



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA
ICAI ICADI CIHS

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Grado en Educación Primaria

***PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN
FÍSICA PARA EL TERCER CURSO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA.***

Autor/a: Carmen Amador Martín

Director: Roberto Alonso Modino

Curso académico: 2025-2026

Fecha: 21-04-2026

*A Urbano, por madrugar todas las
mañanas para llevarme al cole.*

*A Josefa, por enseñarme a cuidar y querer
a los nuestros por encima de todo.*

*A Susana, por educarme con el arte que ella lleva
intrínseco desde que tengo uso de razón.*

*A Papa Pepe, por ser el maestro de mi vida y de todos
los que le rodean.*

*Ninguna asignatura, carrera ni título va a igualar nunca todo
lo que me habéis enseñado y me seguís enseñando, abuelos.*



“El cuerpo en clave: Una investigación en movimiento”

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA
EDUCACIÓN PRIMARIA
Alumno: Carmen Amador Martín
Director: Roberto Alonso Modino**

ÍNDICE

CONTENIDO

1. Introducción.....	6
2. Fundamentación teórica-normativa	7
3. Contextualización	8
3.1 Contextualización del centro	8
3.2 Ubicación	8
3.3 Descripción del entorno.....	8
3.4 Perfil de las familias	9
3.5 Perfil del alumnado del centro.....	9
3.6 Curso	9
3.7 Perfil de los alumnos del curso seleccionado.....	10
3.8 Planes y/o proyectos	11
3.9 Recursos personales	12
3.10 Recursos materiales	13
3.11 Organigrama del Centro Escolar	13
4. Objetivos	13
4.1 Objetivos de etapa	14
4.2 Objetivos de la programación	15
5. Competencias	15
5.1 Diferenciación entre competencia clave y competencia específica.....	15
5.2 Competencias clave.....	16

5.3. Competencias Específicas.....	19
6. Contenidos.....	22
6.1. Temporalización e hilo conductor	23
6.2. Contenidos transversales	26
6.3. Unidades didácticas	27
7. Metodología	43
7.1. Aplicación de las metodologías específicas.....	43
7.2. Trabajo por proyectos	44
7.3. Actividades complementarias y salidas.....	44
7.4. Recursos	45
7.5. Agrupamientos.....	46
8. Evaluación	46
8.1. ¿Qué se evalúa?	47
8.2. ¿Cómo se evalúa?	49
8.3. ¿Cuándo se evalúa?	49
8.4. ¿Quién evalúa?	50
9. Atención a las diferencias individuales del alumno	50
10. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes	52
11. Conclusiones	53
12. Bibliografía.	54
13. Anexos.....	56

1. INTRODUCCIÓN

Desde bien pequeña tuve claro que quería ser docente. Esto unido a mi interés por el deporte hizo que acabara cursando este grado. Ambos aspectos confluyen en mi deseo de ser maestra de Educación Física en un futuro.

Por ello, este Trabajo Fin de Grado (en adelante TFG) presenta una Programación Didáctica de Educación Física para el tercer curso de Educación Primaria, estructurada en 15 Unidades Didácticas, que abarcan los contenidos y aprendizajes del curso durante los tres trimestres de manera efectiva y funcional. Para lograrlo, se recogen fundamentos teóricos sustentados en la normativa educativa vigente, incluyendo una contextualización del centro y desarrollo de objetivos, competencias, contenidos, y estrategias metodológicas que se emplearán durante su puesta en práctica. Además de aspectos de evaluación o cómo se atenderá a las necesidades del alumnado. Para entender la importancia de esta propuesta, hay que considerar el papel de la actividad física en el desarrollo infantil. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), el ejercicio físico regular en niños y adolescentes favorece la salud de los huesos, el desarrollo muscular y motor, y la mejora el desarrollo cognitivo. En esta misma línea, me siento especialmente identificada con Whitehead (2010). Defiende que el movimiento abarca dimensiones físicas emocionales, cognitivas y sociales, siendo la Educación Física escolar un motor para ayudar a formar personas activas para toda la vida. Asimismo, Vasilopoulos et al., (2023) demuestran que intervenciones bien diseñadas mejoran la inteligencia fluida, la memoria de trabajo y el comportamiento en clase.

PALABRAS CLAVE: Educación Física, Educación Primaria, Programación Didáctica, Vida Activa y Saludable

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA-NORMATIVA

Según recoge el Boletín Oficial del Estado (BOE), el sistema educativo español se organiza a través de una ley orgánica que determina y regula los criterios de enseñanza que todos los centros educativos españoles deben seguir. La Programación Didáctica de Educación Física para Educación Primaria que se presenta, se basa en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).

Esta Programación Didáctica se fundamenta en el marco normativo vigente para la Comunidad de Madrid. Los objetivos, competencias, contenidos y criterios de evaluación se han elaborado tomando como referencia el Real Decreto 157/2022, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria; el Decreto 61/2022, que concreta el currículo para la Comunidad de Madrid; y la Orden 1493/2015, que regula los procesos de evaluación y promoción del alumnado con necesidades educativas específicas.

Todo ello se enmarca dentro del currículo diseñado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional, donde se recogen los elementos que estructuran la práctica docente en Primaria, incluyendo objetivos, competencias, contenidos, enfoques metodológicos y criterios de evaluación.

El Real Decreto 157/2022 establece que la Educación Física trasciende el desarrollo de las destrezas motrices, incorporando una dimensión formativa para el crecimiento personal y social del alumnado, en línea con la Unión Europea y los principios de la UNESCO en el marco de la Agenda 2030. De este modo, se busca adecuar el sistema educativo a las necesidades y desafíos propios del siglo XXI.

como también espacios verdes, concretamente el Parque Polvoranca se encuentra a 1km escaso, lo que facilita la práctica de las actividades deportivas al aire libre. La presencia de servicios educativos, culturales y comunitarios consolida un contexto favorable para el aprendizaje y el desarrollo integral del alumnado.

2.4 Perfil de las familias

El perfil familiar del alumnado corresponde, en su mayoría, a unidades familiares de edad adulta media con un nivel socioeconómico medio en general. Mostrando una actitud participativa en la vida escolar y colaboración con el profesorado. Se trata de hogares donde valoran la educación como un pilar fundamental en el desarrollo de sus hijos y fomentan hábitos de vida saludables, el respeto y la convivencia.

2.5 Perfil del alumnado del centro

El alumnado del centro presenta un perfil diverso tanto en lo académico como en lo socioemocional y motriz. Conviven estudiantes con un desarrollo madurativo ajustado a su edad con otros que requieren apoyos específicos, ya sea por dificultades de aprendizaje, necesidades educativas especiales o diferentes ritmos de trabajo. En general, muestran una actitud positiva hacia el aprendizaje, aunque existen diferencias en cuanto a la motivación, hábitos de estudio, autocontrol y habilidades sociales.

2.6 Curso

He seleccionado el tercer curso de Educación Primaria. El alumnado de este curso tiene, en su mayoría, entre 8 y 9 años siendo esta etapa muy relevante en su desarrollo académico, social y personal. A esta edad el

alumnado tiene consolidadas las destrezas fundamentales de lectoescritura y razonamiento matemático lo que les permite avanzar hacia aprendizajes más complejos y ampliar sus ámbitos de conocimiento. Paralelamente, continúan fortaleciendo habilidades sociales y personales, la resolución de problemas, la cooperación, y la gestión y expresión emocional.

2.7 Perfil de los alumnos del curso seleccionado

La programación va dirigida al curso de 3º A de Educación Primaria, compuesto por 24 alumnos de entre los 8 y los 9 años sin repetidores. Dos alumnos presentan necesidades educativas especiales: un alumno con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) y otro Altas capacidades. La mayoría tienen un perfil activo y participan en alguna actividad deportiva extraescolar, por lo que en general presentan interés por la asignatura de Educación Física.

Para describir el perfil del alumnado, se tomarán como referencia las etapas del desarrollo cognitivo de Piaget (2007) concretamente la etapa de operaciones concretas (7- 11 años). Atendiendo a los distintos ámbitos que engloban las características psicoevolutivas pertinentes al contexto del aula:

Ámbito cognitivo:	Los alumnos razonan de manera lógica siempre que los contenidos se presenten a partir de experiencias reales y manipulativas. En esta etapa mejoran su capacidad de atención, memoria y capacidad de clasificar información, aunque aún presentan dificultades con conceptos abstractos.
Ámbito motor:	Muestran avances en coordinación, equilibrio y control corporal. Son capaces de realizar movimientos más precisos y actividades motrices complejas, aunque existen diferencias notables ya que es el ámbito de desarrollo más heterogéneo.
Ámbito social:	El alumnado incrementa su interés por trabajar en grupo y establecer relaciones estables. Comprenden mejor las normas y participan activamente en dinámicas cooperativas, si bien todavía necesitan apoyo en la

	resolución de conflictos.
Ámbito emocional:	Empiezan a identificar y expresar sus emociones con mayor claridad, aunque necesitan acompañamiento para gestionarlas. Su autoestima se está formando y son sensibles a la valoración adulta por lo que hay que llevar cautela en cómo se transmiten los mensajes
Ámbito comunicativo:	Amplían su vocabulario y expresan ideas de manera más estructurada. Comprenden instrucciones complejas y participan con mayor soltura en conversaciones y explicaciones.

Tabla 1. Ámbitos que engloban las características psicoevolutivas

2.8 Planes y/o proyectos

Los planes y proyectos educativos refuerzan el currículo facilitando una atención más ajustada a las necesidades del alumnado y favoreciendo la adquisición de valores, hábitos y competencias clave para la formación integral del alumnado. A continuación, se recogen los principales planes y proyectos que guían la actividad educativa del “CEIP San Ginés” tomando como referencia los valores de responsabilidad, respeto y empatía.

3.8.1 Planes

PLANES	
<u>A.- Plan Incluyo</u>	Se incluyen un conjunto de actuaciones, medidas educativas y organizativas diseñadas y desarrolladas para adecuar las respuestas a las necesidades educativas de nuestro alumnado.
<u>B.- P.A.T. (Plan de Acción Tutorial)</u>	Establece y coordina las actuaciones orientadas a acompañar al alumnado en su desarrollo personal y académico mediante sesiones planificadas y temporalizadas destinadas al trabajo de valores y a la adquisición de estrategias para la prevención y resolución de conflictos.
<u>C.- Plan de Convivencia</u>	Recoge el conjunto de medidas y actuaciones, tanto de carácter preventivo como de intervención con el fin de favorecer un clima escolar positivo y una adecuada implicación de los distintos miembros de la comunidad educativa como son el profesorado, los alumnos y las familias
<u>D.- Plan Bilingüe</u>	Teniendo como objetivo no solo que los alumnos consigan una competencia comunicativa alta en inglés, sino que también descubran la utilidad del inglés en su vida cotidiana, así como fomentar su propio interés por seguir formándose. Este plan se basa en la metodología CLIL, integrando el aprendizaje de contenidos y de la lengua inglesa de forma simultánea. Además, cuenta con

	auxiliares de conversación nativos y un proyecto Erasmus+ de intercambio para 5º de Primaria ampliando las oportunidades de intercambio cultural y lingüístico. Por último, como parte del plan, el alumnado también tiene acceso a las pruebas oficiales de Cambridge para acreditar su nivel de competencia lingüística.
<u>E.- Plan de vida saludable</u>	Con el objetivo de promover hábitos de vida activos y responsables entre el alumnado mediante distintas actuaciones coordinadas. Este plan tiene tres ejes fundamentales: la promoción deportiva, desarrollada en colaboración con el ayuntamiento de Leganés y la Comunidad de Madrid; los desayunos saludables, los cuales fomentan una alimentación variada y equilibrada; y los recreos deportivos, destinados a incentivar la actividad física durante los tiempos de ocio en el centro.

Tabla 2. Planes del centro

3.8.2 Proyectos

PROYECTOS	
<u>A.- Proyecto de teatro:</u>	Dirigido a todos los alumnos del centro desde los 3 años hasta 6º de Primaria, tiene como propósito desarrollar la sensibilidad artístico-cultural, valorar el trabajo en equipo y estimular la memoria, la concentración e imaginación.
<u>B.- Proyecto “Eco escuelas”</u>	Programa que nace del compromiso por mejorar el medioambiente en el ámbito escolar implicando a los alumnos en el aprendizaje basado en la acción.
<u>C.- Proyecto biblioteca y fomento de la lectura:</u>	Orientado a promover el gusto por la lectura y mejorar la competencia lectora del alumnado. Se organiza en varios ejes de actuación entre los que destacan el “Bibliopatio”, que acerca los libros al alumnado durante los recreos; las “Mochilas viajeras”, implicando a las familias a la lectura compartida, y los “Cuentacuentos”, enriqueciendo el contacto con la lectura desde edades tempranas.

Tabla 3. Proyectos del centro

2.9 Recursos personales

El equipo docente del centro está compuesto por maestros especialistas en Educación Infantil, Primaria, habilitados para impartir el programa bilingüe. A este equipo se le suman el orientador del centro, así como el equipo de apoyo, conformado por profesionales de Pedagogía Terapéutica y Audición y Lenguaje. Por último, al ser centro bilingüe se cuenta con auxiliares de conversación en lengua inglesa. Todos los docentes están preparados, formados y comprometidos para acompañar al alumnado a lo largo de su

proceso académico.

2.10 Recursos materiales

En cuanto a las instalaciones, el centro dispone de espacios diferenciados y adaptados para cada nivel, así como favorecer la madurez e independencia del alumnado. Cuenta con un edificio principal con aulas amplias y luminosas, un polideportivo cubierto compuesto por una pista central para fútbol, baloncesto y voleibol entre otros; un comedor, un aula de psicomotricidad, un patio para Infantil y uno de Primaria muy amplios para el disfrute del alumnado, un aula de música, una biblioteca, una sala de informática y un salón de actos.

Asimismo, el centro dispone de diversos recursos materiales entre ellos libros de texto, equipamiento tecnológico como ordenadores y pantallas digitales, así como material deportivo variado y novedoso.

