



**COMILLAS**

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

# **TRABAJO DE FIN DE GRADO**

## **Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte + Educación Primaria**

*Programación didáctica dirigida a 6º de Primaria de  
Educación Física*

***“Viaje hacia los deportes alterativos”***

**Autor:** David Tarifa Villa

**Director:** Tatiana Taylor

**Curso académico:** 2025/2026

**Fecha:** 25 de abril de 2026

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>4</b>
<b>2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA NORMATIVA.....</b>	<b>5</b>
<b>3. CONTEXTUALIZACIÓN.....</b>	<b>6</b>
3.1 Contextualización del centro.....	
3.2 Ubicación.....	
3.3 Descripción del entorno.....	
3.4 Perfil de la familias.....	
3.5 Perfil del alumnado del centro.....	
3.6 Curso.....	
3.7 Perfil del alumnado del curso.....	
3.8 Planes y/o proyectos.....	
3.9 Recursos personales.....	
3.10 Recursos materiales.....	
<b>4. OBJETIVOS.....</b>	<b>9</b>
4.1 Objetivos de etapa.....	
4.2 Objetivos de la programación.....	
<b>5. COMPETENCIAS.....</b>	<b>11</b>
5.1 Competencias clave.....	
5.2 Competencias específicas.....	
<b>6. CONTENIDOS.....</b>	<b>17</b>
6.1 Secuencia de contenidos.....	
6.2 Contenidos transversales.....	
<b>7. METODOLOGÍA.....</b>	<b>39</b>
7.1 Principios de intervención.....	
7.2 Estilos de enseñanza.....	
7.3 Aplicación de las metodologías específicas.....	
<b>8. Evaluación.....</b>	<b>40</b>
8.1 Criterios, instrumentos y descriptores.....	
8.2 Criterios de evaluación mínimo exigibles.....	
8.3 Evaluación en situaciones especiales.....	

8.4 Momentos de la evaluación.....	
<b>9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....</b>	<b>44</b>
<b>10. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES.....</b>	<b>45</b>
10.1 Plan de Fomento de la Expresión Oral, Escrita y Fomento de la Lectura.....	
12.2 Objetivos didácticos y su contribución a los objetivos de etapa.....	
10.3 Plan de Integración de las TIC.....	
10.4 Plan de Impulso de la Lengua Inglesa.....	
10.5 Plan de Estilos de Vida Saludable y Medio Ambiente.....	
<b>11. CONCLUSIONES.....</b>	<b>46</b>
<b>12. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>46</b>
<b>13. ANEXOS.....</b>	<b>47</b>
13.1 Contextualización y Justificación de la UD/SdA.....	
13.2 Objetivos didácticos y su contribución a los objetivos de etapa.....	
13.4Contenidos.....	
13.5 Metodología y recursos.....	
13.6 Actividades de enseñanza.....	
13.7 Evaluación.....	
13.8 Atención a las diferencias individuales del alumnado.....	
13.9 Conclusión y bibliografía.....	
13.10 Recursos elaborados. ....	

## **1. INTRODUCCIÓN**

La presente Programación Didáctica forma parte del área de Educación Física dentro de la etapa de Educación Primaria, concretamente va dirigida al alumnado de 6º curso. El bloque de contenidos se enmarca en el bloque de contenidos propuesto por el currículo de la Comunidad de Madrid (Decreto 61/2022, de 13 de julio), donde se orienta la enseñanza hacia el desarrollo integral del alumno, fusionando las dimensiones motrices, cognitivas, afectivas y sociales.

El propósito de dicha programación es favorecer la adquisición de hábitos de vida activa y saludable, además de promover el desarrollo de las competencias motrices para que les permita desenvolverse de forma autónoma y con responsabilidad en diferentes situaciones motrices, tanto dentro como fuera del centro escolar. Mediante la práctica deportiva, se pretende contribuir también a la educación en valores, el respeto, la convivencia y la inclusión, viendo la actividad física como un medio para la mejora personal y colectiva.

Asimismo, la propuesta se adapta a las características del centro educativo y del grupo-clase, teniendo en cuenta la realidad escolar, la diversidad del alumnado y los recursos disponibles. Se proyecta, por tanto, una programación viva, contextualizada y flexible, favoreciendo la participación equitativa y la atención a las diferencias individuales., especialmente en un marco de educación inclusiva.

Para finalizar, esta Programación Didáctica favorece al desarrollo global del alumno desde una metodología activa y participativa, centrada en el aprendizaje a través del movimiento, la experimentación y el juego. La Educación Física en esta etapa tiene una dimensión formativa esencial, no solo en la mejora de las capacidades motrices y físicas, sino también en la gestión emocional, la construcción de la identidad personal, el fomento del trabajo cooperativo y la comprensión del valor social y cultural del deporte.

## **2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA-NORMATIVA**

Esta Programación Didáctica del área de Educación Física para el nivel de Educación Primaria, se apoya en un marco legal y teórico contemporáneo con la finalidad de dar respuesta a los nuevos desafíos educativos de nuestra época. Este marco coordina las orientaciones normativas, los fundamentos pedagógicos actuales y las aportaciones teóricas situando a los alumnos en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El punto de partida lo forma la 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). La ley establece un modelo educativo que se basa en el aprendizaje competencial, atención a la diversidad y la inclusión, para reforzar la idea que la educación tiene que ofrecer experiencias para contribuir el desarrollo integral del alumno. La Educación Física, en este marco, alcanza una dimensión no solo motriz, sino también social, cognitivo y emocional, gracias a la capacidad de fomentar la cooperación, el respeto, los valores...

En cuanto al ámbito estatal, el desarrollo curricular se centra en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, el cual regula la ordenanza y las enseñanzas mínimas durante la etapa de Educación Primaria. El decreto resalta que la enseñanza de Educación Física debe de promover hábitos saludables, autorregulación emocional, inclusión social y trabajo en equipo, poniéndose en común con los objetivos educativos europeos y las recomendaciones de la UNESCO sobre el bienestar y la actividad física. En este sentido, tiene una especial relevancia el Decreto 23/2023 de 22 de marzo, por el que se regula la atención a la diversidad del alumnado de la Comunidad de Madrid, para una respuesta educativa inclusiva y ajustada a sus necesidades.

Por otro lado, en el contexto autonómico, en este caso la Comunidad de Madrid, se desarrolla a través del Decreto 61/2022, de 13 de julio, que constituye el currículo de la etapa y de la Orden 130/2023, de 23 de enero, organizando la evaluación y la autonomía pedagógica de los centros. Se refuerza la relevancia de los aprendizajes competenciales y cooperativos, como la importancia de que el sector de la Educación Física aporte a la inclusión y la igualdad de oportunidades.

Este marco se encuentra en coherencia con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) enunciados en la Agenda 2030 de la ONU, concretamente con el ODS 3 (Salud y bienestar) y el ODS 4 (Educación de calidad), promoviendo modelos orientados a hábitos saludables y el desarrollo integral de la persona. Desde este enfoque, mediante la práctica motriz y dinámicas cooperativas forman una herramienta para mejorar el bienestar emocional y la gestión de las emociones.

La fundamentación teórica de esta programación se basa en un enfoque constructivista y sociocultural del aprendizaje, donde el movimiento, el juego y la interacción social son los medios principales para adquirir conocimientos y habilidades. Hay autores como Piaget (1975) y Vygotsky (1978) que hablan sobre la importancia de la acción y la colaboración para conseguir aprendizajes significativos. A su vez, Johnson y Holubec (1999), defienden que la interdependencia positiva y el trabajo en grupo llevan a mejorar tanto el rendimiento académico como la convivencia escolar.

Con estas aportaciones, el sector de la Educación Física se sitúa como un espacio privilegiado para la educación en valores, la construcción de hábitos saludables y el autoconocimiento emocional. Autores como Castejón (2011) y Velázquez (2019), el aprendizaje cooperativo en lo motriz potencia la motivación intrínseca, la participación y la empatía, haciendo que cada alumno viva experiencias en función de sus capacidades.

### **3. CONTEXTUALIZACIÓN**

#### **3.1 Contextualización del centro.**

Esta UD se desarrolla en el CEIP Alsano, un colegio público de la Comunidad de Madrid, situado en el sur de la comunidad, Fuenlabrada. Se caracteriza por tener una metodología inclusiva, al ser un Centro de Escolaridad Preferente para alumnos con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Esta condición define al centro con una sensibilidad especial hacia la diversidad, la creación de entornos seguros, adaptación de propuestas motrices para todos los alumnos.

#### **3.2 Ubicación.**

El CEIP Alsano está ubicado en el barrio de El Naranjo, en la localidad de Fuenlabrada. Una zona urbana, bien comunicada gracias al transporte público y con

fácil acceso desde las principales vías de la ciudad. Se localiza en un entorno residencial, facilitando la cercanía entre familias y escuela, contribuyendo a tener una relación educativa estrecha y constante.

### **3.3 Descripción del entorno.**

El centro se encuentra en un barrio obrero, de clase trabajadora, con una amplia diversidad cultural. Esta situación se traducía en las aulas, conviviendo alumnos de distintos orígenes (musulmanes, personas de etnia gitana, latinoamericanos), enriqueciendo la convivencia y reforzando la educación en valores como el respeto, la solidaridad, la tolerancia.

El entorno cuenta con varios espacios verdes, bibliotecas, centros culturales e instalaciones municipales, permitiendo a los docentes aprovechar los recursos externos para complementar con sus clases.

### **3.4 Perfil de las familias.**

Las familias forman parte mayoritariamente de un contexto socioeconómico medio-bajo, con profesiones de carácter técnico, manual o comercial. Por lo general, presentan una actitud colaboradora con el centro y con los docentes, especialmente en actividades solidarias. Debido a estas características, las familias necesitan una orientación y apoyo para el seguimiento académico de sus hijos, atendiendo sus necesidades mediante tutorías, reuniones y atención individualizada.

### **3.5 Perfil del alumnado del centro.**

Las clases del CEIP Alsano presentan una gran heterogeneidad en cuanto a ritmos de aprendizaje, contextos familiares y competencia curricular. Además, el centro acoge alumnado con necesidades educativas especiales del trastorno del desarrollo (TEA), situaciones sociofamiliares complejas o dificultades específicas del aprendizaje., casos de obesidad infantil y un alumno repetidor. Debido a esta diversidad exige una práctica educativa que se basa en una metodología flexible, personalización de la enseñanza y atención a la diversidad, aspectos que se ven reflejados también en la programación de Educación Física.

### **3.6 Curso.**

Esta Programación Didáctica está programada para el alumnado de 6º de Primaria, etapa donde el área de Educación Física busca una consolidación de hábitos de práctica física, reforzar valores como la cooperación, esfuerzo, autonomía personal y ampliar la competencia motriz.

### **3.7 Perfil de los alumnos del curso seleccionado.**

El grupo de sexto está formado por 22 estudiantes, con una distribución equitativa entre niños y niñas. La clase presenta diferentes niveles de destreza motriz, pero por lo general todos muestran una actitud participativa y receptiva hacia la asignatura. En el grupo hay un alumno TEA, el cual participa en las clases con la ayuda de un auxiliar educativo, proporcionado por la Comunidad de Madrid, al igual que los alumnos con necesidades de refuerzo pedagógico, recibiendo apoyo dentro del aula. El comportamiento de los alumnos es positivo, predomina la colaboración, el trabajo en equipo y la curiosidad por aprender, aunque algunos alumnos presentan dificultades para concentrarse en tareas que requieren coordinación o gestión emocional.

