



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA
ICAI ICADE CIHS

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Doble grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y Educación Primaria con mención en inglés.

Programación Didáctica dirigida a 4º de Educación Primaria

Luces, cámara...; acción motriz! Educación Física a través del cine.

Lola Pérez Navarrete

Directora: Tatiana Taylor
Curso: 2025-2026
Fecha: 21/04/2026

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	4
2.	CONTEXTUALIZACIÓN.....	6
2.1.	CENTRO	7
2.2.	ALUMNADO	8
3.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN	9
4.	OBJETIVOS.....	11
4.1.	OBJETIVOS DE ETAPA.....	11
4.2.	OBJETIVOS DE LA PROGRAMACIÓN	13
5.	COMPETENCIAS.....	14
5.1.	COMPETENCIAS CLAVE	14
5.2.	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	17
6.	CONTENIDOS/ SABERES BÁSICOS.....	19
6.1.	TEMPORALIZACIÓN	22
6.2.	SITUACIONES DE APRENDIZAJE (SA)	23
6.2.1.	SA 1: EL LIBRO DE LA SELVA	23
6.2.2.	SA 2: KUNG FU PANDA	24
6.2.3.	SA 3: LOS INCREIBLES	25
6.2.4.	SA 4: SPACE JAM.....	26
6.2.5.	SA 5: CARS.....	27
6.2.6.	SA 6: HAPPY FEET	28
6.2.7.	SA 7: COCO	29
6.2.8.	SA 8: ENCANTO	30
6.2.9.	SA 9: TOY STORY	31
6.2.10.	SA 10: MONSTRUOS S.A.....	32
6.2.11.	SA 11: RATATOUILLE	33
6.2.12.	SA 12: UP.....	34
6.2.13.	SA 13: CAMPEONES.....	35
6.2.14.	SA 14: LUCA	36
6.2.15.	SA 15: INSIDE OUT	37
6.3.	CONTENIDOS TRANSVERSALES	38
7.	METODOLOGÍA.....	39
7.1.	PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS.....	39
7.2.	ESTILOS DE ENSEÑANZA	40

7.3.	METODOLOGÍAS ACTIVAS EMPLEADAS	41
7.4.	AGRUPAMIENTOS	41
7.5.	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	42
7.6.	RECURSOS	43
7.6.1.	PERSONALES.....	43
7.6.2.	MATERIALES.....	43
7.6.3.	DIGITALES.....	44
8.	<i>EVALUACIÓN</i>	44
8.1.	MOMENTO DE EVALUACIÓN.....	44
8.2.	AGENTES DE EVALUACIÓN	45
8.3.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	46
8.4.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	47
9.	<i>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</i>	50
10.	<i>CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES</i>	53
11.	<i>CONCLUSIONES</i>	54
12.	<i>BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA</i>	55
13.	<i>ANEXOS: DESARROLLO DE LA SA 15: INSIDE OUT</i>	57
13.1.	CONTEXTUALIZACIÓN	57
13.2.	OBJETIVOS DIDÁCTICOS Y SU CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS DE ETAPA Y DE PROGRAMACIÓN.....	58
13.3.	COMPETENCIAS CLAVE Y ESPECÍFICAS.....	59
13.4.	CONTENIDOS Y CONTENIDOS TRANSVERSALES.....	60
13.5.	METODOLOGÍA Y RECURSOS.....	60
13.6.	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES EN CADA SESIÓN.....	62
13.7.	EVALUACIÓN	72
13.8.	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	74
13.9.	CONCLUSIÓN.....	75
13.10.	RECURSOS.....	76
13.11.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	79

1. INTRODUCCIÓN

Esta programación didáctica va dirigida a alumnos de educación física en 4º curso de primaria. A través de esta propuesta se pretende organizar y planificar un proceso de enseñanza teniendo en cuenta tanto la normativa vigente como las características reales del alumnado. La programación no se plantea solo como un documento técnico, sino como una propuesta práctica adaptada al contexto escolar.

La elección de una programación de Educación física y no de otra materia se debe a lo siguiente. Esta asignatura ha sido vista en ocasiones como una materia secundaria o menos importante que otras asignaturas consideradas “troncales”. Incluso, en algunos contextos se entiende como un simple espacio de juego o de descanso dentro del horario escolar. Sin embargo, esto no es lo que realmente aporta al desarrollo del alumnado, y es una asignatura profundamente educativa y necesaria en la etapa de primaria.

En primer lugar, rompe con la dinámica sedentaria que caracteriza gran parte de la jornada escolar. El alumnado pasa muchas horas sentados en una silla, lo que puede influir en su concentración, su motivación y su bienestar físico. La educación física ofrece un espacio donde el movimiento se convierte en una herramienta de aprendizaje, permitiendo a los niños y niñas liberar la energía, mejorar el estado de ánimo y despejar la mente para tener un mejor rendimiento en otras áreas.

La educación física no enseña solo deportes, es decir, a través del juego, las actividades cooperativas y las distintas situaciones motrices, el alumnado aprende a trabajar en equipo, a respetar normas, a aceptar la derrota, a gestionar la frustración y a valorar su propio esfuerzo y el de los demás. Además, se trabajan aspectos relacionados con la educación emocional, la inclusión, la igualdad y la convivencia, contribuyendo directamente al desarrollo del alumnado. Es, un espacio donde

muchos niños y niñas puede sentirse competentes y seguros, reforzando su propia autoestima.

En cuanto al nivel elegido, he optado por el 4º curso de educación primaria porque es considerada una etapa especialmente adecuada para el desarrollo de los contenidos de esta programación. El alumnado, con 9 y 10 años, presenta una consolidación de las habilidades motrices básicas como correr, saltar, lanzar o girar, lo que me permite introducir propuestas más variadas y elaboradas. Al mismo tiempo, a nivel social y cognitivo, muestran una mayor comprensión de las normas, del trabajo en equipo y de la cooperación, los cuales son aspectos muy importantes en la Educación Física. Uno de los elementos principales de esta programación es el hilo conductor utilizado basado en el cine. Cada unidad didáctica o situación de aprendizaje estará relacionada con una película diferente, y los contenidos del área se trabajarán a partir de esa temática. El objetivo de esta propuesta sería aprovechar el interés que despierta el cine en los niños para aumentar la motivación e implicación en las sesiones. A través de historias, personajes y aventuras de cada película las sesiones se plantearán como retos o misiones que los alumnos deberán superar siempre y cuando haya una coherencia en las actividades planteadas. Gracias a esto, las tareas planteadas no serán ejercicios aislados, sino como parte de una narrativa que acompaña al alumnado durante el curso y así favoreciendo un aprendizaje más significativo.

Por último, habría que fundamentar esta programación en la normativa vigente que regula la etapa de Educación Primaria. Se toma el Real Decreto 157/2022, en el que se encuentran los objetivos a tener en cuenta en la enseñanza de la educación física en la etapa de primaria, y el Decreto 61/2022, donde se encuentran los contenidos a desarrollar en la programación didáctica.

En definitiva, la educación tiene que motivar a los alumnos, y tal y como dice Paulo Freire “La educación no cambia el mundo, cambia a las personas que van a cambiar el mundo”.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

Esta programación va dirigida a un colegio concertado llamado San Agustín.

El centro se encuentra en la calle Padre Damián, 18 de Madrid. En el distrito de Chamartín justo al lado del estadio Santiago Bernabéu. Es un colegio concertado con un nivel socioeconómico alto.

En cuanto a las aulas, todas, incluyendo las de infantil tienen un proyector, pizarra de tiza, y pizarra en la que se usa rotulador, además de una pequeña biblioteca donde los alumnos pueden acudir para leer cualquier libro.

En cuanto a instalaciones deportivas el colegio incluye una amplia variedad. Entrando al colegio podemos encontrar un patio grande con canastas y porterías al aire libre, además de una pista de baloncesto cubierta. Un poco más apartado nos encontramos con un patio para los alumnos de infantil donde se encuentra un parque.

En cuanto al polideportivo, nos encontramos con unas pistas multideporte donde se pueden encontrar canastas de baloncesto y una pista de voleibol, además, en la parte baja del polideportivo hay piscinas climatizadas, una de tamaño olímpico y otra más pequeña y accesible para los alumnos más pequeños.

Esta programación va dirigida a alumnos de 4º de primaria de la asignatura de educación física. En la clase nos encontraremos un total de 27 alumnos entre los que se encuentra alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

2.1. CENTRO

El colegio San Agustín ofrece una amplia formación, desde infantil hasta bachillerato, incluyendo 6 líneas por curso además de un máximo de 30 alumnos por aula.

Es un colegio bilingüe reconocido por la comunidad de Madrid a través de un Proyecto Propio que incluye un aumento de horas de inglés. 5 horas semanales en Primaria, 3 horas en 1º de Infantil, 4 en 2º de infantil y 5 horas en 3º de infantil, Secundaria y Bachillerato. Además, se imparten otras asignaturas en inglés, como serían Physical Education, Natural Science y Arts.

El colegio, además posee algunos programas educativos que van dirigidos a los alumnos del colegio.

1. Programa RULER: Se trata de una metodología desarrollada por el Yale Center for Emotional Intelligence, y el principal objetivo es enseñar habilidades de inteligencia emocional en los entornos educativos, como consecuencia, esto ayuda a mejorar el clima escolar, el rendimiento académico y el bienestar general. En cada clase se encuentra el “medidor” de cómo se sienten los alumnos día a día. Se trata de un cuadro con 4 esquinas (roja, amarilla, azul y verde) y cada una de ellas expresa los sentimientos de los alumnos en cuanto a la energía y el bienestar. Con una imagen de cada alumno, ellos mismos la pondrán en el lugar donde se sienten cada día.
2. Programa BEDA: Este programa ayuda a la mejora de la enseñanza de inglés, siempre en coherencia con la calidad del resto de enseñanzas y del Proyecto Educativo. Este programa incluye auxiliares de inglés en todas las etapas educativas, procedentes de varias partes del mundo (Reino Unido, Estados Unidos, Irlanda, Australia y Canadá), por lo que esto permite a los alumnos tener un conocimiento de los distintos acentos y aspectos culturales. Este

programa, permite a los auxiliares permanecer en un centro 2 años, por lo que no sería una estancia muy larga por centro.

3. Programa DIPLOMA DUAL: Este programa permite a los alumnos obtener dos titulaciones simultáneas: la del propio país y el American High School Diploma.
4. Programa AULAS DE ENRIQUECIMIENTO: En este programa, el principal objetivo es satisfacer las necesidades educativas, psicológicas y sociales de niños, adolescentes y jóvenes con alto potencial. Estas aulas son una medida voluntaria, gratuita y en horario escolar por decisión de los padres, la cual ofrece oportunidades de profundización en distintas áreas del conocimiento a través de la experimentación, la investigación y la creación
5. Programa ROCKET: El club de los cohetes es una iniciativa para impulsar a jóvenes entre 12 y 18 años a que estimulen su capacidad emprendedora y puedan formarse su propio futuro.

2.2. ALUMNADO

Comentado anteriormente, la clase se compone de 27 alumnos, entre los cuales, hay algunos con situaciones que hay que tener en cuenta al realizar la programación:

- La clase se compone de 14 niños y 13 niñas, casi el mismo número de chicos que de chicas, para que esté equilibrado.
- En cuanto a los orígenes culturales la clase es heterogénea, ya que la mayoría son alumnos españoles, pero podemos encontrar 2 alumnos de origen marroquí, los cuales hablan español perfectamente, y una alumna estadounidense, la cual se mudó a España 2 meses antes de empezar el curso y el hablar español le cuesta bastante.

- El nivel socioeconómico de los alumnos generalmente no es bajo, por lo que no suele haber problemas para acceder al material escolar que es necesario.
- Cada 2 años suele haber un cambio de clase, por lo que cambiarán las amistades, y cambiará la actitud general de la clase.
- En cuanto a necesidades educativas especiales, nos encontramos a una alumna con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad), un alumno con altas capacidades y otro alumno TEA, a un nivel leve, el cual destaca más en matemáticas y en lengua y no tanto en Educación Física.
- Además, podemos encontrar alumnos que destacan en unas asignaturas como matemáticas o ciencias, otros en inglés e idiomas y otros en educación física y otras asignaturas lo cual permite que se complementen entre todos y puedan ayudarse mutuamente.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

La programación didáctica de 4º de primaria para la asignatura de Educación Física se fundamenta en la normativa educativa vigente, tanto a nivel estatal como autonómico, garantizando su adecuación al marco legislativo actual.

En primer lugar, a nivel estatal, el sistema educativo español se regula por la Ley Orgánica 3/2020, que modifica la anterior Ley Orgánica 2/2006 de Educación. Esta ley establece un modelo educativo basado en el desarrollo integral del alumno, el enfoque competencial, la equidad, la inclusión educativa y la atención a la diversidad.

En el desarrollo de dicha ley, se establece el currículo básico de la etapa mediante el Real Decreto 157/2022, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Este Real Decreto define los distintos aspectos:

- Los fines y principios de la etapa.
- Las competencias clave.
- Las competencias específicas del área de la Educación Física.
- Los criterios de evaluación.
- Los saberes básicos.

En él, además, se concibe la educación física como una materia esencial para el desarrollo de la competencia motriz, el bienestar físico y emocional, la adquisición de hábitos saludables y el desarrollo de valores como el respeto, la cooperación y el trabajo en equipo.

A nivel autonómico, la presente programación se ajusta a lo establecido en el Decreto 61/2022, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Primaria. Este decreto concreta y desarrolla los elementos curriculares fijados por el estado, adaptándolos al contexto autonómico

El decreto 61/2022 determina la distribución horaria del área, la concreción de competencias específicas en cada ciclo, los criterios de evaluación, los bloques de contenidos organizados por ciclos, y los principios metodológicos propios de la etapa en la Comunidad de Madrid.

En coherencia con este marco normativo, la programación se diseña desde un enfoque competencial, centrado en el desarrollo integral del alumnado, favoreciendo situaciones de aprendizaje que promuevan la autonomía, la cooperación, la resolución de problemas motrices y la reflexión sobre la práctica corporal.

De este modo, la presente programación didáctica garantiza su adecuación al marco legal vigente y responde a los principios educativos establecidos tanto a nivel estatal como autonómico.

En relación con la atención a la diversidad, esta programación también tiene en cuenta lo establecido en el Decreto 23/2023, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid. Este decreto establece las medidas necesarias para garantizar una educación inclusiva, que permita atender características, necesidades y ritmos de aprendizaje de todo el alumnado. En este sentido, se proponen diferentes medidas de atención a la diversidad que permiten adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo la participación activa de todos los estudiantes y asegurando la igualdad de oportunidades en el aula.

En lo referente al proceso de evaluación, esta programación se basa en lo establecido en la Orden 130/2023, que regula la evaluación en la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid. Esta normativa establece que la evaluación debe ser continua, formativa e integradora, teniendo como referencia los criterios de evaluación y el grado de adquisición de las competencias específicas del área. De este modo, el proceso evaluativo se orienta no solo a valorar los resultados del alumnado, sino también a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, permitiendo ajustar las intervenciones educativas a las necesidades del grupo.

4. OBJETIVOS

Se indicarán los objetivos de etapa a los que contribuye la programación y se expondrán los objetivos didácticos de la programación.

4.1. OBJETIVOS DE ETAPA

Según el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, encontramos los objetivos de etapa los cuales estarán reflejados durante la programación didáctica.

