



# TRABAJO DE FIN DE GRADO

## Grado en Educación Primaria

*Programación didáctica para 1º de Educación  
Primaria.*

Autor: Alma Rodríguez Huertas

Director: Mónica García Ríos

Curso académico: 2025-2026

Fecha: 21 de abril de 2026

## Tabla de contenido

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1.INTRODUCCIÓN</b> .....                            | <b>5</b>  |
| <b>2.FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA</b> .....        | <b>6</b>  |
| <b>3.CONTEXTUALIZACIÓN</b> .....                       | <b>7</b>  |
| 3.1 Contexto geográfico del centro. La localidad ..... | 7         |
| 3.2 Contexto sociofamiliar .....                       | 8         |
| 3.3 Perfil de los alumnos del curso seleccionado.....  | 8         |
| 3.4 Planes y/o proyectos.....                          | 9         |
| 3.5 Recursos materiales .....                          | 9         |
| <b>4. OBJETIVOS</b> .....                              | <b>10</b> |
| 4.1 Objetivos de etapa .....                           | 10        |
| 4.2 Objetivos de la programación .....                 | 12        |
| <b>5. COMPETENCIAS</b> .....                           | <b>14</b> |
| 5.1 Competencias clave .....                           | 14        |
| .....  | 18        |
| 5.2 Competencias específicas .....                     | 18        |
| <b>6. CONTENIDOS</b> .....                             | <b>19</b> |
| 6.1 Temporalización e hilo conductor.....              | 22        |
| 6.2 Contenidos transversales .....                     | 24        |
| <b>7. METODOLOGÍA</b> .....                            | <b>42</b> |

|  |           |
|--|-----------|
| 7.1 Principios generales de intervención educativa. ....                           | 42        |
| 7.2 Metodologías específicas.....  | 42        |
| 7.3 El papel de las TIC en proceso de enseñanza-aprendizaje. ....                  | 44        |
| 7.4 Trabajos por proyectos y situaciones de aprendizaje.....                       | 44        |
| 7.5 Actividades complementarias.....   | 45        |
| 7.6 Recursos.....  | 45        |
| 7.6.1 Recursos personales.....   | 45        |
| 7.6.2 Recursos ambientales.....  | 46        |
| 7.6.3 Recursos tecnológicos.....   | 47        |
| 7.7 Agrupamientos .....  | 47        |
| <b>8. EVALUACIÓN.....</b>  | <b>48</b> |
| 8.1 Qué se evalúa .....  | 48        |
| 8.2 Cómo se evalúa .....   | 49        |
| 8.3 Cuándo se evalúa.....  | 50        |
| 8.4 Quién evalúa .....   | 51        |
| 8.5 Criterios de evaluación mínimos exigibles .....                                | 51        |
| 8.6 Evaluación del proceso de enseñanza .....                                      | 51        |
| 8.7 Evaluación en situaciones especiales .....                                     | 51        |
| <b>9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.....</b>                | <b>52</b> |
| <b>10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE<br/>OTROS PLANES .....</b> | <b>54</b> |
| <b>11. CONCLUSIONES .....</b>  | <b>55</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>12. BIBLIOGRAFÍA.....</b>  | <b>56</b> |
| <b>13. ANEXOS.....</b>  | <b>58</b> |
| <b>13.1 Contextualización y justificación .....</b>   | <b>58</b> |
| <b>13.2 Objetivos didácticos y su contribución a los objetivos de etapa y de la<br/>programación.....</b> | <b>59</b> |
| <b>13.3 Competencias clave y específicas .....</b>  | <b>59</b> |
| <b>13.4 Contenidos y contenidos transversales.....</b>  | <b>61</b> |
| <b>13.5 Metodología y recursos.....</b>   | <b>62</b> |
| <b>13.6 Descripción de las actividades .....</b>  | <b>63</b> |
| <b>13.7 Evaluación .....</b>  | <b>69</b> |
| <b>13.8 Atención a las diferencias individuales del alumnado .....</b>                                    | <b>71</b> |
| <b>13.9 Recursos elaborados .....</b>   | <b>72</b> |

## 1.INTRODUCCIÓN

En Educación Primaria, la asignatura de Educación Física juega un papel fundamental en el desarrollo de las capacidades motrices del alumnado, así como, en la adquisición de hábitos saludables y práctica de actividades físicas, deportivas y artísticas. Durante mi periodo de prácticas, he podido observar cómo el juego actúa como un potente motivador y cómo las clases de Educación Física se convierten en un espacio clave para para transmitir a los alumnos diferentes valores.

