumnas continuarán siendo evaluados a través de tareas alternativas relacionadas con el tema que se está trabajando, como trabajos teóricos, análisis de actividades o participación en roles organizativos como árbitro o ayudante en alguna actividad, permitiendo así valorar su implicación y adquisición de aprendizajes.

En los casos de ausencias justificadas, se facilitará la recuperación de las actividades realizadas en clase a través de propuestas adaptadas que garanticen que el alumnado pueda alcanzar los objetivos previamente establecidos.

De la misma manera, se tendrán en cuenta situaciones personales que puedan afectar al rendimiento del alumno, aplicando medidas flexibles que permitan una evaluación ajustada a la realidad de cada alumno.

En conclusión, la evaluación en situaciones especiales está planteado desde un enfoque flexible, adaptado e inclusivo, que asegura que todos los alumnos y alumnas tengan la oportunidad de progresar y demostrar sus aprendizajes adquiridos a lo largo de las situaciones de aprendizaje.

9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO

La atención a la diversidad del alumnado constituye un principio fundamental del sistema educativo español, dirigido a garantizar una educación inclusiva, de calidad y equitativa para todos. En este aspecto, la intervención educativa debe estar adaptada a las necesidades, intereses, características y ritmos de aprendizaje de cada alumno, ayudando a su desarrollo integral y el acceso a los aprendizajes en igualdad de oportunidades.

En relación con lo establecido en la normativa vigente (Real Decreto 157/2022), se fomenta un enfoque inclusivo que pone énfasis en la eliminación de barreras para la participación y el aprendizaje, priorizando medidas ordinarias de atención a la diversidad antes que intervenciones específicas. De esta manera, se tiene como objetivo dar respuesta no solo a los alumnos y alumnas con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE), sino a la clase, entendiendo la diversidad como un elemento inherente al aula.

En relación con la presente programación, el grupo de 6º de Educación Primaria presenta una diversidad propia de cualquier aula, en la que se puede observar diferencias en el nivel de competencia motriz, en la motivación hacia la actividad física, en las habilidades sociales y en los propios ritmos de aprendizaje. Además, se trata de un centro con un

marcado carácter inclusivo, en el que la presencia de alumnos y alumnas con necesidades educativas específicas es habitual dentro del aula ordinaria, sobre todo en el área de Educación Física. En este grupo se identifican dos perfiles relevantes; primero un alumno con Trastorno del Espectro Autista (TEA), que presenta dificultades en la comunicación, la interacción social y la adaptación a situaciones cambiantes; y por otra parte, hay una alumna con Síndrome de Down que muestra un ritmo de aprendizaje más lento y serias dificultades en la coordinación motriz. Estas características requieren una intervención educativa especial que favorezca su participación activa y su inclusión tanto en las actividades propuestas en el aula como en otros ambientes como el recreo.

Para dar respuesta a la diversidad, la intervención docente se sustenta en un enfoque inclusivo basado en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA); que permite planificar y anticipar la enseñanza para que todos los alumnos y alumnas puedan participar y progresar en las actividades propuestas (CAST, 2018).

9.1 Medidas generales de atención a la diversidad (DUA)

La atención a las diferencias individuales del alumnado se articula a través del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), un enfoque pedagógico que te permite diseñar situaciones de aprendizaje accesibles para todos los alumnos y alumnas desde el inicio, evitando la necesidad de realizar adaptaciones a medida que se desarrolla el curso (CAST, 2018).

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) se basa en eliminar barreras para el aprendizaje y la participación, ofreciendo múltiples formas de implicación, acceso y expresión, lo que resulta de gran relevancia dentro del área de Educación Física, donde la diversidad motriz, cognitiva y social es especialmente significativa.

En la programación, la aplicación del DUA se concreta gracias a los siguientes principios:

Principio 1: Proporcionar múltiples formas de representación

Se ofrecen distintas maneras de presentar la información con el objetivo de facilitar la comprensión de las tareas:

- Explicaciones orales acompañadas de demostraciones prácticas.
- Uso de modelos visuales con el objetivo de facilitar la imitación.
- Apoyo con recursos digitales y videos en ciertas situaciones de aprendizaje (flipped classroom).
- Uso de consignas claras, estructuradas y breves, especialmente relevantes para el alumnado con TEA.
- Repetición y reformulación de instrucciones en caso de que sea necesario.

Principio 2: Proporcionar múltiples formas de acción y expresión

Se permite al alumnado diferentes formas de participar y de demostrar su aprendizaje desde el inicio:

- Adaptación de las tareas en función de nivel individual de la competencia motriz.
- Posibilidad de desempeñar múltiples roles dentro de la actividad (jugador, árbitro...).
- Uso de diferentes materiales.
- Flexibilidad en la ejecución de las tareas, permitiendo múltiples soluciones motrices.
- Apoyo individualizado para los alumnos que lo requieran, como la fragmentación de tareas para la alumna con Síndrome de Down.