Los objetivos de etapa son los siguientes:

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.

e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma y desarrollar hábitos de lectura.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas

n) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

4.2. OBJETIVOS DE LA PROGRAMACIÓN

1. Desarrollar la competencia motriz, mejorando las habilidades y destrezas motrices básicas y su combinación en situaciones de juego y deporte.
2. Aplicar procesos de percepción, decisión y ejecución motriz, resolviendo situaciones individuales y colectivas con eficacia y autonomía progresiva.
3. Mejorar las capacidades físicas básicas, valorando el esfuerzo personal y la superación como parte del aprendizaje.
4. Adoptar hábitos de vida activa y saludable, comprendiendo la relación entre actividad física, salud y bienestar.
5. Participar en juegos y actividades físico-deportivas con actitud de respeto, inclusión y deportividad, aceptando normas y valorando la diversidad.
6. Desarrollar habilidades sociales y cooperativas, asumiendo distintos roles y resolviendo conflictos de forma dialogada.
7. Reconocer y regular las propias emociones en situaciones motrices, mostrando autocontrol y gestión adecuada de la frustración y el éxito.
8. Valorar y practicar manifestaciones de la cultura motriz, utilizando el cuerpo como medio de expresión y comunicación.

5. COMPETENCIAS

5.1. COMPETENCIAS CLAVE

Según el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, nos encontramos con cada una de las competencias clave utilizadas en esta programación vinculadas con cada uno de sus descriptores operativos.

a) Competencia en comunicación lingüística (CCL)

CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa con respeto en interacciones de comunicación, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, para favorecer un uso eficaz y no discriminatorio de los diferentes sistemas de comunicación.

b) Competencia plurilingüe (CP)

Al ser un colegio bilingüe, la asignatura de educación física es impartida en inglés, por lo que sería una de las principales competencias utilizadas.

CP1. Usa, al menos, una lengua, además de la lengua propia, en su caso, y el español, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.

c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, con uso de herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.

STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos.

d) Competencia digital (CD)

No está vinculado con ninguno de los descriptores operativos, sin embargo, en la unidad didáctica de expresión corporal deberán realizar una coreografía por equipos donde tendrán que utilizar la ayuda de la tecnología para grabar y poner la música.

e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.

CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludable, y detecta y busca apoyo ante situaciones negativas.

CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de los demás, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.

CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autónomo y participa en procesos de autoevaluación y evaluación conjunta, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.

f) Competencia ciudadana (CC)

CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas de la actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, cuidar el entorno, de rechazar prejuicios, y de oponerse a cualquier forma de discriminación y violencia.

CC4. Comprende las relaciones entre las acciones humanas y el entorno, y se inicia en la adopción de estilos de vida adecuados, para conservar la biodiversidad.

g) Competencia emprendedora (CE)

CE3. Crea ideas planifica tareas, colabora con otros y en equipo, valora el proceso realizado y el resultado obtenido para llevar a cabo iniciativas de emprendimiento, y considera la experiencia como una oportunidad para aprender.

h) Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias culturales y la necesidad de respetarlas.

CCEC2. Reconoce especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, y se interesa por ellas, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.

CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

5.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

Tabla 1: Competencias específicas vinculadas con los descriptorios operativos

Objetivos didácticos de la programación.	Objetivos de etapa	Competencias clave	Competencias específicas
Desarrollar la competencia motriz, mejorando las habilidades y destrezas motrices básicas y su combinación en situaciones de juego y deporte.	B y K	CPSAA, CE	1, 2 y 5
Aplicar procesos de percepción, decisión y ejecución motriz, resolviendo situaciones individuales y colectivas con eficacia y autonomía progresiva.	B, C y G	CPSAA, CE,	2, 3 y 5
Mejorar las capacidades físicas básicas, valorando el esfuerzo personal y la superación como parte del aprendizaje.	B y K	CPSAA, CE,	1 y 2
Adoptar hábitos de vida activa y saludable, comprendiendo la relación entre actividad física, salud y bienestar.	K, N, H y L	CPSAA, CE.	1 y 5
Participar en juegos y actividades físico-deportivas con actitud de respeto, inclusión y deportividad, aceptando normas y valorando la diversidad.	A, D y M	CPSAA, CC	3 y 5
Desarrollar habilidades sociales y cooperativas, asumiendo distintos roles y resolviendo conflictos de forma dialogada.	A, C, E, F y M	CPSAA, CC, CCL	3 y 5
Reconocer y regular las propias emociones en situaciones motrices, mostrando autocontrol y gestión adecuada de la frustración y el éxito.	B y M	CPSAA, CE, CC	3
Valorar y practicar manifestaciones de la cultura motriz, utilizando el cuerpo como medio de expresión y comunicación.	J, D y I	CPSAA, CE, CCEC, CCL	4 y 5

Tabla 2: Objetivos didácticos de la programación y su relación con los objetivos de etapa, las competencias clave y las competencias específicas.

6. CONTENIDOS/ SABERES BÁSICOS

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

<p>C. <u>Resolución de problemas en situaciones motrices</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones grupales. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración- oposición de persecución y de interacción con un móvil. - Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria, automatización de movimientos. - Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad). - Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. - Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición).
<p>D. <u>Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión emocional: reconocimiento de emociones, pensamientos y sentimientos y establecimiento de estrategias para una adecuada regulación de las emociones a partir de experiencias motrices. - Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y estrategias de negociación mediada y de acuerdo para la resolución de conflictos en contextos motrices, desarrollo de conductas asertivas y de confianza en uno mismo. - Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores. - Conductas contrarias a la convivencia, en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras): efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación (tratamiento y solución para afrontar las consecuencias perjudiciales).

<p>E. <u>Manifestaciones de la cultura motriz</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad. Juegos populares de España: bolos, chito... danzas populares: chotis, jotas, sevillanas, sardanas... - Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples. Representación de escenas cotidianas. - Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo. Representar movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales. Coreografías sencillas (<i>Promoroaca, Minoesika</i>). - Deporte e igualdad ligas masculinas, femeninas y mixtas de distintos deportes. Referentes en el deporte de distintos géneros. Personajes relevantes, en el deporte; identificación con las diferentes disciplinas que practican. - La cultura del esfuerzo para conseguir un objetivo.
<p>F. <u>Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Normas de uso: educación vial para bicicletas, patines y patinetes. Movilidad segura y saludable. Uso de los elementos de seguridad (casco, luces, guantes, chalecos). Normas básicas de circulación, (circular por la derecha, en fila, señales básicas). - Espacios naturales en el contexto urbano: uso, disfrute seguro y mantenimiento. Conceptos básicos del uso responsable de los elementos lúdicos urbanos (cuidado de los materiales). - Estado del material para actividades en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación ante desperfectos. Mantenimiento, limpieza y reparación de los materiales. - Prevención y sensibilización sobre la generación de residuos y su correcta gestión. Diferencias entre tipos de residuos y conocimiento de su gestión. Normas básicas de reciclaje y cuidado del medio. - Realización de actividades físicas seguras en el medio natural y urbano. Diferentes posibilidades de actividad física que nos proporciona el medio natural (senderismo, kayak, escalada...). - Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, durante la práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano. Prácticas esenciales de cuidado del medio natural (recogida de material y desperdicios utilizados en la práctica motriz).

Tabla 3: Contenidos/Saberes básicos

6.1. TEMPORALIZACIÓN

TRIMESTRE	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	N.º DE SESIONES
1º: 8 de septiembre a 19 de diciembre	CONTROL Y MOVIMIENTO	2 días semanales con 1 hora cada día. Total: 30h
	SA 1: El libro de la selva	6
	SA 2: Kung Fu Panda	6
	SA 3: Los increíbles	6
	SA 4: Space Jam	6
	SA 5: Cars	6
2º: 8 de enero a 26 de marzo	EXPRESIÓN Y RITMO	2 días semanales con 1 hora cada día. Total: 22h
	SA 6: Happy Feet	5
	SA 7: Coco	4
	SA 8: Encanto	4
	SA 9: Toy Story	4
	SA 10: Monstruos S.A	5
3º: 7 de abril a 18 de junio	JUEGO Y DEPORTE	2 días semanales con 1 hora cada día. Total: 22h
	SA 11: Ratatouille	4
	SA 12: Up	4
	SA 13: Campeones	4
	SA 14: Luca	5
	SA 15: Inside Out	5

Tabla 4. Temporización de las Situaciones de Aprendizaje.

6.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE (SA)

6.2.1. SA 1: EL LIBRO DE LA SELVA

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: EL LIBRO DE LA SELVA			
Trimestre	1º	N.º sesiones	6
Situación de aprendizaje	<p>Los alumnos se adentrarán en la selva inspirada en la película <i>El libro de la selva</i>, ayudando a Mowgli a superar retos motrices. Esta situación parte de un problema real: el sedentarismo y el poco uso del entorno natural para la actividad física. Durante las sesiones, se les explicará cómo realizar las actividades mediante demostraciones, teniendo que desplazarse como animales, saltar, lanzar o superar obstáculos, desarrollando habilidades motrices básicas.</p> <p>Las actividades se organizarán en circuitos y juegos cooperativos que favorezcan la coordinación, la toma de decisiones y el respeto por el entorno natural como espacio seguro de práctica.</p> <p>Como producto final, realizarán un circuito de exploración que les dará herramientas para disfrutar del movimiento y del entorno natural, fomentando hábitos de actividad física.</p>		
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación
1, 2, y 5	CPSAA, STEM, CC	b, k y l	1, 3 y 5
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Practicar y mejorar habilidades motrices básicas a través de juegos inspirados en los movimientos de los animales de la selva. - Superar retos motores mediante la exploración espacial y la toma de decisiones -Valorar el entorno natural como espacio para la práctica segura de actividad física. 		
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realización de desplazamientos, saltos, giros y lanzamientos para superar distintos retos motrices en circuitos inspirados en la selva. -Desarrollo de actividades de coordinación, control corporal y lateralidad, combinando diferentes movimientos y trabajando situaciones de equilibrio al atravesar obstáculos como “troncos” o “ríos”. <p>Bloque F: Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realización de actividades físicas seguras en el entorno, superando obstáculos naturales simulados y explorando diferentes formas de desplazamiento. -Cuidado del entorno y del material durante las actividades, recogiendo y manteniendo el espacio de práctica limpio. 		
Metodología activa	<p><u>Storytelling</u>: El alumnado deberá ayudar a Mowgli a ponerse a salvo dentro de la selva. Para ello, los alumnos adoptarán el papel de diferentes animales de la jungla que colaboran para protegerlo y guiarlo.</p> <p>A lo largo de las sesiones irán superando distintos retos y obstáculos propios de la selva, como atravesar ríos, saltar troncos o esquivar peligros, desarrollando sus habilidades motrices mientras avanzan en la misión de salvar al personaje principal.</p>		
Interdisciplinariedad	-Ciencias Naturales: conocimiento del entorno y actividad física en la naturaleza.		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la Calificación
1.3.	CPSAA2	LISTA DE CONTROL	10%
2.2.	CPSAA4		40%
2.3.	CPSAA5		30%
5.1.	CC4		20%

6.2.2. SA 2: KUNG FU PANDA

UNIDAD DIDÁCTICA 2: KUNG FU PANDA			
Trimestre	1	N.º sesiones	6
Situación de aprendizaje	<p>Inspirados en la película <i>Kung Fu Panda</i>, el alumnado se convertirá en aprendices de kung fu que deberán entrenar para ayudar a Po a convertirse en un auténtico Guerrero Dragón. Esta situación parte de un problema real: la falta de control postural y coordinación en la práctica de actividad física.</p> <p>Durante las sesiones, realizarán actividades centradas en el equilibrio, la coordinación y el control tónico-postural, mejorando la conciencia corporal a través de diferentes retos.</p> <p>Las tareas se organizarán mediante circuitos y estaciones de entrenamiento, favoreciendo la concentración, la superación personal y el control emocional ante la dificultad.</p> <p>Como producto final, realizarán una secuencia de movimientos o “kata” de kung fu, en la que pondrán en práctica el equilibrio, la coordinación y el control corporal trabajados durante la unidad.</p>		
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
1, 2 y 3	STEM, CPSAA, CCL	b, k y m	1, 3 y 7
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Mejorar el control tónico-postural y la coordinación en diferentes situaciones motrices. -Desarrollar el equilibrio y la conciencia corporal a través de actividades específicas. -Aplicar habilidades motrices en circuitos y retos progresivos. -Regular las emociones ante situaciones de dificultad, mostrando esfuerzo y superación personal. -Participar activamente en las actividades con actitud positiva hacia el aprendizaje. 		
Contenidos	<p>Bloque A: Vida activa y saludable.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo. <p>Bloque C: Resoluciones de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad). - Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestión emocional: control de frustración y superación personal. 		
Metodología activa	<p>Se utilizará una metodología activa basada en retos y gamificación, con storytelling, donde el alumnado, como aprendices de kung fu, superará pruebas para ayudar a Po a convertirse en Guerrero Dragón, mediante circuitos y desafíos motrices siendo protagonistas de su propio aprendizaje.</p>		
Interdisciplinariedad	<p>Ciencias Naturales: relación entre actividad física, salud y bienestar; conocimiento de hábitos saludables vinculados a la alimentación equilibrada, el descanso, la higiene y el cuidado del cuerpo.</p>		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumentos de evaluación	Porcentaje en la Calificación
1.2	CPSAA2	Lista de control	15%
2.2	STEM1	Rúbrica	30%
2.3	CPSAA4	Escala de estimación	25%
3.1	CPSAA1	Rúbrica	30%

6.2.3. SA 3: LOS INCREIBLES

UNIDAD DIDÁCTICA 3: LOS INCREIBLES			
Trimestre	1	N.º sesiones	6
Situación de aprendizaje	<p>El alumnado se convertirá en superhéroes que deberán entrenar sus habilidades para superar diferentes misiones. Esta situación parte de un problema real: la dificultad para aplicar habilidades motrices en situaciones complejas y organizadas. Durante las sesiones, realizarán actividades basadas en la combinación de habilidades motrices básicas y el desarrollo de la fuerza y la velocidad, a través de circuitos y retos progresivos. Las tareas se organizarán en situaciones donde deberán planificar y regular su actuación, mejorando la ejecución motriz y la adaptación a diferentes desafíos.</p> <p>Como producto final, diseñarán y realizarán una misión de superhéroes en grupo, en la que combinarán distintas habilidades motrices y aplicarán lo aprendido.</p>		
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
2 y 3	STEM, CPSAA, CCL	b, k y c	1, 2, y 3
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Combinar diferentes habilidades motrices en situaciones de mayor complejidad. -Desarrollar la fuerza y la velocidad a través de actividades motrices. -Planificar y organizar la actuación en tareas motrices sencillas. -Adaptar la ejecución motriz a diferentes retos y situaciones. -Participar activamente mostrando esfuerzo y actitud positiva. 		
Contenidos	<p>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación y regulación de proyectos motores sencillos. <p>Bloque C: Resoluciones de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: Ubicación en el espacio en situaciones grupales. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración- oposición de persecución y de interacción con un móvil. 		
Metodología activa	<p>Se empleará una metodología activa basada en el aprendizaje basado en retos, en la que el alumnado deberá superar diferentes misiones motrices propias de los superhéroes. A través de actividades progresivas, se fomentará la combinación de habilidades, la mejora de la condición física y la planificación de la acción.</p>		
Interdisciplinaria	<p>Lengua Castellana: comunicación, diálogo y expresión en situaciones de juego.</p>		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la Calificación
2.1	CPSAA5	Lista de control	20%
2.2	STEM1	Rúbrica	30%
2.3	CPSAA4	Escala de valoración	20%
3.1	CPSAA1	Rúbrica	30%