El juego (tanto libre como reglado) es básico para poder crear una metodología, que ayude a posteriori, a que el alumno sea capaz de atender a las normas y reglas (cada vez más complejas) que constituyen la fundamentación del deporte. Como señala Piaget (1962), el juego es una forma de asimilación activa que permite al niño comprender el mundo y desarrollar estructuras cognitivas fundamentales.

La práctica deportiva lleva consigo una serie de valores que el alumnado interioriza sin apenas ser consciente de ello. Blázquez Sánchez (2010) afirma que “la Educación Física es un contexto privilegiado para el aprendizaje de valores”. Con ello, contribuye a la responsabilidad y autonomía de este, a su autoconfianza, valor del esfuerzo y superación, colaboración y respeto de las reglas del juego/deporte.

Por ello, el tema de este trabajo es la creación de una programación anual de Educación Física que tenga congruencia y pueda ser llevada y aplicada en la

realidad en una clase de Educación Primaria. Se presentan en ella quince unidades didácticas en las cuales se exponen sus objetivos, competencias claves y competencias específicas.

**PALABRAS CLAVE:** Educación Física, Educación Primaria, Programación Didáctica, Valores, Aprendizaje basado en el juego, Actividad física y salud.

## **2.FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA**

La presente programación didáctica anual de Educación Física para la etapa de Educación Primaria se basa en la **Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE)**, que establece el marco general y, además, modifica la anterior LOE.

Como el centro educativo en el cual he fundamentado la Programación Didáctica está ubicado en la **Comunidad de Madrid**, los objetivos, competencias, bloques de contenidos y criterios de evaluación se han hallado del **Real Decreto 1577/2022**, que define las enseñanzas mínimas y la ordenación de la etapa, la cual incluye seis cursos académicos.

Así mismo del **Decreto 61/2022**, en el cual aparece concretado tanto la Ordenación como el Currículo de la Etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid y la Orden 1493/2015, del 22 de mayo, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, mediante la cual se regula el proceso de evaluación y las condiciones de promoción del alumnado con necesidades educativas específicas

### **3.CONTEXTUALIZACIÓN**

La presente programación ha sido diseñada para el primer ciclo de primaria (1º y 2º curso) con un total de 22 alumnos por aula aproximadamente.

#### **3.1 Contexto geográfico del centro. La localidad**

El Colegio Camino del Bosque (colegio concertado y ficticio) está ubicado en Cercedilla, en la sierra de la comunidad de Madrid y con un total aproximado de 7.647 habitantes. Se encuentra a unos 57km. del centro de la comunidad y cuenta con unas buenas conexiones de carreteras.

Cercedilla ofrece diferentes recursos como comercios, bares y tiendas. Además, cuenta con unas buenas instalaciones deportivas (pistas de fútbol, baloncesto, tenis, pádel, piscinas naturales...). La cultura y el patrimonio histórico de Cercedilla se reflejan en elementos como la antigua calzada romana, sus puentes, la iglesia románica de San Sebastián y la histórica estación de tren.

Por este motivo y por la nueva apertura del polideportivo San Pablo (ubicado al lado del colegio), el Colegio Camino del Bosque, se encuentra en un entorno muy rico para poder llevar a cabo diferentes actividades.

El centro integra Educación Infantil y Educación Primaria. Tiene un total de 24 unidades, estando en línea cuatro todos los cursos de primaria (1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º). De este modo, el Colegio Camino del Bosque, atiende a un gran número de alumnos.

### **3.2 Contexto sociofamiliar**

El contexto socio-familiar en Cercedilla es favorable. Las familias suelen contar con un nivel socioeconómico medio-alto y con una implicación en la educación de sus hijos muy positiva. El interés en el progreso académico y su implicación en el centro favorecen a toda la comunidad.