2.11 Organigrama del Centro Escolar

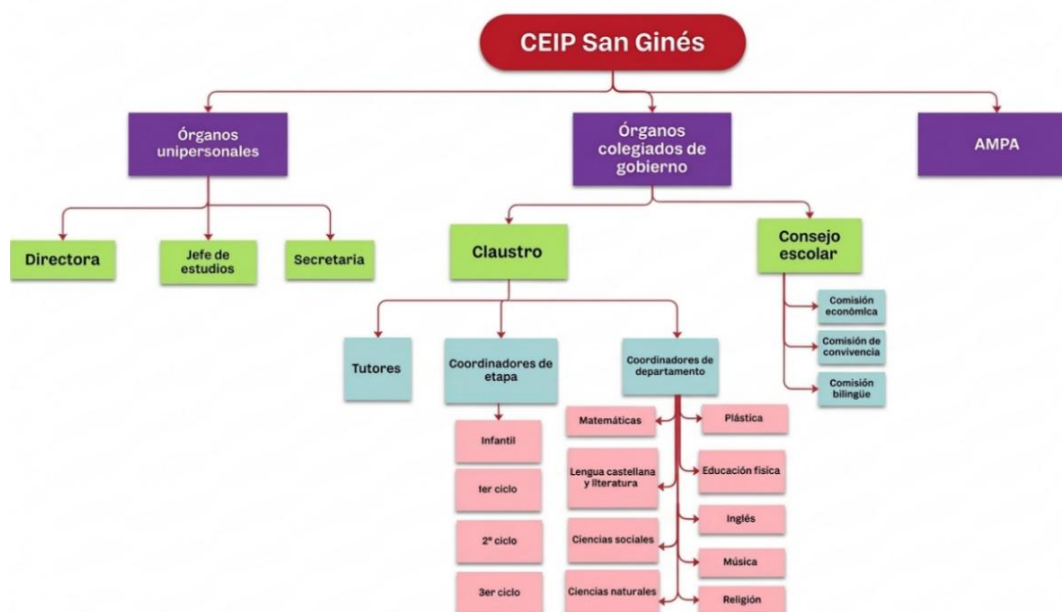


Imagen 1. Organigrama del CEIP San Ginés

3. OBJETIVOS

De acuerdo con el Real Decreto 157/2022, se refiere a objetivos como “logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y

cuya consecución está vinculada a la adquisición de competencias clave”.

En este apartado se expondrán tanto los objetivos curriculares de etapa como los objetivos didácticos a los que hace alusión la programación

3.1 Objetivos de etapa

En el Artículo 5 del Decreto 61/2022 vienen definidos los siguientes objetivos de etapa de Educación Primaria.

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

l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.
m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios y estereotipos de cualquier tipo.
n) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

Tabla 4. Objetivos de etapa

3.2 Objetivos de la programación

OBJETIVO GENERAL
Desarrollar en el alumnado, a través de la Educación Física, las competencias motrices, sociales y saludables necesarias para participar de forma activa, autónoma y responsable en diversas prácticas físicas, promoviendo hábitos de vida saludables, el respeto a los demás y el disfrute del movimiento dentro de un entorno seguro e inclusivo.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS
a) Reconocer, valorar y utilizar el propio cuerpo en diferentes situaciones motrices desarrollando una imagen positiva de sí mismo y entendiendo la actividad física como fuente de bienestar, disfrute y aprendizaje.
b) Desarrollar hábitos de vida saludable, integrando la práctica regular del ejercicio, una alimentación equilibrada y rutinas básicas de autocuidado.
c) Resolver situaciones motrices variadas, aplicando estrategias sencillas, creatividad y toma de decisiones tanto individual como cooperativamente.
d) Convivir y relacionarse de forma positiva durante la actividad física mostrando respeto, cooperación, empatía y aceptación de las diferencias entre compañeros.
e) Gestionar las emociones en diferentes contextos de juego y actividad física, utilizando recursos expresivos y reconociendo, regulando y comunicando sus propias emociones y la de los demás.
f) Promover el cuidado del entorno mediante la práctica de las actividades físicas responsables en espacios naturales y urbanos, apreciando los recursos del entorno y utilizándolos de manera sostenible.
g) Conocer y aplicar medidas básicas de seguridad en los espacios durante la práctica de actividades, así como saber utilizar los distintos materiales.

Tabla 5. Objetivos de la programación

4. COMPETENCIAS

4.1 Diferenciación entre competencia clave y competencia específica.

Las competencias clave son el conjunto de aprendizajes esenciales que todo el alumnado debe desarrollar a lo largo de su escolaridad para lograr su

realización personal, ejercer una ciudadanía activa, favorecer la inclusión social y afrontar con éxito los retos de la vida adulta y del aprendizaje permanente. Tienen carácter transversal y común a todas las áreas del currículo. Un ejemplo de competencia clave es la competencia personal, social y de aprender a aprender.

Las competencias específicas, por su parte son los desempeños propios de cada área o materia que el alumnado debe alcanzar al finalizar una etapa educativa. Concretan la contribución de cada área al desarrollo de las competencias clave y orientan la sección de saberes básicos, así como la evaluación de los aprendizajes, describiendo actuaciones observables y contextualizadas. Un ejemplo de competencia específica sería el desarrollar hábitos de vida activos y saludable

4.2 Competencias clave.

Según el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, las competencias clave son las siguientes relacionando éstas con un Perfil de Salida que se esperará que cada alumno desarrolle tras terminar la etapa en Educación Primaria:

a) Competencia en comunicación lingüística (CCL):

La competencia en comunicación lingüística se trabajará de forma transversal durante las sesiones de Educación Física mediante la comprensión y el uso del lenguaje oral en distintos contextos motrices. El alumnado deberá escuchar y entender consignas, normas y explicaciones, así como expresar ideas, emociones y estrategias durante juegos y actividades cooperativas. Asimismo, se fomentará el uso del vocabulario específico del área, la verbalización de experiencias motrices y la participación en pequeñas puestas en común favoreciendo una comunicación respetuosa y eficaz entre iguales. Se conectará en la asignatura con los siguientes descriptores operativos:

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 en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.

<p>CCL5: Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.</p>
<p>b) Competencia plurilingüe (CP):</p> <p>Aunque la normativa actual no vincula directamente la competencia plurilingüe con las competencias específicas de la asignatura de Educación Física, el centro es bilingüe por lo que se desarrollará transversalmente con el uso ocasional de vocabulario en lengua extranjera y de la conexión con proyectos interdisciplinarios del centro.</p>
<p>C) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM):</p> <p>Se desarrollará mediante situaciones motrices que impliquen la medición, el conteo, la estimación y la resolución de problemas sencillos relacionados con el movimiento utilizando nociones básicas de espacio, tiempo y cantidad para organizar juegos, registrar resultados o comparar desempeños favoreciendo el razonamiento lógico y la toma de decisiones significativamente.</p> <p>Se conectará en la asignatura con los siguientes descriptores operativos:</p>
<p>STEM1: Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.</p>
<p>STEM2: Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.</p>
<p>STEM5: Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.</p>
<p>d) Competencia digital (CD):</p> <p>La competencia digital no se vincula explícitamente con la Educación Física según la normativa actual, así que se abordará de forma transversal y puntual. El alumnado podrá emplear recursos digitales y sencillos para consultar información, visualizar contenidos relacionados con la actividad física o registrar aspectos básicos de su práctica, siempre bajo supervisión docente y con un enfoque educativo.</p>
<p>e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):</p> <p>Esta competencia se desarrollará mediante la participación en actividades motrices que fomenten la cooperación, el respeto, la toma de decisiones y la gestión emocional. El alumnado aprenderá a conocerse y reconocer sus avances y dificultades, así como regular su esfuerzo favoreciendo actitudes de autonomía, responsabilidad y aprendizaje a partir de la experiencia y la reflexión sobre la práctica realizada.</p> <p>Éstos serán los descriptores operativos con los que se conectará:</p>

<p>CPSAA1: Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.</p>
<p>CPSAA2: Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.</p>
<p>CPSAA3: Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.</p>
<p>CPSAA4: Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.</p>
<p>CPSAA5: Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.</p>
<p>f) Competencia ciudadana (CC):</p>
<p>Se trabajará a través del respeto de las normas, la convivencia y la participación responsable en las actividades colectivas. Mediante juegos y dinámicas grupales, el alumnado aprenderá a actuar de forma justa, solidaria y respetuosa, resolviendo conflictos de manera pacífica y asumiendo responsabilidades dentro del grupo.</p> <p>Se conectará con los siguientes descriptores operativos:</p>
<p>CC2: Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.</p>
<p>CC3: Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.</p>
<p>CC4: Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno, y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global.</p>
<p>g) Competencia emprendedora (CE):</p>
<p>Se fomentará mediante actividades que requieran iniciativa, toma de decisiones, creatividad y resolución de retos motrices. El alumnado aprenderá a planificar acciones, proponer soluciones y seguir consiguiendo los objetivos desarrollando autonomía, responsabilidad y confianza en sus propias capacidades.</p>
<p>CE1: Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.</p>

CE3: Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.
h) Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC):
Se trabajará a través de actividades motrices que permitan al alumnado explorar y valorar distintas formas de expresión corporal, juegos y manifestaciones culturales relacionadas con el movimiento y deporte. De este modo los alumnos reconocerán la diversidad cultural y desarrollarán sensibilidad artística y apreciación por distintas tradiciones y expresiones corporales. Se conectará con los siguientes descriptores operativos:
CCEC1: Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.
CCEC2: Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

Tabla 6. Competencias específicas y como se van a trabajar

5.3. Competencias Específicas.

Las competencias específicas se vinculan a las competencias clave mediante los descriptores operativos. A continuación, se muestra una tabla resumen donde se muestran las competencias específicas vinculadas a los descriptores operativos.

Competencias específicas	Descript. Operat.
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 7. Relación entre competencias específicas y descriptores operativos

Adicionalmente, se mostrará una tabla donde se relacionan Objetivos de Programación, Objetivos de etapa y las competencias Clave y Específicas de la etapa de Educación Primaria.

Objetivos de la Programación	O E	Comp. Clave y Perfil de salida	C.E
Desarrollar competencias motrices, sociales y saludables para participar de forma activa autónoma y responsable.	a), b), k), n)	CCL , (CCL1, CCL2)	1, 2, 3, 4, 5
		STEM (STEM1, STEM2, STEM 5)	
		CPSAA (CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5);	
		CC (CC2, CC3, CC4)	
		CE (CE1, CE3);	
		CCEC (CCEC1,CCE C2,CCEC3,CCEC4)	

Reconocer, valorar y utilizar el propio cuerpo en diferentes situaciones motrices	k), b)	STEM (STEM1, STEM2, STEM5)	1, 2,
		CPSAA (CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5)	
		CE (CE3)	
Desarrollar hábitos de vida saludable, integrando la práctica regular del ejercicio, una alimentación equilibrada y rutinas básicas de autocuidado.	k)	STEM (STEM1, STEM2, STEM5)	1, 2
		CPSAA (CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5)	
		CE (CE3)	
Resolver situaciones motrices variadas, aplicando estrategias sencillas, creatividad y toma de decisiones tanto individual como cooperativamente.	A), b), k)	STEM (STEM1, STEM2, STEM5)	2, 3
		CPSAA (CPSAA1, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5)	
		CCL , (CCL1, CCL2)	
		CC (CC2, CC3)	
Convivir y relacionarse de forma positiva durante la actividad física mostrando respeto, cooperación, empatía y aceptación de las diferencias entre compañeros.	A), d), k)	STEM (STEM2, STEM5)	1, 3, 4,
		CPSAA (CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA5)	
		CE (CE3)	
		CCL , (CCL1, CCL5)	
		CC (CC2, CC3)	
		CCEC (CCEC1, CCEC2, CCE3, CCECC4, CCEC5)	
Gestionar las emociones en diferentes contextos de juego y actividad física, utilizando recursos expresivos y reconociendo, regulando y comunicando sus propias emociones y la de los demás	a), m)	CCL (CCL1, CCL4)	3
		CPSAA (CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5)	
		CC (CC2, CC3)	
Promover el cuidado del entorno mediante la práctica de las actividades físicas responsables en espacios naturales y urbanos, apreciando los recursos del entorno y utilizándolos de manera sostenible.	k), n)	STEM (STEM5)	5
		CC (CC2, CC4)	
		CE (CE1)	

Tabla 8. Relación de objetivos de la programación, objetivos de etapa y competencias clave y específicas.

5. CONTENIDOS

Tal y como indica el Real Decreto 157/2022, se entiende como contenidos o saberes básicos los conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de competencias específicas. Éstos se organizan en bloques de contenido de acuerdo con cada ciclo educativo en el Decreto 61/2022 (BOCM).

Los seis bloques de saberes básicos son los siguientes:

A) Vida activa y saludable
B) Organización y gestión de la actividad física
C) Resolución de problemas en situaciones motrices
D) Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices
E) Manifestación de la cultura motriz
F) Interacción eficiente y sostenible con el entorno

Tabla 9. Bloques de saberes básicos

Estos contenidos propuestos son fundamentales para el desarrollo de las competencias propias del área y las competencias clave del alumnado. En este TFG se presenta una programación de Educación Física estructurada en quince unidades didácticas distribuidas a lo largo del curso escolar, con una organización de cinco unidades por trimestre.

En su diseño se han tenido en cuenta aspectos como las características del alumnado, las condiciones climatológicas o la disponibilidad de instalaciones entre otros, estableciendo así una secuenciación progresiva de los contenidos que parte de los aprendizajes previos. Predominarán las propuestas prácticas, complementadas puntualmente con contenidos teóricos con el fin de favorecer un aprendizaje significativo adecuado a la etapa.

6.1. Temporalización e hilo conductor

La adecuada temporalización constituye un elemento esencial en toda la programación didáctica, ya que permite organizar y secuenciar los contenidos de manera coherente a lo largo del curso escolar, garantizando un desarrollo equilibrado de los aprendizajes. En ese sentido, y de acuerdo con el Real Decreto 157/2022, en el segundo ciclo de Educación primaria, se asigna un total de 100 horas lectivas al área de Educación Física.

Para la planificación de este programa se ha tenido en cuenta el calendario académico, tomando como referencia el de la Comunidad de Madrid en el curso 2025/2026. Atendiendo a dicho calendario, los aspectos más relevantes para la adecuada planificación del curso escolar serían:

Inicio de trimestres	8 de septiembre, 8 de enero y 23 de marzo son los días de inicio del primer, segundo y tercer trimestre
Fin de trimestres	12 de diciembre, 20 de marzo y 19 de junio son los días de fin del primer segundo y tercer trimestre respectivamente.
Sesiones semanales	Se asignan dos horas semanales los días lunes y miércoles.