6.2.4. SA 4: SPACE JAM

UNIDAD DIDÁCTICA 4: SPACE JAM			
Trimestre	1	N.º sesiones	6
Situación de aprendizaje	<p>Inspirados en la película Space Jam, el alumnado se convertirá en jugadores que deberán colaborar para ganar un gran partido. Esta situación parte de un problema real: las dificultades en la toma de decisiones durante el juego y la falta de respeto a normas, compañeros y adversarios.</p> <p>Durante las sesiones, realizarán actividades centradas en lanzamientos, recepciones y el uso del balón, desarrollando habilidades motrices manipulativas y la toma de decisiones en situaciones de juego.</p> <p>Las tareas se organizarán mediante juegos modificados, favoreciendo la participación, la cooperación y el respeto por las normas y los compañeros.</p> <p>Como producto final, participarán en un juego deportivo adaptado, en el que aplicarán las habilidades trabajadas en un contexto real de juego.</p>		
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
2, 3 y 4	STEM, CPSAA, CCL y CC	a, d y k	2, 5 y 8
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar habilidades manipulativas como el lanzamiento y la recepción. -Aplicar la toma de decisiones en situaciones de juego con móvil. -Participar en juegos respetando normas, compañeros y adversarios. -Comprender el funcionamiento básico de los juegos deportivos. -Disfrutar de la actividad física en situaciones de juego colectivo. 		
Contenidos	<p>Bloque C: Resoluciones de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Habilidades motrices manipulativas: lanzamientos y recepciones. -Toma de decisiones en situaciones motrices con móvil. <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Respeto a las normas, compañeros y adversarios en situaciones de juego. 		
Metodología activa	<p>Se empleará una metodología activa basada en la gamificación y situaciones reales de práctica deportiva, utilizando el storytelling como hilo conductor. El alumnado participará en juegos modificados que simulan situaciones deportivas reales. A través de estas actividades, se desarrollarán habilidades manipulativas y la toma de decisiones en contextos de juego.</p>		
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales: conocimiento del deporte como fenómeno cultural y social.		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la Calificación
2.2	STEM1	Rúbrica	40%
2.3	CPSAA4	Rúbrica	15%
3.2	CCL5	Rúbrica	20%
4.2	CC3	Lista de control	25%

6.2.5. SA 5: CARS

UNIDAD DIDÁCTICA 5: CARS			
Trimestre	1	N.º sesiones	6
Situación de aprendizaje	<p>Inspirados en la película <i>Cars</i>, el alumnado se convertirá en corredores que deberán aprender a competir de forma saludable y tomar buenas decisiones durante la carrera. Esta situación parte de un problema real: la competitividad excesiva y la falta de hábitos activos como alternativa de ocio saludable. Durante las sesiones, realizarán actividades centradas en la velocidad y la resistencia, aprendiendo a controlar su esfuerzo en función de las demandas de cada tarea.</p> <p>Las tareas se organizarán mediante juegos y retos de carrera, favoreciendo la participación y la adaptación al ritmo de cada alumno.</p> <p>Como producto final, participarán en una carrera final con diferentes pruebas, en la que aplicarán el control del esfuerzo y las capacidades físicas trabajadas.</p>		
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
1, 2, 3 y 4	STEM, CPSAA, CC	b, k y m	3, 4 y 7
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la velocidad y la resistencia mediante actividades motrices. - Aprender a regular el esfuerzo en función de la actividad. - Participar en actividades físicas valorando la importancia del esfuerzo y la superación personal. - Comprender la relación entre actividad física y salud. - Mostrar actitud positiva hacia la práctica de actividad física. 		
Contenidos	<p>Bloque A: Vida activa y saludable. -Relación entre actividad física y salud.</p> <p>Bloque C: Resoluciones de problemas en situaciones motrices. -Capacidades físicas básicas: velocidad y resistencia. -Distribución del esfuerzo en diferentes situaciones motrices.</p>		
Metodología activa	<p>Se empleará una metodología activa basada en la gamificación, en la que el alumnado participará en diferentes retos y juegos de carrera. A través de estas actividades, se desarrollarán las capacidades físicas básicas y el control del esfuerzo.</p>		
Interdisciplinariedad	<p>Ciencias Naturales: relación entre actividad física, salud, hábitos activos y bienestar.</p>		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la Calificación
1.1	STEM5	Lista de control	15%
1.2	CPSAA2	Lista de control	15%
2.2	STEM1	Rúbrica	30%
2.3	CPSAA4	Rúbrica	25%
3.2	CCL5	Rúbrica	10%
4.3	CC3	Lista de control	5%

6.2.6. SA 6: HAPPY FEET

UNIDAD DIDÁCTICA 6: HAPPY FEET			
Trimestre	2	N.º sesiones	5
Situación de aprendizaje	<p>El alumnado se convertirá en pingüinos bailarines que deberán seguir el ritmo de la música para comunicarse mediante el movimiento. Esta situación parte de un problema real: la dificultad para coordinar movimientos con el ritmo y expresarse corporalmente.</p> <p>Durante las sesiones, realizarán actividades rítmico-musicales, desarrollando la coordinación y el control corporal a través del movimiento.</p> <p>Las tareas se organizarán mediante juegos y secuencias de movimiento, favoreciendo la adaptación al ritmo y la expresión corporal.</p> <p>Como producto final, realizarán una coreografía grupal sencilla, en la que aplicarán lo aprendido.</p>		
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
2, 3 y 4	CPSAA, CCL, CCEC, CC	b, j y m	1, 6, 7 y 8
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la coordinación a través de actividades rítmico-musicales. - Adaptar el movimiento al ritmo de la música. - Expresarse corporalmente mediante el movimiento. - Participar en actividades grupales mostrando respeto y cooperación. - Disfrutar de la actividad física como forma de expresión. 		
Contenidos	<p>Bloque C: Resoluciones de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordinación dinámica general y segmentaria, automatización de movimientos. <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo. Representar movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales. Coreografías sencillas (<i>Promoroaca, Minoesika</i>). - Representación de movimientos a partir de estímulos musicales. 		
Metodología activa	<p>Se empleará una metodología activa basada en el aprendizaje cooperativo, en la que el alumnado trabajará en grupo para crear y representar secuencias de movimiento. A través de actividades rítmico-musicales, se fomentará la participación, la creatividad y la coordinación.</p>		
Interdisciplinariedad	<p>Música: ritmo, coordinación musical, expresión y creación de coreografías.</p>		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la Calificación
2.3	CPSAA4	Rúbrica	25%
3.1	CPSAA1	Lista de control	10%
3.2	CCL5	Lista de control	20%
4.2	CCEC3	Rúbrica	30%
4.5	CCEC4	Rúbrica	15%

6.2.7. SA7: COCO

UNIDAD DIDÁCTICA 7: COCO			
Trimestre	2	N.º sesiones	4
Situación de aprendizaje	<p>Inspirados en la película <i>Coco</i>, el alumnado se adentrará en el mundo de la música y la tradición, utilizando el movimiento para conocer y respetar diferentes manifestaciones culturales. Esta situación parte de un problema real: el desconocimiento y la escasa valoración de los juegos y danzas tradicionales, así como la falta de respeto en situaciones de juego.</p> <p>Durante las sesiones, realizarán actividades de expresión corporal, representando emociones y situaciones mediante el movimiento.</p> <p>Las tareas se organizarán a través de juegos expresivos y pequeñas representaciones, favoreciendo la creatividad y la comunicación corporal. Como producto final, realizarán una breve representación en grupo, en la que expresarán emociones y escenas mediante el cuerpo de distintas culturas.</p>		
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
2, 3 y 4	CPSAA, CCL, CCEC	a, d y j	6, 7 y 8
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar emociones y sensaciones a través del cuerpo. - Utilizar el movimiento como medio de comunicación. - Representar pequeñas escenas mediante la expresión corporal. - Participar en actividades grupales respetando a los compañeros. - Desarrollar la creatividad en situaciones motrices. 		
Contenidos	<p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <p>-Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores.</p> <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz.</p> <p>-Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad. Juegos populares de España: bolos, chito... danzas populares: chotis, jotas, sevillanas, sardanas...</p>		
Metodología activa	Se empleará una metodología activa basada en el aprendizaje cooperativo, en la que el alumnado trabajará en grupo para crear y representar diferentes escenas mediante el movimiento. A través de actividades de expresión corporal, se fomentará la creatividad, la comunicación y la participación activa.		
Interdisciplinariedad	Música: danzas, ritmo, expresión corporal y manifestaciones culturales.		
Crterios de evaluación	Descriptoros operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la Calificación
2.3	CPSAA4	Rúbrica	20%
3.1	CPSAA1	Lista de control	15%
3.2	CCL5	Lista de control	15%
4.1	CCEC1	Rúbrica	25%
4.2	CCEC3	Rúbrica	25%

6.2.8. SA 8: ENCANTO

UNIDAD DIDÁCTICA 8: ENCANTO				
Trimestre	2		N.º sesiones	4
Situación de aprendizaje	<p>El alumnado se convertirá en miembros de la familia Madrigal, descubriendo sus “poderes” a través del movimiento. Esta situación parte de un problema real: la falta de confianza en uno mismo y la dificultad para reconocer las propias capacidades.</p> <p>Durante las sesiones, realizarán actividades motrices variadas en las que explorarán diferentes habilidades y capacidades físicas.</p> <p>Las tareas se organizarán mediante retos individuales y grupales, favoreciendo la participación, la confianza y la valoración de las diferencias.</p> <p>Como producto final, realizarán una “misión de poderes”, en la que cada alumno pondrá en práctica sus habilidades.</p>			
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados	
1, 2 y 3	CPSAA, CCL y CC	b, d y m	1, 6 y 7	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar diferentes capacidades físicas a través de actividades motrices. -Explorar las propias habilidades y reconocer las de los compañeros. -Fomentar la confianza en uno mismo en situaciones motrices. -Participar en actividades respetando las diferencias individuales. -Utilizar el movimiento de forma creativa para resolver retos. 			
Contenidos	<p>Bloque C: Resoluciones de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad). -Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Confianza en uno mismo y desarrollo de habilidades sociales. 			
Metodología activa	<p>Se empleará una metodología activa basada en el aprendizaje cooperativo, en la que el alumnado participará en diferentes retos motrices que permitirán explorar sus capacidades individuales. A través de agrupamientos heterogéneos, se fomentará la ayuda entre iguales, la confianza y la participación activa.</p>			
Interdisciplinariedad	<p>Ciencias Naturales: conocimiento del cuerpo humano y sus capacidades físicas, así como la relación entre actividad física y salud.</p>			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la Calificación	
1.2	CPSAA2	Lista de control	20%	
1.4	STEM5	Rúbrica	20%	
2.3	CPSAA4	Rúbrica	25%	
3.1	CPSAA1	Lista de control	15%	
3.2	CCL5	Lista de control	20%	

6.2.9. SA 9: TOY STORY

UNIDAD DIDÁCTICA 9: TOY STORY			
Trimestre	2	N.º sesiones	4
Situación de aprendizaje	<p>Inspirados en la película Toy Story, el alumnado se convertirá en juguetes que deberán colaborar para superar distintas misiones. Esta situación parte de un problema real: las dificultades para trabajar en equipo y respetar normas en situaciones de juego. Durante las sesiones, realizarán juegos tradicionales adaptados en los que deberán cooperar, tomar decisiones y asumir diferentes roles.</p> <p>Las tareas se organizarán mediante retos grupales, favoreciendo la participación, la responsabilidad y el respeto entre los miembros del equipo.</p> <p>Como producto final, adaptarán y pondrán en práctica un juego tradicional cooperativo, en el que aplicarán lo aprendido.</p>		
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
2, 3 y 4	STEM, CPSAA, CCL, CC, CCEC	a, b y c	2, 5, 6 y 8
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Participar en juegos tradicionales adaptados de forma cooperativa. -Tomar decisiones en grupo para resolver situaciones de juego. -Asumir diferentes roles dentro del equipo. -Desarrollar habilidades sociales como la cooperación y el respeto. -Valorar los juegos tradicionales como forma de actividad física compartida. 		
Contenidos	<p>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> -Elección y adaptación de juegos tradicionales con carácter cooperativo. <p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> -Toma de decisiones en situaciones de cooperación en juegos. <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> -Habilidades sociales: trabajo en equipo, respeto y cooperación. 		
Metodología activa	<p>Se empleará una metodología activa basada en el aprendizaje cooperativo, en la que el alumnado participará en juegos tradicionales adaptados, asumiendo diferentes roles dentro del grupo. A través de estas dinámicas, se fomentará la responsabilidad individual y la organización colectiva.</p>		
Interdisciplinariedad	<p>Lengua Castellana: comunicación oral, diálogo y toma de decisiones en grupo.</p>		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la Calificación
2.2	STEM1	Rúbrica	25%
2.1	CPSAA5	Rúbrica	15%
3.2	CCL5	Lista de control	20%
3.3	CC3	Lista de control	25%
4.1	CCEC1	Rúbrica	15%

6.2.10. SA 10: MONSTRUOS S.A.

UNIDAD DIDÁCTICA 10: MONSTRUOS S.A.			
Trimestre	2	N.º sesiones	5
Situación de aprendizaje	<p>El alumnado se convertirá en “asustadores” que deberán conseguir energía moviéndose por la fábrica sin ser interceptados. Esta situación parte de un problema real: la dificultad para tomar decisiones rápidas y adaptarse al espacio en situaciones de juego. Durante las sesiones, realizarán juegos predeportivos basados en el frisbee (ultimate), desarrollando la ocupación del espacio, la anticipación y la toma de decisiones.</p> <p>Las tareas se organizarán mediante juegos modificados, favoreciendo la participación, la estrategia y el respeto de normas. Como producto final, participarán en un juego predeportivo tipo ultimate, en el que aplicarán lo aprendido.</p>		
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
2, 3 y 4	CPSAA, STEM, CCL, CCEC	b, c y k	2,5 y 8
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar la toma de decisiones en situaciones de juego colectivo. -Mejorar la ocupación del espacio y la anticipación. -Iniciarse en un deporte alternativo como el ultimate. -Participar respetando normas, compañeros y adversarios. 		
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones en juegos predeportivos de invasión. - Adaptación al espacio y ocupación en situaciones de juego con móvil (frisbee). <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respeto de normas, compañeros y participación en juegos colectivos. <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a juegos y deportes alternativos (ultimate). 		
Metodología activa	<p>Se empleará una metodología activa basada en la gamificación, en la que el alumnado participará en juegos modificados inspirados en el ultimate. A través de estas actividades, se desarrollarán la toma de decisiones, la ocupación del espacio y la cooperación.</p>		
Interdisciplinariedad	<p>Ciencias Naturales: funcionamiento del cuerpo en situaciones de esfuerzo, desplazamiento y coordinación.</p>		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la Calificación
2.2	STEM1	Rúbrica	35%
2.3	CPSAA4	Rúbrica	25%
3.2	CCL5	Lista de control	20%
4.1	CCEC1	Rúbrica	20%

6.2.11. SA 11: RATATOUILLE

UNIDAD DIDÁCTICA 11: RATATOUILLE			
Trimestre	3º	N.º sesiones	4
Situación de aprendizaje	<p>El alumnado se convertirá en cocineros que deberán preparar diferentes “platos” mediante retos de precisión. Esta situación parte de un problema real: la dificultad para coordinar movimientos finos y manipular objetos con precisión.</p> <p>Durante las sesiones, realizarán actividades centradas en habilidades manipulativas y coordinación segmentaria, mejorando la precisión en sus acciones.</p> <p>Las tareas se organizarán mediante juegos y retos de puntería y control, favoreciendo el uso adecuado del material.</p> <p>Como producto final, realizarán un reto de cocina motriz, en el que deberán completar diferentes pruebas de precisión.</p>		
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
2 y 4	CPSAA. STEM, CCEC	b, j y k	1, 2 y 8
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar la precisión en acciones motrices manipulativas. -Mejorar la coordinación fina y segmentaria. -Utilizar el material de forma adecuada y responsable. -Aplicar habilidades manipulativas en diferentes situaciones. 		
Contenidos	<p>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuidado y uso adecuado del material en las actividades. <p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades manipulativas: precisión y coordinación fina. - Coordinación segmentaria en diferentes acciones motrices. 		
Metodología activa	<p>Se empleará una metodología activa basada en la gamificación, en la que el alumnado participará en diferentes retos de precisión y manipulación de objetos. A través de estas actividades, se desarrollará la coordinación fina y el control del movimiento.</p>		
Interdisciplinariedad	<p>Ciencias Naturales: coordinación del cuerpo y control del movimiento.</p>		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la Calificación
2.3	CPSAA4	RÚBRICA	30%
2.2	STEM1		45%
4.2	CCEC3		25%