Principio 3: Proporcionar múltiples formas de implicación

Se fomenta la motivación, la participación y el compromiso del alumnado:

- Uso del hilo conductor del viaje por el mundo ya que aportan significado motivación.
- Actividades cooperativas que facilitan la inclusión y el sentimiento de pertenencia.
- Propuesta ajustadas a diferentes niveles de dificultad con el objetivo de garantizar el éxito.
- Refuerzo positivo y feedback rutinario.
- Creación de un clima seguro, respetuoso y libre de juicios.

En el caso del alumnado con TEA, se intentan priorizar entorno estructurado, previsible y con rutinas muy claras, mientras que para la alumna con Síndrome de Down se facilita la repetición, el apoyo en tareas motrices y el aprendizaje guiado.

Conclusión

La aplicación del DUA permite diseñar una enseñanza inclusiva, flexible y adaptada a la diversidad del estudiantado, garantizando que todos los alumnos y alumnas puedan participar activamente en las situaciones de aprendizaje y puedan progresar en función de sus capacidades.

9.2 Medidas específicas de atención a la diversidad

Además de las medidas generales basadas en el DUA, se establecen ciertas medidas específicas de atención a la diversidad, orientadas a dar respuesta a las necesidades especiales de cada alumno presente en la clase.

En este caso, se observan dos perfiles que requieren de una atención más individualizada: uno es un alumno con Trastorno del Espectro Autista (TEA) y la otra es una niña con Síndrome de Down, cuyas características influyen directamente en su participación dentro del área de Educación Física.

Alumno con Trastorno del Espectro Autista (TEA)

Este alumno presenta ciertas dificultades en la interacción social, la comprensión de normas implícitas y la adaptación a cambios en los juegos, por lo que se adoptan las siguientes medidas:

- Uso de rutinas estables en el desarrollo de las sesiones.
- Explicaciones breves, claras y secuenciadas, evitando ambigüedades.
- Apoyo mediante demostraciones visuales.
- Anticipación de cambios en las normas o actividades.
- Ubicación en espacios que reduzcan sus distracciones.
- Asignación de roles definidos dentro del grupo con el objetivo de fomentar su participación.
- Refuerzo positivo inmediato para consolidar ciertas conductas que sean adecuadas.

Alumna con Síndrome de Down

La alumna presenta un ritmo de aprendizaje más lento y unas dificultades adicionales en la coordinación motriz, por lo que se plantean las siguientes medidas:

- Adaptación de las tareas motrices simplificando las reglas.
- Uso de materiales adaptados como balones más grande o más ligeros para facilitar su uso.
- Mayor tiempo de ejecución y repetición en las tareas.
- Fragmentación de las actividades en pasos más sencillos.
- Apoyo del profesor o del resto de compañeros.
- Refuerzo positivo continuo para mejorar la confianza y la motivación.

- Priorización de la participación activa sobre el rendimiento.

Medidas organizativas y metodológicas comunes

Además de las medidas específicas vistas anteriormente, se adoptan estrategias que favorecen la inclusión de todos los alumnos y alumnas:

- Agrupaciones heterogéneas que favorezcan la ayuda entre iguales.
- Adaptación de materiales y espacios.
- Flexibilización de normas cuando sea necesario.
- Valoración del progreso individual frente al resultado.
- Creación de un clima de cooperación, inclusión y respeto.

Conclusión

Estas medidas permiten garantizar una participación efectiva y real de todos los alumnos y alumnas, favoreciendo su desarrollo social, personal y motriz, asegurando una respuesta educativa ajustada a las necesidades individuales de cada alumno.

9.3 Refuerzo y ampliación

Con el objetivo de atender a los distintos ritmos de aprendizaje en el aula, se plantean ciertas medidas de ampliación y refuerzo dentro de las múltiples situaciones de aprendizaje, permitiendo ajustar la enseñanza a las necesidades individuales de cada alumno.

Las medidas de refuerzo están dirigidas a los y alumnas que presentan mayores dificultades a la hora de adquirir aprendizajes, y se concretan en:

- Simplificación de las tareas motrices, reduciendo la complejidad de las normas o de la ejecución.
- Uso de materiales adaptados que facilitan la participación.

- Mayor tiempo de práctica y repetición de las actividades propuestas en clase.
- Apoyo individual del profesor o del resto de compañeros.
- Descomposición de las actividades en pasos más sencillos.
- Refuerzo positivo y feedback continuo con el objetivo de ayudar al alumno a consolidar los aprendizajes.