Tabla 10. Temporalización anual CEIP San Ginés

A continuación, se muestra el calendario:

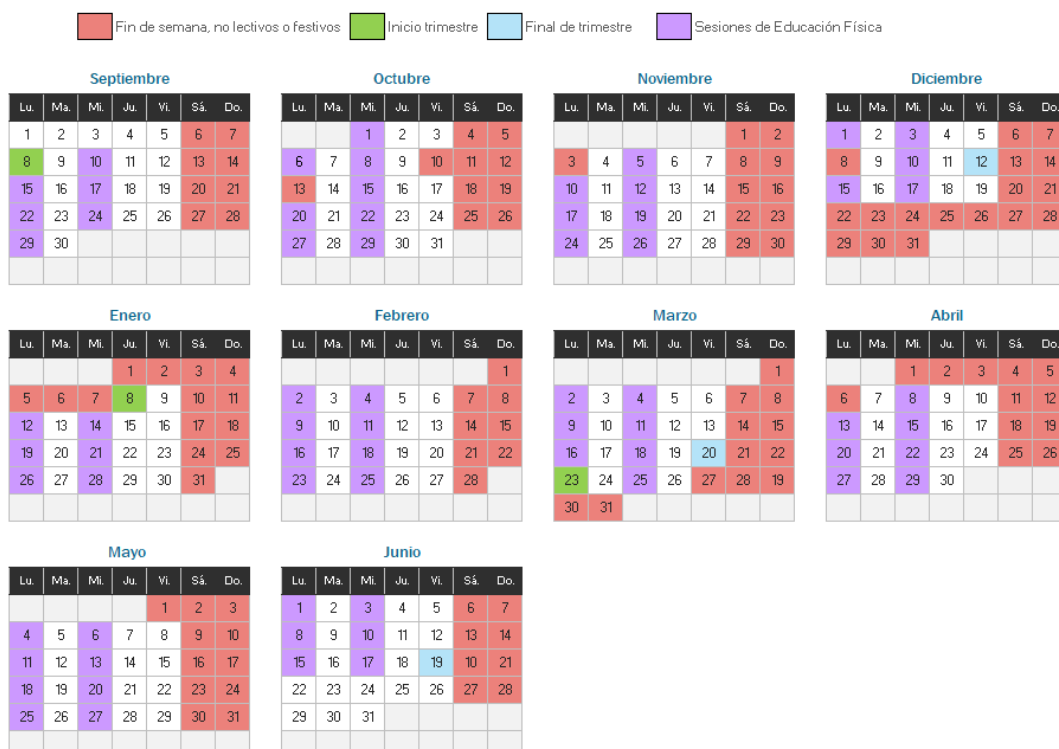


Imagen 2. Calendario escolar CEIP San Ginés

Estas quince unidades didácticas tendrán una duración aproximada de cuatro o cinco sesiones de, como se mencionó anteriormente, alrededor de una hora.

En cuanto al hilo conductor, esta programación se articula en torno a una situación de aprendizaje global denominada “La Agencia Secreta de Detectives”.

Bajo esta temática, el alumnado asumirá roles de detectives en formación que deben superar misiones y resolver enigmas relacionados con el movimiento, el cuerpo y la actividad física. Cada unidad didáctica representará un nuevo encargo de la agencia con su nuevo caso a resolver, lo que dota a la programación de coherencia narrativa y progresión lógica entre las unidades. Este enfoque permite que los aprendizajes tengan un contexto motivador y con sentido para el alumnado, convirtiendo cada reto motor en una aventura de investigación que despierta la curiosidad, autonomía y las ganas del alumnado.

Para reforzar la inmersión en la temática, cada alumno contará con su propio carnet de detective personalizado con su nombre y foto. En éste irá acumulando sellos al superar cada misión. Además, en el gimnasio se colocará un mural de la agencia con el mapa de todas las misiones del curso donde se irán desbloqueando los casos conforme el grupo avance, generando expectativa e intriga ante cada nueva unidad. Al finalizar el trimestre, se les cambiará el carnet, por uno más especial dando a entender que han pasado al siguiente rango (De Agente en Prácticas a Detective y de Detective a Agente de Élite). Al terminar el curso, los alumnos que hayan completado todas las misiones recibirán una acreditación oficial como Agentes de Élite del curso.

A continuación, se muestra una tabla resumen de todas ellas indicando el trimestre en el que se va a realizar, el número de sesiones por Unidad Didáctica y la temporalización de esta:

Trimestre	Bloque	Unidad didáctica	Temporalización	Sesiones	Total	
Primer trimestre	Iniciación	1. Bienvenido, agente	8 – 22 septiembre	4	24 sesiones	70 sesiones
	Capacidades	2. Esquivar para no ser descubiertos	24 septiembre – 8 octubre	5		
		3. Pistas en el aire	15- 27 octubre	5		
	Destreza y habilidad	4. El misterio del equilibrio perdido	29 octubre – 17 noviembre	5		
	Materiales	5. Materiales sospechosos	19 noviembre- 3 diciembre	5		
Segundo trimestre	Deportes alternativos	6. La fórmula secreta del Paladós	10 diciembre- 14 de enero	5	23 sesiones	
	Expresión corporal	7. El lenguaje oculto	19- 28 de enero	4		
		8. Detectives del ritmo alrededor del mundo	2- 11 febrero	4		
	Expresión corporal/salud	9. El código secreto de la calma	16 febrero- 2 marzo	5		
	Salud	10. El misterio del bienestar	4 - 18 marzo	5		
Tercer trimestre	Deportes alternativos	11. Operación Ultimate	23 marzo - 15 abril	5	23 sesiones	
	Juegos tradicionales	12. El archivo misterioso de los juegos tradicionales	20 abril - 4 mayo	5		
	Trabajo en equipo	13. El extraño caso que nadie puede resolver solo	6 - 18 mayo	4		
	Educación vial	14. El enigma de las calles seguras	20 mayo- 3 junio	5		
	Educación medioambiental	15. Operación orientación	3- 17 junio	5		

Tabla 11. Tabla resumen Programación didáctica “El cuerpo en Clave: Una misión en movimiento”

6.2. Contenidos transversales

El Decreto 61/2022 recoge en su Artículo 11 la necesidad de que todas las áreas incorporen de forma transversal una serie de contenidos relacionados con el desarrollo integral del alumnado, que trascienden los aprendizajes propios de cada materia y contribuyen a su formación como personas y ciudadanos. Estos contenidos son los siguientes:

1. Se integrarán de manera transversal los contenidos necesarios para que se eduque a los escolares en el respeto a la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres, y en la convicción de que la garantía de esa igualdad radica en compartir los mismos derechos y deberes.
2. Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, a la discapacidad y el rechazo a cualquier forma de violencia, terrorismo o xenofobia
3. Se incorporarán, a su vez, contenidos de carácter transversal relacionados con la salud y estilos de vida responsable, el cuidado del medio ambiente, con el reconocimiento de posibles situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, así como con la protección ante emergencias y catástrofes.
4. Se fomentarán acciones y valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas.
6. Se diseñarán situaciones de aprendizaje que permitan afianzar en el alumnado el espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en sí mismo.
7. Se incorporarán en las programaciones didácticas contenidos transversales relacionados con la educación vial y de primeros auxilios, al objeto de prevenir accidentes.

Tabla 12. Tabla resumen contenidos transversales

A continuación, se muestra una tabla relacionando cada contenido

transversal con las Situaciones de aprendizaje:

CONTENIDOS TRANSVERSALES	SA DONDE SE APLICA
Igualdad de género	SA1, SA6, SA7, SA8, SA11, SA12, SA13
Resolución pacífica de conflictos.	SA1, SA3, SA11, SA12, SA13
Salud y medio ambiente.	SA2, SA4, SA9, SA10, SA14, SA15
Respeto y deportividad.	SA1, SA2, SA3, SA4, SA5, SA6, SA8, SA11, SA12, SA13, SA14, SA15
Convivencia y empatía.	SA1 - SA15
Espíritu emprendedor.	SA5, SA6, SA7, SA10, SA13, SA15
Educación vial y primeros auxilios.	SA10, SA14

Tabla 13. Relación entre contenidos transversales y Situaciones de Aprendizaje donde se aplica

6.3. Unidades didácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 1: Activamos el cuerpo			
Trimestre	1º	N.º sesiones	5
Situación de aprendizaje	El alumnado recibe una invitación para formar parte de una Agencia de Detectives, iniciando un proceso de formación en el que obtendrá su carnet de detective y conocerán como progresar a lo largo del curso. Durante estas primeras sesiones se plantearán retos motrices sencillos que permitirán conocer al grupo al tiempo que se establecen las normas de la asignatura. También se introducirá la importancia de la actividad física como parte de un estilo de vida saludable sentando las bases de las futuras misiones dentro de un buen clima.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1		STEM, CPSAA, CE	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Destacar la importancia de la actividad física como dentro de unos hábitos de vida saludables. - Reducir el riesgo de lesiones durante la actividad física introduciendo y aplicando, así como introduciendo las normas de la asignatura - Participar activamente en las actividades propuestas, mostrando una actitud de implicación, respeto y colaboración con el grupo desde el inicio de la práctica. 		
Objetivos de la programación trabajados	a), d)	Objetivos de etapa	A, D, M
Contenidos	<p>Bloque A: Vida Activa y Saludable Salud social: la actividad física como hábito y alternativa de salud frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar, en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas.</p> <p>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar. Pautas de higiene personal relacionadas con la actividad física</p> <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices 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 efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación.</p>		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.		Porcentaje en la Calificación
1.1	STEM2		25%
1.2	STEM5		25%
1.4	CPSAA5 Y CE3		50%

UNIDAD DIDÁCTICA 2: Esquivar para no ser descubiertos			
Trimestre	1º	N.º sesiones	5
Situación de aprendizaje	Los Detectives del Movimiento tienen una nueva misión: desplazarse por los distintos espacios sin dejar rastro. Mediante juegos motores el alumnado explorará desplazamientos, giros, saltos y cambios de dirección adaptando su movimiento al entorno y tomando decisiones sobre recorridos, velocidades y trayectoria. Esta investigación mejorará el control corporal, la coordinación y la orientación espacial sentando las bases para las misiones que vendrán después.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 3		CPSAA, CC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el dominio del propio cuerpo mediante la realización desplazamientos, giros y saltos adaptados a diferentes espacios y situaciones. - Desarrollar la capacidad de esquivar, finta y cambio de dirección respecto a estímulos externos. - Explorar las habilidades motrices básicas locomotoras y no locomotoras de forma lúdica. - Tener una actitud de respeto y cooperación durante las actividades motrices compartidas. 		
Objetivos de la programación trabajados	a), c)	Objetivos de etapa	B, K
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; conciencia corporal; lateralidad y su proyección en el espacio; coordinación óculo-pédica y óculo-manual; equilibrio estático y dinámico. Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotoras, no locomotoras y manipulativas. Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos.</p> <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. Respeto a las reglas de juego</p>		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.		Porcentaje en la Calificación
2.2	STEM1,		30%
2.3	CPSAA4		50%
3.2	CPSAA5, CC3		20%

UNIDAD DIDÁCTICA 3: Pistas en el aire			
Trimestre	1º	N.º sesiones	4
Situación de aprendizaje	El tercer encargo de la Agencia de Detectives será interceptar y proteger pistas en movimiento. Durante estas semanas, el alumnado se enfrentará a situaciones de juego y dinámicas donde deberá lanzar, recepcionar y esquivar objetos, tomando decisiones rápidas y anticipándose a los movimientos de sus compañeros. A través de estos retos, desarrollarán sus habilidades manipulativas y de evasión, mejorando la coordinación, la creatividad motriz y el respeto a las normas, preparándose así para futuras misiones de mayor complejidad.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 3		STEM, CC, CPSAA	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el dominio del propio cuerpo mediante la realización desplazamientos, giros y saltos adaptados a diferentes espacios y situaciones. - Desarrollar la capacidad de esquivar, finta y cambio de dirección respecto a estímulos externos. - Explorar las habilidades motrices básicas locomotoras y no locomotoras de forma lúdica. - Tener una actitud de respeto y cooperación durante las actividades motrices compartidas. 		
Objetivos de la programación trabajados	a), c), d)	Objetivos de etapa	A, B
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <p>Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p> <p>Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotoras, no locomotoras y manipulativas.</p> <p>Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos.</p> <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <p>Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices.</p> <p>Respeto a las reglas de juego</p>		

Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la Calificación
2.2	STEM1	35%
2.3	CPSAA2	25%
3.1	CC2, CC3	25%
3.3	CPSAA1	15%

UNIDAD DIDÁCTICA 4: El misterio del equilibrio perdido			
Trimestre	1º	N.º sesiones	5
Situación de aprendizaje	Durante estas sesiones los alumnos deberán trabajar para resolver un misterio relacionado con el control y el equilibrio corporal. Para ello deberán superar distintos desafíos motrices que pondrán a prueba su capacidad para mantener el control corporal, tomar decisiones rápidas y adaptar sus acciones a entornos cambiantes. A través de juegos y retos progresivos, los alumnos investigarán el equilibrio estático y dinámico, la coordinación y la agilidad.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1, 2, 3		STEM, CPSAA CC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar el equilibrio estático y dinámico mediante la realización de diferentes retos motrices que impliquen control y ajuste del propio cuerpo - Adaptar el movimiento y la postura corporal ante estímulos y situaciones cambiantes, tomando decisiones adecuadas durante la práctica motriz. - Participar activamente en las actividades confiando en las propias posibilidades y respetando las normas. 		
Objetivos de la programación trabajados	a), c),	Objetivos de etapa	B, K, M
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria, automatización de movimientos. Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición).</p> <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones 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.</p>		

Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la Calificación
2.1	STEM1	40%
2.2	CPSAA4	40%
3.1	CC2	25%

UNIDAD DIDÁCTICA 5: Materiales sospechosos			
Trimestre	1º	N.º sesiones	5
Situación de aprendizaje	El alumnado se convertirá en investigadores/as de diferentes materiales deportivos donde experimentarán con pelotas, globos, aros, pañuelos...etc. Con el fin de descubrir cómo influyen en el movimiento. Mediante retos y juegos pondrán a prueba cada objeto a través de lanzamientos, recepciones y golpes, cooperando en equipo y respetando las normas de seguridad hasta descubrir cuál es mejor y más útil para cada cosa.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 3		STEM, CPSAA CC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar y utilizar distintos materiales propios de la Educación Física, adaptando los movimientos de lanzamiento, recepción y golpeo a sus características (tamaño, peso y forma) - Desarrollar la coordinación óculo-manual y el control corporal mediante juegos y retos motrices - Usar de forma responsable y segura los materiales y espacios, respetando las normas y colaborando con los compañeros. 		
Objetivos de la programación trabajados	c), d), g)	Objetivos de etapa	B, K, M
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición).</p> <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.</p>		

Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la Calificación
1.3	CE3	20%
2.1	STEM1	30%
2.2	CPSAA5	30%