### **3.8 Planes y/o proyectos.**

El CEIP Alsano realiza varios planes y proyectos de innovación educativa, entre ellos encontramos patios activos, que ayudan a dinamizar los recreos a través de zonas deportivas que se organizan semanalmente. Además, el colegio participa en proyectos educativos para la salud, junto con experiencias de gamificación, aprendizaje cooperativo y talleres integrados entre áreas.

### **3.9 Recursos personales.**

El claustro lo componen maestros tutores, especialistas de Educación Física, Música, inglés y Pedagogía Terapéutica (PT), auxiliares técnicos educativos (ATE) que sirven de apoyo para los alumnos con necesidades específicas. Por otro lado, el centro cuenta con un equipo de orientación psicopedagógica que trabajan junto a los docentes además de un personal de servicios generales que se encargan del mantenimiento. La implicación de los profesores es alta y predomina un ambiente colaborativo y un interés por la innovación.

### **3.10 Recursos materiales**

El colegio cuenta con instalaciones adecuadas, pero algo limitadas para la práctica deportiva en la asignatura de Educación Física, concretamente los días de lluvia. Cuenta con un pabellón pequeño cubierto, además de un porche semicubierto que se utiliza de forma puntual, aunque su funcionalidad es reducida ya que se acumula agua en día de mal tiempo. Asimismo, hay dos pistas polideportivas exteriores. En cuanto al material también limitado, tienen lo básico, como aros, cuerdas, conos, pelotas, picas, colchonetas, recursos digitales en especial, pizarras digitales, videos didácticos que favorecen la motivación y entendimiento de los conceptos motores.

#### **4. OBJETIVOS**

##### **4.1 Objetivos de etapa.**

De acuerdo con el Artículo 5 del Decreto 61/2022, de 13 de julio, el cual establece los objetivos de etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid, en esta UD se produce un desarrollo de las siguientes capacidades:

- 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.

## **4.2 Objetivos de la programación**

### **4.2.1 Objetivo general:**

El objetivo general de esta programación de Educación Física es el desarrollo de una competencia motriz integral, permitiendo al alumnado adquirir un estilo de vida activo y saludable. Mediante la práctica continua de actividades físicas, lúdicas y deportivas, se busca que los alumnos mejoren sus capacidades físicas y coordinativas, a la vez

que adquieren habilidades sociales como el trabajo en equipo, la deportividad y el respeto. Todo ello se desarrolla en un entorno que fomenta la autonomía, conocimiento de su propio cuerpo y la regulación emocional.

#### **4.2.2 Objetivos específicos**

1. Reconocer los beneficios físicos, sociales y mentales de la actividad física.
2. Integrar rutinas de higiene corporal, descanso y alimentación saludable.
3. Aplicar el protocolo PAS (Proteger, Avisar, Socorrer) y medidas de seguridad básicas.
4. Desarrollar proyectos motrices individuales y grupales, marcando metas y acciones.
5. Adquirir el control y manejo corporal a través de capacidades condicionales (fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad),
6. Gestionar emociones como la frustración, la rabia o el estrés durante la práctica deportiva.
7. Iniciarse en deportes alternativos (bottleball, dutchball).
8. Mejorar la toma de decisiones en situaciones de juego.
9. Fomentar el juego limpio aceptando normas y respetando a los rivales y compañeros.
10. Conocer y practicar juegos populares, tradicionales.

### **5. COMPETENCIAS**

#### **5.1 Competencias clave.**

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

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

**CCL2.** Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social, y educativo, con acompañamiento puntual, para participar en contextos cotidianos para construir conocimiento.

**CCL3.** Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal.

**CCL4.** Lee obras diversas adecuadas a su desarrollo madurativo, seleccionando aquellas que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; reconoce el patrimonio literario como fuente de disfrute y aprendizaje; y moviliza su experiencia personal y lectora para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria a partir de modelos sencillos.

**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.

#### **b) Competencia plurilingüe (CP)**

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

**CP2.** A partir de sus experiencias, reconoce las diferentes lenguas y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio del lenguaje.

**CP3.** Conoce y respeta la variedad de las lenguas presentes en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de dialogo, para mejorar la convivencia.

### **c) Competencia Matemática y en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM)**

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

**STEM2:** Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.

**STEM3.** Realiza, de forma guiada, proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo.

**STEM4.** Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos.

**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.

### **k) Competencia digital (CD)**

**CD1.** Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

**CD2.** Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, video, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

**CD3.** Participa en actividades y/o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales que le permitan construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar en grupo, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura y responsable ante su uso.

**CD4.** Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos saludables de las mismas.

**CD5.** Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

#### **g) Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA)**

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

**CPSAA2:** Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.

**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.

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

**CPSAA5:** Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.

#### **h) Competencia Ciudadana (CC)**

**CC1.** Entiende los procesos históricos y sociales más relevantes relativos a su identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de

convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto.

**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.

**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.

**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.

### **i) Competencia Emprendedora (CE)**

**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.

**CE2.** Identifica fortalezas y debilidades propias utilizando estrategias de autoconocimiento, y se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos, aplicándolos a situaciones y problemas de la vida cotidiana.

**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.

### **j) Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC)**

**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.

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

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

## 5.2 Competencias específicas.

Tabla donde se recogen las competencias específicas vinculadas a sus descriptores operativos.

Competencias específicas	Descriptores operativos
1. Adoptar un estilo de vida activo y adecuado practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud, así como medidas que fomenten la responsabilidad durante la práctica motriz.	STEM5 CPSAA2 CPSAA4
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 STEM2 CPSAA5 CE3
3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia	CCL1 CCL5 CPSAA1 CPSAA3 CC2

4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones a la cultura, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	CCEC1 CCEC2 CCEC3
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	CC3 CC4 CE1

## 6. CONTENIDOS

Esta propuesta curricular viene fundamentada en los seis bloques de contenidos transversales que juntos establecen la normativa actual para la etapa de primaria:

- a) Vida activa y saludable.
- b) Organización y gestión de la actividad física.
- c) Resolución de problemas en situaciones motrices.
- d) Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices.
- e) Manifestaciones de la cultura motriz.
- f) Interacción eficiente y cuidadosa del entorno.

Durante este curso escolar, la programación se desarrolla en 15 Unidades Didácticas (incluyendo una inicial de acogida), las cuales se distribuyen equilibradamente a lo largo de los tres trimestres. Permite una organización con un tratamiento integral de todas las competencias específicas con sus situaciones de aprendizaje.

El desarrollo de la asignatura integra de forma flexible varios entornos de aprendizaje según la naturaleza de la actividad. Aunque la Educación Física es en su mayoría vivencial, se introducen momentos de análisis y producción teórica, incluyendo la creación de decálogos, elaboración de materiales, uso de herramientas digitales o cumplimiento de registros de higiene.

El peso de la actividad se localiza en las instalaciones deportivas del colegio, utilizando tanto el gimnasio como las pistas exteriores. Se da prioridad a la seguridad y la continuidad del aprendizaje ante aspectos meteorológicos o necesidades del

grupo, utilizando de forma eficiente los recursos espaciales cubiertos cuando sea necesario.

### 6.1 Secuencia de contenidos.

La organización de esta planificación anual se ha diseñada en base a la relación con el calendario escolar de la Comunidad de Madrid, garantizando una distribución equitativa de los aprendizajes durante las sesiones programadas.

Los puntos clave de esta estructura son tanto el periodo lectivo como la carga horaria. Las clases comienzan oficialmente el 8 de septiembre y concluyen el 19 de junio. La asignatura se imparte de la mano de la autonomía pedagógica del centro, proporcionando una práctica regular de actividad física, 3 días a la semana, para alcanzar las competencias específicas del ciclo.

El curso se divide en tres trimestres evaluativos, donde se introducen las 15 UD, 5 en cada trimestre:

→ El **primer trimestre** empieza el 8 de septiembre y acaba el 1 de diciembre, centrándose en la acogida y el diagnóstico motriz.

→ El **segundo trimestre** empieza el 3 de diciembre y acaba el 13 de marzo abordando deportes alternativos, trabajo cooperativo y el rescate de la cultura popular.

→ El **tercer trimestre** empieza el 16 de marzo y termina el 22 de junio, se dedica a la aplicación de conocimientos en el entorno, orientación y síntesis de lo aprendido.

#### Tabla temporalización

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
<b>Septiembre</b>	8	9	10	11	12
	15	16	17	18	19
	22	23	24	25	26
	29	30			
<b>Octubre</b>			1	2	3
	6	7	8	9	10
	13	14	15	16	17

	20	21	22	23	24
	27	28	29	30	31
Noviembre	3	4	5	6	7
	10	11	12	13	14
	17	18	19	20	21
	24	25	26	27	28
Diciembre	1	2	3	4	5
	8	9	10	11	12
	15	16	17	18	19
	22	23	24	25	26
	29	30	31		
Enero				1	2
	5	6	7	8	9
	12	13	14	15	16
	19	20	21	22	23
	26	27	28	29	30
Febrero	2	3	4	5	6
	9	10	11	12	13
	16	17	18	19	20
	23	24	25	26	27
Marzo	2	3	4	5	6
	9	10	11	12	13
	16	17	18	19	20
	23	24	25	26	27
	30	31			
Abril			1	2	3
	6	7	8	9	10
	13	14	15	16	17
	20	21	22	23	24
	27	28	29	30	
					1
	4	5	6	7	8

<b>Mayo</b>	11	12	13	14	15
	18	19	20	21	22
	25	26	27	28	29
<b>Junio</b>	1	2	3	4	5
	8	9	10	11	12
	15	16	17	18	19
	20	21	22		

### Leyenda

PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
UD 0	UD 5	UD 10
UD 1	UD 6	UD 11
UD 2	UD 7	UD 12
UD 3	UD 8	UD 13
UD 4	UD 9	UD 14
<b>DÍAS NO LECTIVOS</b>		
<b>FESTIVAL JUEGOS COOPERATIVOS</b>		

UNIDAD DIDÁCTICA 0 · "VUELTA AL COLE"							
Tipo de sesión	Teórico-práctica	Trimestre	1	Nº sesiones	7	Metodología	Aprendizaje cooperativo
Situación de aprendizaje	Juegos de presentación y conocimiento del entorno. Debate y consenso para elaborar un Decálogo del buen alumno de EF: normas de higiene, seguridad, respeto y cuidado del material.						
Objetivos de la UD	1. Establecer normas de convivencia propias del aula de EF. 2. Conocer y aplicar rutinas de higiene y seguridad básicas. 3. Identificar los espacios y materiales del centro.						
Comp. específicas	Comp. clave	Objetivos de etapa		Objetivos programación		Interdisciplinariedad	
1	STEM, CPSAA, CC, CCEC	B, K, L		1, 3 y 5		Lengua Castellana / C. Naturales	

Contenidos (bloques clave)	A) Salud física, mental y social · Higiene, hábitos posturales, actividad física y valores. B) Organización AF · Cuidado del material, vestimenta deportiva.		Cont. transversales	Educación para la salud
Criterio de evaluación	Desc. operativos		Instrumento	% Calif.
1.2 Hábitos de salud e higiene	CPSAA2	Aplica medidas básicas de higiene corporal y descanso.	Lista de control	No se evalúa esta UD
1.3 Seguridad y normas	CC3 / STEM5	Aplica protocolo PAS y usa el material correctamente.	Rúbrica del Decálogo	No se evalúa esta UD.