Por otra parte, las medidas de ampliación están orientadas al alumnado con un nivel de competencia motriz más avanzado, con el objetivo de mantener su motivación y facilitar su desarrollo:

- Aumento de la complejidad de las tareas.
- Introducción de variantes en las actividades.
- Asignación de roles con mayor responsabilidad como capitán o árbitro.
- Participar en tareas con ayuda de los compañeros y viceversa.
- Propuestas abiertas que propician la toma de decisiones y la creatividad.

Estas medidas se aplican de manera flexible durante las sesiones, facilitando que todos los alumnos y alumnas participen activamente en las actividades progresen en función de sus capacidades y mantengan un adecuado nivel de motivación.

En conclusión, la combinación de medidas de ampliación y refuerzo permite dar respuesta a la diversidad del aula, favoreciendo una enseñanza equitativa, inclusiva y adaptada a las necesidades de todos los alumnos y alumnas.

10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

Esta programación didáctica se integra dentro del proyecto educativo del centro, favoreciendo de forma directa al desarrollo de múltiples programas que favorecen la

formación integral del alumnado. Desde el ámbito de Educación Física, se fomenta un enfoque transversal que permite trabajar no solo aspectos motrices sino que también sociales, emocionales, digitales y lingüísticos, en relación con los valores educativos del centro.

10.1 Contribución al desarrollo de la competencia lingüística

Desde el área de Educación Física se impulsa el desarrollo de la expresión escrita y oral, sobre todo a través de la comunicación durante las actividades, la resolución de conflictos, la explicación de normas y la reflexión sobre el propio aprendizaje.

De esta manera, en ciertas situaciones de aprendizaje se introduce vocabulario específico de la lengua inglesa relacionado con los contenidos que se estén trabajando, fomentando el desarrollo de la competencia comunicativa en lengua extranjera de forma funcional y contextualizada.

10.2 Contribución al desarrollo de la convivencia y la ciudadanía

La programación contribuye de manera directa al Plan de convivencia del centro, fomentando valores como la cooperación, la igualdad, el juego limpio y el respeto.

Durante las diferentes situaciones de aprendizaje se trabajan habilidades sociales fundamentales como la resolución de conflictos, el trabajo en equipo, la aceptación de normas y la gestión emocional, favoreciendo la creación de un clima de trabajo positivo en el aula.

Además, el carácter inclusivo de la programación permite promover la aceptación de la diversidad del alumnado como un elemento enriquecedor, garantizando la participación de todos los alumnos y alumnas.

10.3 Contribución al desarrollo de las TIC y la competencia digital

La programación favorece al desarrollo del Plan de integración de las TIC dentro en el aula, gracias al uso de recursos digitales como apoyo al proceso enseñanza-aprendizaje.

En concreto, se usan herramientas digitales en algunas situaciones de aprendizaje, como la visualización de vídeos explicativo (flipped classroom), el apoyo en actividades en el medio natural o en el uso de recursos audiovisuales en actividades rítmico-expresivas.

De esta manera, se facilita el desarrollo de la competencia digital del alumnado promoviendo un uso crítico y responsable de las tecnologías.

10.4 Contribución al desarrollo emocional y personal del alumnado

Esta programación didáctica contribuye al desarrollo de la educación emocional, trabajando de manera transversal aspectos como la motivación, la autoestima, la empatía y la gestión de emociones.

A través de actividades físico-deportivas, los alumnos y alumnas aprenden a gestionar múltiples situaciones éxito y fracaso, a controlar sus emociones y a fomentar habilidades sociales que favorecen su bienestar personal y su integración dentro del grupo.

10.5 Contribución al desarrollo del aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo conforma una de las bases metodológicas de esta programación, ya que está presente en múltiples situaciones de aprendizaje.

Mediante el trabajo en equipo, los alumnos y alumnas desarrollan habilidades como la responsabilidad compartida, la ayuda entre iguales, la responsabilidad y la resolución conjunta de problemas, facilitando el aprendizaje activo e inclusivo.

11. CONCLUSIONES

Tras diseñar la presente programación didáctica, es importante realizar una reflexión global sobre el proceso llevado a cabo y todos los aprendizajes adquiridos durante su elaboración. La creación de esta propuesta enfocada en el área de Educación Física de 6º de Educación primaria ha supuesto una experiencia enriquecedora, que ha permitido integrar de manera práctica todos los conocimientos teóricos aprendidos a los largo de toda la formación académica.