UNIDAD DIDÁCTICA 6: La fórmula secreta del paladós			
Trimestre	2º	N.º sesiones	5
Situación de aprendizaje	La Agencia de Detectives ha recibido un nuevo encargo: dominar un artefacto especial capaz de cambiar el rumbo de cualquier investigación, pero para ello el alumnado será el encargado de diseñarlo en colaboración con el departamento de arts & crafts. Una vez construido el material, comenzará el entrenamiento ya que los detectives deberán controlar el móvil y ajustar la fuerza y la dirección de él mejorando su coordinación óculo-manual y aplicando estrategias propias de los deportes de raqueta.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1, 2, 3		STEM, CPSAA CE	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciarse en el control del móvil mediante golpes con implemento, ajustando progresivamente fuerza y dirección. - Aplicar estrategias básicas de cooperación y oposición en situaciones de intercambio con compañeros. - Respetar las normas de juego y mostrar una actitud de esfuerzo y superación durante la práctica. 		
Objetivos de la programación	de la c), d), g)	Objetivos de etapa	B, C, K
Contenidos	<p>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar.</p> <p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones grupales.</p> <p>Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición).</p> <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p>		

Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la Calificación
1.3	CE3	20%
2.1	STEM1	30%
2.2	CPSAA5	30%
3.2	CPSAA4	20%

UNIDAD DIDÁCTICA 7: El código secreto del movimiento			
Trimestre	2º	N.º sesiones	4
Situación de aprendizaje	<p>La Agencia de Detectives necesita formar a su equipo en un lenguaje muy especial: el lenguaje corporal. Para ello, el alumnado deberá comunicarse sin palabras mediante juegos de mímica, imitaciones, representación de emociones y movimiento libre con música.</p> <p>A través de estos retos, los agentes aprenderán a expresarse con su cuerpo a perder la vergüenza y a interpretar los mensajes de los demás preparándose para su próxima misión relacionada con los ritmos y las danzas del mundo.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
3,4		CCEC, CC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar y utilizar el cuerpo como medio de expresión comunicando ideas emoción y situaciones - Desarrollar la creatividad motriz participando en juegos de mímica, imitación y representación corporal del forma individual y grupal - Ganar seguridad al expresarse con el cuerpo participando sin miedo al error y respetando las producciones propias y ajenas. 		
Objetivos de la programación trabajados	a), e)	Objetivos de etapa	A, D, M
Contenidos	<p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la propia cultura Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros. Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter artístico-expresivo.</p> <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices.</p>		

Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la Calificación
1.4	CE3	15%
3.2	CC3	15%
4.1	CCEC1, CCEC2	40%
4.3	CCEC4	30%

UNIDAD DIDÁCTICA 8: Detectives del ritmo alrededor del mundo			
Trimestre	2º	Nº sesiones	4
Situación de aprendizaje	Tras haber entrenado sus habilidades de expresión corporal el alumnado se enfrentará a un nuevo caso: conocer algunas de las danzas más famosas del mundo y más en profundidad la danza griega "Sirtaki", para poder representarla en el carnaval del centro. A través de la observación, imitación y reconstrucción de pasos gestos y desplazamientos se creará una coreografía final que combine coordinación sentido rítmico y expresión corporal respetando la música y la cultura que inspira.		
Competencias específicas		Competencias clave	
3,4		CCEC, CC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar activamente en el proceso de preparación y realización de una danza final, para una representación conjunta en Carnaval. - Conocer y reproducir de forma coordinada los pasos básicos de la danza tradicional griega "Sirtaki" ajustando el movimiento al ritmo y estructura musical. - Conocer y respetar las danzas tradicionales de otros países, cooperando y disfrutando del aprendizaje juntos a los compañeros. 		
Objetivos de la programación	a), e)	Objetivos de etapa	A, D, M
Contenidos	<p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la propia cultura Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros. Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter artístico-expresivo.</p> <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices.</p>		

Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la Calificación
3.1	CC3	20%
4.1	CCEC1, CCEC2	40%
4.3	CCEC4	40%

UNIDAD DIDÁCTICA 9: El código secreto de la calma			
Trimestre	2º	Nº sesiones	5
Situación de aprendizaje	<p>La Agencia Secreta de Detectives ha descubierto que los mejores investigadores no solo saben correr, saltar o bailar...sino también detenerse, concentrarse y controlar cuerpo y mente.</p> <p>El alumnado deberá trabajar estas cualidades superando retos de yoga: posturas de equilibrio, respiración consciente y secuencias de movimiento. A través de figuras adaptadas a su edad, dinámicas cooperativas y momentos de relajación, aprenderán a escuchar su cuerpo y mantener la concentración convirtiéndose en auténticos detectives del autocontrol.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
1,3,4		CPSAA, CC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar el control postural y la respiración a través del yoga. - Tomar conciencia del propio cuerpo identificando sensaciones de tensión y relajación. - Respetar el silencio, el espacio y el ritmo de los compañeros durante las actividades. 		
Objetivos de la programación trabajados	a), b) d)	Objetivos de etapa	B, K
Contenidos	<p>Bloque A: Vida activa y saludable Salud mental: consolidación y ajuste realista del autoconcepto, teniendo en cuenta la perspectiva de género. Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás.</p> <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices Gestión emocional: ansiedad y situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión. Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.</p> <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas complejas.</p>		

Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la Calificación
1.4	CPSAA5	20%
1.2	STEM5, CPSAA2	30%
3.1	CPSAA1, CCL5	30%
4.3	CCEC3	20%

UNIDAD DIDÁCTICA 10: El misterio del bienestar			
Trimestre	2º	Nº sesiones	5
Situación de aprendizaje	<p>Todo agente de élite sabe que una misión fallida suele esconder el mismo problema: un cuerpo mal cuidado: en esta investigación, el alumnado recibirá el encargo de descubrir qué necesita el cuerpo para mantenerse fuerte y preparado, explorando hábitos de actividad física, descanso, higiene y seguridad a través de retos y dinámicas grupales. La misión culminará con la elaboración del “Manual Secreto del Detective Saludable”, donde cada alumno recogerá las claves descubiertas para mantener un estilo de vida activo y estar siempre listo para la siguiente misión.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
1,3		CPSAA, CC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer la importancia de la actividad física y otros hábitos saludables para el cuidado de cuerpo y mente. - Tomar conciencia del propio cuerpo, valorándolo de forma positiva. - Reconocer como responde el cuerpo durante la actividad física, identificando sensaciones de cansancio, esfuerzo y recuperación. 		
Objetivos de la programación trabajados	a), b), d)	Objetivos de etapa	B, K
Contenidos	<p>Bloque A: Vida activa y saludable</p> <p>Salud física: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. Impacto de alimentos ultra procesados y bebidas energéticas o azucaradas. Educación postural en acciones motrices específicas. Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo.</p> <p>Salud mental: consolidación y ajuste realista del autoconcepto, teniendo en cuenta la perspectiva de género. Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás.</p> <p>Salud social: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. La exigencia del deporte profesional. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas.</p>		

Contenidos	<p>Salud social: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. La exigencia del deporte profesional. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.</p> <p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <p>Gestión emocional: ansiedad y situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión.</p>	
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la Calificación
1.1	CPSAA5	20%
1.2	STEM5	30%
1.3	CE3	20%
3.1	CPSAA1, CPSAA3	30%

UNIDAD DIDÁCTICA 11: Operación Ultimate			
Trimestre	3º	Nº sesiones	5
Situación de aprendizaje	<p>La agencia de Detectives debe transportar un mensaje secreto utilizando un disco volador. Para lograrlo, el alumnado aprenderá a lanzarlo y recibirlo con precisión, desplazándose y coordinándose con su equipo para avanzar por el espacio sin que sea interceptado. A través de juegos adaptados de Ultimate, trabajarán pase, desmarque y la ocupación del espacio tomando decisiones rápidas y respetando las normas para completar con éxito la misión colectiva.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
1,3		CPSAA, CE, CC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar y poner en práctica distintas formas de lanzamiento y recepción del frisbee. - Potenciar las capacidades físico-motrices y perceptivo-motrices implicadas en los gestos propios de lanzamiento y recepción. - Aplicar estrategias básicas de cooperación y oposición propias del Ultimate, como el desmarque y la ocupación del espacio 		
Objetivos de la programación trabajados	c), d), g)	Objetivos de etapa	B, C, K
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <p>Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones grupales.</p>		

Contenidos	Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición). Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores.	
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la Calificación
2.1	CPSAA2	30%
2.2	CE3	30%
3.1	CC3	20%

UNIDAD DIDÁCTICA 12: El archivo misterioso de los juegos tradicionales			
Trimestre	3º	Nº sesiones	5
Situación de aprendizaje	Para este caso, la Agencia de Detectives ha descubierto un antiguo archivo que contiene información sobre los juegos que practicaban los niños hace años en las calles y los patios cuando no existían las pantallas ni los dispositivos electrónicos. El alumnado deberá investigar, descubrir y recuperar esos juegos tradicionales, conociendo sus normas y practicándolos con sus compañeros. Así, además de explorar parte del patrimonio lúdico y cultural, adquirirán recursos para fomentar un ocio activo, cooperativo y saludable en su tiempo libre.		
Competencias específicas		Competencias clave	
3, 4		CCEC, CPSAA, CC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y practicar juegos tradicionales, reconociendo su valor cultural y sus normas. - Participar activamente respetando a los compañeros, las reglas y los resultados del juego. - Valorar los juegos tradicionales como alternativa de ocio saludable para el tiempo libre. 		
Objetivos de la programación trabajados	a), c), d)	Objetivos de etapa	B, D, K

Contenidos	<p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices Concepto de fairplay o «juego limpio». Identificación, abordaje y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de género, capacidad o competencia motriz; actitudes xenófobas, racistas o de índole sexista; abuso sexual o cualquier forma de violencia)</p> <p>Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes como seña de identidad cultural.</p>	
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave	Porcentaje en la Calificación
3.2	CC2	25%
3.3	CPSAA5	25%
4.1	CC3	50%

UNIDAD DIDÁCTICA 13: El caso que nadie puede resolver solo			
Trimestre	3º	Nº sesiones	4
Situación de aprendizaje	<p>La Agencia de Detectives se enfrenta a su misión más difícil: una serie de casos imposibles de resolver en solitario. Los archivos a lo largo de la historia revelan que los mejores detectives siempre trabajaron en equipo, combinando sus habilidades para superar obstáculos que ninguno podría afrontar solo. El alumnado deberá demostrar que es capaz de cooperar, comunicarse y confiar en sus compañeros superando retos físicos cooperativos en los que el éxito solo será posible si nadie se queda atrás. Porque en esta agencia, el equipo que no coopera fracasa.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
2,3		CPSAA, CC, CCL	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar activamente en retos y juegos cooperativos, contribuyendo al logro común y asumiendo diferentes roles dentro del equipo. - Comunicarse de forma efectiva con los compañeros, escuchando, dialogando y tomando decisiones colectivas superando los desafíos. - Gestionar sus emociones en las situaciones de juego cooperativo controlando la impulsividad y resolviendo los conflictos de forma constructiva. 		

Contenidos	<p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <p>Gestión emocional: ansiedad y situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión.</p> <p>Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.</p> <p>Concepto de fairplay o «juego limpio».</p> <p>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física</p> <p>Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado.</p>	
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la Calificación
2.1	CPSAA3, CPSAA4	25%
3.2	CPSAA5	25%
3.3	CC2, CCL	50%

UNIDAD DIDÁCTICA 14: El enigma de las calles seguras			
Trimestre	3º	Nº sesiones	5
Situación de aprendizaje	<p>La Agencia de Detectives ha detectado un problema en la ciudad últimamente: algunos ciudadanos no respetan las normas de circulación. Para resolver el caso, el alumnado deberá salir a las calles para combatirlo, pero antes deberá prepararse a través de simulaciones, juegos y circuitos viales donde aprenderán a interpretar señales y respetar las normas básicas como peatones. La misión culminará con una operación de campo real: una salida en bici hasta el Parque Polvoranca para demostrar que saben desplazarse de forma segura y responsable por el entorno urbano.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
1,5		CPSAA, CC, CE	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer la importancia de respetar las normas viales como hábito de vida saludable responsable, valorando su impacto en la convivencia ciudadana. - Conocer e interpretar las señales y normas básicas de circulación aplicándolas correctamente como peatón. - Aplicar los aprendizajes adquiridos en una situación real, demostrando autonomía y responsabilidad durante la salida. 		

Contenidos	Bloque A: Vida activa y saludable Salud física: efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Alimentación saludable e hidratación. Educación postural en situaciones cotidianas. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física.	
	Bloque B: Organización y gestión de la actividad física Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma	
	Bloque F: Interacción eficiente y sostenible con el entorno Normas de uso: educación vial para peatones. Movilidad segura, saludable y sostenible Posibilidades motrices de los espacios de juego y esparcimiento infantil. El material y sus posibilidades de uso para el desarrollo de la motricidad. Realización de actividades físicas seguras en el medio natural y urbano. Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, como servicio a la comunidad, durante la práctica segura de actividades físicas en el medio natural y urbano.	
	Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.
1.2	CPSAA5	20%
1.3	CC1	40%
5	CE3	40%

UNIDAD DIDÁCTICA 15: Operación orientación			
Trimestre	3º	Nº sesiones	5
Situación de aprendizaje	En esta última misión, el alumnado se convertirá en detectives exploradores encargados de resolver un enigma en el entorno natural y urbano cercano al centro mediante retos de orientación, exploración y recorridos guiados. Se desplazarán por distintos espacios siguiendo indicaciones espaciales y tomando decisiones para avanzar en la investigación. Durante la misión, podrán en práctica habilidades de orientación, desplazamiento y cooperación aprendiendo a respetar el entorno y a utilizar los espacios naturales de forma responsable.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 5		STEM, CC, CE	

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Orientarse y desplazarse por espacios naturales y urbanos interpretando indicaciones sencillas, señales y planos básicos. - Resolver retos de orientación y exploración tomando decisiones de forma autónoma y cooperativa. - Respetar el entorno natural y urbano durante la práctica de actividades, adoptando actitudes responsables y sostenibles. 		
Objetivos de la programación trabajados	c) g), f)	Objetivos de etapa	A, B, K
Contenidos	<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <p>Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros en situaciones cooperativas.</p> <p>Bloque F: Interacción eficiente y sostenible con el entorno</p> <p>Normas de uso: educación vial para peatones. Movilidad segura, saludable y sostenible</p> <p>Posibilidades motrices de los espacios de juego y esparcimiento infantil.</p> <p>El material y sus posibilidades de uso para el desarrollo de la motricidad.</p> <p>Realización de actividades físicas seguras en el medio natural y urbano.</p> <p>Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, como servicio a la comunidad, durante la práctica segura de actividades físicas en el medio natural y urbano</p>		
Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.		Porcentaje en la Calificación
2.1	CPSAA4		20%
2.3	STEM1		30%
5	CE4		50%

6. METODOLOGÍA

7.1. Aplicación de las metodologías específicas

La metodología de la presente Programación Didáctica para Educación Física en 3º de Primaria parte de un enfoque activo y competencial centrado en el alumno y sustentado en evidencias científicas sobre el aprendizaje motor y el desarrollo integral en la etapa de Primaria. Las metodologías principales son aprendizaje basado en retos, gamificación, aprendizaje cooperativo y descubrimiento guiado.