Por otro lado, existe la presencia de varias culturas en la comunidad lo que enriquece de manera notable la convivencia y valores de los alumnos. Además, destaca la promoción de hábitos saludables, actividades deportivas... que hay en las familias, ayudando notablemente a la conciencia de la importancia que tiene la asignatura de Educación Física. Así mismo, dichas familias se caracterizan por su actitud colaborativa y positiva en el centro

### **3.3 Perfil de los alumnos del curso seleccionado**

La presente programación está diseñada para una clase de 1º de Primaria formada por un total de 22 alumnos y alumnas, con edades comprendidas entre los 6 y 7 años y sin alumnos repetidores.

Así mismo, dentro de dicho grupo se encuentran alumnos con algún tipo de necesidad especial: un alumno con Trastorno del Espectro Autista (TEA) y dos alumnos con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Esto hace necesario y evidente sugerir una intervención educativa inclusiva, que se ajuste a las necesidades del alumnado y respete los diferentes ritmos de aprendizaje.

### **3.4 Planes y/o proyectos**

El profesorado que se encuentra en la plantilla del Colegio Camino del Bosque es de aproximadamente 50 maestros/as. El colegio se caracteriza por la filosofía propia del centro y por su participación en numerosos proyectos pedagógicos (planes organizados, sistemáticos y con una intención educativa clara). Algunos ejemplos de esos proyectos pedagógicos que se encuentran dentro del centro son: proyecto Huerto Escolar, Plan de convivencia, Plan lector, proyectos de innovación...

### **3.5 Recursos materiales**

El colegio cuenta con un amplio gimnasio, diferentes pistas polideportivas, material tanto convencional como alternativo, biblioteca, dos laboratorios, dos salas de informática, un aula específica para la psicomotricidad de los más pequeños, aula de música y con un acceso directo al nuevo polideportivo de la localidad.

## 4. OBJETIVOS

### 4.1 Objetivos de etapa

Según el artículo 5 del Decreto 61/2022 de 13 de julio del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria. Los objetivos de etapa que se desarrollarán a lo largo de la presente programación anual de Educación Física son:

- 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) 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.
- 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**

### Objetivo general

Utilizar la actividad física y deportiva como medio para desarrollar en el alumnado las diferentes competencias integrales. Fomentando así, un estilo de vida activo y saludable y, una actitud proactiva en el aprendizaje y la participación.

### Objetivos específicos

La presente programación anual cuenta con una serie de objetivos específicos que se trabajarán a lo largo de las quince Unidades Didácticas:

1. Conocer y utilizar el propio cuerpo.
2. Desarrollar habilidades motrices básicas.
3. Participar de forma activa en las actividades y juegos de clase.
4. Fomentar el desarrollo de actitudes de trabajo en equipo, cooperación y respeto.
5. Conocer, comprender y respetar las normas del juego y actividades.
6. Conocer e interiorizar hábitos de higiene y limpieza personal.
7. Utilizar de forma adecuada los diferentes espacios y materiales.
8. Evitar conductas agresivas en las actividades físicas y los juegos.
9. Disfrutar de la actividad física.
10. Entender la importancia del esfuerzo.

## 5. COMPETENCIAS

### 5.1 Competencias clave

Según el artículo 6 del Decreto 61/2022 de 13 de julio del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria. Las competencias clave, de acuerdo con el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, a efectos de este Decreto, que se trabajaran a lo largo de la presente programación son:

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

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

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

#### b) **Competencia Plurilingüe (CP)**

Aunque la normativa actual no vincula directamente la competencia plurilingüe con las competencias específicas de la asignatura de Educación

Física, fomentaremos esta competencia de manera implícita durante las sesiones. Esto se puede lograr mediante el fortalecimiento de las relaciones interpersonales entre estudiantes de diferentes culturas, creando contextos que promuevan la interacción entre estudiantes y usando extranjerismos habituales relacionados con los deportes.

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

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

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

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

**d) Competencia digital (CD)**

Esta competencia no tiene un vínculo directo con la asignatura de Educación Física, pero será utilizada para beneficiar y potenciar el aprendizaje del alumnado.