Durante la preparación de este trabajo, se ha ido profundizando en la importancia de diseñar una programación estructurada, adaptada y sobre todo coherente en relación con las características del alumnado, teniendo en cuenta tanto los principios pedagógicos actuales como el enfoque competencial establecido en la normativa vigente. La planificación de las múltiples situaciones de aprendizaje, organizadas bajo el hilo conductor del “Viaje por el mundo”, ha dado la oportunidad de dotar con motivación, continuidad y sentido a todo el proceso enseñanza-aprendizaje.

De esta manera, este proceso ha facilitado el desarrollo de habilidades fundamentales como la planificación didáctica, la toma de decisiones fundamentadas y la reflexión pedagógica. La necesidad de justificar todos los elementos de la programación como la metodología, evaluación y atención a la diversidad, ha contribuido a una mayor comprensión del papel del docente y de la importancia de adaptar la enseñanza a la realidad del aula.

Por otra parte, la elaboración de la programación me ha permitido tomar conciencia de la relevancia de aspectos como el uso de metodologías activas, la evaluación formativa, la inclusión educativa y el desarrollo integral del alumnado, entendiendo la Educación

Física como un área fundamental no solo para el desarrollo motriz, sino también emocional, personal y social.

En conclusión, este trabajo ha supuesto una experiencia de aprendizaje única que ha contribuido a mi crecimiento académico como profesional, ya que me ha proporcionado recursos y herramientas que me serán de gran utilidad en mi futuro como docente. El diseño de esta programación ha reforzado la importancia de una enseñanza inclusiva, reflexiva y centrada en los alumnos y alumnas, orientada a formar personas autónomas, activas y comprometidas con su entorno.

12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAGÍA

- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International Society for Technology in Education.
- Blázquez Sánchez, D. (2017). *La educación física*. INDE.
- Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., Sierra-Díaz, J., & González-Calvo, G. (2021).
- Casey, A., & Goodyear, V. A. (2015). *Using digital technologies to enhance teaching and learning in physical education*. Routledge.
- Centers for Disease Control and Prevention. (2024). *Physical activity and education*. <https://www.cdc.gov/physical-activity-education/about/index.html>
- Cooperative learning in physical education: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Teaching in Physical Education*, 40(3), 412–427. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2019-0243>
- CAST. (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. <http://udlguidelines.cast.org>
- Comunidad de Madrid. (2022). *Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Primaria*. <https://www.bocm.es/eli/es-md/d/2022/07/13/61>
- Colegio Sagrado Corazón de Chamartín. (s.f.). *Horario del curso 2026-2027*.
- Colegio Sagrado Corazón de Chamartín. (s.f.). *Proyecto educativo de centro*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Gobierno de 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*. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Gobierno de España. (2022). *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria*. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). (2017). *Marco común de competencia digital docente*. <https://intef.es>

- Mosston, M., & Ashworth, S. (2008). *Teaching physical education* (1st online ed.). Spectrum Institute for Teaching and Learning.
- Pastor, C. (2019). *Diseño universal para el aprendizaje: Un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad*.
- Pérez-González, B., et al. (2019). Motivational climate and its influence on physical activity in school settings. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 137, 12–22.
- UNESCO. (2015). *Quality physical education (QPE): Guidelines for policy-makers*. <https://www.unesco.org/en/quality-physical-education>
- UNESCO. (2015). *Quality physical education (QPE): Guidelines for policy-makers*. <https://www.unesco.org/en/quality-physical-education>

13. ANEXOS

13.1 Desarrollo de la Situación de Aprendizaje

La situación de aprendizaje que he escogido para desarrollar es la Situación de Aprendizaje 9: **Viaje a Asia – Descubrimiento de deportes alternativos**

Contextualización y justificación de la programación dentro de la SA

Esta situación de aprendizaje está ubicada en el segundo trimestre, concretamente entre febrero y marzo. Su localización en este momento del curso responde a la necesidad de que los alumnos y alumnas hayan adquirido una base previa de habilidades motrices, organizativas y sociales trabajadas en las anteriores situaciones de aprendizaje.

De esta manera, el alumnado se encuentra en condiciones de afrontar propuestas más complejas, como practicar deportes alternativo, que necesitan de cooperación, toma de decisiones y adaptación a nuevas dinámicas de juego. Asimismo, se mantiene la coherencia con el hilo conductor del “Viaje por el mundo”, colocando a los alumnos y alumnas en Asia.

Tabla 10: Situación de Aprendizaje 9: Viaje a Asia – Descubrimiento de deportes alternativos

Segundo trimestre	Enero - Marzo	9	14 feb – 4 marzo	6
-------------------	---------------	---	------------------	---

Fuente de elaboración propia

La elección de los deportes alternativos como situación de aprendizaje a desarrollar permite ofrecer al alumnado experiencia motrices motivadoras e inclusivas, facilitando la participación de todos los alumnos y alumnas. Este tipo de ejercicios priorizan la cooperación, el juego limpio y el resto.