Descubrimiento guiado
Aquí el docente guía al alumnado mediante una secuencia de preguntas diseñadas para que llegue por sí mismo sin imponerla directamente. Los estilos de enseñanza que favorecen la autonomía y la multidireccionalidad del proceso, situando al alumnado como agente activo, incrementan significativamente la motivación y la transferencia de los aprendizajes a la vida cotidiana en Educación Física (Gómez-Rijo et al., 2023). En el caso de esta programación, el docente asume el rol de jefe de la agencia que lanza pistas y preguntas clave fomentando la exploración y la reflexión motriz del alumnado respetando los ritmos individuales de aprendizaje.
Gamificación
Consiste en aplicar elementos propios del diseño de juegos en contextos educativos para aumentar la motivación del alumnado. Deterdign et al. (2011) demostraron que su uso sostenido genera experiencias de aprendizaje significativas que van más allá de la motivación superficial. La temática de “La Agencia de Detectives” impregna toda la programación de elementos gamificados que mantienen el compromiso del alumnado a lo largo de todo el curso.
Aprendizaje cooperativo
Esta metodología organiza al alumnado en grupos heterogéneos donde el éxito colectivo depende de la contribución de todos. Fernández-Río y Méndez Giménez (2016) señalan que esta metodología, aplicada sistemáticamente en Educación Física, mejora el rendimiento motor, las habilidades sociales y el clima de aula, destacando la interdependencia positiva como elemento esencial. En esta programación, la mayoría de las misiones están diseñadas de forma que no pueden resolverse individualmente, haciendo de la cooperación una necesidad real y no un simple recurso organizativo.
Aprendizaje basado en Retos
Es un enfoque pedagógico en el que el alumnado se enfrenta a desafíos reales que debe resolver de forma activa y reflexiva. Johnson et al. (2009) señalan que esta metodología implica al alumnado en un proceso cíclico de investigación, acción y reflexión, favoreciendo la autonomía y el pensamiento crítico. En esta programación, cada Unidad Didáctica se plantea como una misión en la que los detectives deben resolver, dotando a cada aprendizaje motor de un propósito claro y convirtiendo al alumnado en protagonista activo de su propia investigación.

Tabla 14. Metodologías aplicadas en la Programación Didáctica

7.2. Trabajo por proyectos

El currículo establece que al menos el 5% del tiempo lectivo debe dedicarse a la realización de proyectos. En esta programación, este requisito se garantiza a través de dos unidades didácticas con un producto final claro y tangible:

Unidad Didáctica 6 – “La fórmula secreta del Paladós”
El alumnado diseña y construye su propio material en colaboración con el departamento de Arts & Crafts, lo que construye un proyecto interdisciplinar con fases claramente definidas: Investigación, diseño, construcción y puesta en práctica.
Unidad Didáctica 10 – “El misterio del bienestar”
En este caso, la misión culmina con la elaboración del “Manual Secreto del Detective Saludable” donde cada alumno recoge y organiza los aprendizajes adquiridos sobre hábitos saludables, higiene, descanso y seguridad. Este producto también implica fases de investigación, selección de la información, creación y presentación.

Tabla 15. Tabla resumen trabajo por proyectos

7.3. Actividades complementarias y salidas

Visita de deportista (UD 5- Materiales sospechosos):
Dos deportistas de bádminton profesionales acudirán al centro para compartir la experiencia con el alumnado, sirviendo como referente motivador en las unidades introductorias y motivando para la siguiente ya que tiene transferencia (paladós).
Representación del Carnaval del centro (UD 8- Detectives del ritmo alrededor del mundo):
El alumnado presentará la coreografía del Sirtaki ante la comunidad educativa como el producto final de la unidad.
Visita de profesionales sanitarios (UD 10- El misterio del bienestar):
Personal de ambulancia acudirán al centro para hablar sobre hábitos saludables, primeros auxilios básicos y cuidado del cuerpo, complementando la elaboración del “Manual del Detective Saludable”.
Visita de la Policía Municipal (UD14- El enigma de las calles seguras):
Agentes de tráfico acudirán al centro para reforzar los contenidos de seguridad vial, explicando normas de circulación y resolviendo dudas al alumnado de forma cercana.
Salida en bici al Parque Polvoranca (UD14- El enigma de las calles seguras)
El alumnado pone en práctica los aprendizajes de educación vial desplazándose en bicicleta por el entorno urbano.
Salida de orientación al Parque Polvoranca (UD 15 - Operación orientación):
Se realizarán recorridos guiados por el entorno natural y urbano llevando a la práctica lo aprendido sobre orientación en las sesiones anteriores.

Tabla 16. Tabla resumen actividades complementarias y salidas

7.4. Recursos

Se utilizarán diferentes tipos de recursos: personales, ambientales y tecnológicos.

7.4.1. Recursos personales

Alumnado	Es el protagonista activo del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este caso serán los alumnos de 3ºA del CEIP San Ginés. Desarrollarán roles variados según la unidad (investigador, detective...etc.)
Docente	Actúa como guía y facilitador del aprendizaje, diseñando las misiones y acompañando al alumnado en la resolución de los retos.
Familias	Su implicación siempre es esencial requiriendo su colaboración tanto en salidas como en preparación de actividades.
Profesionales externos	En ciertas unidades didácticas, como la 10 o la 14 se contará con especialistas para complementar la formación del alumnado.

Tabla 17. Tabla resumen recursos personales necesarios en la Programación Didáctica

7.4.2. Recursos ambientales

- Pabellón deportivo y patio del centro como espacio principal de práctica tanto al aire libre como en interior.

- Entorno natural como el Parque Polvoranca como espacio de campo real para las últimas misiones de la programación

- Material deportivo en el cual se incluye pelotas, aros, pañuelo, indiacas, globos, discos, picas, colchonetas, conos, petos, bicicletas, cascos y material autoconstruido

7.4.3. Recursos tecnológicos

Las TIC se integran en esta programación como herramienta de apoyo al proceso de enseñanza- aprendizaje, empleándose los siguientes recursos.	
Google Classroom	Será la plataforma principal de gestión del aula utilizada para compartir materiales, instrucciones de las misiones,

	fichas de trabajo y el seguimiento de los productos finales como el Manual de Detective Saludable.
Kahoot	Se utilizará para repasar contenidos teóricos al final o al principio de las sesiones especialmente en las unidades donde la comprensión conceptual tiene un peso relevante.
Canva	Se utilizará para la elaboración de pequeños proyectos desarrollando la competencia digital y la creatividad.

Tabla 18. Tabla resumen recursos tecnológicos necesarios en la Programación Didáctica

7.5. Agrupamientos

Se organizarán de forma flexible y variada a lo largo del curso, adaptándose a los objetivos de cada unidad. Los grupos se formarán de manera heterogénea atendiendo a criterios de género, competencia motriz y diversidad, garantizando así la equidad, la inclusión, el enriquecimiento mutuo y la participación de todo el alumnado.

Individual	Principalmente en las unidades de control corporal, equilibrio y yoga donde el autoconocimiento y la conciencia corporal requieren trabajo personal.
Parejas	En situaciones de confianza, cooperación básica y deportes de raqueta donde la interacción de un compañero es el elemento central del aprendizaje.
Pequeño grupo	En la mayoría de unidades, especialmente en retos cooperativos, juegos tradicionales y Ultimate, favoreciendo la tomad de decisiones colectiva y la resolución de problemas en equipo.
Gran grupo	En las actividades introductorias, asambleas de inicio y cierre de sesión y representaciones como el carnaval o salidas.

Tabla 19. Tabla resumen agrupamientos Programación Didáctica

8. EVALUACIÓN

La evaluación de esta programación se concibe como un proceso continuo, formativo e integrado en la práctica diaria coherente con el enfoque competencial del Real Decreto 157/2022. Lejos de reducirse a un momento puntual de la calificación la evaluación acompaña al alumnado a lo largo de todas las misiones de la Agencia de Detectives, permitiendo identificar progresos, detectar dificultades y ajustar la invención docente en consecuencia.

8.1. ¿Qué se evalúa?

En este caso se evaluarán las competencias específicas del área de Educación Física a través de los criterios de evaluación establecidos en el Real Decreto 157/2022 y concretados para la Comunidad de Madrid en el Decreto 61/2022. Estos criterios constituyen el referente fundamental del proceso evaluador y se concretan en cada unidad didáctica vinculados a los descriptores operativos de las competencias clave.

La relación completa entre unidades didácticas, criterios de evaluación, descriptores operativos y porcentajes de calificación queda recogida en la siguiente tabla:

UD	Criterio de evaluación	Descript. Operativos	% de calificación
UD 1	1.1	STEM2	25%
	1.2	STEM5	25%
	1.4	CPSAA5 Y CE3	50%
UD2	2.2	STEM1	30%
	2.3	CPSAA4	50%
	3.2	CPSAA5 y CE3	20%
UD3	2.2	STEM1	35%
	2.3	CPSAA2	25%
	3.1	CC2, CC3	25%
	3.3	CPSAA1	15%
UD4	2.1	STEM1	40%
	2.2	CPSAA4	40%
	3.1	CC2	25%
UD 5	1.3	CE3	20%
	2.1	STEM1	30%
	2.2	CPSAA5	30%
UD6	1.3	CE3	20%
	2.1	STEM1	30%
	2.2	CPSAA5	30%
	3.2	CPSAA4	20%
UD 7	1.4	CE3	15%
	3.2	CC3	15%
	4.1	CCEC1, CCEC2	40%
	4.3	CCEC4	30%
UD8	3.1	CC3	20%
	4.1	CCEC1, CCEC2	40%

	4.3	CCEC4	40%
UD9	1.4	CPSAA5	20%
	1.2	STEM5, CPSAA2	30%
	3.1	CPSAA1, CCL5	30%
	4.3	CCEC3	20%
UD10	1.1	CPSAA5	20%
	1.2	STEM5	30%
	1.3	CE3	20%
	3.1	CPSAA1, CPSAA3	30%
UD11	2.1	CPSAA2	30%
	2.2	CE3	30%
	3.1	CC3	20%
UD12	3.2	CC2	25%
	3.3	CPSAA5	25%
	4.1	CC3	50%
UD13	2.1	CPSAA3, CPSAA4	25%
	3.2	CPSAA5	25%
	3.3	CC2, CCL	50%
UD14	1.2	CPSAA5	20%
	1.3	CC1	40%
	5	CE3	40%
UD15	2.1	CPSAA4	20%
	2.3	STEM1	30%
	5	CE4	50%

Tabla 20. Relación Unidad Didácticas, Criterios de Evaluación, Descriptores Operativos y % de calificación

La evaluación abarca tres dimensiones complementarias presentes a lo largo de todas las misiones de la programación:

Dimensión motriz	Se evalúa el grado de control y dominio corporal del alumnado, su capacidad para resolver situaciones motrices variadas, tomar decisiones, adaptarse al entorno y manejar objetos con eficacia. Esta dimensión tiene especial protagonismo en las UD 2,3,4,5, 6, 11 y 15.
Dimensión social y emocional	Se evalúa la capacidad del alumnado para gestionar sus emociones, controlar la impulsividad, respetar las normas y cooperar con sus compañeros en las misiones colectivas. Esta dimensión es transversal en toda la programación y adquiere especial relevancia en las UD 7,8,10 y 13.
Dimensión cognitiva y reflexiva	Se evalúa la capacidad del alumnado para comprender los contenidos trabajados, reflexionar sobre su propio aprendizaje y transferirlos a situaciones de la vida cotidiana. Se recoge principalmente a través del Diario del Detective, los productos finales y las fichas de autoevaluación.

Tabla 21. Tabla resumen dimensiones complementarias

8.2. ¿Cómo se evalúa?

Se emplean instrumentos variados y adaptados a la naturaleza de cada unidad, evitando reducir la evaluación a un único instrumento:

Rúbricas de evaluación	Instrumento principal empleado en todas las unidades didácticas
Se compartirán con el alumnado al inicio de cada misión para que conozcan desde el principio qué se espera de ellos y en qué grado, garantizando la transparencia del proceso evaluador.	
Listas de control	UD2, UD3, UD4, UD14
Se empleará en unidades con contenidos procedimentales donde se observa la presencia o ausencia de conductas motrices concretas y donde la ejecución técnica y la aplicación de normas tiene un peso relevante.	
Autoevaluación y coevaluación	UD7, UD8, UD9, U13
Se llevará a cabo como complemento a la evaluación docente mediante fichas adaptadas donde el alumno contrasta tanto su actuación como la de sus compañeros con los criterios de la rúbrica, así como la cooperación y el respeto dentro del equipo	
Observación directa	UD1, UD11, UD12, U15
El docente registra mediante anotaciones el desempeño del alumnado durante la práctica. Es el instrumento principal en unidades más vivenciales y difíciles de evaluar mediante otros medios	
Cuestionarios breves	U10, U14
Empleados de puntualmente en unidades con mayor carga conceptual. Se realizarán a través de Kahoot para mantener la coherencia con el hilo conductor y enfoque gamificado de la programación.	

Tabla 22. Tabla resumen instrumentos de evaluación

8.3. ¿Cuándo se evalúa?

Evaluación inicial	Al comienzo de cada unidad y al principio de cada curso, a través de juegos y situaciones exploratorias que permiten conocer el punto de partida del alumnado. La UD1 actuará como evaluación global de toda la programación.
Evaluación formativa	Durante el desarrollo de cada misión, a través de la observación directa y las autoevaluaciones periódicas permitiendo ajustar la intervención docente y ofrecer retroalimentación al alumnado.
Evaluación sumativa	Al finalizar cada unidad, mediante la valoración de los productos finales y las rúbricas traduciéndose en una calificación trimestral. Coincidiendo con la ceremonia de ascenso de rango de la Agencia y dotando la evaluación de un carácter motivador en consonancia con el hilo conductor.

Tabla 23. Tabla resumen momentos de evaluación

8.4. ¿Quién evalúa?

El docente es el responsable principal del proceso evaluador. A lo largo de cada misión, recoge evidencias del aprendizaje del alumnado a través de todos los instrumentos de evaluación siendo quien determina y justifica la calificación final de cada alumno. Para garantizar una evaluación objetiva y coherente, el docente comparte los criterios e instrumentos de evaluación con el alumnado al inicio de cada unidad, ofrece retroalimentación continua durante el proceso y registra de forma sistemática las evidencias recogidas. Complementariamente, se incorpora la autoevaluación y coevaluación como herramientas de reflexión enriqueciendo el proceso evaluador. Su peso en la calificación final estará supeditado al criterio docente.