6.2.12. SA 12: UP

UNIDAD DIDÁCTICA 12: UP			
Trimestre	3º	N.º sesiones	4
Situación de aprendizaje	<p>El alumnado se convertirá en exploradores que deberán orientarse para llegar a diferentes destinos. Esta situación parte de un problema real: la dificultad para orientarse y adaptarse al entorno durante la actividad física.</p> <p>Durante las sesiones, realizarán actividades de orientación en el espacio, desarrollando la toma de decisiones y la adaptación al entorno.</p> <p>Las tareas se organizarán mediante juegos de búsqueda y recorridos, favoreciendo la autonomía y el uso responsable del espacio.</p> <p>Como producto final, realizarán una búsqueda del tesoro, en la que aplicarán lo aprendido.</p>		
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
2 y 5	STEM, CPSAA, CC	b, k y n	2, 4 y 5
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar la capacidad de orientación en el espacio. -Tomar decisiones en situaciones de búsqueda y recorrido. -Adaptar el movimiento al entorno de práctica. -Utilizar el espacio de forma responsable. 		
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adaptación al espacio y toma de decisiones en situaciones motrices. <p>Bloque F: Interacción eficiente y sostenible con el entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividades físicas en el medio natural: orientación en el espacio. - Uso responsable del entorno en la práctica motriz. 		
Metodología activa	<p>Se empleará una metodología activa basada en el aprendizaje basado en retos, en la que el alumnado deberá superar diferentes pruebas de orientación y búsqueda. A través de estas actividades, se fomentará la autonomía, la toma de decisiones y la adaptación al entorno.</p>		
Interdisciplinariedad	<p>Ciencias Sociales: orientación en el espacio y uso del entorno.</p>		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la Calificación
2.2	STEM1	Rúbrica	40%
2.3	CPSAA4	Rúbrica	30%
5.1	CC4	Lista de control	30%

6.2.13. SA 13: CAMPEONES

UNIDAD DIDÁCTICA 13: CAMPEONES			
Trimestre	3º	N.º sesiones	4
Situación de aprendizaje	<p>El alumnado se convertirá en jugadores que deberán participar en diferentes deportes adaptados, comprendiendo la importancia de la inclusión. Esta situación parte de un problema real: la falta de conciencia sobre la diversidad y la participación de todas las personas en la actividad física.</p> <p>Durante las sesiones, realizarán juegos y deportes adaptados, modificando normas y materiales para garantizar la participación de todo el alumnado.</p> <p>Las tareas se organizarán mediante juegos cooperativos y de oposición, favoreciendo la empatía, el respeto y la inclusión.</p> <p>Como producto final, participarán en unas “mini olimpiadas inclusivas”, en las que aplicarán lo aprendido.</p>		
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
2, 3 y 4	STEM, CCL, CC, CCEC	a, d y k	5, 6 y 8
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Participar en juegos y deportes adaptados. -Comprender la importancia de la inclusión en la actividad física. -Desarrollar actitudes de respeto y empatía hacia los compañeros. -Adaptar las normas del juego para favorecer la participación. 		
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Situaciones de cooperación-oposición en juegos y deportes adaptados. <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inclusión, respeto y deportividad en la práctica motriz. <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento y práctica de deportes adaptados. 		
Metodología activa	<p>Se empleará una metodología activa basada en el aprendizaje cooperativo, en la que el alumnado participará en juegos y deportes adaptados, modificando normas y materiales para garantizar la inclusión.</p>		
Interdisciplinariedad	<p>Ciencias Sociales: igualdad, inclusión y diversidad en la sociedad.</p>		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la Calificación
2.2	STEM1	Rúbrica	20%
3.2	CCL5	Lista de control	30%
3.3	CC3	Lista de control	15%
4.1	CCEC1	Rúbrica	15%
4.4	CCEC1	Rúbrica	15%

6.2.14. SA 14: LUCA

UNIDAD DIDÁCTICA 14: LUCA			
Trimestre	3º	N.º sesiones	5
Situación de aprendizaje	<p>El alumnado se convertirá en jugadores que participarán en juegos inspirados en el voleibol en un entorno veraniego. Esta situación parte de un problema real: la dificultad para coordinarse con los compañeros en juegos colectivos sin contacto.</p> <p>Durante las sesiones, realizarán actividades basadas en el golpeo, el control del balón y la cooperación en situaciones de juego.</p> <p>Las tareas se organizarán mediante juegos modificados, favoreciendo la participación, la coordinación y el trabajo en equipo.</p> <p>Como producto final, participarán en un juego adaptado de voleibol, en el que aplicarán lo aprendido.</p>		
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
2, 3 y 4	STEM, CPSAA, CCL, CCEC	b, k y n	2, 5 y 8
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar la coordinación en juegos colectivos. -Iniciarse en el golpeo y control del balón. -Participar en actividades respetando normas y compañeros. -Cooperar en situaciones de juego sin contacto. 		
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordinación y desplazamientos en situaciones de juego colectivo. - Golpeo y control de objetos en situaciones motrices. <p>Bloque F: Interacción eficiente y sostenible con el entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividad física en contextos recreativos (entorno simulado). 		
Metodología activa	<p>Se empleará una metodología activa basada en la gamificación, en la que el alumnado participará en juegos modificados inspirados en el ultimate. A través de estas actividades, se desarrollarán la toma de decisiones, la ocupación del espacio y la cooperación.</p>		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la Calificación
2.2	STEM1	Rúbrica	35%
2.3	CPSAA4	Rúbrica	25%
3.2	CCL5	Lista de control	20%
4.1	CCEC1	Rúbrica	20%

6.2.15. SA 15: INSIDE OUT

UNIDAD DIDÁCTICA 15: INSIDE OUT			
Trimestre	3º	N.º sesiones	5
Situación de aprendizaje	<p>El alumnado se adentrará en el mundo de las emociones inspirado en la película Inside Out, aprendiendo a identificar, comprender y regular sus emociones en diferentes situaciones de su vida cotidiana. Esta situación parte de un problema real: la dificultad para reconocer y gestionar las emociones en el día a día.</p> <p>Durante las sesiones, se combinarán actividades motrices con dinámicas de reflexión y expresión, en las que el alumnado analizará cómo se siente en distintas situaciones.</p> <p>Las tareas se organizarán mediante retos, actividades grupales y momentos de reflexión, favoreciendo la identificación emocional, la autorregulación y el respeto hacia los demás.</p> <p>Como producto final, elaborarán un “diario emocional”, en el que recogerán sus emociones y estrategias para gestionarlas, pudiendo aplicar lo aprendido tanto en la actividad física como en su vida diaria.</p>		
Competencias específicas	Competencias clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
1, 3 y 4	CPSAA, CCL, CCEC	b, m y k	4, 6 y 7
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Identificar y reconocer emociones en diferentes situaciones. -Aplicar estrategias de regulación emocional. -Expresarse corporalmente para comunicar emociones. -Participar respetando a los compañeros y sus emociones. -Relacionar el bienestar emocional con la vida diaria. 		
Contenidos	<p>Bloque A: Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bienestar emocional y su relación con la salud. <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación y reconocimiento de emociones en diferentes situaciones. - Regulación emocional: control de la frustración, el éxito y la impulsividad. <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresión de emociones mediante el cuerpo. 		
Metodología activa	<p>Se empleará una metodología activa basada en el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje reflexivo, en la que el alumnado participará en actividades que combinan acción y reflexión. Utilizando el storytelling como hilo conductor, y el ABJ como parte de las dinámicas.</p> <p>A través de estas dinámicas, se fomentará la identificación y regulación de las emociones, así como la toma de conciencia sobre su influencia en distintas situaciones. Las tareas estarán diseñadas para favorecer la participación activa y la transferencia de los aprendizajes a la vida cotidiana.</p>		
Interdisciplinariedad	Ciencias Naturales: relación entre emociones, cuerpo y bienestar.		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la Calificación
1.2	CPSAA2	Lista de control	20%
3.1	CPSAA1	Rúbrica	30%
3.2	CCL5	Lista de control	20%
4.2	CCEC3	Rúbrica	30%

6.3. CONTENIDOS TRANSVERSALES

Siguiendo el Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria, los contenidos de cada situación de aprendizaje de Educación Física se complementarán con diversos contenidos transversales. Estos, aunque no estarán presentes en todas las sesiones, contribuirán de manera significativa al desarrollo integral del alumnado, favoreciendo la adquisición de competencias clave necesarias para afrontar diferentes retos en contextos variados.

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Relación de situaciones de aprendizaje en las que se trabajan														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1. Igualdad de género, diversidad e inclusión.				X			X	X					X		X
Actividades que fomentan la participación de todo el alumnado, valorando las diferencias individuales y favoreciendo la inclusión. Se rechaza cualquier forma de discriminación.															
2. Prevención y resolución pacífica de conflictos.			X	X					X	X			X		X
Actividades que ayudan a resolver conflictos mediante el diálogo, la escucha y el respeto. Se promueve la búsqueda de soluciones pacíficas en situaciones de juego y grupo.															
3. Salud, estilo de vida responsable y cuidado del medioambiente.	X	X			X			X				X		X	X
Actividades orientadas a fomentar hábitos saludables, la práctica de actividad física y el bienestar general. También se promueve el respeto al entorno y al material.															
4. Respeto, deportividad y juego limpio.				X	X		X		X	X			X	X	X
Actividades que favorecen el respeto a las normas, a los compañeros y a los adversarios. Se potencia la deportividad y la valoración del juego limpio.															
5. Convivencia, tolerancia, prudencia, autocontrol, diálogo y empatía.	X	X		X		X	X	X	X	X			X		X

Actividades que desarrollan habilidades sociales y emocionales necesarias para convivir de forma positiva. Se trabajan la empatía, el autocontrol, la tolerancia y el diálogo.														
6. Espíritu emprendedor, creatividad, autonomía, iniciativa, trabajo en equipo y autoconfianza.	X	X	X			X	X	X	X		X	X		X
Actividades que favorecen la creatividad, la iniciativa y la participación activa del alumnado en su aprendizaje. También promueven la autonomía, el trabajo en equipo y la autoconfianza.														
7. Educación vial y primeros auxilios.											X		X	
Actividades relacionadas con la seguridad, la prevención de accidentes y la actuación responsable en la práctica física. Se trabajan normas básicas de seguridad y cuidado personal y colectivo.														

Tabla 5. Contenidos transversales en las SA.

7. METODOLOGÍA

7.1. PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS

La presente programación didáctica se fundamenta en los principios pedagógicos establecidos en la normativa vigente, especialmente en la LOMLOE y en el Real Decreto 157/2022, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN
Aprendizaje competencial	Este principio se basa en lo establecido en la LOMLOE, y en el currículo de Educación Primaria, donde se indica que el aprendizaje debe orientarse al desarrollo de las competencias clave. En el área de educación física, esto se traduce en la realización de situaciones motrices en las que el alumnado no solo ejecuta habilidades físicas, sino que también toma decisiones, coopera con sus compañeros y aplica lo aprendido en contextos reales.
Aprendizaje significativo	El proceso de enseñanza-aprendizaje parte de los conocimientos previos del alumnado, favoreciendo la conexión entre los nuevos contenidos y su experiencia personal. De este modo, los aprendizajes adquieren sentido y funcionalidad, facilitando su comprensión y su aplicación en diferentes situaciones, especialmente a través de experiencias prácticas propias del área de Educación Física.

Participación activa del alumnado	La intervención educativa sitúa al alumnado como protagonista de su propio aprendizaje, promoviendo su implicación directa en las actividades. Se diseñan tareas en las que el alumnado experimenta, explora, toma decisiones y participa activamente, en línea con el enfoque metodológico actual que fomenta la autonomía y la responsabilidad.
Atención a la diversidad	Se garantiza una respuesta educativa ajustada a las características, ritmos de aprendizaje y necesidades del alumnado. Para ello, se plantean actividades abiertas y flexibles, con diferentes niveles de dificultad, favoreciendo la inclusión y asegurando la participación de todo el alumnado en igualdad de condiciones.

Tabla 6: Principios pedagógicos.

7.2. ESTILOS DE ENSEÑANZA

MANDO DIRECTO

Este estilo se utiliza principalmente en momentos en los que es necesario organizar al grupo, explicar tareas o garantizar la seguridad durante la práctica. El docente toma todas las decisiones (qué, cómo y cuándo), mientras que el alumnado reproduce el modelo propuesto. En Educación Física resulta especialmente útil en la explicación inicial de actividades, en la enseñanza de habilidades básicas o en situaciones donde se requiere un control elevado del grupo.

ASIGNACIÓN DE TAREAS

En este estilo, el docente propone una tarea común, pero el alumnado tiene mayor autonomía para gestionarla, pudiendo adaptarla a su ritmo de ejecución. Este enfoque permite atender a la diversidad del alumnado, ya que cada estudiante puede progresar según sus capacidades, favoreciendo la responsabilidad individual y la implicación en el aprendizaje.

DESCUBRIMIENTO GUIADO

Este estilo se basa en la formulación de preguntas o situaciones por parte del docente que conducen al alumnado hacia el aprendizaje. El alumnado debe reflexionar y explorar para encontrar la respuesta correcta. En Educación Física se utiliza para que el alumnado comprenda aspectos del movimiento, estrategias o soluciones motrices a través de la experiencia, favoreciendo un aprendizaje más significativo.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

En este caso, el docente plantea una situación o reto motriz abierto en el que pueden existir múltiples soluciones. El alumnado debe buscar, probar y decidir la mejor opción, desarrollando su creatividad, pensamiento crítico y capacidad de toma de decisiones. Este estilo es especialmente adecuado en actividades donde se pretende fomentar la autonomía y la exploración.

Tabla 7: Estilos de enseñanza utilizados.

7.3. METODOLOGÍAS ACTIVAS EMPLEADAS

01

APRENDIZAJE COOPERATIVO

El aprendizaje cooperativo se emplea de forma habitual en la programación, favoreciendo la interacción entre el alumnado y el trabajo en grupo. A través de esta metodología, los estudiantes colaboran para alcanzar un objetivo común, desarrollando habilidades sociales como la comunicación, el respeto y la responsabilidad compartida.

En esta programación, se aplica especialmente en situaciones de aprendizaje relacionadas con la expresión corporal o la creación de coreografías, donde el alumnado debe coordinarse y tomar decisiones en grupo para lograr un resultado final conjunto.

02

APRENDIZAJE BASADO EN RETOS

Esta metodología se basa en la propuesta de desafíos o situaciones motrices que el alumnado debe superar de forma progresiva. Los retos permiten adaptar el nivel de dificultad a las capacidades de cada alumno, fomentando la motivación, la superación personal y el esfuerzo.

En la programación, se utiliza en diferentes situaciones de aprendizaje en las que el alumnado debe enfrentarse a desafíos motrices, favoreciendo la implicación activa y el aprendizaje significativo.

03

GAMIFICACIÓN

La gamificación consiste en la utilización de elementos propios del juego, como retos, recompensas, niveles o narrativas, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de aumentar la motivación del alumnado.

En esta programación, se refleja en el uso de situaciones de aprendizaje inspiradas en temáticas cercanas al alumnado, como películas o historias, lo que favorece su implicación y participación activa en las actividades propuestas.

04

STORYTELLING

El storytelling consiste en el uso de historias o narrativas como eje conductor del proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo la implicación emocional del alumnado y dotando de sentido a las actividades.

En esta programación, se aplica mediante la contextualización de las situaciones de aprendizaje en torno a temáticas cercanas y motivadoras, como películas o historias conocidas por el alumnado (por ejemplo, Inside Out, Coco o Kung Fu Panda). Esto permite crear un hilo conductor que aumenta la motivación, facilita la comprensión de las tareas y favorece una mayor conexión con el aprendizaje.

Tabla 8: Metodologías activas utilizadas en las SA.