UNIDAD DIDÁCTICA 1 · "A MOVER EL CUERPO"							
Tipo de sesión	Teórico-práctica	Trimestre	1	Nº sesiones	7	Metodología	ABP
Situación de aprendizaje	Diseño de un plan de mejora personal de capacidades físicas básicas. Resolución de situaciones de colaboración-oposición, protocolo PAS y mecánica básica de transporte activo (bici, patines).						
Objetivos de la UD	1. Reconocer los beneficios físicos, sociales y mentales de la AF. 2. Integrar rutinas de higiene y calentamiento. 3. Aplicar el protocolo PAS en situaciones simuladas. 4. Desarrollar un plan de mejora motriz individual. 5. Gestionar emociones durante la práctica.						
Comp. específicas	Comp. clave	Objetivos de etapa	Objetivos programación	Interdisciplinariedad.			
1, 2, 3, 5	STEM, CPSAA, CC, CE	K, L, B, E	1, 2, 3, y 5	Ciencias de la Naturaleza			
Contenidos (bloques clave)	A) Salud física y mental · Estilo de vida activo, alimentación, hábitos posturales. B) Organización AF · PAS, prevención accidentes, planificación motriz. C) Resolución motriz · Cap. condicionales (F, R, V, Flex), creatividad motriz. D) Regulación emocional · Gestión ansiedad/frustración,			Cont. transversales	Educación vial		

Criterio de evaluación	asertividad. F) Entorno · Transporte activo, mecánica básica.		Instrumento	% Calificación.
	Desc. operativos			
1.1 / 1.2 Salud y activación	STEM5 / CPSAA2	Reconoce beneficios AF; interioriza rutinas de calentamiento e higiene.	Lista de control de hábitos + rúbrica PAS	35%
2.1 / 2.3 Plan y dominio motor	CE1 / CPSAA4	Diseña y evalúa su plan de mejora motriz; dominio corporal eficiente.	Cuaderno de entrenamiento	35%
3.1 Resolución motriz en colaboración-oposición	CPSAA3 / CC3	Aplica las normas de juego y resuelve situaciones motrices de colaboración-oposición con eficacia.	Lista de control de aplicación de normas	20%
5.1 Entorno y material	CC2 / STEM2	Usa responsablemente el material y cumple normas de higiene.	Registro de uso de material y aseo	10%

UNIDAD DIDÁCTICA 2 · "EMPEZAMOS CON LA RAQUETA" (Bádminton)							
Tipo de sesión	Teórico-práctica	Trimestre	1	Nº sesiones	7	Metodología	Asignación de tareas
Situación de aprendizaje	Aprendizaje de las reglas básicas del bádminton: golpeo y desplazamiento. Producto final: torneo con toma de decisiones tácticas.						
Objetivos de la UD	1. Iniciarse en la técnica básica del bádminton (golpeos, desplazamientos). 2. Aplicar el fairplay y respetar las normas de juego. 3. Conocer la historia y valores del deporte olímpico. 4. Tomar decisiones tácticas sencillas en situaciones de oposición.						
Comp. específicas	Comp. clave	Objetivo de etapa		Objetivo programación		Interdisciplinaridad.	

1,2, 3, 4	CCL, CPSAA, CC, CCEC	B, K, L	1, 5 y 6	—
Contenidos (bloques clave)	B) Organización AF · Higiene autónoma. C) Resolución motriz · Toma de decisiones, habilidades técnico-tácticas, creatividad motriz. D) Regulación emocional · Fairplay, gestión emocional, deportividad. E) Cultura motriz · Deporte olímpico/paralímpico, igualdad.		Cont. transversales	Cultura del esfuerzo
Criterio de evaluación	Desc. operativos		Instrumento	% Calificación.
1.2 Higiene y activación	STEM5 / CPSAA2	Interioriza rutinas de higiene y calentamiento.	Registro de aseo diario	10%
2.2 / 2.3 Toma de decisiones	CPSAA4 / CE1	Aplica principios tácticos básicos en juego.	Observación técnica	40%
3.1 Toma de decisiones espaciales y aplicación de normas	CPSAA1/3, CC2	Aplica las normas de los deportes alternativos y resuelve situaciones tácticas en grupos mixtos.	Lista de control de aplicación de normas	20%
4.2 / 4.3 Cultura deportiva	CC3 / CCEC1	Valora el deporte como fenómeno cultural; rechaza discriminación.	Prueba escrita (historia y reglas)	30%

### UNIDAD DIDÁCTICA 3 · "SOMOS MIMOS"

Tipo de sesión	Teórico-práctica	Trimestre	1	Nº sesiones	7	Metodología	ABP
----------------	------------------	-----------	---	-------------	---	-------------	-----

Situación de aprendizaje	Exploración del lenguaje corporal a través del mimo y danzas del mundo. Producto final: representación grupal que comunica sentimientos e interpreta personajes.			
Objetivos de la UD	1. Utilizar el cuerpo como instrumento de expresión y comunicación. 2. Colaborar en la creación de una composición grupal. 3. Respetar y valorar las diferencias individuales en la expresión corporal. 4. Conocer danzas y tradiciones de otras culturas.			
Comp. específicas	Comp. clave	Objetivos. de etapa	Objetivos. programación	Interdisciplinariedad.
1, 2, 3 y 4	CCL, CPSAA, CC, CCEC	K, L, B	1, 3 y 6	—
Contenidos (bloques clave)	A) Salud mental · Autoconcepto, aceptación corporal, visión crítica de redes. B) Organización AF · Higiene, planificación motriz. D) Regulación emocional · Habilidades sociales, resolución de conflictos, liderazgo. E) Cultura motriz · Usos expresivos del cuerpo, lenguaje corporal.		Cont. transversales	Educación en valores
Criterio de evaluación	Desc. operativos		Instrumento	% Calificación.
1.2 Higiene y activación	STEM5 / CPSAA2	Interioriza rutinas de higiene.	Registro de aseo	10%
2.1 Proyecto motriz grupal	CE3 / CPSAA5	Define metas, secuencia acciones y genera producciones de calidad.	Observación en juegos y actividades	40%
3.1 / 3.4 Aplicación de normas y resolución técnica	CPSAA3, CC3, CCL5	Aplica las normas del Colpbol y ejecuta el golpeo dinámico con pase obligatorio en situaciones reales de juego.	Lista de control de aplicación de normas	20%

4.1 Cultura motriz	CCEC3/4	Participa en manifestaciones artístico-expresivas y reconoce su valor cultural.	Rúbrica presentación final	30%
--------------------	---------	---	----------------------------	-----

UNIDAD DIDÁCTICA 4 · "BOTTLEBALL"							
Tipo de sesión	Teórico-práctica	Trimestre	1	Nº sesiones	7	Metodología	ABP
Situación de aprendizaje	Diseño y construcción artesanal del implemento (bottle). Resolución de problemas tácticos de lanzamiento/recepción. Coevaluación con instrumentos digitales y fairplay.						
Objetivos de la UD	1. Iniciarse en el deporte alternativo Bottleball. 2. Construir el implemento reutilizando materiales (sostenibilidad). 3. Aplicar decisiones tácticas de lanzamiento y recepción. 4. Coevaluar el desempeño con instrumentos digitales.						
Comp. específicas	Comp. clave	Objetivos. de etapa	Objetivos. programación	Interdisciplinariedad.			
1, 2, 3	CCL, STEM, CC, CPSAA	A, B, C, K, M	1, 2,3,4,5 y 6	Ciencias de la Naturaleza			
Contenidos (bloques clave)	A) Salud · Higiene autónoma. B) Organización AF · Planificación, usos lúdico-competitivos. C) Resolución motriz · Toma de decisiones, cap. perceptivo-motrices y condicionales. D) Regulación emocional · Fairplay, habilidades sociales, roles. F) Entorno · Materiales.			Cont. transversales	Desarrollo sostenible		
Criterio de evaluación	Desc. operativos		Instrumento	% Calificación.			
1.2 Higiene	STEM5	Interioriza rutinas de higiene.	Lista de control (bolsa de aseo)	10%			
2.1 Proyecto/material	CCL1/2, CC4	Diseña y construye el bottle con calidad.	Rúbrica del material construido	10%			

2.2 Toma de decisiones	CPSAA2	Aplica principios tácticos en mini-partidos.	Escala de observación táctica	60%
3.4 Aplicación de normas en situaciones de juego	CC4	Aplica las normas del juego y resuelve situaciones de lanzamiento-recepción respetando las reglas establecidas.	Lista de control de aplicación de normas	20%

UNIDAD DIDÁCTICA 5 · "COOPERAMOS ENTRE TODOS"							
Tipo de sesión	Teórico-práctica	Trimestre	2	Nº sesiones	7	Metodología	Aprendizaje cooperativo
Situación de aprendizaje	Desafíos físicos y de lógica motriz que exigen trabajo en equipo. Los grupos deben establecer metas, asignarse roles, gestionar la frustración y resolver de forma dialogada.						
Objetivos de la UD	1. Desarrollar la interdependencia positiva en el grupo. 2. Asignar y respetar roles dentro del equipo. 3. Gestionar la frustración ante el fracaso colectivo. 4. Resolver problemas motrices de forma dialogada.						
Comp. específicas	Comp. clave	Objetivos. de etapa	Objetivos. programación	Interdisciplinariedad.			
1,2, 3	CCL, CPSAA, CC	B, K, L	1, 2, 5 y 6	Valores Éticos			
Contenidos (bloques clave)	A) Salud · Estilo de vida activo, higiene. B) Organización AF · Elección de práctica física individual/grupal. C) Resolución motriz · Creatividad motriz, adaptación a estímulos. D) Regulación emocional · Fairplay, tolerancia a la frustración, convivencia.			Cont. transversales	Educación para la convivencia y la paz		
Criterio de evaluación	Código	Desc. operativos	Instrumento	% Calificación.			