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

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

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

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

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

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

**f) Competencia ciudadana (CC)**

**CC2.** Participa en actividades de su entorno cercano, en la toma de decisiones y la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución Española, los derechos humanos y de la infancia, el valor a la diversidad, y el logro de

la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

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

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

#### **g) Competencia emprendedora (CE)**

**CE1.** Reconoce necesidades inherentes a los retos que debe afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.

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

#### **h) Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**

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

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

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

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

## 5.2 Competencias específicas

| 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 de responsabilidad durante la práctica motriz.   | STEM2<br>STEM5<br>CPSAA2<br>CPSAA5<br>CE3                |
| 2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo- motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria. | STEM1<br>CPSAA4<br>CPSAA5                                |
| 3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias y de las habilidades de los participantes, para contribuir a la convivencia.   | CCL1<br>CCL5<br>CPSAA1<br>CPSAA3<br>CPSAA5<br>CC2<br>CC3 |

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

Tabla 1. Relación de competencias específicas y descriptores operativos

## 6. CONTENIDOS

El Real Decreto 157/2022 establece seis bloques de contenidos que constituyen la base de la programación didáctica del área de Educación Física en el primer ciclo de Educación Primaria.

| CONTENIDOS                        |  |
|-----------------------------------|--|
| BLOQUES                           | CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES   |
| <b>A. Vida activa y saludable</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salud física: efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Alimentación saludable e hidratación. Educación postural en situaciones cotidianas. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física.</li> <li>- Salud mental: bienestar personal y en el entorno a través de la motricidad. Conocimiento de uno mismo e identificación de fortalezas y debilidades en todos los ámbitos (social, físico y mental). La actividad motriz como ayuda para la regulación de las emociones, la autoestima y para combatir el estrés.</li> <li>- Salud social: la actividad física como práctica social saludable. Derechos de los niños en el deporte escolar. Respeto hacia todas las personas con independencia de sus características personales. La actividad física como medio para la resolución de conflictos y para fomentar valores.</li> </ul> |

|  |   |
|--|---|
| <p><b>B. Organización y gestión de la actividad física</b></p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elección de la práctica física: vivencia de diversas experiencias corporales en distintos contextos, de forma individual y en grupo.</li> <li>- Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar.</li> <li>- Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva adecuada y hábitos generales de higiene corporal.</li> <li>- Planificación y regulación guiada de proyectos motores sencillos: objetivos o metas, conocimientos previos, recursos materiales y ambientales, participantes y sus roles, reglas y aspectos didácticos básicos.</li> <li>- Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma. Medidas de seguridad previas a la práctica motriz. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.</li> </ul>  |
| <p><b>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros en situaciones conjuntas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuada en situaciones de oposición de contacto. Selección de acciones para mantener la posesión, recuperar el móvil o evitar que el atacante progrese en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.</li> <li>- Capacidades perceptivo-motrices en contextos de práctica: integración del esquema corporal; conciencia corporal, lateralidad (utilización de los segmentos dominantes) y su proyección en el espacio; coordinación óculo-pédica y óculo-manual; equilibrio estático y dinámico.</li> <li>- Capacidades físicas desde el ámbito lúdico y el juego.</li> <li>- Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, (correr, trepar, rodar) no locomotrices (girar, saltar, balancearse, colgarse) y manipulativas (lanzar, recepcionar, golpear, botar).</li> <li>- Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos (sistema interoceptivo) y estímulos externos (sistema exteroceptivo).</li> </ul> |
| <p><b>D. Regulación emocional e interacción social en</b></p>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación, regulación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos con una conducta asertiva a partir de experiencias motrices.</li> <li>- Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices. Asertividad y autonomía emocional.</li> </ul>  |