7.4. AGRUPAMIENTOS

La organización del alumnado se llevará a cabo de forma flexible, adaptándose a las características de las situaciones de aprendizaje y con el objetivo de favorecer la socialización y la cohesión del grupo.

En primer lugar, se empleará el trabajo individual en aquellas actividades en las que se pretende el desarrollo de la autonomía del alumnado, especialmente en tareas relacionadas con la superación de retos motrices o el control corporal.

Además, se utilizará el trabajo por parejas, favoreciendo la cooperación y la ayuda entre iguales. En algunas ocasiones, las parejas serán elegidas por el propio

alumnado, mientras que en otras se establecerán de forma aleatoria o por decisión del docente, con el fin de fomentar la interacción entre todos los compañeros.

Por último, se trabajará en pequeños grupos, que podrán formarse de manera libre en determinados momentos, permitiendo que el alumnado se organice según sus preferencias, y en otras ocasiones se configurarán de forma heterogénea por parte del docente o mediante agrupamientos aleatorios, para evitar que los equipos estén desequilibrados en cuanto a nivel.

7.5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Las actividades extraescolares constituyen un recurso fundamental para enriquecer el proceso de enseñanza- aprendizaje en Educación Física, permitiendo ampliar los contenidos trabajados en el aula y fomentar hábitos de vida activa en el alumnado.

El centro cuenta con una amplia oferta de actividades extraescolares, organizadas en diferentes ámbitos. En primer lugar, destacan las actividades físico-deportivas y artísticas, como ballet, judo, kárate y gimnasia rítmica. Asimismo, se ofertan deportes colectivos después del horario escolar, como baloncesto, balonmano, voleibol y fútbol, favoreciendo la práctica deportiva continuada.

Por otro lado, el centro también ofrece actividades musicales, como iniciación musical, lenguaje musical, guitarra y otros instrumentos, así como actividades intelectuales, entre las que se incluyen ajedrez e informática.

También se desarrollan actividades creativas, como manualidades y teatro, que contribuyen al desarrollo de la expresión y la creatividad del alumno.

Además, se ofertan idiomas, como inglés, francés, alemán y chino mandarín favoreciendo el desarrollo de la competencia lingüística en un contexto global.

7.6. RECURSOS

7.6.1. PERSONALES

Los recursos personales estarán formados principalmente por el equipo docente de Educación Física, compuesto por al menos 15 profesores, los cuales están encargados de planificar, desarrollar y evaluar las situaciones de aprendizaje. Su función principal será organizar las sesiones, adaptar las tareas al nivel del alumnado, garantizar la seguridad durante la práctica y evaluar el progreso de los estudiantes.

En caso necesario, se contará con la colaboración del equipo de orientación, cuya función será asesorar en la atención a la diversidad, proponiendo adaptaciones para el alumnado que lo requiera.

Por último, las familias también constituyen un recurso importante, ya que su función será reforzar hábitos saludables, fomentar la práctica de actividad física fuera del centro y apoyar el proceso educativo del alumnado.

7.6.2. MATERIALES

INSTALACIONES	MATERIALES DEPORTIVOS
<ul style="list-style-type: none">- Patio grande con canastas y porterías al aire libre.- Pista de baloncesto cubierta.- Patio para Educación infantil con parque.- Polideportivo con:<ul style="list-style-type: none">Pistas multideporte con canastas de baloncesto.Pista de voleibol.Piscinas climatizadas.	<ul style="list-style-type: none">- 40-50 balones de diferentes tipos (baloncesto, fútbol, voleibol, balonmano)- 30 conos y 30 picas para circuitos.- 20 aros y 20 cuerdas de salto.- 15 colchonetas para actividades en el suelo.- 10 bancos suecos.- Redes móviles para voleibol o bádminton.- Material de psicomotricidad y coordinación.- Equipo de música para actividades rítmico-expresivas.

Tabla 9: Recursos materiales.

7.6.3. DIGITALES

En el centro se dispone de recursos digitales que complementan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las aulas cuentan con pizarra digital o proyector, lo que permite al docente introducir contenidos visuales, videos explicativos o presentaciones que faciliten la comprensión de las actividades.

En Educación física, el uso de recursos digitales se emplea principalmente como apoyo, por ejemplo:

- Visualizar videos para explicar tareas.
- Uso de música en actividades rítmico-expresivas.
- Grabación puntual de actividades.

Las clases se desarrollan de forma mayoritariamente práctica, utilizando los recursos digitales como complemento que enriquece el aprendizaje sin sustituir la experiencia motriz.

8. EVALUACIÓN

8.1. MOMENTO DE EVALUACIÓN

La evaluación se desarrollará de manera continua a lo largo de toda la programación, distinguiéndose tres momentos fundamentales: evaluación inicial, evaluación continua y evaluación final, cada uno de ellos con una finalidad específica.

En primer lugar, la evaluación inicial se llevará a cabo al comienzo de cada situación de aprendizaje con el objetivo de conocer el punto de partida del alumnado. A través de esta, el docente podrá identificar los conocimientos previos relacionados con las emociones, las experiencias motrices anteriores y posibles dificultades que puedan influir en el desarrollo de las sesiones. Para ello, se utilizarán dinámicas iniciales, preguntas abiertas y actividades de exploración que permitan obtener información relevante de manera natural.

A lo largo del desarrollo de las sesiones se realizará una evaluación continua, que constituye el eje principal del proceso de evaluación. Este tipo de evaluación permitirá valorar la evolución del alumnado, su grado de implicación, la participación en las actividades y, especialmente, su capacidad para identificar, expresar y regular las emociones en situaciones motrices reales. La evaluación continua se llevará a cabo fundamentalmente mediante la observación directa, el uso de listas de control y la aplicación de rúbricas en diferentes momentos del proceso. Además, permitirá al docente ajustar su intervención pedagógica en función de las necesidades detectadas, proporcionando retroalimentación inmediata al alumnado y favoreciendo así la mejora del aprendizaje.

Finalmente, se realizará una evaluación final al terminar cada situación de aprendizaje, con el fin de comprobar el grado de adquisición de los objetivos propuestos. En este momento se valorará la capacidad del alumnado para aplicar de manera integrada los aprendizajes adquiridos, tanto a nivel motor como emocional. Para ello, se tendrán en cuenta los resultados obtenidos en los diferentes instrumentos de evaluación, así como el análisis del diario emocional y las producciones finales realizadas por los alumnos.

8.2. AGENTES DE EVALUACIÓN

En primer lugar, la docente de Educación Física será la principal responsable de la evaluación, ya que observará y valorará de forma continua el progreso del alumnado a lo largo de las diferentes situaciones de aprendizaje. Para ello, recogerá información sobre el desempeño motor, la participación, la actitud, la convivencia y la regulación emocional mediante los instrumentos de evaluación establecidos.

Por otro lado, el alumnado también participará como agente de evaluación a través de procesos de autoevaluación y coevaluación. De este modo, los alumnos podrán

reflexionar sobre su propio aprendizaje y, en determinadas actividades, valorar de forma sencilla, respetuosa y constructiva el trabajo de sus compañeros.

8.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para llevar a cabo una evaluación coherente con el enfoque competencial de la programación didáctica, se emplearán diversas técnicas e instrumentos que permitan recoger información de manera sistemática, objetiva y ajustada a la realidad de la Educación Física.

En primer lugar, se utilizará la observación directa, considerada una de las técnicas más adecuadas en este contexto, ya que permite valorar el comportamiento del alumnado en situaciones reales de práctica motriz. A través de esta técnica, el docente podrá analizar no solo el desempeño motor, sino también aspectos relacionados con la participación, la interacción social y la regulación emocional, elementos clave para esta propuesta educativa. Asimismo, se recurrirá al análisis del desempeño en las diferentes tareas propuestas, prestando especial atención al proceso de aprendizaje y a la evolución individual de cada alumno.

Por otro lado, se incorporarán estrategias de autoevaluación, con el objetivo de favorecer la reflexión del alumnado sobre su propio aprendizaje. De este modo, los alumnos toman conciencia de cómo participan en las actividades, como gestionan sus emociones y en qué aspectos pueden mejorar, promoviendo así el desarrollo de la autonomía y la responsabilidad.

En relación con los instrumentos de evaluación, estos estarán directamente vinculados a los criterios de evaluación y a las actividades desarrolladas en las distintas situaciones de aprendizaje. Entre ellos, destacan las rúbricas, que permitirán valorar de manera más detallada el grado de consecución de los aprendizajes, estableciendo así diferentes niveles de logro. Estas se emplearán especialmente para

evaluar el desempeño en actividades motrices, la participación en dinámicas cooperativas y la capacidad de expresar emociones a través del cuerpo.

A la vez, se utilizarán listas de control, que facilitarán el registro sistemático de conductas y actitudes observables durante las sesiones. A través de estas, se podrán valorar aspectos como la participación, el respeto a las normas, la interacción con los compañeros y la capacidad de regulación emocional, especialmente en situaciones de frustración o éxito.

Un elemento especialmente relevante dentro de esta programación será el diario emocional, concebido como uno de los principales productos de aprendizaje. En él, el alumnado recogerá las emociones experimentadas a lo largo de las sesiones, identificará las situaciones que las han provocado y reflexionará sobre las estrategias utilizadas para gestionarlas.

8.4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación utilizados en la programación para la evaluación del alumnado se establecen según la normativa vigente. Estos criterios están recogidos en la resolución del 21 de junio de 2022 de la Secretaría de Estado de Educación, publicada en el Boletín Oficial del Estado. Dicha resolución establece los currículos de las enseñanzas de Educación Física para Educación Primaria.

Competencias específicas	Criterios de evaluación
<p>1. Adoptar un estilo de vida activo y adecuado, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud, así como medidas que fomenten la responsabilidad durante la práctica motriz.</p>	<p>1.1. Reconocer la actividad física como alternativa de ocio saludable, identificando desplazamientos activos y conociendo los efectos beneficiosos a nivel físico, social y mental que posee adoptar un estilo de vida activo.</p> <p>1.2. Aplicar medidas de educación postural, alimentación saludable, higiene corporal y preparación de la práctica motriz, asumiendo responsabilidades y generando hábitos y rutinas en situaciones cotidianas.</p> <p>1.3. Tomar medidas de precaución, previa y durante la práctica motriz y prevención de lesiones en relación con la conservación y al mantenimiento del material en el marco de distintas prácticas físico- deportivas, conociendo protocolos básicos de actuación ante accidentes que se puedan producir en este contexto.</p> <p>1.4. Reconocer la propia imagen corporal y la de los demás, identificar las propias fortalezas y debilidades ante mensajes nocivos, aceptando y respetando las diferencias individuales que puedan existir, superando y rechazando las conductas discriminatorias que se puedan producir en contextos de práctica motriz.</p>
<p>2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p>	<p>2.1. Llevar a cabo proyectos motores de carácter individual o grupal, empleando estrategias de monitorización y seguimiento que permitan analizar los resultados obtenidos.</p> <p>2.2. Adoptar decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales o grupales de oposición y de colaboración- oposición, en contextos simulados de actuación.</p> <p>2.3. Emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa en distintos contextos y situaciones motrices, adquiriendo un control y dominio corporal sobre ellos.</p>
<p>3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las</p>	<p>3.1. Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones que surjan en contextos de actividad motriz. Establecer estrategias para una adecuada regulación de las emociones.</p> <p>3.2. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego, a los adversarios, compañeros, árbitros, espectadores y profesores y actuar desde los parámetros de la deportividad y el</p>

<p>diferencias de los participantes, para contribuir a la convivencia.</p>	<p>juego limpio, valorando la aportación de los participantes. 3.3. Desarrollar habilidades sociales de acogida, ayuda y colaboración al participar en prácticas motrices variadas, resolviendo los conflictos, mostrando un compromiso frente a las actuaciones discriminatorias y cualquier tipo de violencia.</p>
<p>4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones a la cultura, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.</p>	<p>4.1. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, contextualizando su origen, su aparición y su transmisión a lo largo del tiempo y valorando su importancia, repercusión e influencia en las sociedades pasadas y presentes. 4.2. Apreciar los logros de personas y colectivos referentes del deporte, reconociendo el esfuerzo, la dedicación y los sacrificios requeridos para alcanzar el éxito y su actitud ante la derrota o los objetivos no conseguidos. 4.3. Estimar el esfuerzo como valor para conseguir un objetivo. 4.4. Asumir una visión abierta del deporte a partir del conocimiento de distintas ligas, acercándose al deporte federado e identificando comportamientos contrarios a la convivencia independientemente del contexto en el que tengan lugar. 4.5. Reproducir distintas combinaciones de movimientos o coreografías individuales y grupales que incorporen prácticas comunicativas que transmitan sentimientos, emociones o ideas a través del cuerpo, empleando los distintos recursos expresivos y rítmicos de la corporalidad.</p>
<p>5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación, adoptando medidas de responsabilidad durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.</p>	<p>5.1. Desarrollar y explorar de forma consciente, respetuosa y controlada por el docente una práctica motriz segura en contextos naturales y urbanos de carácter terrestre o acuático, adecuando las acciones al análisis de cada situación y aplicando medidas de conservación ambiental.</p>

9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad constituye un principio fundamental del sistema educativo, tal y como se establece en la normativa vigente, y tiene como finalidad dar respuesta a las diferentes características, necesidades, intereses y ritmos de aprendizaje del alumnado, garantizando una educación inclusiva, equitativa y de calidad.

En el área de educación física, esta atención se llevará a cabo mediante un enfoque inclusivo, en el que se prioriza la participación de todo el alumnado en las situaciones de aprendizaje, adaptando las actividades y metodologías para favorecer el desarrollo integral de cada alumno.

Necesidades del alumnado

La clase está compuesta por 27 alumnos, presentando una notable diversidad en cuanto a características personales. Se trata de un grupo heterogéneo que requiere una intervención docente flexible y adaptada.

En primer lugar, se observa diversidad cultural dentro del aula, con la presencia de dos alumnos de origen marroquí y una alumna estadounidense que presenta ciertas dificultades en el dominio del español, lo que afecta a la comprensión de las clases.

Asimismo, se identifican varios alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo. Concretamente, una alumna con TDAH, un alumno con altas capacidades y un alumno TEA en grado leve. Esto hace necesario adaptar la práctica educativa para garantizar su participación.

Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

La intervención educativa se fundamenta en el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), cuyo objetivo es diseñar entornos de aprendizaje accesibles y flexibles que permitan atender a la diversidad del alumnado desde el inicio, evitando la necesidad de realizar adaptaciones posteriores (CAST, 2018).

En el ámbito de la Educación Física, este enfoque ha sido desarrollado y adaptado por autores como Pinilla (2020), quien plantea su aplicación práctica a través de la organización de tareas motrices inclusivas y accesibles para todos los alumnos.

Siguiendo esta perspectiva, en primer lugar, se atenderá al principio de las múltiples formas de representación, facilitando la comprensión de las tareas a través de diferentes vías. Para ello, se combinan explicaciones orales con demostraciones prácticas, apoyos visuales y ejemplos, lo que permitirá a todo el alumnado acceder a la información de manera más clara y adaptada a sus necesidades (Pinilla, 2020).

En segundo lugar, se tendrá en cuenta el principio de las múltiples formas de representación, facilitando la comprensión de las tareas a través de diferentes vías. Para ello, se combinarán explicaciones orales con demostraciones prácticas, apoyos visuales y ejemplos, lo que permitirá que todo el alumnado pueda acceder a la información de manera más clara y adaptada a sus necesidades (Pinilla, 2020).

Por último, se aplicará el principio de las múltiples formas de acción y expresión, ofreciendo al alumnado diferentes maneras de participar y resolver las tareas motrices. De este modo, se propondrán actividades abiertas, con distintos niveles de dificultad y múltiples soluciones posibles, respetando los ritmos de aprendizaje y favoreciendo la autonomía del alumnado (Pinilla, 2020).

Medidas específicas

En relación con las medidas concretas, se plantearán diferentes actuaciones en función de las características del alumnado.