1.2 Higiene	STEM5 / CPSAA2	Interioriza rutinas de higiene.	Registro de bolsa de aseo	10%
2.1 / 2.2 Planificación y decisiones	CPSAA5 / CE3	Establece metas, asigna roles y evalúa resultados del reto.	Rúbrica de planificación y roles	30%
3.2 Resolución de retos y aplicación de roles	CPSAA1/3, CC2, CCL5	Ejecuta el rol asignado dentro del equipo y aplica las normas del reto con eficacia.	Rúbrica de ejecución de roles en el reto	40%

UNIDAD DIDÁCTICA 6 · "MÁS CERCA DE NUESTROS ABUELOS"							
Tipo de sesión	Teórico-práctica	Trimestre	2	Nº sesiones	7	Metodología	ABP
Situación de aprendizaje	Investigación y práctica de juegos populares y tradicionales de distintas etnias. Diseño de material con elementos reciclados. Feria de Juegos Tradicionales y libro grupal.						
Objetivos de la UD	1. Conocer y practicar juegos tradicionales de distintas culturas. 2. Analizar y reflexionar sobre el consumismo en el deporte. 3. Diseñar e inventar material con elementos reciclados. 4. Valorar la herencia cultural del juego como patrimonio.						
Comp. específicas	Comp. clave	Objetivos. de etapa	Objetivos. programación	Interdisciplinariedad.			
1, 2, 4	CCL, STEM, CPSAA, CC, CCEC	B, K, L	1, 3, 5 y 6	Ciencias Sociales			
Contenidos (bloques clave)	A) Salud · Consumismo deportivo, equipamiento responsable. C) Resolución motriz · Toma de decisiones, cap. perceptivo-motrices, creatividad motriz. D) Regulación emocional · Fairplay, habilidades sociales. E) Cultura motriz ·			Cont. transversales	Interculturalidad		

	Juegos tradicionales (Nigeria, Zaire, Tailandia, México...), danzas del mundo. F) Entorno · Reutilización y construcción de material.			
Criterio de evaluación	Código	Desc. operativos	Instrumento	% Calificación.
1.2 / 1.4 Higiene y conducta	STEM5 / CC3 / CPSAA3	Interioriza higiene y evita conductas discriminatorias.	Registro aseo.	20%
2.2 / 2.3 Habilidades motrices	CPSAA4 / CCEC4	Toma decisiones y muestra dominio corporal en los juegos.	Escala de observación motrices	40%
4.1 / 4.4 Cultura y expresión	CCEC1/4, STEM5, CCL3	Participa en juegos y composiciones culturales; valora su patrimonio.	Ficha de juegos + observación motrices	40%

UNIDAD DIDÁCTICA 7 · "DEPORTES ALTERNATIVOS"							
Tipo de sesión	Teórico-práctica	Trimestre	2	Nº sesiones	7	Metodología	Asignación de tareas.
Situación de aprendizaje	Liga de deportes alternativos (pinfuvote, ultimate, ringol) en grupos mixtos. Diseño colectivo de tácticas sencillas, asunción de roles y resolución de conflictos.						
Objetivos de la UD	1. Iniciarse en deportes alternativos (pinfuvote, ultimate, ringol). 2. Diseñar tácticas básicas de colaboración-oposición en grupos mixtos. 3. Asumir distintos roles dentro del equipo. 4. Gestionar emociones y resolver conflictos en situaciones competitivas.						
Comp. específicas	Comp. clave	Objetivos de etapa	Objetivos programación	Interdisciplinariedad.			
1, 2, 3	CCL, CPSAA, CC	B, K, L, E	1,3,4,5 y 6	Valores Éticos			
Contenidos (bloques clave)	A) Salud · Vida saludable, tipologías corporales, igualdad. B) Organización AF · Planificación, usos lúdico-competitivos. C)			Cont. transversales	Educación emocional e igualdad		

	Resolución motriz · Toma de decisiones, cap. perceptivo-motrices, habilidades técnico-tácticas. D) Regulación emocional · Gestión emocional, habilidades sociales, roles. E) Cultura motriz · Deporte e igualdad, cultura del esfuerzo.			
Criterio de evaluación	Desc. operativos		Instrumento	% Calificación.
1.2 Higiene	STEM5 / CPSAA2	Interioriza rutinas de higiene.	Registro de bolsa de aseo	10%
1.4 Conductas deportivas	CC3 / CPSAA4	Identifica y rechaza conductas perjudiciales o discriminatorias.	Lista de control de conductas deportivas	30%
2.2 / 2.3 Habilidades motrices	CPSAA3 / CE1	Aplica decisiones tácticas; muestra dominio corporal.	Escala de observación motrices	40%
3.1 Resolución táctica en grupos mixtos	CPSAA1/3, CC2	Aplica tácticas básicas de colaboración-oposición y asume roles dentro del equipo en situaciones de juego.	Lista de control de ejecución motriz	20%

UNIDAD DIDÁCTICA 8 · "ORIENTACIÓN"							
Tipo de sesión	Teórico-práctica	Trimestre	2	Nº sesiones	7	Metodología	Descubrimiento guiado
Situación de aprendizaje	Aprendizaje de orientación y cartografía: elaboración de mapas sencillos. Carreras de orientación y rastreo con decisiones espaciales eficientes y cuidado medioambiental.						
Objetivos de la UD	1. Aprender los fundamentos de la orientación y cartografía. 2. Elaborar mapas sencillos del entorno escolar. 3. Tomar decisiones espaciales eficientes durante						

	carreras de orientación. 4. Aplicar conductas de cuidado medioambiental en el entorno natural.			
Comp. específicas	Comp. clave	Objetivos. de etapa	Objetivos programación	Interdisciplinariedad.
1, 2, 3 y 5	STEM5, CC4, CE3, CPSAA1/3	B, K, L	1, 3 y 5	Ciencias Sociales
Contenidos (bloques clave)	A) Salud · Estilo de vida activo, alimentación, higiene postural. B) Organización AF · Planificación motriz, usos competitivos. C) Resolución motriz · Toma de decisiones, orientación espacial y temporal. D) Regulación emocional · Gestión emocional, habilidades sociales. F) Entorno · Prevención de riesgos, cuidado del medio natural, protocolo PAS.		Cont. transversales	Educación ambiental
Criterio de evaluación	Desc. operativos		Instrumento	% Calificación.
1.1 / 1.2 Salud e higiene	STEM5 / CPSAA2	Reconoce beneficios AF; interioriza rutinas.	Registro de bolsa de aseo	10%
2.1 / 2.2 Mapa y decisiones	CE3 / CPSAA5	Diseña el mapa; aplica decisiones espaciales eficientes.	Escala de habilidades motrices	40%
3.1 Resolución táctica en grupos mixtos	CPSAA1/3, CCL1	Aplica las decisiones espaciales eficientes durante las carreras de orientación respetando el protocolo medioambiental.	Lista de control de ejecución motriz	20%
5.1 Entorno y seguridad	STEM5, CC4, CE3	Adapta acciones al entorno; actúa con cuidado medioambiental.	Lista de control de conductas medioambientales	30%

UNIDAD DIDÁCTICA 9 · "FLOORBALL"							
Tipo de sesión	Teórico-práctica	Trimestre	2	Nº sesiones	7	Metodología	Asignación de tareas
Situación de aprendizaje	Iniciación al Floorball: manejo del stick, pases y conducciones. Producto final: torneo interno con aplicación de normas y fairplay.						
Objetivos de la UD	1. Aprender el manejo básico del stick y las reglas del Floorball. 2. Aplicar técnicas de pase, conducción y tiro en situaciones reales. 3. Rechazar conductas antideportivas (violencia, manipulación del juego). 4. Valorar el deporte como fenómeno cultural de igualdad.						
Comp. específicas	Comp. clave	Objetivos de etapa	Objetivos programación	Interdisciplinariedad..			
1, 2, 3, 4	CCL, STEM, CPSAA, CC	B, K, L, E	1, 3, 5 y 6	Valores Éticos			
Contenidos (bloques clave)	A) Salud · Prevención accidentes, calentamiento, normas de seguridad. B) Organización AF · Planificación, usos lúdico-competitivos. C) Resolución motriz · Toma de decisiones, habilidades técnico-tácticas. D) Regulación emocional · Fairplay, rechazo de conductas violentas, no discriminación. E) Cultura motriz · Deporte e igualdad, paralímpicos, cultura del esfuerzo.			Cont. transversales	Educación cívica		
Criterio de evaluación	Código	Desc. operativos	Instrumento	% Calif.			
1.2 Higiene	STEM5 / CPSAA2	Interioriza rutinas de higiene.	Registro de bolsa de aseo	10%			
2.2 / 2.3 Habilidades motrices	CPSAA4 / CE1	Toma decisiones y domina técnica básica del Floorball.	Escala graduada de habilidades motrices	40%			
3.2 / 3.3 Cumplimiento de normas y protocolo de juego	CC2, CPSAA3, CCL5	Aplica el reglamento del Floorball en situaciones reales de juego e identifica	Lista de control de ejecución motriz	20%			

		infracciones con criterio.			
4.2 Cultura deportiva	STEM5, CE3, CC3	Valora el deporte como fenómeno cultural; rechaza discriminación.	Rúbrica de participación en el torneo	30%	

UNIDAD DIDÁCTICA 10 · "DUTCHBALL"							
Tipo de sesión	Teórico-práctica	Trimestre	3	Nº sesiones	7	Metodología	Asignación de tareas
Situación de aprendizaje	Iniciación al Dutchball: habilidades de lanzamiento, recepción y puntería. Producto final: torneo interno con aplicación de normas.						
Objetivos de la UD	1. Iniciarse en el deporte alternativo Dutchball. 2. Desarrollar habilidades de lanzamiento, recepción y puntería. 3. Aplicar el fairplay y respetar las normas del juego. 4. Mejorar la toma de decisiones en situaciones de oposición.						
Comp. específicas	Comp. clave	Objetivos de etapa	Objetivos programación	Interdisciplinariedad.			
1, 2, 3	CCL, STEM, CPSAA, CC	B, K, L	1, 3,4,5 y 6	Ciencias de la Naturaleza			
Contenidos (bloques clave)	A) Salud · Higiene autónoma. B) Organización AF · Planificación, usos lúdico-competitivos. C) Resolución motriz · Toma de decisiones, cap. perceptivo-motrices y condicionales. D) Regulación emocional · Fairplay, habilidades sociales.			Cont. transversales	Coeducación e igualdad		
Criterio de evaluación	Desc. operativos		Instrumento	% Calificación.			
1.2 Higiene	STEM5 / CPSAA2	Interioriza rutinas de higiene.	Registro de bolsa de aseo	10%			
2.1 Plan técnico-teórico	CE3 / CPSAA5	Desarrolla plan técnico con metas y autoevaluación.	Rúbrica de plan técnico con autoevaluación	30%			

2.2 / 2.3 Habilidades motrices	CE1 / CPSAA4	Aplica decisiones tácticas y domina técnica básica.	Escala de habilidades motrices	40%
3.2 Aplicación de normas y resolución en oposición	CC2/3, CPSAA3, CCL1	Aplica el reglamento del Dutchball y resuelve situaciones de oposición con control técnico.	Lista de control de ejecución motriz	20%

UNIDAD DIDÁCTICA 11 · "SALTAMONTES" (Comba)							
Tipo de sesión	Teórico-práctica	Trimestre	3	Nº sesiones	7	Metodología	ABP
Situación de aprendizaje	Gran Show de Saltos: habilidades de salto con comba, saltos individuales y grupales sincronizados con canciones. Producto final: actuación coreográfica.						
Objetivos de la UD	1. Dominar habilidades de salto individual y sincronizado con comba. 2. Crear una composición coreográfica grupal con música. 3. Valorar el esfuerzo y la perseverancia para lograr una meta colectiva. 4. Rechazar conductas contrarias a la buena práctica deportiva.						
Comp. específicas	Comp. clave	Objetivos de etapa	Objetivos programación	Interdisciplinariedad.			
1, 2, 3, 4	CCL, STEM, CPSAA, CC, CCEC	B, K, L	1, 2 y 6	Educación Artística			
Contenidos (bloques clave)	A) Salud · Estilo de vida activo, alimentación, higiene, tipologías corporales. C) Resolución motriz · Toma de decisiones, habilidades técnicas, creatividad motriz. D) Regulación emocional · Fairplay, rechazo conductas violentas, no discriminación. E) Cultura motriz · Deporte e igualdad, paralímpicos, cultura del esfuerzo.			Cont. transversales	Expresiones artísticas		
Criterio de evaluación	Desc. operativos		Instrumento	% Calificación.			