9. Atención a las diferencias individuales del alumno

La atención a la diversidad en esta programación parte de una visión inclusiva que va más allá del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE), contemplando las diferencias individuales de todo el alumnado como un elemento enriquecedor.

El grupo, como se ha mencionado anteriormente en el presente documento es va dirigida al curso de 3º B de Educación Primaria, el cual está compuesto por 24 alumnos, 14 chicas y 10 niños con edades comprendidas entre los 8 y los 9 años sin que haya ningún estudiante repetidor. De entre todos ellos, hay 2 alumnos que presentan necesidades educativas especiales: un alumno con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) y otro Altas capacidades.

El principal referente para la atención a la diversidad es el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), marco desarrollado por CAST (2018) que propone diseñar

entornos flexibles y accesibles para todos desde el inicio. Se articula en torno a tres principios:

Múltiples formas de compromiso	La temática detectivesca, el sistema de rangos y los productos finales captan el interés del alumnado, optimizan la relevancia de los aprendizajes y fomentan la autorregulación y la persistencia ante los retos.
Múltiples formas de Representación	Los contenidos se representan combinando demostraciones prácticas, explicaciones orales y soporte visual mediante Canva y vídeos, garantizando el acceso a los contenidos independientemente del estilo de aprendizaje
Múltiples formas de Acción y Expresión	Los retos de cada misión admiten diferentes niveles de ejecución y soluciones variadas, con niveles de apoyo graduados y metas claras que facilitan la gestión de esfuerzo y potencian la autonomía del alumnado.

Tabla 24. Principios DUA

En cuanto a alumnado ACNEA, en relación al alumno con TDAH, Flores Tena et al. (2024) señalan que la inclusión de estos alumnos en Educación Física requiere entornos estructurados, instrucciones claras y estrategias de gestión del comportamiento adaptadas al contexto motor. En esta programación, se establecerán rutinas claras al inicio de cada sesión. Se le ubicará siempre en grupos cohesionados y se le asignarán roles con responsabilidad dentro del equipo para canalizar su energía de forma positiva, siendo especialmente en las UD9, UD11, UD13.

En lo que se refiere al alumno con Altas Capacidades, Hernández de la Torre y Navarro Montaña (2021) defienden que la respuesta educativa para este perfil debe apostar por el enriquecimiento y la profundización dentro del propio grupo de clase. Las medidas adoptadas serán diseñar variantes de mayor complejidad en cada misión, proponer la creación de normas o estrategias propias y actuar como referente dentro de su equipo con especial aplicación en las UD6, UD11 y UD15.

10. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes

Por su carácter vivencial y transversal, el área de Educación Física contribuye de forma natural a los planes o proyectos dentro del centro desde la práctica motriz.

En relación al Plan Inluyo, la programación contribuye a través del enfoque DUA, las medidas diseñadas para el alumnado con TDAH y Altas Capacidades y las actividades de refuerzo y ampliación.

Respecto al Plan de Convivencia y el PAT, el trabajo cooperativo, la resolución pacífica de conflictos y el respeto a las normas son contenidos transversales presentes en todas las misiones de la programación.

Las TIC, se incorporan en herramientas digitales como Google Classroom, Kahoot o Canva conectando con el plan de integración de las TIC del centro, desarrollando la competencia digital de forma funcional y significativa.

La contribución al Plan de Vida saludable se articula a través de las unidades que trabajan hábitos de actividad física, descanso higiene y bienestar de forma explícita, así como en las unidades de orientación y juegos tradicionales reforzando el mensaje de la actividad física como hábito de vida.

Las U14 y U15 se relacionan con el Proyecto Eco Escuelas fomentando el respeto al entorno natural y urbano y la movilidad sostenible, contribuyendo a compromiso medioambiental del centro y la sociedad a través del desplazamiento en bici y el cuidado del entorno durante la práctica física en entornos naturales.

Por último, aunque Educación Física no se imparte en inglés, la programación contribuye al Plan Bilingüe incorporando vocabulario específico en inglés vinculado

con el ámbito motor como los términos propios de Ultimate en la U11 o las posturas de yoga en la UD9 haciendo visible el idioma más allá del horario específico del área.

11. Conclusiones

La elaboración de esta Programación Didáctica representa el broche final de cinco años de formación, un recorrido en el que cada aprendizaje ha dejado una huella que, de alguna manera, se refleja en estas páginas. Reunir todo lo aprendido en un único documento ha sido un ejercicio tan exigente como enriquecedor permitiéndome conectar teoría y práctica y dar forma a una propuesta educativa propia y coherente.

La “Agencia Secreta de Detectives” no es solo una temática motivadora, también es una apuesta pedagógica por hacer que el alumnado sienta que lo que aprende tiene sentido, que cada misión merece su esfuerzo y que el movimiento es mucho más que correr o saltar. Es una herramienta para conocerse a uno mismo, relacionarse y crecer como persona.

A lo largo de toda la programación, cada decisión ha estado guiada por un propósito: que ningún alumno se quede atrás y que todos, desde sus propias capacidades y ritmos puedan aprender, desarrollarse, pero sobre todo disfrutar. Porque en mi opinión, eso es lo que define a un buen docente: no tanto lo que enseña, sino el impacto que deja en quienes aprenden. Y es precisamente ese impacto el que, desde el primer día ha motivado mi camino.

Este documento es solo el principio de una aventura profesional, que, como toda buena misión, todavía tiene muchos casos por resolver.

12. Bibliografía.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- España (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre*, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). Boletín Oficial del Estado. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2022/BOE-A-2022-3296-consolidado.pdf>
- España (2022). *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria*. Boletín Oficial del Estado.
- España. Comunidad de Madrid. (2022). *Decreto 61/2022, de 13 de julio, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria*. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid.
- Fernández-Rio, J., & Méndez-Giménez, A. (2016). El aprendizaje cooperativo: Modelo pedagógico para Educación Física. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (29), 201-206.
- Flores-Tena, M. J., Ruiz, Y. D., & Salguero, F. L. (2024). La inclusión del alumnado con TDAH en Educación Física en la formación del profesorado (The inclusion of students with ADHD in Physical Education in teacher training). *Retos*, 52, 211-218. <https://doi.org/10.47197/retos.v52.99636>

- Gómez Rijo, A., Jiménez Jiménez, F., & Fernández Cabrera, J. M. (2023). El apoyo a la autonomía en Educación Física en Educación Primaria desde la percepción del profesorado. <https://doi.org/10.47197/retos.v48.97484>
- Johnson, L. F., Smith, R. S., Smythe, J. T., & Varon, R. K. (2009). *Challenge-based learning: An approach for our time* (pp. 1-38). The New Media Consortium.
- Piaget. (2007). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky.
- de la Torre, E. H., & Montaña, M. J. N. (2021). Responder sin exclusiones a las necesidades educativas de las altas capacidades. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19(3), 5-18. <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.3.001>
- Vasilopoulos, F., Jeffrey, H., Wu, Y., & Dumontheil, I. (2023). Multi-Level Meta-Analysis of Physical Activity Interventions During Childhood: Effects of Physical Activity on Cognition and Academic Achievement. *Educational Psychology Review*, 35, 1-38. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09760-2>.
- Whitehead, M. (2010). *Physical literacy : throughout the lifecourse*. . <https://doi.org/10.4324/9780203881903>.
- World Health Organization. (2020). *2020 WHO guidelines on physical activity and sedentary behaviour for children and adolescents aged 5–17 years: Summary of the evidence*. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 17, Article 141.
- Google. (2026). *Gemini* [Modelo de lenguaje de IA]. <https://gemini.google.com/>

13. Anexos

13.1. Contextualización y justificación de la programación dentro de la UD/Sa

La Unidad Didáctica que se va a desarrollar a continuación será para 3º curso de Primaria, compuesto por 24 alumnos sin repetidores y necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE), uno con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) y otro Altas capacidades.

Se encuadra dentro del primer trimestre del curso, concretamente la primera Unidad Didáctica, la cual tiene una duración de 4 sesiones y se llevará a cabo los días 15, 20, 22 y 27 de octubre, justo después de la vuelta del puente del Pilar.

El nombre de ésta es “Pistas en el aire” y se orienta en el desarrollo de habilidades motrices básicas, especialmente con la manipulación de objetos, lanzamientos, esquivas y toma de decisiones en situaciones dinámicas de juego. Es una unidad importante ya que permite avanzar en la complejidad de las tareas motrices y sirve de base para unidades posteriores.

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

Los objetivos de la Unidad Didáctica son:

- Desarrollar la capacidad de esquivar, finta y cambio de dirección respecto a estímulos externos.
- Explorar las habilidades motrices básicas locomotoras y no locomotoras de forma lúdica.
- Tener una actitud de respeto y cooperación durante las actividades motrices compartidas.

En cuanto, a los objetivos de la programación, la unidad contribuye a los siguientes:

- a) Reconocer, valorar y utilizar el propio cuerpo en diferentes situaciones motrices desarrollando una imagen positiva de sí mismo y entendiendo la actividad física como fuente de bienestar, disfrute y aprendizaje.
- c) Resolver situaciones motrices variadas, aplicando estrategias sencillas, creatividad y toma de decisiones tanto individual como cooperativamente
- d) Convivir y relacionarse de forma positiva durante la actividad física mostrando respeto, cooperación, empatía y aceptación de las diferencias entre compañeros.

Por último, en cuanto a los objetivos de etapa esta unidad se ha relacionado con los que se mencionan a continuación:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar poniéndose en el lugar del otro, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como su participación en una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- 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.

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

Las competencias que integraremos en la Unidad Didáctica serán las siguientes:

Competencias específicas
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 adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.
3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

Tabla 25. Competencias específicas integradas en la UD3. "Pistas en el aire"

La unidad se vincula principalmente con la competencia específica 2, mencionada arriba, relacionada directamente con los objetivos de habilidades motrices básicas, esquivas, fintas y cambios de dirección, así como contenidos del bloque C, relativos a la toma de decisiones, la coordinación y movimiento.

Asimismo, la unidad contribuye al desarrollo de la competencia específica 3, al trabajar actitudes de respeto, cooperación y cumplimiento de normas durante las actividades compartidas. Esto se conecta con los objetivos actitudinales planteados y con los contenidos del bloque D, relacionados con la interacción social y regulación emocional en situaciones de juego.

Competencias clave
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)
Competencia Ciudadana (CC)

Tabla 26 Competencias clave integradas en la UD3. "Pistas en el aire"

En relación a las competencias clave, destaca la CPSAA, ya que el alumnado participa activamente en su aprendizaje, regula su conducta y se adapta a situaciones cambiantes. También la competencia STEM, es muy relevante en esta unidad especialmente en todo lo relativo a la percepción espaciotemporal y la toma de decisiones motrices. Por último, la Competencia Ciudadana se trabajará mediante el respeto de normas y la convivencia en el juego.

13.4. Contenidos y contenidos transversales

Los contenidos que se trabajarán en esta unidad serán:

<p>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros en situaciones cooperativas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. - Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. - Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulo.
<p>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices. - Respeto a las reglas de juego.

Tabla 27. Contenidos y contenidos transversales de la UD3 "Pistas en el aire"

Además, se desarrollarán los siguientes contenidos transversales establecidos en el Real Decreto 61/2022:

<p>2. Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, a la discapacidad y el rechazo a cualquier forma de violencia, terrorismo o xenofobia.</p>
<p>4. Se fomentarán acciones y valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas.</p>
<p>5. Los centros educativos promoverán acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía. Asimismo, garantizarán la inclusión de contenidos transversales relacionados con la igualdad y la no discriminación.</p>

Tabla 28. Competencias clave integradas en la UD3. "Pistas en el aire"

13.5. Metodología y recursos

Esta unidad parte de un enfoque activo y competencial situando al alumnado como protagonista de su propio aprendizaje. Deben ser los propios agentes (alumnos) los que descubran, experimenten y construyan sus respuestas motrices a través de la práctica. Por ello, el descubrimiento guiado es el estilo de enseñanza predominante, ya que el docente, en rol de “Jefe de la Agencia” no proporciona soluciones motrices directamente, sino que favorece la autonomía y sitúan al alumnado como agente activo incrementando significativamente la motivación y transferencia de aprendizajes (Gómez-Rijo et al., 2023). Además, concuerda a la perfección con la temática detectivesca ya que el detective investiga antes de concluir y el alumno explora antes de ejecutar. Se aplicará en la exploración inicial con materiales en la sesión 1, la práctica de finta, esquivas y lanzamientos en la sesión 2 o la creación de estrategias de pase en las sesiones 3 y 4.

Por otro lado, esta metodología se complementa con el aprendizaje cooperativo, presente en la mayoría de actividades donde el éxito de la misión depende de la contribución y coordinación de todos los agentes del equipo. Fernández-Río y Méndez- Giménez (2016) destacan que con esta metodología se mejora el rendimiento motor, las habilidades sociales y el clima de aula cuando se garantiza la interdependencia positiva entre los alumnos.

Además de estas dos metodologías, se emplea la gamificación que actúa como marco motivacional que abarca toda la programación, siendo el motor de esta ya que gira entera en torno a una Agencia de Detectives donde cada sesión de la Unidad Didáctica se presenta como una misión de la Agencia donde los agentes (alumnos) deberán completarla para subir de rango dentro de esta misma. En la misma línea,

Deterding et al. (2011) demostraron que el uso de narrativas, roles y recompensas en contextos educativos genera experiencias de aprendizaje más significativas y sostenidas.

En cuanto a los recursos, la Unidad Didáctica se realizará en el pabellón del colegio necesitando como recursos materiales pelota de espuma de diferentes tamaños, globos, aros, cuerdas de saltar, palas de pin-pong y petos de colores.

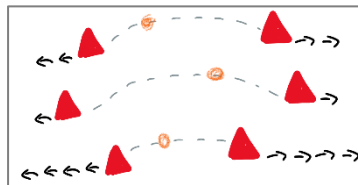
Por último, como recursos didácticos, serán necesarios, por un lado, el Carnet de Detective que cada alumno poseerá y el sello de “Misión completada” que se les otorgará al finalizar a unidad. Por otro lado, la ficha de coevaluación, así como la de autoevaluación, las cuales, se utilizarán al finalizar la Unidad Didáctica. Por último, el Diario de Detective que también será utilizado en la última sesión.