Por un lado, se aplicarán medidas de refuerzo dirigidas al alumnado que presente mayores dificultades, mediante la simplificación de las tareas, la reducción de la complejidad de las actividades, el uso de material adaptado y el apoyo tanto del docente como de los compañeros, favoreciendo así su participación y progresión.

Por otro lado, se establecerán medidas de ampliación para el alumnado con mayor nivel o con altas capacidades, proponiendo retos más complejos, aumentando la dificultad de las tareas y permitiendo que asuman roles de responsabilidad dentro del grupo, como apoyo a sus compañeros.

En el caso de la alumna con TDAH, se llevarán a cabo estrategias específicas como la realización de explicaciones claras y breves, la propuesta de tareas dinámicas, la reducción de tiempos de espera y el refuerzo positivo constante, con el objetivo de favorecer su atención y participación en las sesiones.

Respecto al alumno con TEA en grado leve, se priorizará la estructuración de las actividades, la anticipación de las tareas y el mantenimiento de rutinas, evitando cambios bruscos y facilitando su integración a través del trabajo cooperativo guiado.

Por último, en relación con la alumna con dificultades en el idioma, se utilizarán demostraciones prácticas, apoyos visuales y explicaciones sencillas, así como el apoyo de compañeros, con el fin de facilitar la comprensión de las actividades y su participación.

Actividades de refuerzo y de ampliación

Situación de aprendizaje	Actividad de refuerzo	Actividad de ampliación
SA 1: El libro de la selva	Circuito básico de desplazamientos, saltos y equilibrios con menos obstáculos.	Diseño de un pequeño circuito de aventura para sus compañeros.
SA 2: Kung Fu Panda	Práctica guiada de posturas de equilibrio y control corporal.	Creación de una secuencia propia de movimientos tipo kata.
SA 3: Los increíbles	Retos motores sencillos combinando habilidades básicas.	Diseño en grupo de una misión motriz más compleja.
SA 4: Space Jam	Práctica de lanzamientos y recepciones con menor distancia y balones adaptados.	Participación en juegos con normas añadidas que exijan mayor toma de decisiones.

SA 5: Cars	Carreras cortas y juegos de velocidad para trabajar la regulación del esfuerzo.	Diseño de un reto de relevos o resistencia para el grupo.
SA 6: Happy Feet	Repetición de una secuencia rítmica sencilla con apoyo musical.	Creación de una nueva parte de la coreografía grupal.
SA 7: Coco	Representación guiada de emociones y escenas breves.	Creación grupal de una pequeña representación corporal inspirada en una tradición cultural.
SA 8: Encanto	Realización de retos motrices graduados para reforzar la confianza.	Propuesta de variantes más complejas para los retos trabajados.
SA 9: Toy Story	Práctica de juegos cooperativos con reglas simplificadas y roles claros.	Adaptación o invención de un juego tradicional cooperativo.
SA 10: Monstruos S.A.	Juegos reducidos de iniciación al ultimate en espacios más pequeños.	Propuesta de estrategias de ataque y defensa en el juego.
SA 11: Ratatouille	Tareas de precisión con materiales más grandes y distancias cortas.	Retos de puntería más complejos combinando varias acciones.
SA 12: Up	Recorridos de orientación sencillos con apoyo visual.	Diseño de una pequeña búsqueda del tesoro para el grupo.
SA 13: Campeones	Participación en juegos adaptados con normas claras y apoyo constante.	Propuesta de nuevas adaptaciones para favorecer la inclusión en los juegos.
SA 14: Luca	Práctica básica de golpes y controles con material más ligero.	Participación en juegos adaptados con mayor exigencia táctica.
SA 15: Inside Out	Cumplimentación guiada del diario emocional con apoyos visuales.	Elaboración de nuevas entradas del diario relacionando emociones y estrategias de regulación.

10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

La programación didáctica se integra dentro del conjunto de actuaciones del centro, contribuyendo al desarrollo de distintos planes y proyectos educativos que favorecen la formación de los alumnos.

1. Desarrollo de la lengua inglesa: se introduce vocabulario básico propio del área de Educación Física (acciones motrices, materiales etc) favoreciendo una exposición progresiva del idioma en un contexto práctico y significativo.

2. Plan de convivencia: promover valores como el respeto, la cooperación, la inclusión y el trabajo en equipo a través de las diferentes actividades motrices, favoreciendo un clima positivo dentro del aula.
3. Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS): especialmente aquellos relacionados con la salud y el bienestar, la educación de calidad y la igualdad, fomentando hábitos de vida saludables, actitudes responsables y valores inclusivos mediante la práctica de la actividad física.
4. Relación familia-escuela: promover la implicación de las familias en el desarrollo de hábitos saludables y en la valoración positiva de la actividad física, contribuyendo así a una educación compartida entre el entorno escolar y familiar.

11. CONCLUSIONES

La presente programación didáctica pone de manifiesto que la asignatura de Educación Física no es un espacio donde los alumnos se “desahogan” de estar tantas horas sentados, sino una materia fundamental para el desarrollo del alumno.

Uno de los aspectos más relevantes es el uso del cine como hilo conductor de las diferentes situaciones de aprendizaje, el cual encuentro muy atractivo para el curso al que va dirigida. Este recurso permite dotar de unidad, motivación y sentido a las propuestas, favoreciendo la implicación del alumnado y conectando los contenidos de Educación Física con sus intereses. De este modo, las actividades no se presentan de forma aislada, sino integradas en narrativas cercanas y atractivas que contribuyen a un aprendizaje más vivencial y funcional.

Además, no se centra únicamente en el desarrollo motriz, sino que también concede especial importancia a adquirir hábitos de vida saludable, mejorar convivencia, respetar la diversidad y la regulación emocional.

Por otro lado, la propuesta implementa medidas de atención a la diversidad y principios del Diseño Universal del Aprendizaje, con el objetivo de garantizar la participación de todos los alumnos.

En cuanto al trabajo que hay detrás de esta programación, ha supuesto un proceso exigente y laborioso, ya que ha requerido dedicar muchas horas tanto a la búsqueda de un hilo conductor original y coherente como al propio diseño y organización del documento. No obstante, todo este esfuerzo ha hecho que la realización del trabajo haya sido también una experiencia muy enriquecedora, que me ha permitido seguir aprendiendo sobre la Educación Física y crecer de cara a mi futuro como docente.

Por último, me gustaría agradecer a mi tutora el acompañamiento ofrecido a lo largo de este proceso, así como su dedicación, orientación y paciencia durante la realización de este trabajo.

12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

CAST. (2018). *Universal Design for Learning guidelines version 2.2.*

<http://udlguidelines.cast.org>

Yale Center for Emotional Intelligence. (s.f.). *RULER approach*. <https://www.ycei.org>

Decreto 23/2023, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 71, 24 de marzo de 2023.

https://www.comunidad.madrid/transparencia/sites/default/files/decreto_bocm.pdf

Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de

Educación Primaria. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 169, 18 de julio de 2022.

https://gestion.comunidad.madrid/wleg_pub/servlet/Servidor?opcion=VerHtml&nmnorma=12774

Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3/dof/spa/pdf>

Orden 130/2023, de 23 de enero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 25, 30 de enero de 2023. https://www.comunidad.madrid/transparencia/sites/default/files/bocm-20230130-23_0.pdf

Pinilla-Arbex, J. (2025). Diseño universal para el aprendizaje en Educación Física: Fundamentos, retos y propuestas. *Revista Académica Internacional de Educación Física*, 5(4), 30–49. <https://doi.org/10.59614/acief52025230>

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, 2 de marzo de 2022. <https://boe.es/boe/dias/2022/03/02/pdfs/BOE-A-2022-3296.pdf>

13. ANEXOS: DESARROLLO DE LA SA 15: INSIDE OUT

13.1. CONTEXTUALIZACIÓN

Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el tercer trimestre y está dirigida a una clase de 4º de Educación Primaria compuesta por 27 alumnos, caracterizado por su diversidad en cuanto a niveles de competencia motriz, intereses y necesidades educativas. Dentro del grupo se encuentran alumnos con diferentes características, como una alumna con TDAH, un alumno TEA en grado leve, un alumno con altas capacidades y alumnado con diversidad cultural y lingüística, lo que hace necesario plantear propuestas inclusivas y adaptadas.

La unidad didáctica “Inside Out” se centra en el trabajo de las emociones a través de la actividad física, tomando como referencia la película Inside Out, lo que permite conectar con los intereses de los alumnos y favorecer su motivación. A partir de esta temática, se plantean diferentes actividades motrices en las que el alumnado aprenderá a identificar, expresar y regular sus emociones en distintas situaciones.

Se busca la necesidad de trabajar la educación emocional en el alumnado, especialmente en esta etapa, en la que empiezan a desarrollar una mayor conciencia de sí mismos y de sus relaciones con los demás. A través de la educación física, se ofrece un contexto idóneo para vivenciar emociones, aprender a gestionarlas y mejorar la convivencia.

13.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS Y SU CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS DE ETAPA Y DE PROGRAMACIÓN

Los objetivos didácticos de la presente situación de aprendizaje se plantean en coherencia con los objetivos de etapa y con los objetivos generales de la programación, contribuyendo al desarrollo integral del alumnado a través de la actividad física y la educación emocional.

Los objetivos didácticos son:

1. Identificar y reconocer las propias emociones y las de los demás en diferentes situaciones motrices.
2. Expresar emociones a través del cuerpo y del movimiento, utilizando diferentes recursos expresivos en actividades individuales y grupales.
3. Regular las emociones durante la práctica de la actividad física, controlando impulsos, frustraciones y posibles conflictos.
4. Fomentar actitudes de respeto, cooperación y trabajo en equipo en las diferentes actividades propuestas.

- **Objetivos de etapa**

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.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios y estereotipos de cualquier tipo.

- **Objetivos de la programación**

4) Adoptar hábitos de vida activa y saludable, comprendiendo la relación entre actividad física, salud y bienestar.

6) Desarrollar habilidades sociales y cooperativas, asumiendo distintos roles y resolviendo conflictos de forma dialogada.

7) Reconocer y regular las propias emociones en situaciones motrices, mostrando autocontrol y gestión adecuada de la frustración y el éxito.

13.3. COMPETENCIAS CLAVE Y ESPECÍFICAS

- **Competencias clave**

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

Competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC)

- **Competencias específicas**

1. Adoptar un estilo de vida activo y adecuado, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud, así como medidas que fomenten la responsabilidad durante la práctica motriz.

3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de los participantes, para contribuir a la convivencia.

4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones a la cultura, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.

13.4. CONTENIDOS Y CONTENIDOS TRANSVERSALES.

- **Contenidos**

Bloque A: Vida activa y saludable

- Bienestar emocional y su relación con la salud.

Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices

- Identificación y reconocimiento de emociones en diferentes situaciones.
- Regulación emocional: control de la frustración, el éxito y la impulsividad.

Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz

- Expresión de emociones mediante el cuerpo.

- **Contenidos transversales**

Los contenidos transversales utilizados en esta situación de aprendizaje están recogidos en el Decreto 61/2022.

1. Igualdad de género, diversidad e inclusión.
2. Prevención y resolución pacífica de conflictos.
3. Salud, estilo de vida responsable y cuidado del medioambiente.
4. Respeto, deportividad y juego limpio.
5. Convivencia, tolerancia, prudencia, autocontrol, diálogo y empatía.
6. Espíritu emprendedor, creatividad, autonomía, iniciativa, trabajo en equipo y autoconfianza.

13.5. METODOLOGÍA Y RECURSOS.

- **Metodología**

La metodología de esta situación de aprendizaje será activa, participativa e inclusiva, situando al alumnado como protagonista de su propio aprendizaje. A lo largo de las sesiones se combinarán actividades motrices, dinámicas grupales y momentos de reflexión, de manera que las emociones no se trabajen solo desde la explicación, sino también desde la vivencia corporal y la interacción con los compañeros.

Metodología	Explicación
Storytelling	Toda la situación de aprendizaje gira en torno al universo de Inside Out. El alumnado asume el papel de “operadores” del Cuartel General y cada sesión se presenta como una misión relacionada con una emoción concreta. Esto permite dar continuidad a la unidad, aumentar la motivación y dotar sentido a todas las actividades propuestas.
Aprendizaje basado en juego (ABJ)	Gran parte de las tareas se desarrollan mediante circuitos, retos, persecuciones, recorridos y dinámicas motrices. El juego actúa como recurso principal para que el alumnado aprenda de forma práctica, participativa y significativa, favoreciendo tanto el desarrollo motor como la educación emocional.
Aprendizaje cooperativo	En varias sesiones los alumnos deberán resolver retos en parejas o en grupos, ayudarse mutuamente, tomar decisiones conjuntas y participar de forma coordinada. Esta metodología favorece habilidades sociales como la escucha, el respeto, la empatía y la responsabilidad compartida, especialmente importantes en una situación de aprendizaje centrada en las emociones.
Aprendizaje reflexivo	Tras la experiencia motriz, los alumnos dispondrán de momentos para pensar sobre cómo se ha sentido, que emoción ha aparecido y qué estrategias ha utilizado para gestionarla. En este sentido, el diario emocional servirá como recurso para unir la práctica corporal con la reflexión personal.

Tabla 10: metodologías en la SA 15: Inside Out

- **Recursos**

Recursos personales	La docente de Educación Física será la principal responsable de guiar las actividades, explicar las consignas, adaptar las tareas y acompañar al alumnado durante todo el proceso. Además, el propio grupo clase será un recurso importante, ya que muchas actividades exigen cooperación, interacción y ayuda entre iguales.
Recursos materiales	Se utilizarán distintos materiales del área de Educación Física, como pelotas de colores, aros, conos, bancos suecos, colchonetas, cuerdas, picas, antifaces, tarjetas y pegatinas. Estos materiales permitirán desarrollar circuitos, juegos, retos cooperativos y dinámicas relacionadas con las distintas emociones trabajadas en las sesiones.
Recursos digitales	Se emplearán el proyector o la pizarra digital, los altavoces y las tablets. Estos recursos servirán como apoyo para presentar mensajes del cuartel general, ambientar las sesiones con música, mostrar apoyos visuales y facilitar, en algunos casos, el uso del diario emocional en formato digital.
Recursos espaciales	La situación de aprendizaje se desarrollará principalmente en el gimnasio o en un espacio amplio del centro, ya que esto permitirá organizar con seguridad los circuitos, desplazamientos y actividades grupales que se plantean en las diferentes sesiones.


Tabla 11: recursos utilizados en la SA 15: Inside Out

13.6. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES EN CADA SESIÓN

• Sesión 1

Nº Sesión	1	Nombre	Islas de la Memoria: El baile de las Esferas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar la alegría y la tristeza mediante el equilibrio y la cooperación. - Iniciar el diario emocional. 		
Recursos	Pelotas de distintos colores (amarillas y azules), banco sueco, aros, conos, altavoz con música triste y alegre, tablets y cuaderno del “Diario del Operador”.		
Atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Múltiples medios de representación</u>: uso de pictogramas para señalar las estaciones de alegría y tristeza. Apoyo visual mediante fragmentos de la película. - <u>Múltiples medios de acción y expresión</u>: Los alumnos pueden completar su diario mediante dibujo, escritura de palabras clave o grabación de audio. En el circuito motor, se permiten diferentes niveles de dificultad (caminar sobre una línea en el suelo vs. banco sueco). - <u>Múltiples medios de implicación</u>: Agrupamientos por afinidad para el reto de las esferas para reducir la ansiedad social y fomentar un clima de seguridad emocional. 		
Metodologías	Aprendizaje basado en el Juego, aprendizaje cooperativo (folio giratorio).		