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

Los objetivos didácticos de esta situación de aprendizaje están establecidos en coherencia con los objetivos de etapa y con los objetivos generales de la programación, ayudan al desarrollo integral de los alumnos y alumnas. Gracias a la práctica de deportes alternativos se pretende desarrollar la toma de decisiones, habilidades motrices y valores como el respeto, la inclusión y la cooperación.

Objetivos didácticos

- Desarrollar habilidades motrices específicas gracias a la práctica de deportes alternativos, adaptando la ejecución a múltiples situaciones de juego.
- Fomentar el trabajo en equipo, la cooperación y el resto hacia los compañeros y compañeras, el desarrollo del juego y las normas.
- Participar en actividades colaboración-oposición tomando decisiones adecuadas dependiendo del contexto y mostrando una actitud responsable y activa.

Tabla 11: Relación con objetivos de etapa

Objetivos de etapa	Objetivos de programación
a), b), c), k), m)	1, 2, 4, 5, 8, 9

Fuente de elaboración propia

13.3 Competencias clave y específicas y su relación con los objetivos y contenidos

Esta situación de aprendizaje contribuye al desarrollo de múltiples competencias clave y específicas del área de Educación Física, en relación con los objetivos planteados y los contenidos trabajados

En coherencia con las competencias específicas, se desarrollan principalmente la CE2, relacionada con la resolución de situaciones motrices; la CE3 que está vinculada a la interacción social y la autorregulación; y para terminar la CE4 que está centrada en la participación en manifestaciones de la cultura motriz.

Estas competencias se trabajan gracias a los contenidos del Bloque C, del bloque D y del Bloque E, mediante la práctica de deportes alternativos en contextos de colaboración-oposición.

Por otra parte, en cuanto a las competencias clave, esta situación de aprendizaje ayuda especialmente al desarrollo de la competencia personal, social de aprender a aprender (CPSAA), la competencia en comunicación lingüística (CCL), la competencia ciudadana (CC) y la competencia emprendedora (CE), ya que los alumnos y alumnas deben comunicarse, trabajar en equipo, tomar decisiones y respetar las normas durante el juego.

En su conjunto, la relación entre competencias, contenidos y objetivos permite un enfoque competencial, favoreciendo un aprendizaje activo, inclusivo y significativo.

13.4 Contenidos y contenidos transversales

Los contenidos trabajados en esta situación de aprendizaje están organizados en torno a los distintos bloques de saberes básicos del área de Educación Física, permitiendo el

desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y motrices gracias a la práctica de deportes alternativos.

Contenidos

<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación en actividades física con una finalidad recreativa y lúdica. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniciación a habilidades motrices específicas en deportes alternativos. • Toma de decisiones en situaciones juego real. • Ocupación y desmarque del espacio en actividades de colaboración-oposición. <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cooperación y trabajo en equipo. • Respeto hacia compañeros, normas y desarrollo del juego. <p>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deportes alternativos como nuevas formas de práctica físico deportiva (Ultimate y Colpbol).
--

Contenidos transversales

A parte de los contenidos propios del área, esta situación de aprendizaje ayuda al desarrollo de contenidos transversales fundamentales en la formación integral de los alumnos y alumnas:

Tabla 12: Contenidos transversales

Contenidos transversales	Saberes básicos
Educación en valores	Respeto hacia el resto de compañeros, las normas y el desarrollo del juego. Juego limpio y cooperación en situaciones de colaboración-oposición.
Educación para la igualdad	Participación equitativa de todo el alumnado en el desarrollo de las actividades. Adaptación de las tareas con el objetivo de favorecer la inclusión.
Educación para la convivencia	Trabajo en equipo y aceptación de roles. Resolución de conflicto durante el desarrollo de actividades.
Educación para la salud	Valoración del ejercicio físico como hábito saludable. Participación activa en actividades físico-deportivas.

Fuente de elaboración propia

13.5 Metodología y recursos

Metodología

La metodología usada en esta situación de aprendizaje está basada en un enfoque participativo, inclusivo y activo, en donde el alumnado adquiere un papel protagonista dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Gracias a la práctica de deportes alternativos, se fomenta un aprendizaje significativo basado en el experiencia motriz, la cooperación y la toma de decisiones en situaciones reales de juego.

Se utiliza principalmente el aprendizaje basado en el juego como eje vertebrador, permitiendo desarrollar habilidades cognitivas, motrices y sociales en un entorno motivador, seguro y lúdico.

De esta manera, se utiliza el aprendizaje cooperativo, facilitando el trabajo en grupo, la responsabilidad compartida durante las actividades y la ayuda entre iguales.