1.2 Higiene	STEM5 / CPSAA2	Interioriza rutinas de higiene.	Registro de bolsa de aseo	10%
2.3 Dominio y creatividad motriz	CE1 / CPSAA4	Muestra dominio corporal y adaptación creativa al ritmo musical.	Escala de observación motrices	40%
3.3 Ejecución técnica y aplicación de normas	CC2, CPSAA3, CCL5	Ejecuta las habilidades de salto con comba respetando las pautas técnicas y las normas del grupo.	Lista de control de ejecución motriz	20%
4.2 / 4.3 Coreografía y valores	CE3, CC3, CCEC4	Valora el esfuerzo colectivo; presenta la coreografía con calidad.	Rúbrica de presentación coreográfica	30%

UNIDAD DIDÁCTICA 12 · "ACROSPORT"							
Tipo de sesión	Teórico-práctica	Trimestre	3	Nº sesiones	7	Metodología	Aprendizaje cooperativo
Situación de aprendizaje	Creación colectiva de figuras humanas en Acroport asumiendo roles (portor, ágil, ayuda) de forma cooperativa y segura.						
Objetivos de la UD	1. Aprender los roles de portor, ágil y ayudante en el Acroport. 2. Construir figuras humanas de forma segura y cooperativa. 3. Aplicar protocolos de seguridad (PAS) y ergonomía en la práctica. 4. Respetar el cuerpo propio y ajeno durante la actividad.						
Comp. específicas	Comp. clave	Objetivos de etapa	Objetivos programación	Interdisciplinariedad.			
1, 2, 3 y 5	CCL, STEM, CPSAA, CC, CCEC	B, K, L	1, 2, y 6	Ciencias de la Naturaleza			

Contenidos (bloques clave)	A) Salud · Estilo de vida activo, autoconcepto, aceptación corporal, PAS. B) Organización AF · Prevención accidentes, primeros auxilios, planificación. C) Resolución motriz · Cap. condicionales, creatividad motriz. D) Regulación emocional · Gestión emocional, asertividad. F) Entorno · Prevención de riesgos.		Cont. transversales	Seguridad y autocuidado
Criterio de evaluación	Desc. operativos		Instrumento	% Calificación.
1.2 / 1.3 Higiene y seguridad	STEM5 / CPSAA2	Interioriza higiene; aplica medidas de seguridad y PAS.	Registro aseo + Ficha de ergonomía	20%
2.3 Dominio corporal	CE1 / CPSAA4	Muestra control y dominio en los roles de Acroport.	Escala de observación motrices	30%
3.1 Ejecución segura de roles en Acroport	CPSAA1/3, CCL5	Ejecuta los roles de portor, ágil y ayudante aplicando los protocolos de seguridad establecidos.	Lista de control de ejecución segura de roles	20%
5.1 Montaje grupal	CE3 / STEM5	Construye figuras seguras con visión cooperativa y cuidadosa.	Rúbrica de montaje grupal de Acroport	30%

UNIDAD DIDÁCTICA 13 · "COLPBOL"							
Tipo de sesión	Teórico-práctica	Trimestre	3	Nº sesiones	7	Metodología	Asignación de tareas
Situación de aprendizaje	Iniciación al Colpbol: golpeo dinámico con pase obligatorio. Producto final: torneo interno con aplicación de reglas y valores.						
Objetivos de la UD	1. Aprender las reglas básicas y la técnica del Colpbol. 2. Aplicar el golpeo dinámico y el pase obligatorio en situación de juego. 3. Valorar el deporte como elemento cultural de igualdad. 4. Gestionar emociones ante la victoria y la derrota.						
Comp. específicas	Comp. clave	Objetivos de etapa	Objetivos programación	Interdisciplinariedad.			
1, 2, 3, 4	CCL, CPSAA, CC	B, K, L, E	1, 3, 4 5 y 6	Valores Éticos			
Contenidos (bloques clave)	A) Salud · Vida saludable, tipologías corporales, igualdad. B) Organización AF · Planificación, usos lúdico-competitivos. C) Resolución motriz · Toma de decisiones, cap. perceptivo-motrices, habilidades técnico-tácticas. D) Regulación emocional · Gestión emocional, habilidades sociales. E) Cultura motriz · Deporte e igualdad, cultura del esfuerzo.		Cont. transversales	Coeducación e inclusión			
Criterio de evaluación	Desc. operativos		Instrumento	% Calificación.			
1.2 Higiene	STEM5 / CPSAA2	Interioriza rutinas de higiene.	Registro de bolsa de aseo	10%			
2.2 / 2.3 Habilidades motrices	CE1 / CPSAA4	Aplica decisiones tácticas y domina técnica del Colpbol.	Escala de observación motrices	40%			
3.1 / 3.4 Aplicación de normas y resolución técnica	CC2, CPSAA1/3, CCL5	Aplica las normas del Colpbol y ejecuta el golpeo dinámico	Lista de control de ejecución motriz	20%			

		con pase obligatorio en situaciones reales de juego.			
4.2 / 4.3 Cultura deportiva	CE3, CC3, CPSAA4	Valora el deporte e identifica el esfuerzo como clave del éxito.	Rúbrica de ejecución técnica y valores	30%	

UNIDAD DIDÁCTICA 14 · "VOLVEMOS ATRÁS"							
Tipo de sesión	Teórico-práctica	Trimestre	3	Nº sesiones	7	Metodología	ABP
Situación de aprendizaje	Repaso y cocreación: grupos asumen el rol de docente, diseñan una propuesta de juegos de las UD trabajadas y la llevan a cabo gestionando materiales y tiempos.						
Objetivos de la UD	1. Transferir los aprendizajes motores del curso asumiendo el rol docente. 2. Planificar y gestionar una sesión de EF en pequeño grupo. 3. Reflexionar críticamente sobre el propio aprendizaje a lo largo del curso. 4. Fomentar la autonomía y el emprendimiento en el aula.						
Comp. específicas	Comp. clave	Objetivos de etapa	Objetivos programación	Interdisciplinariedad.			
1, 2, 3,	CCL, CD, CPSAA, CC, CE	B, K, L	1,2,3,4,5 y 6	Lengua Castellana			
Contenidos (bloques clave)	A) Salud · Estilo de vida activo, higiene postural, responsabilidad personal. B) Organización AF · Planificación y regulación de proyectos motores. C) Resolución motriz · Toma de decisiones en diferentes contextos. D) Regulación emocional · Gestión emocional, asertividad.		Cont. transversales	Autonomía y emprendimiento			
Criterio de evaluación	Desc. operativos	Instrumento	% Calificación				

1.1 / 1.2 Salud e higiene	STEM5 / CPSAA2	Reconoce beneficios AF; interioriza rutinas.	Registro de bolsa de aseo	10%
2.1 Diseño de la sesión	CE3, CPSAA5, CD3	Planifica con metas claras, secuencia actividades y gestiona materiales.	Rúbrica de diseño de sesión	30%
2.2 Habilidades motrices	CPSAA4 / CE1	Demuestra toma de decisiones en las actividades propuestas.	Escala de observación motrices	40%
3.1 / 3.4 Diseño y gestión autónoma de situaciones motrices	CPSAA1/3, CC2, CCL5	Diseña y dirige actividades motrices aplicando los criterios de organización y seguridad trabajados a lo largo del curso.	Lista de control de ejecución motriz	20%

## 6.2 CONTENIDOS TRANSVERSALES

En el Decreto 61/2022 de 13 de julio, los elementos transversales lo forman sistemáticamente en la práctica diaria mediante un tratamiento continuo y vivencial. La educación para la salud se trabaja mediante la automatización del uso de la bolsa de aseo y cambio de ropa tras el esfuerzo físico junto al control de la higiene postural y la reflexión crítica sobre los alimentos ultra procesados y bebidas azucaradas. Por su parte la educación y la igualdad de género se refuerza con la introducción de deportes alternativos como el Floorball, Dutchball y Calpbol, igualando el nivel de punto de partidas de la clase, con agrupamientos mixtos obligatorios.

Asimismo, la educación ambiental y la sostenibilidad se conectan de forma directa con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), fomentando la reutilización de materiales para fabricar implementos propios, reduciendo el consumismo y exigiendo prácticas estrictas de cuidado y recogida de residuos fuera del aula. En cuanto al desarrollo de la autonomía y la competencia digital, se incita la asunción de roles de responsabilidad grupal y la planificación de proyectos motores donde son los propios alumnos los que dirigen las sesiones empleando soportes digitales como videos, tabletas).

Finalmente, la educación cívica, vial para la paz se trabaja impulsando la movilidad activa y segura en bicicleta o patinete, la interiorización de conceptos como el fairplay y el respeto tanto al rival como a las normas, abordando los conflictos de forma dialogada para favorecer una convivencia pacífica.

## 7. METODOLOGÍA

### 7.1 Principios de intervención

El artículo 6 del Real Decreto 157/2022 fundamenta pedagógicamente la Educación Primaria, con el objetivo de facilitar el desarrollo de las competencias claves del Perfil del Salida del estudiante. Se implementan a través de diversas Situaciones de Aprendizaje, involucrando actividades y recursos que son aplicables a la vida diaria del alumno. Cada Situación de Aprendizaje debe presentar desafíos y retos para el estudiante, esperando que contribuyan a promover la diversidad y la inclusión, la igualdad, el respeto y el crecimiento del alumno.

### 7.2 Estilos de enseñanza

Estilo de enseñanza	Descripción	SA donde se aplica
<b>Asignación de tareas</b>	Ofrece una serie de tareas específicas que se deben completar.	UD2, UD7, UD9, UD10, UD13
<b>Trabajo por grupos</b>	Agrupación de alumnos para realizar actividades específicas.	UD0, UD5, UD12
<b>Descubrimiento guiado</b>	Acompañamiento del alumno en el proceso de búsqueda de información y su aplicación para resolver un problema	UD1,UD 3, UD4, UD6, UD8, UD11, UD14

### 7.3 Aplicación de las metodologías específicas.

La programación didáctica integra un conjunto de metodologías adaptadas a las características del alumno y el entorno. En primer lugar, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) promueve la colaboración y la creatividad a partir de situaciones reales con un producto final, evidenciándose en el diseño del plan de mejora matriz de la UD1, la representación grupal de expresión corporal de la UD3, la construcción del implemento artesanal de la UD4, la investigación y feria de juegos tradicionales de la UD6, el espectáculo coreográfico de la UD11 y la sesión diseñada y dirigida por el propio alumnado en la UD14. Por otro lado, el aprendizaje cooperativo fomenta la interdependencia positiva, la asignación de roles y la resolución dialogada de problemas, siendo la metodología central de la UD0. La UD5 y la UD12, esta última combinada con ABP. Asimismo, la asignación de tareas estructura la progresión técnica mediante ejercicios secuenciados y aplicados en situaciones de juego real, empleándose en las unidades deportivas UD2, UD7, UD9, UD10 y UD13. Finalmente, el descubrimiento guiado acompaña al alumnado en la exploración y toma de decisiones espaciales a partir de la elaboración de mapas y carreras de orientación en la UD8.