|   |  |
|---|--|
| <p><b>situaciones motrices</b></p>                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto de las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</li> <li>- Conductas que favorezcan la convivencia y la igualdad y de respeto a los demás, en situaciones motrices: cooperación, toma de decisiones, capacidad de relación, estrategias de identificación de conductas discriminatorias. Adaptación a las diferentes capacidades.</li> <li>- Gestión del conflicto: iniciarse en el conocimiento de estrategias para solucionar situaciones conflictivas establecimiento de medidas guiadas para solucionar la situación problemática y acuerdos para adoptarlas.</li> </ul>  |
| <p><b>E. Manifestaciones de la cultura motriz</b></p>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la propia cultura. Juegos populares de Madrid: el aro, las chapas, el clavo, canicas, tabas, pídola, rana ...</li> <li>- Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros. Representación de personajes y animales.</li> <li>- Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter artístico-expresivo. Representar movimiento a partir de estímulos rítmicos o musicales. Bailes sencillos.</li> <li>- Deporte e igualdad: referentes en el deporte de distintos sexos</li> </ul>  |
| <p><b>F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Normas de uso: educación vial para peatones. Movilidad segura y saludable. Normas básicas de comportamiento para una movilidad segura, atendiendo al medio que se utilice (bicicleta, patinete, transporte público).</li> <li>- Posibilidades motrices de los espacios de juego y esparcimiento infantil. Experimentar todas las posibilidades del medio para la práctica motriz.</li> <li>- 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.</li> <li>- Realización de actividades físicas seguras en el medio natural y urbano.</li> <li>- Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él viven, como servicio a la comunidad, durante la práctica segura de actividades físicas en el medio natural y urbano. Normas básicas del cuidado y respeto al medio natural.</li> <li>- Uso eficiente y respetuoso de las instalaciones deportivas del entorno.</li> </ul> |

*Tabla 2: Saberes básicos del área de Educación Física*

## 6.1 Temporalización e hilo conductor

El presente trabajo de Fin de Grado presenta la organización de los contenidos que se trabajarán en el área de Educación Física, en 1º de Primaria. Dicha organización se estructura en quince unidades didácticas a lo largo del curso académico 2025/2026, con un total de cinco unidades por cada trimestre. Por lo general, las unidades tienen un carácter práctico, aunque en alguna de ellas se abordarán también contenidos teóricos.

Estos contenidos teóricos, se llevarán a cabo en el aula correspondiente de cada grupo, donde se harán diferentes actividades para abordar el contenido. Por otro lado, las sesiones prácticas se llevarán a cabo en las instalaciones deportivas tanto del centro como del municipio en el que se encuentra el colegio. Así mismo, se tendrá en cuenta el tiempo climatológico para llevar las sesiones en el gimnasio los días de lluvia, asegurando así la seguridad a la hora de realizar las actividades.

La distribución temporal de las unidades didácticas se llevará a cabo teniendo en cuenta el calendario escolar establecido por la Comunidad de Madrid para el curso 2025/2026.

Inicio y fin de clases: En la Comunidad de Madrid, el curso escolar comienza el día 8 de septiembre y finaliza el 19 de junio.

Horas semanales: Para el 1º curso de Primaria se signarán 3 horas semanales de 45 minutos cada una.

## **División del curso por trimestres**

Primer trimestre: El primer trimestre del curso académico comienza el día 8 de septiembre y finaliza el 19 de diciembre.

Segundo trimestre: El segundo trimestre comienza después de las vacaciones de navidad. El día 8 de enero y finaliza el 26 de marzo.

Tercer trimestre: El último trimestre del curso abarca desde el día 7 de abril hasta el 19 de junio.

### **Hilo conductor →**

Al comenzar el curso, los alumnos de 1º de Primaria se inscriben en la famosa “Liga de los Superesqueletos” en la cual cada uno de los alumnos, al terminar el curso, se convertirá en un pequeño superhéroe o superheroína del movimiento, recibiendo un carné que lo verifique. A lo largo del curso deben superar diferentes retos y misiones que los llevarán a descubrir las posibilidades de su cuerpo y a desarrollar las diferentes habilidades motrices.

Al iniciar el curso, empezarán conociendo su cuerpo y aprendiendo a moverse mediante juegos y actividades lúdicas. Gradualmente desarrollaran habilidades como lanzar, recoger y golpear. A medida que los alumnos superan pruebas y avanzan en la “La Liga de los Superesqueletos” continuarán con nuevos retos para entrenar y superarse. Se enfrentarán a desafíos de coordinación, equilibrio, giros, orientación, juegos tradicionales...