Del mismo modo, se incorpora el aprendizaje basado en retos, para plantear situaciones motrices abierta que requieren la toma de decisiones y la resolución de problemas por parte del alumnado.

Para terminar, se utilizar el descubrimiento guiado, por el cual el profesor propone instrucciones abiertas que permiten a los alumnos explorar múltiples soluciones motrices, fomentando la creatividad y la autonomía.

Recursos

Para el desarrollo de la situación de aprendizaje 9, se emplearán múltiples recursos materiales, espaciales y organizativos:

Recursos materiales	Balones (foam, gomaespuma o similares) Frisbees Conos y picas Petos de varios colores.
----------------------------	---

	Cuerdas y delimitadores de espacio.
Recursos espaciales	Polideportivo Patio del centro
Recursos organizativos	Trabajo en grupos pequeños. Agrupamientos flexibles. Rotación de roles entre los alumnos.

13.6 Descripción de las actividades en cada sesión

N.º Sesión	1	Nombre	Introducción a los deportes alternativos
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer qué son los deportes alternativos. • Iniciarse en habilidades básicas de recepción y lanzamiento. • Participar activamente respetando las normas y al resto de compañeros y compañeras. 		
Recursos	Frisbees, balones de foam, conos y petos.		
Organización de la clase	Los alumnos están organizados en pequeños grupos de 3 o 4 personas distribuidos por el docente. Se realizan cambios de grupo durante la sesión para favorecer la interacción entre todos los alumnos.		
Resumen	En esta sesión se introduce el concepto de deportes alternativos gracias a sencillos juegos de lanzamiento y recepción. Se busca una primera toma de contacto con el material (balón y frisbee) y las normas básicas de juego, favoreciendo el respeto y la participación activa.		
CALENTAMIENTO			
10 min	Se hace una breve explicación de qué son los deportes alternativos y comenzamos haciendo una activación para el juego haciendo pases en parejas mientras se desplazan. Variante: Variar los tipos de pase, ya sea con bote, alto o lateral.		
PARTE PRINCIPAL			
15 min	Actividad 1: Lanzamientos con frisbee: <ul style="list-style-type: none"> - Lanzamientos por pareja jugando con la distancia. - Objetivo: Control y precisión. Variante: Añadir pases en movimiento.		
15 min	Actividad 2: Minijuego tipo Ultimate adaptado <ul style="list-style-type: none"> - Se realizará en equipos pequeños, con el objetivo de realizar el pase sin que el frisbee caiga al suelo. - Norma básica: No se puede correr con el frisbee. 		
VUELTA A LA CALMA			
5 min	Estiramientos suaves para relajar al cuerpo mientras se les pregunta a los alumnos: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué os ha resultado más difícil? - ¿Qué habéis aprendido hoy? 		

N.º Sesión	2	Nombre	Iniciación al Colpbol
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las normas básicas del Colpbol. • Mejorar la coordinación óculo-manual gracias a los golpeos. 		

	<ul style="list-style-type: none"> Participar en situaciones de juego respetando a los compañeros y las normas.
Recursos	Balones de foam, conos, petos y porterías o zonas delimitadas para el juego.
Organización de la clase	Los alumnos se organizarán en grupo de 4-5 jugadores distribuidos por el docente. Se realizarán rotaciones de equipos con el objetivo de favorecer la participación y la interacción entre todo el alumnado.
Resumen	En esta sesión se introduce por primera vez el Colpbol como deporte alternativo. Gracias a actividades progresivas, los alumnos y alumnas aprenderán las normas básicas y se iniciarán en el golpeo al balón, aplicándolo posteriormente en situaciones de juego real adaptado.
CALENTAMIENTO	
10 min	Al principio se hará una breve explicación de lo que es el colpbol. Luego, los alumnos comenzarán con pases con golpeo para activarse, lo harán en parejas y con la mano. Variante: Desplazamiento mientras golpean.
PARTE PRINCIPAL	
15 min	Actividad 1: Golpeo y control del balón Se realiza la actividad en pequeños grupos, y el objetivo consiste en mantener el balón en juego solo con golpes. Variante: Limitar el número de toque por alumno.
15 min	Actividad 2: Juego adaptado de Colpbol Se trabaja en grupos reducidos, y el objetivo es introducir el balón en la portería mediante golpes. Normas básicas: <ul style="list-style-type: none"> - Golpeo al balón con una sola mano. - No se puede agarrar el balón. Variante: Reducir el espacio o aumentar el número de jugadores.
VUELTA A LA CALMA	
5 min	Estiramientos suaves para relajar al cuerpo mientras se les pregunta a los alumnos: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué diferencias hay con otros deportes? - ¿Qué os ha parecido más complicado?