La gestión de los recursos dentro del centro asegura la viabilidad y la seguridad de las situaciones de aprendizaje. A nivel personal, la intervención se basa en la labor del maestro de Educación Física y los tutores; a nivel ambiental, las clases se desarrollan de forma flexible en las pistas exteriores, trasladándose a un pabellón cubierto en caso de lluvia; y a nivel material, las limitaciones del centro se resuelven combinando materiales convencionales básicos con materiales alternativos artesanales.

En cuanto a las TIC, complementan la actividad física como recursos instrumentales motivadores, impulsando la Competencia Digital. Estos recursos se concretan como soportes visuales y conceptuales mediante pizarras digitales y vídeos explicativos en la UD0 y la UD2, como instrumentos de evaluación formativa mediante escalas de observación y registros digitales, y como elementos de inclusión y accesibilidad mediante tabletas con agendas visuales y pictogramas.

## **8. EVALUCIÓN**

La evaluación en la programación se concibe de acuerdo con la normativa vigente como un proceso formativo orientador e integrados diseñado para valorar tanto el grado de adquisición de las competencias como el nivel de logro de los objetivos de etapa establecidos

por el Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid, donde las Situaciones de Aprendizaje y los criterios de evaluación actúan como los referentes que miden el progreso del alumno. No se evalúa el rendimiento físico absoluto, sino la capacidad de adaptación corporal toma de decisiones y adoptar hábitos saludables. La evaluación motriz tiene una transferencia a la práctica, por lo que se observa sistemáticamente analizando las producciones del alumno con instrumentos como escalas graduadas, rúbricas, listas de control, diarios de campo. El proceso de evaluación se distribuye en tres momentos diferenciados, con una evaluación inicial al comienzo del curso y de cada UD para ver el nivel de partida, una evaluación formativa durante todas las sesiones del trimestre y una evaluación sumativa que coincide con el cierre de la SA para comprobar el grado de consecución de objetivos y criterios fijados.

### **8.1 Criterios, instrumentos y descriptores.**

La evaluación se articula con los criterios de evaluación establecidos legalmente, vinculándolos con los descriptores operativos del perfil de salida con instrumentos específicos en cada SA. El sistema de calificación se estructura en cuatro grandes bloques: un 40% asignado a habilidades motrices y control corporal; un 40% destinado a pruebas físicas y proyectos motores y un 20% a la autonomía en la salud y los hábitos diarios. Cada criterio de evaluación se asocia a un descriptor clave y aparece agrupado dentro de este método de calificación.

### **8.2 Criterios de evaluación mínimo exigibles**

Para asegurar la equidad de los 22 alumnos, se han determinado como mínimos exigibles aquellos criterios vinculados con la seguridad, la salud y las relaciones sociales básicas en el entorno motriz. El alumnado deberá mostrar la adopción de medidas de seguridad fundamentales (criterio 1.3), la interiorización de hábitos higiénicos y de salud (criterio 1.2), la aplicación de normas básicas de convivencia en situaciones motrices (criterio 3.1) y la resolución de tareas motrices en proyectos motores mostrando comportamientos de juego limpio (criterio 2.1). La superación de estos mínimos garantiza que el alumno ha adquirido las competencias para desenvolverse de forma segura y cívica en cualquier actividad física.

### **8.3 Evaluación en situaciones especiales.**

Con el objetivo de atender a la diversidad en el aula y la inclusión, se pautan protocolos específicos para evaluar situaciones singulares. Para alumnado con TEA la evaluación se adaptará mediante el uso de rúbricas visuales y pictogramas, evaluando su progreso

individual, implicación y aceptación de roles. Por su parte, los alumnos que presenten lesiones temporales o enfermedades justificadas, se adaptarán los instrumentos de evaluación permitiendo su participación mediante tareas de observación técnicas, arbitrajes, para garantizar que su calificación no se vea perjudicada y valorando su competencia.

#### **8.4 Momentos de la evaluación.**

##### **¿Qué se evalúa?**

La evaluación en Educación Física se centra en medir el grado de adquisición de las competencias específicas y el nivel de logro de los criterios de evaluación establecidos, conforme al Decreto 61/2022, de 28 de julio, de la Comunidad de Madrid, por el que se establece el currículo de Educación Primaria. Las competencias específicas del área enlazan el perfil de salida con los saberes básicos y los criterios de evaluación a través de los descriptores operativos. No se evalúa el rendimiento físico absoluto ni la actitud o disposición del alumno, sino la capacidad de resolver situaciones motrices, tomar decisiones en contextos reales de práctica, elaborar producciones motrices con criterio y adquirir hábitos de salud e higiene verificables.

##### **¿Cómo se evalúa?**

Se recogen los instrumentos de evaluación empleados en la programación, agrupados por tipología e indicando las unidades didácticas en las que se aplica cada uno:

Registros de higiene y salud: Documentos de seguimiento que verifican la interiorización de rutinas de higiene, el uso correcto de la bolsa de aseo y la aplicación de medidas de seguridad básicas.

→ Unidades didácticas: UD0, UD1, UD2, UD3, UD4, UD5, UD6, UD7, UD8, UD9, UD10, UD11, UD12, UD13, UD14.

Listas de control: Instrumentos de observación sistemática que registran la presencia o ausencia de conductas motrices concretas y observables, como la aplicación de normas de juego, la ejecución de roles o el cumplimiento de protocolos de seguridad.

→ Unidades didácticas: UD1, UD2, UD3, UD4, UD5, UD6, UD7, UD8, UD9, UD10, UD11, UD12, UD13, UD14.

Escalas de observación motriz: Instrumentos graduados que valoran el nivel de dominio técnico, la toma de decisiones y el control corporal en situaciones reales de práctica.

→ Unidades didácticas: UD2, UD3, UD6, UD7, UD8, UD9, UD10, UD11, UD12, UD13, UD14.

Rúbricas: Instrumentos detallados con criterios y niveles de logro que evalúan producciones motrices concretas: proyectos, coreografías, montajes grupales, diseños de sesión y aplicación de reglamentos.

→ Unidades didácticas: UD0, UD1, UD3, UD4, UD5, UD9, UD10, UD11, UD12, UD13, UD14.

Cuaderno de entrenamiento: Documento personal en el que el alumno registra su plan de mejora motriz, recoge datos de sus sesiones y realiza una autoevaluación de su progreso.

→ Unidades didácticas: UD1.

Prueba escrita: Instrumento que evalúa los conocimientos teóricos sobre la historia, el reglamento y los valores culturales del deporte trabajado.

→ Unidades didácticas: UD2.

Ficha de juegos: Documento de registro que recoge la participación en juegos tradicionales y culturales, combinada con observación motriz directa del docente.

→ Unidades didácticas: UD6.

### **¿Quién evalúa?**

La responsabilidad principal de la evaluación recae en el docente de Educación Física, que aplica de forma continua los instrumentos descritos a lo largo de todas las unidades didácticas. Esta evaluación no se limita a un momento final de cada unidad, sino que es un proceso sostenido que acompaña el desarrollo de cada Situación de Aprendizaje y permite ajustar la intervención pedagógica en función del progreso real del alumnado.

De forma complementaria, se incorpora la autoevaluación en aquellas unidades en las que el alumno elabora un producto final o desarrolla un plan de trabajo propio, como el cuaderno de entrenamiento de la UD1, la rúbrica de plan técnico con autoevaluación de la UD10 o el diseño de sesión de la UD14. Este proceso permite al alumnado desarrollar una mayor conciencia sobre sus propias capacidades motrices y reconocer sus avances de forma fundamentada.

### **¿Cuándo se evalúa?**

La evaluación se integra en la estructura de cada unidad didáctica y se articula en tres momentos diferenciados:

Evaluación inicial: Al comienzo del curso y al inicio de cada unidad didáctica, con el objetivo de conocer el nivel de partida del alumnado y ajustar la propuesta de aprendizaje. Se lleva a cabo mediante la observación directa durante las primeras sesiones y, cuando procede, mediante preguntas orales o situaciones diagnósticas de práctica.

Evaluación formativa: Durante el desarrollo de todas las sesiones de cada trimestre, mediante la aplicación sistemática de los instrumentos descritos. Permite al docente identificar dificultades, reorientar estrategias y ofrecer retroalimentación inmediata al alumnado sobre su progreso respecto a los criterios de evaluación establecidos.

Evaluación sumativa: Al cierre de cada Situación de Aprendizaje, con el objetivo de determinar el grado de consecución de los criterios de evaluación y traducirlo en una calificación. Los productos finales de cada UD como torneos, coreografías, montajes grupales, diseños de sesión, planes de mejora, que constituyen las evidencias principales sobre las que se sustenta este momento evaluativo.

## **9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

La programación se aleja de una visión segregada centrada únicamente en las etiquetas diagnósticas, se orienta hacia una perspectiva inclusiva para analizar y dar respuesta a los ritmos de aprendizaje, motivación e intereses de los 22 alumnos, en consonancia con los principios establecidos en el Decreto 23/2023, de 22 de marzo, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado. El grupo abarca desde alumnos con un alto interés y competencia motriz, demandando estímulos más complejos, hasta estudiantes con un estilo de vida sedentario con inseguridades asociadas a su propio cuerpo.

Dentro de esta realidad, el decreto reconoce la necesidad de arbitrar medidas educativas específicas para el alumnado que requiere una atención diferente a la ordinaria. En este grupo encontramos una situación de Necesidad Específica de Apoyo Educativo, un alumno con Trastorno del Espectro Autista cuyas necesidades se centran en la gestión de hipersensibilidad a estímulos sonoros como el silbato y la mediación de interacciones sociales y lúdicas dentro de juegos de oposición o colaboración. La respuesta educativa a esta situación se apoya en las medidas contempladas en el artículo 9 del citado decreto,

garantizando los ajustes razonables necesarios para asegurar su acceso, presencia y participación en todas las Situaciones de Aprendizaje.

### **9.1 Implementación del DUA**

La respuesta educativa a esta diversidad en el Decreto 61/2022, determina que la escolarización del alumnado con necesidades se regirá por los principios de inclusión, calidad, equidad e igualdad de oportunidades. Para ellos esta programación adopta el DUA bajo sus tres principios fundamentales. Proporciona múltiples formas de implicación, fomentando la motivación y ofreciendo opciones de auto elección de roles de los juegos, (UD Acrosport) diseñando retos (UD5) donde la meta es colectiva. Además, proporcionar múltiples formas de representación donde las tareas motrices no se transmiten de forma verbal, complementándose con el canal visual y el uso de pizarras digitales y la sustitución de silbatos por señales visuales. Para finalizar se proporcionan múltiples normas de acción y expresión, permitiendo que los alumnos demuestren su competencia a través de diferentes vías. En los deportes alternativos las reglas se flexibilizan para permitir que cada estudiante ajuste el número de toques o tipo de implemento a su nivel.

## **10. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES**

### **10.1 Plan de Fomento de la Expresión Oral, Escrita y Fomento de la Lectura.**

La Educación Física es un escenario idóneo para el desarrollo de destrezas comunicativas, la expresión oral se estimula mediante el aprendizaje dialógico diario, el debate grupal para el consenso de estrategias y la resolución pacíficas de los lances del juego, llegando a su máxima expresión en la UD14 donde son los alumnos donde asumen el rol de docentes. La expresión escrita y comprensión lectora se trabaja mediante la lectura de la de los reglamentos, creación de cuadernos, diseño de fichas, guiones de composiciones coreográficas en proyectos como el Acrosport.