Una vez se acerca el fin de la “Liga de los Superesqueletos” superarán unas últimas pruebas en las cuales pondrán en práctica todo lo aprendido durante el curso. Mediante juegos cooperativos aprenderán a jugar en quipo y ayudarse para conseguir un objetivo común. Seguidamente, afrontarán diferentes deportes adaptados a su edad en los que podrán evidenciar las habilidades motrices que han desarrollado y continuar con la mejora de su coordinación y control del cuerpo.

Para finalizar, afrontarán un último reto. En el deberán realizar diferentes actividades físicas en el entorno natural, aplicando todos los poderes adquiridos durante la “Liga de los superesqueletos”. Una vez completada la última prueba y habiendo demostrado todo lo desarrollado durante las pruebas, los alumnos habrán superado con éxito la liga y recibirán el carné oficial que lo verifica.

## **6.2 Contenidos transversales**

Según el artículo 11 del Decreto 61/2022 se deben integrar en el proceso educativo determinados contenidos transversales en todas las áreas del currículo. Estos contenidos resultan fundamentales para enriquecer la enseñanza y aprendizaje de los alumnos puesto que, nos permiten abordar aspectos clave del desarrollo personal y social. Los contenidos transversales que se contemplan son los siguientes:

1. Se integrarán de manera transversal los contenidos necesarios para que se eduque a los escolares en el respeto a la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres, y en la convicción de que la garantía de esa igualdad radica en compartir los mismos derechos y los mismos deberes.

2. Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, a la discapacidad y el rechazo a cualquier forma de violencia, terrorismo o xenofobia.
  
3. Se incorporarán, a su vez, contenidos de carácter transversal relacionados con la salud y estilos de vida responsable, el cuidado del medio ambiente, con el reconocimiento de posibles situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, así como con la protección ante emergencias y catástrofes.
  
4. Se fomentarán acciones y valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas.
  
5. Los centros educativos promoverán acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía. Asimismo, garantizarán la inclusión de contenidos transversales relacionados con la igualdad y la no discriminación.
  
6. Se diseñarán situaciones de aprendizaje que permitan afianzar en el alumnado el espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en sí mismo.

7. Se incorporarán en las programaciones didácticas contenidos transversales relacionados con la educación vial y de primeros auxilios, al objeto de prevenir accidentes.

A continuación, se presenta una tabla que relaciona los contenidos transversales con las Situaciones de Aprendizaje donde se trabajan.

| <b>CONTENIDOS TRANVERSALES</b>     | <b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</b> |
|------------------------------------|---------------------------------|
| Igualdad de género                 | SA4, SA12, SA13                 |
| Resolución pacífica de conflictos  | SA11, SA12, SA15                |
| Salud y medio ambiente             | SA1, SA14, SA15                 |
| Respeto y deportividad             | SA10, SA13, SA14                |
| Convivencia y empatía              | SA4, SA11, SA12                 |
| Espíritu emprendedor               | SA7, SA9, SA13                  |
| Educación vial y primeros auxilios | SA1, SA15                       |

Tabla 3: Relación de contenidos transversales y Situaciones de Aprendizaje

| UNIDAD DIDACTICA 1: COMENZAMOS EL CURSO        |  |  |               |
|--|--|--|---------------|
| <b>Trimestre</b>                               | 1º   | N.º sesiones                                 | 4             |
| <b>Situación de aprendizaje</b>                | Utilizaremos la pregunta "¿Cómo es una clase de Educación Física?" para darle comienzo a la primera Unidad Didáctica del curso. A partir de ella, el alumnado descubrirá el área mediante juegos y actividades. Los alumnos van a conocer tanto el material, como los espacios y rutinas de la asignatura (calentamiento y vuelta a la calma), favoreciendo la adaptación de los niños al inicio de este nuevo curso, fomentando la participación activa y la diversión con el movimiento.   |  |               |
| <b>Competencias específicas</b>                |  | <b>Competencias clave</b>                    |               |
| 1, 2 y 3                                       |  | CPSAA, CC, CE, CCEC                          |               |
| <b>Objetivos</b>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aclimatar al alumnado a las clases de Educación Física.</li> <li>- Fomentar el desarrollo de hábitos de cuidado y seguridad personal.</li> </ul>  |  |               |
| <b>Objetivos de la programación trabajados</b> | 3, 5, 6 y 7  | <b>Objetivos de etapa</b>                    | A, B, C, K, M |
| <b>Contenidos</b>                              | <p><b>Bloque A: Vida activa y saludable</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salud física: efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física.</li> <li>- Salud social: la actividad física como práctica social saludable. Respeto hacia todas las personas con independencia de sus características personales. La actividad física como medio para la resolución de conflictos y para fomentar valores.</li> </ul> <p><b>Bloque B: Organización y gestión de la actividad física.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar.</li> <li>- Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva adecuada y hábitos generales de higiene corporal.</li> </ul> <p><b>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto de las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</li> </ul> |  |               |
| <b>Criterios de evaluación</b>                 | <b>Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.</b>  | <b>Porcentaje en la Calificación</b>         |               |
| 1.1  | CPSAA2   | Rúbrica respeto material y entre iguales 30% |               |
| 2.1  | CPSAA5   | Rúbrica de participación 30%                 |               |
| 3.2  | CPSAA3   | Observación directa 40%                      |               |