N.º Sesión	3	Nombre	Jugar y decidir
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar las habilidades motrices en situaciones reales de juego. - Tomar decisiones en función de como se desarrolla el juego. - Participar activamente en las actividades mientras respetan las normas, los roles y al resto de compañeros. 		
Recursos	Frisbees, balones de foam, conos y petos.		
Organización de la clase	Los alumnos se organizan en pequeños grupos de 4-5 personas. Se establecen rotaciones entre los equipos y los roles con el objetivo de favorecer la participación y la comprensión del juego.		
Resumen	En esta sesión, se consolidan los aprendizajes gracias a múltiples situaciones de juego real tanto en el Colpbol como en el Ultimate. Se pone el foco en el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la aplicación de las normas del juego en contextos más complejos.		
CALENTAMIENTO			

10 min	Empiezan haciendo un rondo de pases en grupo 5 para activarse. Deben intentar mantener la posesión del balón/frisbee mientras un defensor intenta interceptar el móvil. Variante: Limitar el tiempo de posesión.
PARTE PRINCIPAL	
15 min	Actividad 1: Ultimate adaptado Trabajan en equipo reducidos, y el objetivo es avanzar mediante pases hasta llegar a la zona de marcar. Normas: <ul style="list-style-type: none"> - No se puede correr con el frisbee. - Cambio de posesión si el frisbee cae al suelo. Variante: Añadir un defensa.
15 min	Actividad 2: Colpbol Se trabaja en equipo, y el objetivo es marcar un tanto mediante el golpeo del móvil. Se introducen estrategias básicas sobre la ocupación de espacios, Variante: Limitar toques por jugador.
VUELTA A LA CALMA	
5 min	Estiramientos suaves para relajar al cuerpo mientras se les pregunta a los alumnos: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué decisión consideraréis que ha sido más importante durante el juego? - ¿Qué beneficios nos ha traído trabajar en equipo?

N.º Sesión	4	Nombre	Reto final: torneo de deportes alternativos
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar de manera global las habilidades motrices trabajadas. - Fomentar el trabajo en equipo, el juego limpio y el respeto. - Participar en situaciones reales de juego tomando las decisiones adecuadas. 		
Recursos	Frisbees, balones de foam, conos, petos y las zonas delimitadas pertinentes para el juego,		
Organización de la clase	Los alumnos se organizan en grupo de 4-5 jugadores. Se establecen rotaciones entre equipos y roles, facilitando la responsabilidad dentro del grupo y la participación activa.		
Resumen	En esta sesión, se realizará un torneo de los deportes alternativos Ultimate y Colpbol, en donde los alumnos tendrán que aplicar todos los aprendizajes adquiridos durante la unidad. Se prioriza la participación, el respeto y la cooperación, por encima del resultado, para así favorecer un ambiente motivador y lúdico.		
CALENTAMIENTO			
10 min	Los alumnos deberán hacer unos pases dinámicos en equipo con el objetivo de mantener la posesión del móvil mientras se mueven por todo el campo. Y antes de acabar, se hará con los alumnos un recordatorio de las normas de juego.		
PARTE PRINCIPAL			
30 min	Actividad 1: Mini torneo. Los partidos durarán 6 minutos. Las dos modalidades de juego que habrá serán el Ultimate y el Colpbol. Normas: <ul style="list-style-type: none"> - Respeto obligatorio. 		

	<ul style="list-style-type: none"> - Rotación de equipos. - Participación activa de todo el alumnado. Roles: <ul style="list-style-type: none"> - Jugadores. - Árbitros. Variante: Modificar el número de jugadores.
VUELTA A LA CALMA	
5 min	Estiramientos suaves para relajar al cuerpo mientras se les pregunta a los alumnos: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué habéis aprendido en la unidad? - ¿Qué deporte os ha gustado más?

13.7 Evaluación

La evaluación de esta situación de aprendizaje tiene un carácter formativo, integrador y continuo, permitiendo valorar el progreso de los alumnos y alumnas a medida que se van desarrollando las sesiones. Se basa en la observación directa de la práctica motriz en contexto reales de juego, así como en la valoración de actitudes, toma de decisiones y participación.

Se establecen tres criterios de evaluación, vinculados a sus correspondientes descriptores operativos, que se evalúan gracias a distintos instrumentos de evaluación, facilitando una evaluación coherente, objetiva y ajustada a los objetivos planteados.