### **10.2 Plan de Convivencia, Inclusión y Fomento de la Igualdad.**

Se prioriza los valores de cohesión social, equidad de género y gestión pacífica de los conflictos. A través del ABC y ABR, el área se transforma en un espacio de aceptación de diferencias y ayuda mutua. Además, se promueve una coeducación, eliminando estereotipos

asociados al género o condición física mediante la obligatoriedad de equipos mixtos y la introducción de modalidades deportivas nuevas y novedosas desde donde parten del mismo nivel competencial.

### **10.3 Plan de Integración de las TIC**

La Educación Física incorpora las herramientas tecnológicas como un recurso metodológico para enriquecer la práctica motriz. Las TIC facilitan el acceso visual a la información mediante proyecciones de modelado lúdico y videos. A su vez actúa como un canal de evaluación formativa motivador además de servir como un elemento esencial de accesibilidad para la atención a la diversidad.

### **10.4 Plan de Impulso de la Lengua Inglesa.**

La programación participa en el desarrollo de la lengua inglesa mediante una inmersión de terminología y conceptos en contextos reales. Durante el desarrollo de diferentes disciplinas con un arraigo anglosajón se introducen de forma sistemática términos técnicos, de organización del espacio (warm up, cool down, freeze) y vocabulario específico de las reglas de juego, permitiendo al alumnado asociar el idioma a una práctica motriz reforzando el vocabulario.

### **10.5 Plan de Estilos de Vida Saludable y Medio Ambiente**

La programación fomenta hábitos saludables, coordinándose con los planes de salud y sostenibilidad ambiental (ODS3 y ODS12). Se realiza una rutina diaria de la bolsa de aseo e higiene personal tras el esfuerzo, un control postural en las fases de calentamiento y la concienciación nutricional básica. En lo ambiental, se promueve el consumo responsable y la sostenibilidad mediante proyectos como la construcción de sus propios materiales, reduciendo el consumismo.

## **11. CONCLUSIONES**

La programación didáctica de Educación Física en 6º de Primaria muestra cómo el movimiento y la práctica motriz puede ser un eje fundamental para el desarrollo integral, inclusivo y saludable del alumnado. Se evidencia que la Educación Física trasciende de lo físico, convirtiéndose en un espacio para la gestión emocional y el aprendizaje de valores.

Ante las limitaciones estructurales y la escasez del material deportivo que caracteriza el centro, la propuesta responde con una creatividad pedagógica. La falta de recursos se

convierte en una oportunidad de aprendizaje a través del diseño y construcción de materiales reciclados solventando esta carencia.

A su vez, la introducción de deportes alternativos como el floorball, bottleball, se convierte en un pilar fundamental para la coeducación y la igualdad de oportunidades.

En definitiva, se consolida como una herramienta pedagógica transformadora, viable y de calidad. Se logra conectar con el marco normativo actual con las necesidades de los alumnos demostrando que las limitaciones pueden convertirse, mediante la innovación, en el motor de la educación.

## **12. BIBLIOGRAFÍA**

Comunidad de Madrid. (2022). Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Currículo de la Etapa de Educación Primaria. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, (166), 25-114.

Comunidad de Madrid. (2023). Orden 130/2023, de 23 de enero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regula la ordenación y la evaluación en la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, (25), 14-38.

Comunidad de Madrid. (2023). Decreto 23/2023, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención a la diversidad del alumnado en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, (74), 9-22.

España. Jefatura del Estado. (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*, (340), 122868-122953.

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (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*, (52), 24386-24467.

## **12. ANEXOS**

### **12.1 Contextualización y Justificación de la UD/SdA**

Esta Situación de Aprendizaje se justifica por la necesidad de ofrecer un entorno educativo inclusivo mediante la utilización de un deporte alternativo. Al ser una modalidad novedosa

para todos los alumnos se neutralizan las diferencias iniciales que puede haber en deportes tradicionales.

Responde directamente al contexto socioeconómico del centro, caracterizado por unos recursos materiales limitados y un presupuesto ajustado. Ante esa situación, se convierte en un proyecto interdisciplinar y ecosocial debido a que los alumnos construyen de forma artesanal su propio material (bottle) a partir de botes de plástico y una pelota realizada con globos, garantizando que el factor económico no sea una barrera.

## **12.2 Objetivos didácticos y su contribución a los objetivos de etapa.**

### Objetivos de etapa:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar poniéndose en el lugar del otro, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como su participación en una sociedad democrática.
- a) 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.
- b) 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.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios y estereotipos de cualquier tipo.

### Objetivos de la programación:

1. Reconocer los beneficios físicos, sociales y mentales de la actividad física.
3. Desarrollar proyectos motrices individuales y grupales, marcando metas y acciones.

4. Iniciarse en deportes alternativos (bottleball, dutchball).
5. Mejorar la toma de decisiones en situaciones de juego.
6. Fomentar el juego limpio aceptando normas y respetando a los rivales y compañeros.

### **12.3 Competencias clave y específicas y su relación con los objetivos y contenidos.**

La UD4 de Bottleball moviliza tres competencias específicas del área de Educación Física, cada una vinculada a competencias concretas y a los contenidos y objetivos de la unidad.

La **Competencia Específica 1**, referida a adoptar un estilo de vida activo practicando actividades físicas, lúdicas y deportivas con comportamientos que potencien la salud se relaciona con la Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) concretamente con el descriptor operativo STEM 5, destinada a la higiene autónoma y con la Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), concretamente con sus descriptores operativos CPSAA2/3, centrados en la autorregulación emocional durante la práctica motriz. En esta UD se concreta la interiorización de rutinas de higiene antes y después de la práctica y en la adopción de un comportamiento responsable durante los mini partidos. Se vincula con el bloque de contenidos A (Salud e Higiene) y con los objetivos de la programación 1 (beneficios de la AF) Y 8 (toma de decisiones en el juego), así como los objetivos de etapa k (salud y educación física como desarrollo personal) y b (responsabilidad y hábitos de trabajo)

La **competencia específica 2** la cual adapta los elementos del esquema corporal, las capacidades físicas y las habilidades motrices aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución se relaciona con la Competencia en comunicación lingüística, concretamente con su descriptor operativo CCL1/2 (comunicación en el diseño y descripción del proyecto) y con la CPSAA, concretamente con su descriptor operativo CPSAA2 (toma de decisiones autónoma). En esta UD se concreta en el diseño y construcción artesanal del implemento (bottle) como proyecto motriz con metas y fases definidas, y en la aplicación de principios tácticos de lanzamiento y recepción en situaciones reales de juego. Se vincula con los bloques de contenidos B (Organización AF y Planificación) y C (Resolución motriz y Toma de decisiones y capacidades perceptivo-motrices), y con los objetivos de programación 4 (proyectos motrices), 7 (iniciación a deportes alternativos) y 8 (toma de decisiones). A nivel

de etapa conecta con los objetivos A (ciudadanía activa) y C (resolución de problemas con autonomía).

La **competencia específica 3** desarrolla procesos de regulación e interacción en la práctica motriz usando habilidades sociales, trabajo en equipo y deportividad se relaciona con Competencia Ciudadana, concretamente con su descriptor operativo CC4 (ciudadanía, convivencia) y con CPSAA3 (regulación emocional en situaciones de oposición). En esta UD se concreta en la aplicación de las normas del Bottleball en situaciones reales de juego y en la coevaluación del desempeño mediante instrumentos de evaluación. Se vincula con el bloque de contenidos D (Regulación emocional · Fairplay, habilidades sociales, roles) y con los objetivos de programación 9 (juego limpio) y 4 (proyectos motrices grupales). A nivel de etapa conecta con los objetivos B (trabajo en equipo y responsabilidad), K (respeto al cuerpo propio y ajeno) y M (actitud contraria a la violencia y los prejuicios).

El contenido transversal de desarrollo sostenible, presente en esta UD a través de la construcción del implemento con materiales reciclados, refuerza la conexión interdisciplinar con Ciencias de la Naturaleza y amplía la competencia específica 2 hacia una dimensión de responsabilidad ambiental que impregna todo el proyecto motriz.

El contenido transversal de desarrollo sostenible, presente en esta UD a través de la construcción del implemento con materiales reciclados, refuerza la conexión interdisciplinar con Ciencias de la Naturaleza y amplía la competencia específica 2 hacia una dimensión de responsabilidad ambiental que impregna todo el proyecto motriz.

## **12.4Contenidos.**

### **A) VIDA ACTIVA Y SALUDABLE**

- Hábitos autónomos de higiene corporal en acciones cotidianas.

### **B) ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DE LA A.F**

- Usos y finalidades: catárticos, lúdicorecreativos, competitivos y agonísticos.

- Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado.

### **C) RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN SITUACIONES MOTRICES**

- Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.
- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones complejas crecientes; organización espacial del propio cuerpo y de sus compañeros (percepción de distancias y trayectorias, orientación en el espacio), temporal (simultaneidad y sucesión de acciones) y espacio-temporal (ritmo, ajuste perceptivo en el envío y en la intercepción de trayectorias de móviles).
- Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad).

#### **D) REGULACIÓN EMOCIONAL E INTERACCIÓN SOCIAL EN SITUACIONES MOTRICES**

- Concepto de fairplay o <juego limpio>. Aceptación y entendimiento de las normas de juego, de la derrota como parte de este, respeto a todos los agentes del ámbito deportivo.
- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.

#### **F. INTERACCIÓN EFICIENTE Y CUIDADOSA DEL ENTORNO**

- El material y sus posibilidades de uso para el desarrollo de la motricidad. Conocimiento, práctica y experimentación de diferentes materiales en función del objetivo motriz.

#### **12.5 Metodología y recursos.**

Se adopta un enfoque de enriquecimiento activo centrado en el alumno, utilizando el ABP, donde el hilo conductor del desafío es la fabricación de su propia herramienta para poder realizar el deporte además de un trabajo cooperativo donde el éxito individual está ligado al logro del grupo. Por otro lado, se combina el Descubrimiento Guiado y la Resolución de Problemas para aspectos tácticos del juego junto con la Asignación de Tareas para el aprendizaje de los aspectos más básicos.

En cuanto a los recursos encontramos materiales artesanales como puede ser el implemento (bottle) y la pelota (globos), a la vez que materiales convencionales como los conos, aros y recursos digitales para realizar grabaciones para mejoras técnicas o explicativas.