13.6. Desarrollo de las sesiones

Nº Sesión	1	Fecha	15/10/2026
Objetivos	Explorar las posibilidades de lanzamiento y recepción descubriendo como el tamaño del objeto condiciona la forma de lanzar e interceptar.		
Recursos	Globos y pelotas de espuma de diferentes tamaños		
Espacio	Polideportivo del colegio		
Organización de la clase	Individual, parejas, grupos de 6 y grupos de 12		
Calentamiento			
10'	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente como “Jefe de la Agencia” presenta la nueva misión y recuerda las normas de seguridad además de mencionar que los agentes se encuentran a mitad de camino para conseguir su primer ascenso. 2. Cada alumno poseerá un globo y tendrá que desplazarse por todo el espacio manteniendo el globo en el aire sin que se caiga mientras que el docente añadirá consignas progresivas como: “Puede tocarse con cualquier parte del cuerpo”, “Ahora solo con las manos”, “¡Ahora deberéis sentaros y ponerlos de pie mientras seguís manteniendo vuestro globo en el aire!” 		

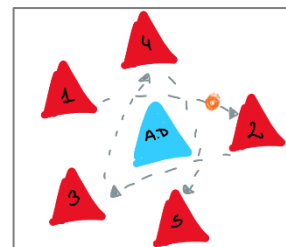
Parte principal

- Los alumnos se distribuirán por parejas y deberán **pasarse** una “pista secreta” (una pelota de espuma) sin dejar que caiga al suelo. Comenzarán muy cerca el uno del otro y cada vez que los dos la intercepten, cada uno dará un paso para atrás. Si la pista (pelota) se cae, los dos tendrán que dar un paso para delante.

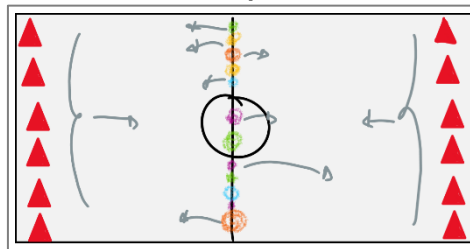


Variante: Para una mayor dificultad, se cambiará el tamaño del móvil por uno más pequeño de tal forma que necesite más control y precisión en el lanzamiento.

- Se formarán cuatro grupos de 6 y se asignará a uno de esos 6 alumnos ser “Agente doble”, el cual su función será infiltrarse en otro grupo para intentar interceptar la pista (pelota). Mientras tanto, el resto de los alumnos del grupo deberán asignarse un orden secreto para pasarse la pelota sin que el “Agente Doble” consiga interceptarla. Cada 2 minutos se cambia el rol de “Agente Doble”, éste vuelve a su grupo y otro alumno se infiltra en el otro.


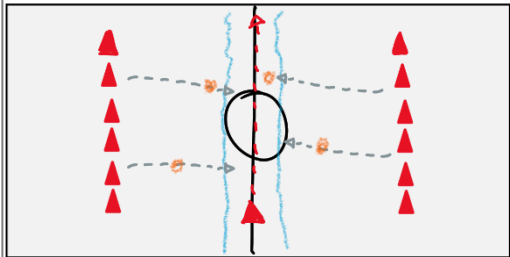


- Se dividirá el grupo en dos equipos, Agentes e Infiltrados, y cada uno se irá a una pared del pabellón de manera enfrentada. Se dispondrán en la línea central de éste muchas pistas (pelotas) de espuma de diferentes tamaños. A la voz de “¡Ya!” Los alumnos correrán a coger las pelotas y las lanzarán al otro campo lo más rápido y continuo que puedan. Al cabo de 3 minutos, el docente parará el juego y el equipo que más pelotas tenga en su campo, será el perdedor. Se jugarán en torno a 5 rondas.

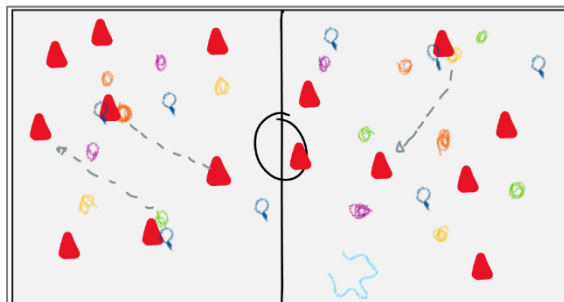


Vuelta a la calma

- | | |
|----|--|
| 5´ | <ol style="list-style-type: none"> Se realizarán estiramientos dinámicos y guiados por el “Jefe de la Agencia” (el docente), recordando que los agentes siempre tienen que cuidar su cuerpo para estar listos para la próxima misión. |
|----|--|

Nº Sesión	2	Fecha	20/10/2026
Objetivos	Desarrollar la capacidad de tomar decisiones rápidas ante estímulos externos, así como mejorar la precisión del lanzamiento		
Recursos	Pelotas de goma espuma, aros, cuerdas y palas de ping-pong		
Espacio	Polideportivo del colegio		
Organización de la clase	Mitad y mitad y gran grupo		
Calentamiento			
10'	<ol style="list-style-type: none"> 1. El Jefe de la Agencia (docente) presentará la misión dando a entender que hay enemigos intentando golpearles con sus proyectiles, por lo que deben aprender a esquivar sin ser tocados. 2. Se jugará a “El campo minado”. Se colocarán conos, pelotas y aros por la mitad de la superficie del pabellón y los alumnos deberán desplazarse de diferentes formas que el docente diga (andando, trotando, con los ojos semicerrados, con cuatro apoyos...etc.) sin tocar ni las minas ni a sus compañeros. 		
Parte principal			
10'	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se dividirá el grupo en dos equipos y cada uno se colocará en un lado del pabellón (a lo ancho). Al final, casi pegados a la pared, se construirán tres castillos con aros. Los alumnos tendrán que proteger sus castillos e intentar derribar el del equipo contrario mediante el lanzamiento de pelotas de espuma, pero sin pasar la línea que divide el campo. 		
10'	<ol style="list-style-type: none"> 2. Se formarán dos filas paralelas a unos 20 metros, la una de la otra, separadas por la línea central del pabellón. A los lados de ésta, se dibujará una fila con cuerdas por donde pasarán de uno a uno. Mientras, el resto del grupo, desde las dos filas, tendrán que lanzar pelotas para intentar darle (se incidirá mucho en que sea suave y nunca a la cabeza). <u>Variante 1:</u> Se puede reducir el ancho del pasillo, si se observa que los alumnos pasan muy rápido. <u>Variante 2:</u> Se puede ampliar la distancia entre las filas de lanzamiento, si se observa que pocos alumnos consiguen cruzar sin que les den. 		

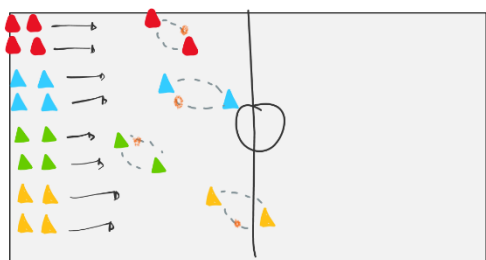
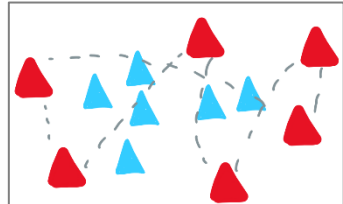
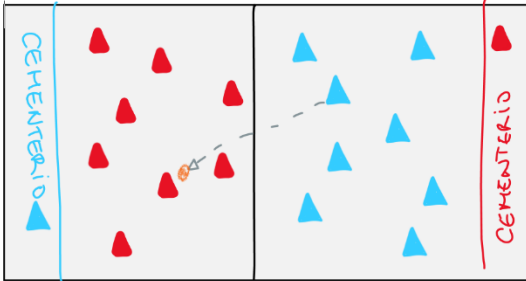
15'	<p>3. Se soltarán pelotas de espuma de distintos tamaños y palas de ping-pong de plástico por todo el suelo del pabellón. Todos jugarán contra todos. Los alumnos deberán utilizar las pelotas para lanzar e intentar dar a sus compañeros mientras que las palas se utilizarán de escudo para bloquear un lanzamiento con la condición de que el material no se podrá utilizar dos veces seguidas (es decir, si se ha bloqueado un lanzamiento con la pala, se deberá dejar en el suelo).</p> <p>Si el alumno es interceptado por algún lanzamiento deberá salirse del terreno de juego. Pero tendrá una forma de volver: a uno de los lados habrá una cuerda para saltar. Si alguno de los alumnos que todavía están jugando salta 10 saltos sin que le den, puede salvar a una persona que está fuera; si salta 20, todos los alumnos que están fuera vuelven a entrar al juego, de esta manera el juego se dinamiza notablemente.</p> <p>El objetivo del juego es quedar último en el terreno.</p>
-----	--



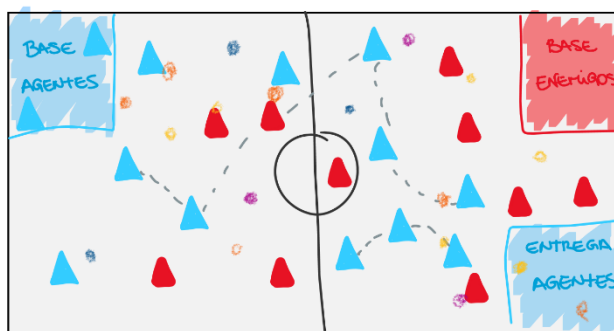
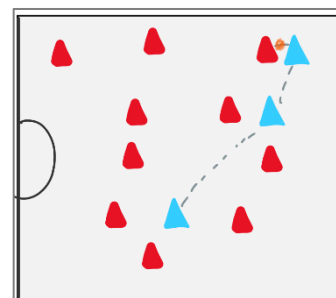
Vuelta a la calma

7'	<p>1. Se sentará todo el grupo en círculo y, con una música tranquila de fondo, los alumnos se irán pasando una pelota de espuma tratando que ruede por las piernas de cada uno y muy lentamente y con los ojos cerrados.</p> <p>2. Los alumnos se tumbarán boca arriba y se realizarán respiraciones conscientes y guiadas por el docente.</p>
----	---

Nº Sesión	3	Fecha	22/10/2026
Objetivos	Combinar lanzamiento, recepción y esquivas en situaciones de juego adaptadas a contexto, así como cooperar con el equipo asumiendo responsabilidades para alcanzar un objetivo común.		
Recursos	Pelotas de espuma y petos		
Espacio	Polideportivo del colegio		
Organización de la clase	4 vs. 20, grupos de 6, mitad y mitad		
Calentamiento			
10'	<p>1. Cuatro alumnos con peto serán "Agentes enemigos" que portarán una pelota de espuma. Deben lanzar a los demás para golpearles suavemente. Si lo hacen el alumno interceptado tendrá que quedar parado con las piernas abiertas y no podrá continuar hasta que un compañero pase por debajo de él. A los 5 minutos se cambiará el rol de los "Agentes enemigos".</p> <p><u>Variante:</u> Los "Agentes enemigos" solo podrán desplazarse a la pata coja.</p>		

Parte principal	
8'	<p>1. Se distribuirá la clase en grupos de 6 y harán filas. Por parejas, deben ir y volver teniendo como referencia el largo del pabellón mientras que se pasan la "pista secreta" (pelota). El desplazamiento primero será solo andando, pero más tarde se incluirán variantes como ir sobre una pierna, hacer la salida tumbados o ir marcha atrás. Ganará el equipo que antes consiga que sus tres parejas lleguen al punto de partida de nuevo.</p> 
15'	<p>2. En los mismos grupos de 6, se jugará al juego de los 10 pases. Compitiendo por equipos dos a dos. Habrá un equipo atacante y otro defensor y el objetivo será que el equipo atacante realice 10 pases sin que se caiga, gritando el número de los pases. Si el otro equipo intercepta el balón, se cambian los roles y se empieza de cero. Si consiguen los diez pases, el equipo atacante gana un punto y se cambian los roles. Todos los integrantes del equipo deberán tocar la pelota al menos una vez. <u>Variante:</u> Se puede cambiar el móvil, por ejemplo, a una pelota más pesada y más grande como la de vóley, para dificultarlo.</p> 
15'	<p>3. Se jugará a balón prisionero en dos equipos, Agentes vs. Enemigos. El espacio se dividirá en dos mitades y cada equipo intentará eliminar a los jugadores contrarios lanzándoles la pelota de goma espuma o cogiendo el balón en el aire cuando el oponente lanza. Si la pelota te toca, pasas a la zona de "cementerio", ubicada detrás del equipo contrario. El alumno podrá liberarse si consigue golpear a un jugador oponente desde el cementerio.</p> 
Vuelta a la calma	
5'	<p>1. Los alumnos se tumbarán por el suelo y se realizará un pequeño mindfulness dirigido por el docente para cerrar la sesión.</p>

Nº Sesión	4	Fecha	27/10/2026
Objetivos	Aplicar de forma integrada todos los contenidos de la unidad en una única situación de juego global, además de ser conscientes de los logros y aspectos de mejora en la misión.		
Recursos	Balones de espuma, petos, cuerdas		
Espacio	Polideportivo del colegio		
Organización de la clase	Grupos de 8, gran grupo y mitad y mitad.		
Calentamiento			
10´	<p>1. Se realizará un circuito de 3 estaciones de 3min cada una. Se trabajará de manera reducida y para entrar en calor lo que se ha aprendido en la UD. Se formarán 3 grupos de 8 alumnos y rotarán por las estaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estación 1: Lanzamiento y recepción por parejas a distancia creciente, - Estación 2: Esquiva de pelotas lanzadas por el resto de compañeros (7vs. 1). - Estación 3: Juego de los 10 pases (4 vs. 4). 		
Parte principal			
10´	<p>1. Un alumno será el que la empiece ligando y portará una pelota en la mano. Deberá tocar a otro compañero con ésta para pillarle, pero en el momento en el que lo haga, y ya sean más de una persona ligando, se tendrán que pasar la pelota entre ellos y solo si tocan a los compañeros con ésta, les pillarán. Quien tiene la pelota puede moverse por el espacio, pero no puede lanzarla para pillar.</p> <p><u>Variante:</u> Si se observa que los que la ligan les cuesta mucho conseguir el objetivo, se podrá lanzar el balón y si éste intercepta al alumno, también liga.</p>		
15´	<p>2. Se realizará un juego final que integra todos los contenidos de la unidad. El polideportivo se divide en cuatro zonas y el grupo en 2 equipos, Agentes y Enemigos. Los agentes deberán transportar las “pistas” (balones) desde su base hasta una zona de entrega en el campo contrario mediante pases. Pero si poseen la pelota no podrán correr para desmarcarse. Para impedirlo, los enemigos intentarán interceptar las pistas en el aire o hacer que los portadores de éstas tengan que abandonarlas en el suelo, tocándoles con pelotas que encuentren por el terreno.</p>		



10´	3. Por último, los alumnos tendrán que colevaluarse entre ellos por equipos mediante una ficha sencilla con cuatro ítems: Respeto a las normas, cooperación con el equipo, control emocional y participación. Se evaluarán los equipos mutuamente y se pondrá en común brevemente siempre desde el respeto y la empatía.
Vuelta a la calma	
12´	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se realizarán estiramientos dinámicos y respiraciones profundas para bajar pulsaciones después de la sesión. 2. Cada alumno completará brevemente la autoevaluación de la unidad en su diario de detective. 3. El Jefe de la Agencia (Docente) hará balance de la misión y les felicitará por su trabajo recordando que están un paso más cerca de ser Agentes de Élite. A continuación, les hará entrega del sello de "Misión Completada" en el carnet de detective.