Tabla 13: Relación criterios – descriptores – instrumentos – calificación

Criterio de evaluación	Descriptor operativo	Instrumento de evaluación	%
2.1	CE1	Rúbrica	40%
3.1	CPSAA1	Rúbrica	30%
3.2	CC3	Lista de control	30%

Fuente de elaboración propia

Tabla 14: Rúbrica de desempeño en juego (40%) (Criterio 2.1)

Nivel	Descripción
Excelente	Aplica habilidades motrices con gran eficacia, toma decisiones correctas y participa de forma activa durante el juego.
Adecuado	Aplica habilidades motrices de manera correcta y participa activamente en la mayoría de actividades,
Básico	Presenta dificultades en la toma de decisiones y en la ejecución, participación irregular en las actividades.

Inicial	Dificultad clara en habilidades motrices y baja participación en las actividades.
----------------	---

Fuente de elaboración propia

Tabla 15: Rúbrica de autorregulación y actitud en la práctica motriz (30%) (Criterio 3.1)

Indicadores	Excelente	Adecuado	Básico	inicial
Participa con actitud positiva y predisposición	Participa con entusiasmo siempre	Participa normalmente	Participa con dudas	Casi no hay participación
Respeto turnos/normas	Siempre respeta las normas	Las respeta casi siempre	A veces necesita ayuda del docente	No suele respetar ni normas ni turnos
Respeto diferencias individuales y ayuda a compañeros	Siempre coopera e incluye al resto de compañeros	Coopera normalmente	Cooperación irregular	Rechaza o dificulta la participación
Gestiona emociones de manera correcta	Acepta errores y frustración de manera positiva	Generalmente es adecuada	A veces se frustra	Tiene reacciones negativas frecuentemente
Muestra esfuerzo y perseverancia	Siempre se esfuerza y supera las dificultades	Esfuerzo habitual	Esfuerzo irregular	Abandona fácilmente las cosas y no se esfuerza

Fuente de elaboración propia

Tabla 16: Lista de control (30%) (Criterio 3.2)

Ítem	Sí	No
Respeto las normas del juego		
Respeto a sus compañeros y rivales		
Coopera con el resto del equipo		

Fuente de elaboración propia

De esta manera, se garantiza una evaluación coherente con el enfoque competencial usado, centrada en el proceso de aprendizaje y en la participación activa del alumnado.

13.8 Atención a la diversidad del alumnado

En esta situación de aprendizaje se atiende a la diversidad de los alumnos mediante la adaptación de las tareas, la organización y los materiales, facilitando la participación activa de los alumnos y alumnas.

Se aplican principios de DUA, proponiendo actividades flexibles que se ajustan a distintos niveles de competencia motriz.

Medidas generales	<ul style="list-style-type: none"> - Adaptación de las normas, los espacios y los materiales. - Agrupamientos heterogéneos. - Feedback continuo y refuerzo positivo.
Actividades de refuerzo	<ul style="list-style-type: none"> - Simplificación de reglas y tareas. - Actividades en parejas antes del juego real. - Uso de materiales adaptados.
Actividades de ampliación	<ul style="list-style-type: none"> - Mayor complejidad en las actividades. - Introducción de variante dentro del juego. - Asignación de roles de responsabilidad.

13.9 Conclusión y Bibliografía

Esta situación de aprendizaje ha permitido desarrollar una propuesta didáctica coherente, inclusiva y activa, basada en practicar deportes alternativos como medio para fomentar la cooperación, la participación y el desarrollo de la competencia motriz del alumnado.

Durante las sesiones, se ha promovido un aprendizaje se ha fomentado un aprendizaje significativo mediante situaciones reales de juego, mejorando la toma de decisiones, el trabajo en equipo y el respeto por los compañeros y las normas. De esta manera, el uso de metodologías activas y la adaptación a las diferencias individuales de los alumnos han podido garantizar la implicación de todo el grupo.

En conclusión, esta situación de aprendizaje ayuda al desarrollo integral de los alumnos, integrando aspectos motrices, personales y sociales, en relación con el enfoque competencial de la asignatura de Educación Física.

- Blázquez Sánchez, D. (2017). *Métodos de enseñanza en educación física*. INDE. https://www.inde.com/es/productos/detail/pro_id/168
- Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., Sierra-Díaz, J., & González-Calvo, G. (2021). El aprendizaje cooperativo en Educación Física: una revisión sistemática. *Retos*, 39, 1-7. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/78103>
- Casey, A., & Goodyear, V. A. (2015). *Using digital technology to enhance learning in physical education*. Routledge. <https://www.routledge.com/Using-Digital-Technology-to-Enhance-Learning-in-Physical-Education/Casey-Goodyear/p/book/9781138796772>

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>
- UNESCO (2020). *El aprendizaje a través del juego*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374487>

13.10 Recursos elaborado

Anexo 1 y 2: Pasaporte viajero y sellos para el pasaporte viajero