CALENTAMIENTO Y PARTE INICIAL

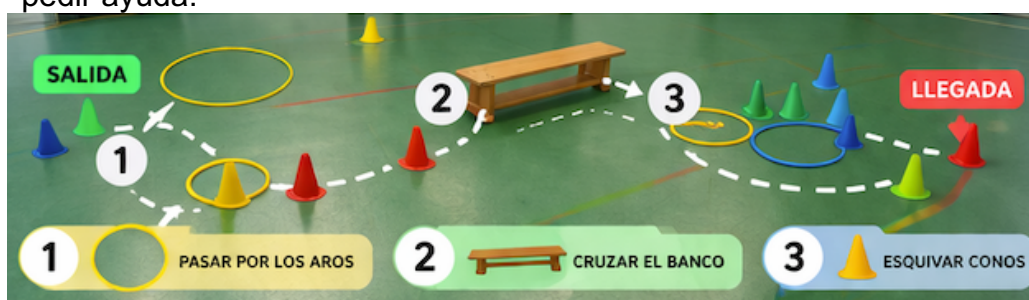
5 min	<p><u>Presentación de la misión</u>: el profesor entra en el aula con un cartel de “Jefe de Operaciones”. Proyecta un mensaje “urgente” del Cuartel General: ¡Atención! Las Islas de la Memoria de Riley se están desestabilizando. Necesitamos nuevos operadores para gestionar las esferas de la alegría y la tristeza.</p>	
5 min	<p><u>Archivo de recuerdos perdidos</u>: Para completar la fase inicial de la sesión, se distribuirán por el espacio distintas tarjetas, imágenes o pequeñas pelotas de color amarillo y azul que simbolicen recuerdos de Riley. Por parejas, el alumnado deberá recogerlas y clasificarlas en dos zonas diferenciadas del gimnasio: recuerdos vinculados a la alegría y recuerdos vinculados a la tristeza. La actividad no exige todavía expresar corporalmente la emoción, sino observar, decidir, cooperar y empezar a relacionar colores, recuerdos y significado emocional. De este modo, se introduce la temática de la sesión de una manera activa y comprensible, pero sin anticipar en exceso las tareas motrices del desarrollo.</p>	

PARTE PRINCIPAL

20
min

El transporte de Esferas: Se divide la clase en parejas. Cada pareja recibe una “esfera de memoria” (pelota de tenis o de espuma).

- Fase Alegría: deben transportar la esfera por un circuito de equilibrio (bancos suecos, aros) manteniéndola entre sus frentes o espaldas sin usar las manos. La música es energética. Si la esfera cae, deben decir algo positivo para “recuperarla”.
- Fase Tristeza: El circuito se vuelve más lento. Deben transportar la esfera con movimientos lentos, pesados, sintiendo el peso del cuerpo. Se enfatiza que la tristeza no es mala, sino que nos ayuda a ir despacio y pedir ayuda.



15
min

Inauguración del Diario del Operador: Cada alumno recibe su cuaderno físico o digital.

- Individualmente deben identificar un “Recuerdo Esencial” (Core Memory): un momento amarillo (alegría) y uno azul (tristeza).
- En parejas comparten su recuerdo y el compañero debe escribir una palabra positiva en el diario del otro que refuerce ese recuerdo (validación emocional).



VUELTA A LA CALMA

5
min


Descarga de memoria: Los alumnos se sientan en círculo. El docente lanza una “esfera de memoria” (pelota de espuma) y quien la recibe debe decir una palabra que resuma cómo se ha sentido su cuerpo al moverse como “tristeza” o como “alegría”.



Realizarán una pequeña autoevaluación en su diario donde colorearán un pequeño “core memory” (círculo) de color verde si han trabajado bien en equipo, amarillo si pueden mejorar y rojo si les ha costado mucho cooperar.

Y para anticipar la siguiente sesión, les llegará un mensaje a los alumnos: ¡Atención operadores! Hemos estabilizado la Isla de la Familia, pero la semana que viene una nueva emoción intentará tomar el control de la consola... ¡Preparaos para el fuego! (ira)

• Sesión 2

Nº Sesión	2	Nombre	El Volcán de Ira: Controlando el Fuego
Objetivos	- Gestionar la frustración y la energía explosiva mediante juegos de oposición y relajación.		
Recursos	Altavoces, pelotas de diferentes tamaños (incluyendo una pesada), aros y lonas para el juego cooperativo, tableta para el diario emocional, tarjetas visuales con los pasos de la “Técnica de la Tortuga” y música de tensión y de relajación.		
Atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Múltiples medios de representación:</u> Uso de apoyos visuales (pictogramas) para explicar las reglas de los juegos. Uso de un cronómetro visual en pantalla para que los alumnos con TDAH gestionen el tiempo de las actividades. - <u>Múltiples medios de acción y expresión:</u> Los alumnos pueden expresar su reflexión final mediante dibujo, escritura o grabando un breve audio en el diario digital. - <u>Múltiples medios de implicación:</u> Roles rotativos en el juego cooperativo (capitán de calma, observador de reglas, ejecutor) para asegurar que todos los perfiles de alumnado se sientan partícipes. Zona de 'enfriamiento' (Cool-down corner) disponible durante toda la sesión para alumnos que se sientan sobreestimulados. 		
Metodologías	Aprendizaje cooperativo y gamificación.		
CALENTAMIENTO Y PARTE INICIAL			
5 min	<p><u>La alarma del Cuartel general:</u> Al entrar al aula, suena una sirena suave y las luces están en tono rojizo (si es posible). En la pantalla aparece “Ira” con un mensaje. ¡Alerta! El volcán de la isla de la Justicia está a punto de estallar porque alguien ha perdido un juego y no sabe qué hacer con su fuego interior.</p>		
5 min	<p>Tras la introducción narrativa del docente, el grupo deberá superar una breve secuencia de mini-retos de control corporal. Por ejemplo, correr libremente y detenerse por completo a una señal, cambiar de dirección sin chocar con nadie, sentarse rápidamente en silencio, desplazarse por el espacio sin tocar determinados materiales o recoger un objeto y volver al punto de inicio sin hablar. Se trata de propuestas muy breves y dinámicas que obligan al alumnado a controlar impulsos, frenar respuestas rápidas y atender a la consigna. Así se trabaja la idea del autocontrol de manera práctica y muy adecuada a la edad, sin repetir los juegos centrales de la sesión.</p>		

PARTE PRINCIPAL

10 min	<p>El círculo de Lava: Por parejas, frente a frente, apoyando las palmas de las manos. Deben intentar empujar al compañero fuera de un pequeño círculo (aro) sin usar la violencia, solo fuerza constante. Si alguien pierde el control o empuja bruscamente, el “volcán” entra en erupción y ambos deben sentarse 30 segundos a “enfriar” su ira.</p>	
--------	---	--

15 min	<p>El Cortafuegos Cooperativo: Grupos de 5. Deben transportar una “bola de lava” (pelotas de fitness o globo con peso) sobre una lona o red. El profesor añade “viento” (obstáculos o distracciones). Si la bola cae, el grupo debe realizar una “pausa de seguridad”: todos deben decir una palabra de calma antes de reiniciar. El éxito depende de la comunicación entre los compañeros.</p>	
--------	--	--

10 min	<p>Técnica del Semáforo de Ira: Juego de persecución modificado. Un alumno es “Ira”. Cuando toca a alguien, ese alumno debe quedarse rígido y rojo (frustración). Para ser liberado, otro compañero debe llegar y realizar juntos la técnica de la “Tortuga” (encogerse y respirar 3 veces). Practicamos la transición de la energía explosiva a la calma absoluta.</p>	
--------	--	--

VUELTA A LA CALMA


10 min	<p>Como actividad previa al diario, el alumnado pasará por una pequeña estación de calma ubicada en un rincón del gimnasio. En ella habrá un elemento visual simbólico, como una pelota roja grande, un cono rojo o una imagen del volcán, y cada alumno deberá realizar una acción de autorregulación antes de sentarse: caminar lentamente por una línea, hacer una respiración profunda con apoyo visual, contar hasta cinco en silencio o soltar tensión de hombros y brazos. Esta propuesta permite cerrar la sesión desde la acción y no solo desde la verbalización, favoreciendo que el alumnado termine en un estado más calmado.</p> <p>Los alumnos se sientan en círculo. En su 'Gran Diario de las Emociones' (formato digital o papel), deben completar la frase: "Cuando mi volcán empieza a calentarse, yo puedo...". Deben dibujar o escribir una de las técnicas usadas (respiración, contar hasta 10, o pedir espacio).</p> <p>Finalmente, se coloca una 'Gema de Fuego' (pegatina o imán) en el mapa del Cuartel General de la clase, simbolizando que la Isla de la Justicia/Ira ha sido estabilizada.</p>
--------	--

• Sesión 3

Nº Sesión	3	Nombre	El Tren del Pensamiento: Navegando el Miedo.
Objetivos	- Desarrollar la confianza en los compañeros y la orientación espacial en situaciones de incertidumbre.		
Recursos	Antifaces o pañuelos, bancos suecos, vallas, conos, picas, globos, tablets y cuaderno para el diario de las emociones y playlist con sonidos ambientales de 'niebla' y música de tensión suave.		
Atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Múltiples medios de representación</u>: Instrucciones de los códigos de toque apoyadas en pictogramas visuales pegados en las paredes del gimnasio. - <u>Múltiples medios de acción y expresión</u>: Los alumnos que sientan una ansiedad real al cerrar los ojos pueden usar gafas de sol oscurecidas (que permiten ver sombras) o ser los guías permanentes, participando activamente en la estrategia. - <u>Múltiples medios de implicación</u>: Roles rotativos para que todos experimenten la responsabilidad de guiar y la vulnerabilidad de ser guiados. Feedback constante positivo del docente sobre la seguridad física. 		
Metodologías	Aprendizaje cooperativo.		
CALENTAMIENTO Y PARTE INICIAL			
5 min	<p><u>Mensaje del Cuartel General</u>: Se proyecta un vídeo corto o se lee un mensaje de 'Miedo': '¡Alerta! El Tren del Pensamiento ha descarrilado en la zona de los Abismos del Subconsciente. La niebla es tan densa que no se ve nada. Si no recuperamos los vagones, Riley perderá sus recuerdos de seguridad'.</p>		
5 min	<p><u>Mapa de ruta segura</u>: Antes del trabajo principal, el docente mostrará durante unos segundos un pequeño recorrido preparado con conos, aros, bancos o cuerdas. Después, el alumnado, organizado en grupos reducidos, deberá recordar qué elementos había, por dónde creen que sería más seguro pasar y qué decisiones tomarían para avanzar sin riesgos. No se trata todavía de ejecutar el recorrido, sino de observar, anticipar y pensar en la seguridad antes de actuar. Esta actividad resulta muy coherente con la emoción del miedo, ya que presenta dicha emoción no como algo negativo, sino como una señal que ayuda a extremar la atención y actuar con prudencia.</p>		

PARTE PRINCIPAL

15 min	<p>Reto 1: 'El Vagón Ciego: Estructura cooperativa. En equipos de 4 (Vagones), todos llevan antifaz excepto el último de la fila (el Maquinista). El Maquinista no puede hablar. Debe guiar al tren mediante códigos de contacto en los hombros del de delante, que se transmiten como una onda hasta el primero: toque hombro derecho (giro derecha), toque hombro izquierdo (giro izquierda), dos toques (avanzar), mano quieta (parar). Deben atravesar un campo de 'obstáculos flotantes' (globos y picas).</p>	
-----------	--	--

20 min	<p>Reto 2: 'El Puente de la Confianza': El circuito se complica. El tren debe pasar por encima de bancos suecos (puentes) y por debajo de vallas (túneles). Esta vez, el guía es el primero y va con ojos abiertos, pero solo puede dar instrucciones verbales precisas de orientación espacial (ej: 'da tres pasos cortos a tu derecha', 'levanta la rodilla izquierda 20 centímetros'). Se enfatiza el tono de voz calmado para reducir la ansiedad del 'miedo' de sus compañeros.</p>	
-----------	---	---

VUELTA A LA CALMA

5 min	<p><u>Diario de emociones:</u> Sentados en círculo, los alumnos abren su 'Diario de las Emociones'. Deben anotar o dibujar: '¿Qué me dio más seguridad cuando no veía nada?'.</p> <p>Los alumnos pegan un adhesivo de 'Isla Estabilizada' en su panel de progreso si consideran que han logrado confiar en sus compañeros.</p> <p>Por último, miedo les da las gracias y les avisa: 'Cuidado, la próxima zona es muy calurosa... creo que Furia está perdiendo el control'.</p>
----------	---

• Sesión 4

Nº Sesión	4	Nombre	El Filtro del Asco: ¡Fuera prejuicios!
Objetivos	- Fomentar la inclusión y el respeto ante las diferencias, trabajando la aceptación y el rechazo.		
Recursos	Proyector, tablets, tarjetas de “costumbres del mundo”, el diario de las emociones (formato digital o papel), pegatinas de colores para el semáforo, aros y cuerdas para delimitar el puente.		
Atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> - Múltiples medios de representación: Uso de pictogramas para definir los conceptos de “prejuicio” e “inclusión”. Apoyo visual con fragmentos de la película donde el personaje de Asco actúa por impulso. - Múltiples medios de acción y expresión: En el “Diario de Operaciones”, los alumnos pueden elegir entre escribir una reflexión, realizar un dibujo o grabar un audio corto explicando qué han aprendido sobre la tolerancia. - Múltiples medios de implicación: El juego motor permite la participación física de los alumnos con diferentes capacidades, adaptando los roles de “puente” o “viajero” según sus necesidades motrices. Uso de refuerzo positivo inmediato mediante “Puntos de Consola” por cada actitud inclusiva detectada. 		
Metodologías	Aprendizaje basado en el juego, aprendizaje cooperativo (folio giratorio).		

CALENTAMIENTO Y PARTE INICIAL

5 min

Mensaje del cuartel general: Suena una sirena de color verde. La pantalla muestra a 'Asco' (personaje de Inside Out) bloqueando la entrada a la 'Isla de la Amistad'. El mensaje es: "¡Cuidado! Hay cosas y personas extrañas que no son como nosotros. ¡Mejor rechazarlas!". El docente pregunta: "¿Alguna vez habéis sentido un 'puaj' antes de conocer a alguien solo por cómo vestía o qué comía? ¿Es el asco una protección real o un muro que nos impide hacer amigos?"



PARTE PRINCIPAL

10 min


Dinámica “El menú del Mundo”: Se colocan en un extremo del gimnasio tarjetas con imágenes o palabras relacionadas con costumbres, comidas, formas de vestir o situaciones sociales diversas. En el otro extremo habrá dos aros grandes: uno será “me protege de un peligro real” y otro “solo juzga demasiado rápido”. Por equipos, los alumnos realizan un relevo: corren, recogen una tarjeta, vuelven a su grupo y entre todos deciden en qué aro colocarla. Después sale el siguiente compañero. Al final, el docente revisa algunas tarjetas con el grupo y aclara dudas.