13.7. Evaluación

Durante la evaluación de la presente unidad, se repartirán los criterios de evaluación de la siguiente manera respecto a las sesiones:

Sesión 1	2.3. Control corporal
	3.3. Respeto y cooperación
Sesión 2	2.2. Toma de decisiones
	2.3. Control corporal
	3.1. Autocontrol emocional
Sesión 3	2.2. Toma de decisiones
	3.1. Autocontrol emocional
	3.3. Respeto y cooperación
Sesión 4	2.2. Toma de decisiones
	2.3. Control corporal
	3.1. Autocontrol emocional
	3.3. Respeto y cooperación

Tabla 29. Relación entre las sesiones de la UD3 y los criterios de evaluación

Siguiendo los siguientes porcentajes de calificación:

Criterios de evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.	Porcentaje en la Calificación
2.2	STEM1	35%
2.3	CPSAA2	25%
3.1	CC2, CC3	25%
3.3	CPSAA1	15%

Tabla 30. Relación entre los criterios de evaluación, los descriptores operativos y % de calificación en la UD3 "Pistas en el aire"

En cuanto al docente, principalmente, la evaluación se llevará a cabo mediante rúbricas asociadas a dichos criterios con dicho porcentaje de calificación, exceptuando el criterio 2.3 que será evaluado mediante lista de control

Si bien la valoración de los aspectos más técnicos y de ejecución motriz pertenecientes a la competencia específica 2 adquirirá mayor relevancia en la sesión final, la evaluación tendrá un carácter continuo y formativo a lo largo de toda la unidad mediante observación sistemática. De manera que no solo se atenderá al resultado final, sino también al proceso de aprendizaje del alumnado. Asimismo, se tendrá en cuenta los aspectos relacionados con la competencia específica 3, tales como el respeto a las normas, la cooperación y la gestión de emociones durante toda la unidad, obteniendo así una visión global del rendimiento motriz y emocional, así como la implicación del alumno a lo largo de todo el proceso.

Por otro lado, se incorporarán procesos de coevaluación y autoevaluación. En la sesión 4, el alumnado realizará una coevaluación, valorando aspectos como el respeto, la participación y la cooperación del equipo contrario. Además, al finalizar la Unidad Didáctica, cada alumno llevará a cabo una autoevaluación en la que reflexionará sobre su implicación, evolución y comportamiento a lo largo de las cuatro sesiones.

Ambos instrumentos no serán calificables, pero sí contribuirán a la valoración global del proceso de aprendizaje, aportando información relevante al docente y favoreciendo la autonomía y responsabilidad del alumnado.

A continuación, se muestran los instrumentos de evaluación:

Indicador	Excelente (4)	Bien (3)	Suficiente (2)	Necesita mejorar (1)
Anticipación y lectura del juego	Siempre se anticipa de a los movimientos del adversario y del compañero	Se anticipa en la mayoría de situaciones, aunque en ocasiones reacciona tarde	Se anticipa solo en situaciones sencillas y predecibles	No muestra anticipación, reacción siempre tras recibir el estímulo
Selección de acciones	Elige siempre la acción más adecuada (pasar, retener, esquivar) en función del contexto	Elige la acción más adecuada en la mayoría de situaciones, aunque a veces opta por soluciones menos eficientes	Elige correctamente en situaciones simples, pero no en situaciones algo más complejas	Raramente elige la acción más adecuada. Sus decisiones son impulsivas o aleatorias
Velocidad de decisión	Toma decisiones con rapidez y fluidez, sin detener el ritmo de juego	Su velocidad de decisión es adecuada, aunque en momentos de presión ralentiza el juego	Necesita tiempo para decidir, lo que ralentiza el juego con frecuencia	Tarda mucho en tomar decisiones, para el juego frecuentemente
Adaptación a situaciones cambiantes	Adapta su decisión de forma inmediata cuando la situación cambia durante el juego	Se adapta mayoritariamente a cambios situacionales, aunque a veces mantiene la decisión inicial sin ser esta la adecuada	Se adapta solo ante cambios evidentes y le cuesta reajustar ante situaciones inesperadas	No adapta sus decisiones a cambios, repite siempre la misma respuesta.

Tabla 31. Rúbrica de evaluación para el criterio 2.1

Indicadores observables	Si	En proceso	Necesita mejorar	Observaciones
Adopta una posición adecuada para recibir la pelota				
Ajusta la fuerza del lanzamiento a la distancia y compañero receptor				
Utiliza el cambio de dirección y la finta como recurso para esquivar obstáculos o adversarios				
Adapta la ejecución motriz a las características del objetivo				

Tabla 32. Lista de control para el criterio 2.3

Indicador	Excelente (4)	Bien (3)	Suficiente (2)	Necesita mejorar (1)	
Autocontrol durante el juego	Muestra autocontrol siempre respetando turnos, normas y tiempos	Muestra autocontrol en la mayoría de situaciones, aunque por momentos necesita algún recordatorio	Muestra autocontrol en situaciones de baja exigencia, no en juegos competitivos	Muestra dificultades frecuentes en el autocontrol y reacciona de forma desproporcionada	CRITERIO 3.1
Gestión emocional ante resultados adversos	Acepta con naturalidad la eliminación, pérdida o derrota sin alterar el clima de juego	Acepta los resultados adversos en general, aunque en ocasiones necesita un momento para gestionar su frustración	Acepta los resultados solo cuando las consecuencias son menores, no en situaciones mayores	Muestra dificultades para aceptar los resultados adversos y su reacción afecta al desarrollo del juego	
Respeto a las normas del juego y sus compañeros	Respeto las normas y a sus compañeros de forma constante	Respeto las normas y a sus compañeros de forma general con alguna infracción puntual no intencional	Respeto las normas básicas, pero no a sus compañeros en situaciones de ventaja o presión	Incumple las normas con frecuencia y muestra actitudes irrespetuosas hacia sus compañeros.	CRITERIO 3.3
Cooperación y contribución al equipo	Contribuye activamente al éxito del equipo, asume roles de responsabilidad y ayuda a sus compañeros	Coopera de forma efectiva en la mayoría de las situaciones, aunque en ocasiones prioriza su acción individual	Coopera en situaciones estructuradas, pero tiende al juego individual cuando la tarea es más abierta	Muestra escasa cooperación, su participación es individual incluso en tareas diseñadas para trabajo en equipo	

Tabla 33. Rúbrica de evaluación para los criterios 3.1 y 3.3

Ficha de Coevaluación — "Valoramos a nuestros compañeros de misión"

Equipo evaluador: _____

Equipo evaluado: _____

Sesión: S4 · Fecha: _____

Rodea la opción que mejor describe al equipo evaluado. Sé justo y respetuoso en tu valoración.

Ítem	Siempre	A veces	Pocas veces	Nunca
Han respetado las normas del juego en todo momento.				
Han cooperado bien entre ellos durante la misión.				
Han controlado sus emociones ante situaciones difíciles o de conflicto.				
Han participado todos los integrantes de forma activa.				
Han mostrado una actitud de fair play y respeto hacia el equipo contrario.				

¿Qué destacarías positivamente de este equipo?

¿Qué crees que podrían mejorar para la próxima misión?

Imagen 3. Ficha de coevaluación sesión 4

Autoevaluación del Detective: ¿Cómo ha ido la misión?

Rodea las estrellas que crees que mereces en cada aspecto. Sé honesto contigo mismo: un buen detective siempre dice la verdad.

He tomado decisiones rápidas y acertadas durante los juegos	☆☆☆☆☆
He mejorado mi forma de lanzar, recibir o esquivar respecto al inicio de la unidad	☆☆☆☆☆
He controlado mis emociones cuando las cosas no salían como quería	☆☆☆☆☆
He respetado las normas de juego y a mis compañeros	☆☆☆☆☆
He cooperado y trabajado en equipo	☆☆☆☆☆

En esta misión lo que mejor he hecho ha sido: _____

Lo que quiero mejorar para la próxima misión es: _____

Imagen 4. Ficha de autoevaluación sesión 4

13.8 Atención a las diferencias individuales del alumnado

La respuesta a la diversidad en esta unidad parte del enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), aplicado desde el diseño de las propias actividades. Las misiones de la agencia de Detective están concebidas para que todo el alumnado pueda participar activamente desde sus propias posibilidades garantizando el reto constante tanto para quienes presentan mayores dificultades como para quienes alcanzan los objetivos.

En cuanto a las medidas generales para todo el grupo, todas las actividades están diseñadas para tener mayor o menor dificultad sin necesidad de segregar al alumnado. Aspectos como el tamaño del móvil, la modificación de las distancias, la reducción del espacio o la alteración de las normas son recursos que se emplearán de forma flexible garantizando que ningún alumno se encuentre ni por encima ni por debajo de sus posibilidades.

En lo que al alumno con TDAH respecta, se le asignarán roles activos con responsabilidad dentro del equipo como portavoz, encargado del material...etc. Para canalizar su energía de forma positiva, además se le ubicará en un grupo estable y cohesionado dando las instrucciones de cada actividad de forma breve y secuenciadas. Por otro lado, se establecerán señales acordadas con él para reconducir su impulsividad sin interrumpir el ritmo de la sesión. Poniendo en práctica estas adaptaciones en las sesiones, en la parte principal de la última sesión actuará de “árbitro de la agencia” canalizando su energía en un rol de responsabilidad, además, se le permitirá durante todas las pausas que se hagan en las sesiones que estas sean descansos activos en los que pueda moverse de manera independiente por el espacio siempre que respete las normas.

En relación al alumno con Altas Capacidades, se diseñarán retos adicionales que amplíen y profundicen su aprendizaje sin separarlo de la dinámica colectiva. Por ejemplo, en las actividades de “El Agente Doble” o “Los 10 Pases”, asumirá el rol de estrategia del equipo siendo el responsable de diseñar el orden de pases y la táctica antes de comenzar cada ronda. En el juego de la sesión final, se le propondrá, además, que entre rondas proponga una modificación de las normas que aumente la dificultad para el equipo que lleve menos ventaja.

Para el alumno que presenta alguna dificultad para alcanzar los objetivos básicos de la unidad se mantendrá la esencia de la misión, pero modificando las condiciones de ejecución de esta. Algunos ejemplos serían:

- En la transmisión de pistas por parejas (Sesión 1) cambiar el móvil por uno más grande y aumentar la distancia solo cuando se consigan 3 recepciones.
- En el juego final (Sesión 4) se le asignará un rol de mayor movilidad como es el que reparte las pistas desde la base para que pueda contribuir directamente sin verse sometidos a la presión de la persecución directa de otros.

Por otro lado, para el alumnado que supera con rapidez los objetivos de la misión se les realizará adaptaciones para que puedan dar un poco más de ellos mismos:

- En el pasillo del agente (Sesión 2) se reducirá el ancho del pasillo y se añadirá la condición de llevar una “pista secreta” (globo) que no puede caer mientras esquivan.
- En el juego final (Sesión 4), por momentos no podrán ser ellos quienes depositen las pistas en las bases sino quienes organicen y repartan el juego.

13.9 Conclusión y bibliografía

La Unidad Didáctica “Pistas en el aire” diseñada para los alumnos de 3ºA de primaria del CEIP San Ginés constituye un elemento fundamental dentro de la presente Programación Didáctica ya que el objetivo no es solo que el alumnado aprenda a lanzar, recepcionar o esquivar, sino que lo haga dentro de un contexto con sentido y con un propósito dentro de la misión.

Personalmente, ha supuesto un reto para mí atender a todos los detalles que programar una Unidad Didáctica demanda, pero una gran satisfacción haberme visto capaz de hacerlo de una manera casi profesional y significativa. Con ello, termina este documento y por tanto mis cinco años en el grado de Educación Primaria. Espero que, aunque estas palabras marquen un final, sean el principio de la aventura de mi vida: ser maestra de Educación Física.

13.10. Bibliografía

España (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre*, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). Boletín Oficial del Estado.

España (2022). *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria*. Boletín Oficial del Estado.

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

Google. (2026). *Gemini* [Modelo de lenguaje de IA]. <https://gemini.google.com/>

13.11 Recursos elaborados

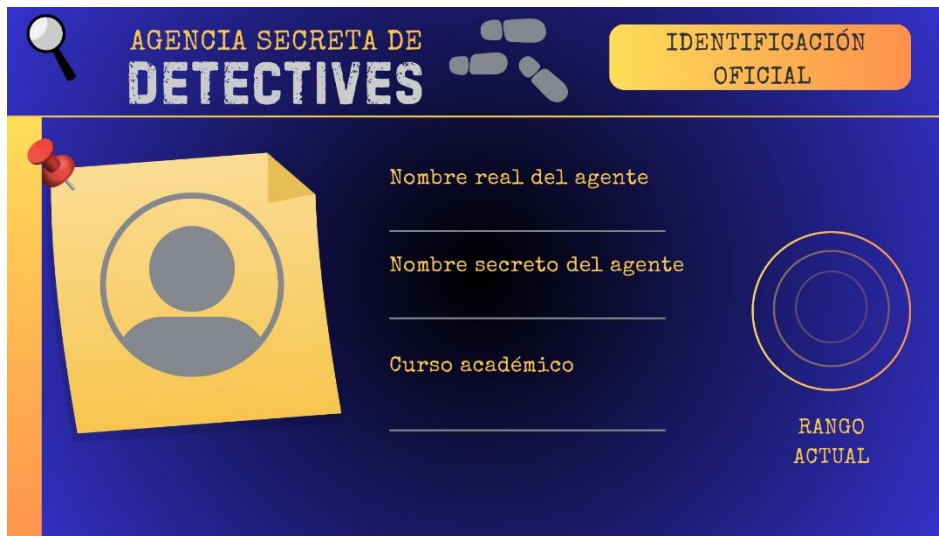


Imagen 5. Anverso carnet de detective



Imagen 7. Insignia "Misión completada"



Imagen 6. Reverso carnet de detective



Imagen 8. Insignia "Agente en prácticas" (Primer trimestre)



Imagen 9. Insignia "Detective" (Segundo trimestre)



Imagen 10. Insignia "Agente de elite" (Tercer trimestre)