## 12.6 Actividades de enseñanza

<b>Nº Sesión</b>	1	<b>Fecha</b>	27/10/2025
<b>Objetivos</b>	Comprender la lógica y los elementos necesarios a la vez de la normativa básica del Bottfleball como deporte alternativo		
<b>Recursos</b>	Pizarra digital e implemento (bottle) de ejemplo. ANEXO A		
<b>Organización de la clase</b>	La sesión se realizará en el aula.		
<b>Resumen</b>	Introducción a los objetivos y metodología de la unidad. Explicación de las reglas del Bottleball, así como, los elementos que se necesitan y el transcurso de las sesiones.		
<b>Nº Sesión</b>	2	<b>Fecha</b>	29/10/2025
<b>Objetivos</b>	Diseñar y confeccionar de manera artesanal el implemento reutilizando envases de plástico, concienciándose sobre el desarrollo sostenible y el reciclaje		
<b>Recursos</b>	Botes de plástico con una base ancha como puede ser el del detergente y globos.		
<b>Organización de la clase</b>	La sesión se realizará en el aula.		
<b>Resumen</b>	Realización del implemento (bottle), decorándolo cada uno a su gusto.		
<b>Nº Sesión</b>	3	<b>Fecha</b>	31/10/2025
<b>Objetivos</b>	Desarrollar control óculo-manual mediante acciones de golpeo y recepción Ajusta trayectorias de lanzamiento y posiciones corporales.		
<b>Recursos</b>	Bottle, pelota y red.		
<b>Organización de la clase</b>	Se realizará en las pistas exteriores.		
<b>Resumen</b>	En la sesión de hoy empezaremos con los aspectos más básicos del deporte como es el golpeo y la recepción		
<b>CALENTAMIENTO</b>			
<b>10´</b>	Movilidad + Juego de familiarización con el bottle.		
<b>PARTE PRINCIPAL</b>			
<b>30´</b>	De forma individual, por todo el espacio tendrán que lanzar hacia arriba y recibir. Por parejas, se irán realizando pases, cada vez que se consiga recibir darán un paso hacia atrás. Realizarán el mismo ejercicio, pero esta vez con la red.		
<b>VUELTA A LA CALMA</b>			
<b>5/10´</b>	Paseo suave + estiramientos		
<b>Nº Sesión</b>	4	<b>Fecha</b>	3/11/2025
<b>Objetivos</b>	Aplicar principios de precisión y puntería coordinando el golpeo de la pelota. Iniciarse en situaciones reales de juego.		
<b>Recursos</b>	Bottle, aros, pelotas y red.		
<b>Organización de la clase</b>	La sesión se realiza en el pabellón		
<b>Resumen</b>	En la sesión de hoy se practicará la puntería a la vez que se introduce las reglas en partido		
<b>CALENTAMIENTO</b>			
<b>10´</b>	Movilidad + juego de calentamiento “torito en alto”		
<b>PARTE PRINCIPAL</b>			

30´	<p>Por parejas, cada pareja tendrá un aro que uno de los miembros lo colocará en el suelo y el otro tendrá que realizar un golpeo y conseguir que la pelota caiga dentro del aro. Se realizará el mismo ejercicio, pero esta vez uno de la pareja lo sujetará con las manos a una altura.</p> <p>En las mismas parejas tendrán que moverse por el espacio dándose pases, Mini partido, introducción a las reglas básicas en situaciones reales.</p>	
<b>VUELTA A LA CALMA</b>		
5/10´	Ejercicios de respiración + estiramientos	
Nº Sesión	5	Fecha 5/11/2025
Objetivos	Establecer canales eficaces de comunicación grupal y anticipación para resolver situaciones de pase dinámico	
Recursos	Bottle, pelota y red	
Organización de la clase	La sesión se realiza en las pistas exteriores	
Resumen	En la sesión de hoy se trabaja la comunicación a la vez que el golpeo y recepción.	
<b>CALENTAMIENTO</b>		
10´	Movilidad + juego de calentamiento "pillapilla"	
<b>PARTE PRINCIPAL</b>		
30´	<p>Carrera de relevos con el bottle, para que el compañero pueda salir tiene que pasar la pelota a su compañero y este recogerla.</p> <p>Por parejas, uno de la pareja le dará la espalda y el otro le tendrá que pasar la pelota por encima suyo, cuando el compañero diga "ya" significa que se la ha lanzado y tiene que recibirla.</p> <p>Mini partido con dos golpeos previos pero sin rotación.</p>	
<b>VUELTA A LA CALMA</b>		
5/10´	Paseo suave+ estiramientos	
Nº Sesión	6	Fecha 7/10/2025
Objetivos	Coordinar desplazamientos complejos en pista e introducirse en el doble golpeo previo	
Recursos	Bottle, red y pelota	
Organización de la clase	La sesión se realizará en las pistas exteriores.	
Resumen	En la sesión de hoy de practicará el movimiento en pista, el doble golpeo previo y la recogida.	
<b>CALENTAMIENTO</b>		
10´	Movilidad + juego de calentamiento "la cárcel"	
<b>PARTE PRINCIPAL</b>		
30´	<p>Por parejas, uno a cada lado de la red, tendrá que lanzar cada uno su pelota a la vez y se tendrán que intercambiar de un lado al otro de la red.</p> <p>En grupos de 5 personas, tendrán que incrementar de forma progresiva el número de golpeos y recogidas, primero uno lanzará y otro recogerá, si se consigue en la siguiente ronda tendrá que haber dos golpeos y una recogida, a la siguiente tres y así sucesivamente.</p> <p>Mini partidos con la segunda variante del deporte, con dos golpeos previos y con todas las reglas aprendidas (rotación, puntuación)</p>	
<b>VUELTA A LA CALMA</b>		
5/10´	Estiramiento en estático	
Nº Sesión	7	Fecha 10/11/2025
Objetivos	Resolver de forma autónoma situaciones de oposición aplicando el reglamento. Debatir críticamente sobre la experiencia vivencial del nuevo deporte.	
Recursos	Bottle individual y conos.	

<b>Organización de la clase</b>	La sesión se realizará en el pabellón.
<b>Resumen</b>	Realización de un torneo en la última sesión de la UD para ver la mejora de los alumnos durante estas semanas
<b>CALENTAMIENTO</b>	
<b>10´</b>	Movilidad +Juego de calentamiento “la araña”
<b>PARTE PRINCIPAL</b>	
<b>30´</b>	Realización del torneo, partidos de 2 minutos, es un “rey de la pista” quien gana se queda en la pista en la que está y quien pierde rota a la derecha. Ganará el equipo que más partidos haya ganado.
<b>VUELTA A LA CALMA</b>	
<b>5/10´</b>	Relajación y respiración + un pequeño debate sobre qué les ha parecido el deporte

## 12.7 Evaluación.

### Criterios de evaluación

**1.2.** Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.

→ Se relaciona con STEM5 de higiene corporal y se evalúa con una lista de control, tiene un registro diario que cuenta un 10% de la calificación.

**2.1.** Desarrollar proyectos motores de carácter individual o grupal, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.

→ Se relaciona con CCL1 y CCL2 y se evalúa con una rúbrica del material artesanal creado, contando un 10% de la calificación.

**2.2.** Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de colaboración, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas.

→ Se relaciona con CPSAA2 y se evalúa con una escala de observación táctica que registra la toma de decisiones en los mini partidos. Formando un 60% de la calificación.

**3.4** Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, de diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante cualquier tipo de diversidad, haciendo hincapié en el fomento de la igualdad.

→ Se relaciona con la CC4 y se evalúa con una lista de control de aplicación de normas que verifica el cumplimiento de las reglas del bottleball en situaciones reales de juego contando un 20% de la calificación.

**12.8 Atención a las diferencias individuales del alumnado. Dentro de ella, se concretarán las actividades de refuerzo y ampliación para atender a los diferentes ritmos de aprendizaje.**

Antes de pautar tareas concretas, la UD establece adaptaciones organizativas. Para el alumno TEA, todas las tareas motrices se apoyarán en agendas visuales portátiles con pictogramas que secuencien la estructura de la sesión. Se sustituyen el uso de silbatos por señales visuales como levantar un pañuelo.

En la sesión 1 y 2 se facilitará envases previamente ya cortados con los bordes limados y protegidos para optimizar el tiempo de decoración y garantizar la seguridad. En otras sesiones se sustituirá la pelota por un globo inflado de aire para ralentizar el vuelo del móvil.

Se modificará el tamaño de los aros para ampliar la zona de puntuación y que sea más sencillo. Flexibilizar la lógica del reglamento del Bottleball para adaptar la participación, permitiendo un bote en el suelo o un compañero de apoyo para que le ayude.

**12.9 Conclusión y bibliografía.**

Esta programación didáctica para el área de Educación Física en 6º de Primaria demuestra cómo el movimiento y la práctica motriz pueden ser cruciales en el desarrollo integral del alumno. A pesar de las limitaciones de espacio y la escasez de recursos materiales, la propuesta responde con resiliencia y creatividad pedagógica al transformar la falta de materiales en una oportunidad de aprendizaje.

Asimismo, la introducción de deportes alternativos, eliminar los sesgos o estereotipos del alumnado garantizando una educación efectiva. En definitiva, esta programación pone en manifiesto que una Educación Física flexible y contextualizada es capaz de conectar en el marco educativo con las necesidades de los estudiantes, alejándose del rendimiento físico absoluto para evaluar e introducir el esfuerzo y el respeto en sus calificaciones.

## 12.10 Recursos elaborados.

Recursos materiales:



## RÚBRICA MATERIAL CONSTRUIDO:

<b>Alumno/a:</b>	
<b>Fecha:</b>	
<b>Unidad Didáctica:</b>	UD4 · Bottleball

*Instrucciones: Marca el nivel alcanzado en cada criterio.*

<b>Criterio</b>	<b>Insuficiente (1)</b>	<b>Suficiente (2)</b>	<b>Bien (3)</b>	<b>Excelente (4)</b>
Resistencia y funcionalidad	El bottle se rompe o deforma con el primer uso	Aguanta el uso básico pero con deformaciones	Resistente durante toda la sesión	Muy resistente, bien reforzado y funcional en todas las situaciones de juego
Precisión en el diseño	No respeta las dimensiones ni el peso indicado	Respeto aproximadamente las dimensiones	Dimensiones y peso ajustados a lo indicado	Dimensiones y peso perfectamente ajustados; justifica las decisiones de diseño
Uso de materiales reciclados	No usa materiales reciclados	Usa algún material reciclado	Principalmente materiales reciclados	Construido íntegramente con materiales reciclados, bien seleccionados
Acabado y presentación	Aspecto descuidado	Aspecto básico pero reconocible	Buen acabado visual	Acabado cuidado, personal y creativo
<b>CALIFICACIÓN GLOBAL</b>				

**Observaciones:**

--

## Registro bolsa de aseo:

<b>Alumno/a:</b>	
<b>Unidad Didáctica:</b>	
<b>Trimestre:</b>	

Instrucciones: Marca con ✓ si el alumno trae el elemento ese día, con X si no lo trae.

Elemento	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S1 0	S1 1	S1 2	S1 3
Toalla													
Jabón / gel													
Desodorante													
Ropa de recambio													
Botella de agua													
<b>Observaciones:</b>													

## ESCALA DE OBSERVACIÓN TÁCTICA

<b>Alumno/a:</b>	
<b>Fecha / Sesión:</b>	
<b>Unidad Didáctica:</b>	UD4 · Bottleball

*Instrucciones: Rodea o marca el nivel observado para cada indicador.*

<b>Indicador</b>	<b>Inicial (1)</b>	<b>En proceso (2)</b>	<b>Alcanzado (3)</b>	<b>Avanzado (4)</b>
Anticipa la trayectoria del bottle y se posiciona correctamente				
Selecciona el tipo de lanzamiento (potencia / precisión) según la situación				
Identifica espacios libres y los aprovecha para avanzar				
Ajusta la recepción al tipo y velocidad del lanzamiento recibido				
Aplica principios tácticos básicos (superioridad numérica, espacios)				
<b>PUNTUACIÓN TOTAL</b>				

**Observaciones del docente:**

--