• Sesión 5


Nº Sesión	5	Nombre	Core Memories: La Gran Consola del Bienestar
Objetivos	- Integrar todas las emociones en un gran reto cooperativo final y completar el Diario Emocional.		
Recursos	Pelotas de colores, plataformas de madera con cuerdas, colchonetas, aros, el diario de las emociones, proyector y altavoz y música.		
Atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> - Múltiples medios de representación: Instrucciones dadas de forma oral, visual (pictogramas en la PDI) y mediante modelado físico por parte del docente. - Múltiples medios de acción y expresión: Los alumnos pueden completar su Diario Emocional mediante escritura, dibujo o usando pegatinas pre-impresas para aquellos con dificultades motrices finas. El reto motor ofrece roles diferenciados (líder, observador, ejecutor). - Múltiples medios de implicación: El uso de la narrativa de Inside Out mantiene el interés. Se permiten descansos sensoriales si el ruido del reto cooperativo es muy elevado para alumnos con hipersensibilidad. 		
Metodologías	Aprendizaje cooperativo		


CALENTAMIENTO Y PARTE INICIAL

5 min	<p><u>Mensaje del cuartel general:</u> El docente aparece con una alarma sonora suave. "¡Operadores, emergencia en el Cuartel General! Las islas de la personalidad están vibrando. Necesitamos estabilizar la Gran Consola del Bienestar uniendo todas las memorias que hemos recuperado".</p>	
-------	---	--

5 min	<p>Cada equipo recibirá cinco tarjetas, una por cada emoción trabajada: alegría, tristeza, ira, miedo y asco. El docente irá diciendo distintas situaciones cotidianas cercanas al alumnado, como por ejemplo “antes de una excursión”, “cuando me sale algo mal”, “cuando echo de menos a alguien”, “cuando veo algo desconocido” o “cuando voy a hacer algo por primera vez”. A partir de cada situación, el grupo deberá ordenar rápidamente las emociones según consideren que pueden aparecer con más fuerza. No hay una única respuesta correcta; el valor de la actividad está en que comprendan que el bienestar no consiste en eliminar emociones, sino en comprender que muchas veces aparecen varias a la vez y que todas cumplen una función.</p>
-------	---

PARTE PRINCIPAL

20 min	<p>El Reto de la Gran Consola: Se divide la clase en los equipos cooperativos habituales. Cada equipo debe superar un circuito motor que representa un 'cortocircuito' en la consola.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fase de la Alegría: Transportar una 'memoria core' (pelota amarilla) en equilibrio sobre una plataforma sujeta por cuerdas por todos los miembros. 2. Fase de la Tristeza: Cruzar un 'río de lágrimas' (colchonetas) sin tocar el suelo, ayudándose unos a otros. 3. Fase del Miedo/Ira: Desactivar una 'bomba emocional' resolviendo un enigma lógico de forma conjunta antes de que suene una alarma. 4. Fase del Bienestar: Todos los equipos deben unir sus piezas de puzzle obtenidas en las fases anteriores para formar la imagen de la 'Gran Consola del Bienestar'. 	
-----------	--	---

15 min	<p>Finalización del Diario Emocional: Los alumnos regresan a sus puestos. Utilizando la estructura de Folio Giratorio, completan la última página del diario: "Mi receta para el bienestar". Deben escribir o dibujar qué mezcla de emociones (un poco de miedo para estar alerta, alegría para disfrutar, tristeza para reflexionar) necesitan para su día a día. Se pegan las pegatinas de 'Core Memories' obtenidas durante toda la SA.</p>	
-----------	--	---

VUELTA A LA CALMA

5 min	<p>Como cierre simbólico de la situación de aprendizaje, cada equipo colocará una pieza final, una pegatina o un elemento visual en un mural común del Cuartel General, completando entre todos la Gran Consola del Bienestar. Este gesto permite representar visualmente que la misión ha sido completada y que el bienestar emocional se construye integrando todas las emociones trabajadas a lo largo de las sesiones. Además, ofrece un cierre más potente y narrativo, muy adecuado para la última sesión.</p>
----------	--

13.7. EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos	Porcentaje de calificación
1.2	CPSAA2	20%
3.1	CPSAA1	30%
3.2	CCL5	20%
4.2	CCEC3	30%

Tabla 12: criterios de evaluación usados en la evaluación de la SA 15: Inside Out

Criterios de evaluación	Descriptores operativos
1.2. Aplicar medidas de educación postural, alimentación saludable, higiene corporal y preparación de la práctica motriz, asumiendo responsabilidades y generando hábitos y rutinas en situaciones cotidianas.	CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludable, y detecta y busca apoyo ante situaciones negativas.
3.1. Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones que surjan en contextos de actividad motriz. Establecer estrategias para una adecuada regulación de las emociones.	CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.
3.2. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego, a los adversarios, compañeros, árbitros, espectadores y profesores y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, valorando la aportación de los participantes.	CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, para favorecer un uso eficaz y no discriminatorio de los diferentes sistemas de comunicación.
4.2. Apreciar los logros de personas y colectivos referentes del deporte, reconociendo el esfuerzo, la dedicación y los sacrificios requeridos para alcanzar el éxito y su actitud ante la derrota o los objetivos no conseguidos.	CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.

Sesión nº	Descripción de herramientas de evaluación
1. Islas de la Memoria: El baile de las Esferas	<ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica: Se utilizará para valorar la expresión corporal y creativa del alumnado en las actividades motrices y expresivas, observando si comunica emociones con el cuerpo, participa con implicación y muestra iniciativa. - Lista de control: Permitirá comprobar si el alumnado respeta las normas de funcionamiento, escucha a los demás y participa de forma adecuada en las dinámicas grupales. - Diana de autoevaluación: Al final de la sesión, el alumnado valorará su participación, su capacidad para expresarse corporalmente y su actitud hacia los compañeros.
2. El Volcán de Ira: Controlando el Fuego	<ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica: Se empleará para valorar si el alumnado reconoce la emoción de la ira, controla la impulsividad y aplica estrategias sencillas de regulación emocional durante los juegos y retos. - Observación directa: El docente registrará cómo reacciona el alumnado ante situaciones de tensión, frustración o conflicto, observando su comportamiento real durante la sesión. - Diana de autoevaluación: Permitirá que cada alumno reflexione sobre cómo ha gestionado su enfado, si ha respetado las normas y qué puede mejorar en futuras situaciones.
3. El Tren del Pensamiento: Navegando el Miedo.	<ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica: Se utilizará para evaluar la capacidad del alumnado para identificar el miedo, participar en situaciones de inseguridad y afrontar los retos cooperativos controlando sus emociones. - Lista de control: Permitirá registrar si el alumnado coopera con el grupo, escucha, ayuda a sus compañeros y se comunica con respeto durante la actividad. - Diana de autoevaluación: Al final de la sesión, el alumnado valorará cómo se ha sentido, si ha sido capaz de superar el miedo y si ha colaborado adecuadamente con su equipo.
4. El Filtro del Asco: ¡Fuera prejuicios!	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de control: Se empleará para comprobar si el alumnado evita burlas, rechazos o actitudes excluyentes, mostrando respeto e inclusión en las actividades propuestas. - Rúbrica: Se utilizará para valorar la expresión emocional y corporal del alumnado en dramatizaciones y dinámicas donde se trabajen el rechazo, la aceptación y los prejuicios. - Diana de autoevaluación: Permitirá que cada alumno reflexione sobre si ha respetado a los demás, cómo ha participado y si ha sido capaz de expresarse de forma adecuada.

5. Core Memories: La Gran Consola del Bienestar	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de control: Permitirá comprobar si el alumnado identifica estrategias de bienestar emocional, respeta las normas, escucha a los compañeros y participa de forma positiva en la actividad final. - Rúbrica: Se utilizará para valorar de manera global la regulación emocional, la expresión creativa, la participación y la integración de lo aprendido a lo largo de toda la situación de aprendizaje. - Diana de autoevaluación: Servirá como cierre final para que el alumnado reflexione sobre su evolución en la SA, sus aprendizajes y los aspectos personales que considera que ha mejorado.
---	---

Tabla 13: Instrumentos de evaluación usados en las sesiones.

13.8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Sesión	Adaptaciones
1	<ul style="list-style-type: none"> - TDAH: se beneficiará de consignas cortas, división de la actividad en pasos muy claros y participación activa desde el inicio, evitando tiempos de espera prolongados. - TEA: se utilizarán pictogramas para anticipar las estaciones de alegría y tristeza, además de permitir variantes más sencillas en el circuito de equilibrio si lo necesita. - Idioma: se reforzará la comprensión mediante demostraciones visuales, uso de colores y posibilidad de completar el diario con dibujos o palabras clave.
2	<ul style="list-style-type: none"> - TDAH: mantener una estructura clara, utilizar cronómetro visual y asignarle funciones concretas en los juegos cooperativos para favorecer su atención. - TEA: se habilitará una zona de calma a la que pueda acudir en caso de sobreestimulación y se le anticiparán las normas de cada actividad mediante apoyos visuales. - Idioma: se recurrirá a modelado práctico, gestos y tarjetas visuales para facilitar la comprensión de las técnicas de regulación emocional trabajadas en la sesión.
3	<ul style="list-style-type: none"> - TDAH: necesitará instrucciones concretas y recordatorios breves durante la actividad para mantener la atención en los códigos y en la seguridad del recorrido. - TEA: se permitirá participar con una adaptación en caso de que el uso del antifaz le genere ansiedad, pudiendo utilizar gafas oscurecidas o asumir de forma preferente el rol de guía. - Idioma: se facilitará la comprensión a través de ejemplos prácticos, demostraciones y apoyo del grupo en la ejecución de los códigos.
4	<ul style="list-style-type: none"> - TDAH: alternar momentos de movimiento con tiempos cortos de reflexión, manteniendo un ritmo dinámico que facilite su implicación. - TEA: se utilizarán apoyos visuales para explicar conceptos como prejuicio e inclusión, además de ofrecerle un rol ajustado a sus posibilidades dentro del juego del puente.

	- Idioma: se utilizarán imágenes, ejemplos cercanos y apoyo de compañeros para facilitar la comprensión de las situaciones planteadas.
5	- TDAH: tareas organizadas por fases, roles concretos dentro del equipo y recordatorios breves durante el reto final. - TEA: se mantendrán instrucciones claras, apoyos visuales y posibilidad de realizar descansos breves si el ruido o la intensidad del trabajo cooperativo le generan malestar. - Idioma: se facilitará la participación mediante demostraciones, uso de imágenes y posibilidad de completar el diario emocional con dibujos, pegatinas o palabras sencillas.

Tabla 14: adaptaciones en las sesiones de la SA 15: Inside Out

13.9. CONCLUSIÓN

La situación de aprendizaje “Inside Out” constituye una propuesta especialmente valiosa dentro de esta programación, ya que permite trabajar de manera conjunta la Educación Física y la educación emocional a través de una temática cercana, motivadora y significativa para el alumno. Mediante el uso de la narrativa de la película, las actividades motrices, las dinámicas y los momentos de reflexión, se favorece que los alumnos no solo se muevan, sino que aprendan también a identificar, expresar y regular sus emociones en distintas situaciones.

A lo largo de las sesiones, los alumnos tienen la oportunidad de vivenciar emociones como la alegría, tristeza, la ira, el miedo o el asco, comprendiendo que todas ellas forman parte de su bienestar y cumplen una función importante en la vida cotidiana. De este modo, esta propuesta contribuye a normalizar el mundo emocional del alumnado.

Por todo ello, esta situación de aprendizaje demuestra que la Educación Física es un contexto muy adecuado para trabajar competencias que van más allá del ámbito motriz, contribuyendo al desarrollo afectivo, social y personal del alumnado. En definitiva, “Inside Out” se presenta como una propuesta completa, inclusiva y coherente, que une movimiento, emoción y aprendizaje significativo, reforzando la

idea de que educar el cuerpo también implica educar la manera en que sentimos, convivimos y nos relacionamos con los demás.

En definitiva, la educación emocional constituye un aspecto fundamental en la vida de los niños y niñas. Sin embargo, en muchas ocasiones este contenido queda en un segundo plano, al no considerarse tan atractivo o prioritario dentro del área de Educación Física.

13.10. RECURSOS

Ítems a evaluar	1. No conseguido	2. En proceso	3. Adecuado	4. Muy conseguido
Controla la impulsividad	Reacciona impulsivamente y necesita ayuda constante.	A veces se controla, pero aún pierde el control en varias situaciones.	Generalmente se controla, con alguna ayuda puntual.	Se controla de forma autónoma incluso en momentos de tensión.
Aplica estrategias de regulación emocional	No usa estrategias para calmarse.	Las usa solo si se le recuerda.	Aplica estrategias sencillas en la mayoría de situaciones.	Las utiliza de forma autónoma y eficaz.
Muestra actitud positiva y esfuerzo	Rechaza participar o abandona con facilidad.	Participa de forma irregular.	Participa activamente y se esfuerza.	Participa con implicación constante y muy buena actitud.
Respeto normas y consignas	Incumple las normas con frecuencia.	Las conoce, pero no siempre las respeta.	Respeto las normas en la mayoría de actividades.	Las respeta siempre y ayuda a que el grupo también lo haga.
Actúa con respeto y deportividad	Tiene conductas inadecuadas hacia los demás.	A veces respeta, pero le cuesta aceptar errores o resultados.	Se relaciona con respeto y deportividad.	Muestra deportividad constante y valora a sus compañeros.

Tabla 15: Rúbrica sesión 2: El Volcán de Ira: Controlando el Fuego

1= Necesita mejorar. | 2 = En proceso | 3 = Adecuado | 4 = Excelente

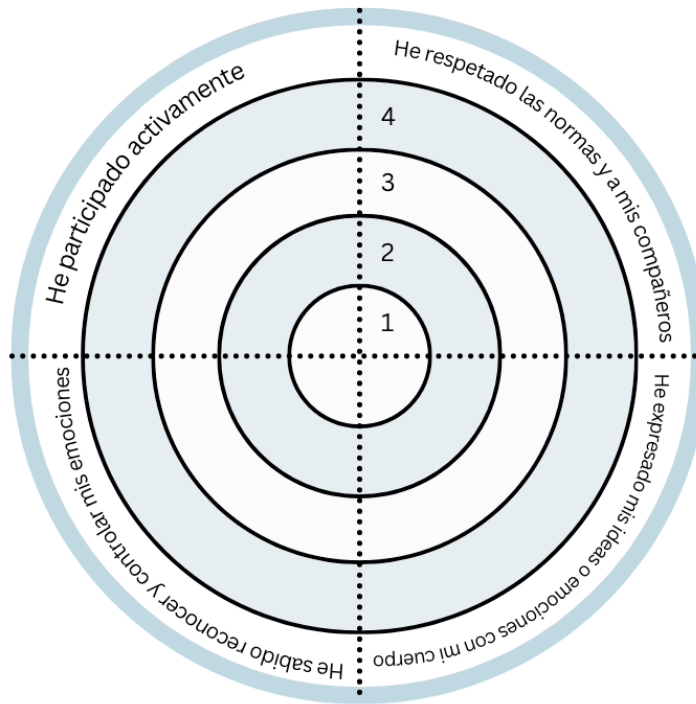


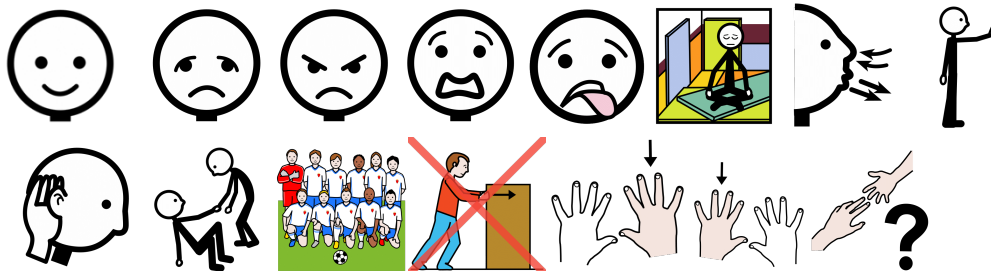
Tabla 16: Autoevaluación a usar después de cada sesión

Ítems a observar	Sí	No	A veces
Participa activamente en la actividad final.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica alguna estrategia para cuidar su bienestar emocional.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Expresa sus emociones de forma adecuada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Respeto las normas y a sus compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coopera con su grupo durante la sesión.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aplica lo aprendido durante la situación de aprendizaje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tabla 17: Lista de control: Sesión 5: Core Memories: La Gran Consola del Bienestar



Diario emocional.



Pictogramas a usar con alumnos ACNEAE

13.11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bisquerra, R. (2016). *10 ideas clave: Educación emocional*. Graó.

Bisquerra, R. (s. f.). *El concepto de la educación emocional*. Rafael Bisquerra.

<https://www.rafaelbisquerra.com/el-concepto-de-la-educacion-emocional/>

Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. (2020, October 1).

CASEL's SEL framework: What are the core competence areas and where are they promoted? <https://casel.org/casel-sel-framework-11-2020/>

Yale Center for Emotional Intelligence. (s. f.). *RULER trainings*. <https://ycei.org/ruler-trainings>

Las imágenes utilizadas en las sesiones son generadas por una herramienta IA.