| <b>UNIDAD DIDACTICA 2: MI CUERPO Y YO</b>      |   |  |            |
|--|---|--|------------|
| <b>Trimestre</b>                               | 1º  | N.º sesiones                                 | 4          |
| <b>Situación de aprendizaje</b>                | En esta Unidad Didáctica, los alumnos descubrirán y utilizarán las partes de su cuerpo, con especial énfasis en la derecha y la izquierda, a través de juegos y experimentación motriz. Los niños y niñas serán capaces de identificar de forma natural y divertida ambos lados de su cuerpo. Con las propuestas de esta nueva Unidad Didáctica, estimularán tanto su coordinación, como la orientación espacial y conciencia corporal.   |  |            |
| <b>Competencias específicas</b>                |   | <b>Competencias clave</b>                    |            |
| 1, 2 y 3                                       |   | CPSAA, CC, CE, CCEC                          |            |
| <b>Objetivos</b>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar de forma natural y divertida ambos lados de su cuerpo.</li> <li>- Estimular su coordinación.</li> <li>- Tomar conciencia corporal.</li> </ul>  |  |            |
| <b>Objetivos de la programación trabajados</b> | 1, 2, 3 y 4   | <b>Objetivos de etapa</b>                    | A, B, K, N |
| <b>Contenidos</b>                              | <p><b>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales.</li> </ul> <p><b>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación, abordaje y rechazo de conductas discriminatorias y contrarias a la convivencia en situaciones motrices.</li> </ul> |  |            |
| <b>Criterios de evaluación</b>                 | <b>Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.</b>   | <b>Porcentaje en la Calificación</b>         |            |
| 1.1  | CPSAA2  | Observación directa 50%                      |            |
| 2.3  | CPSAA4  | Lista de control de habilidades motrices 50% |            |

| UNIDAD DIDÁCTICA 3: MOVERSE ES DIVERTIDO       |  |                           |  |
|--|--|---------------------------|--|
| <b>Trimestre</b>                               | 1º   | N.º sesiones              | 4  |
| <b>Situación de aprendizaje</b>                | Utilizamos la pregunta “¿De cuántas formas nos podemos mover?” para introducir la nueva Unidad Didáctica. A partir de esta, se llevarán a cabo diferentes actividades y juegos motrices que permitirán al alumnado explorar y descubrir las diferentes formas de desplazamiento que existen. Los alumnos experimentarán movimientos como caminar, correr, saltar, reptar... Cada una de las actividades llevadas a cabo favorecerán la participación activa del alumnado, el disfrute durante el movimiento y la mejora de la coordinación. Por último, se concluye con una serie de actividades para la vuelta a la calma, con el objetivo de beneficiar la relajación y ayudar así a que los alumnos tomen conciencia de su propio cuerpo. |                           |  |
| <b>Competencias específicas</b>                |  | <b>Competencias clave</b> |  |
| 1, 2 y 3                                       |  | CPSAA, CC, CE, CCEC       |  |
| <b>Objetivos</b>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descubrir las diferentes formas de desplazamiento que existen.</li> <li>- Mejorar la coordinación motriz.</li> </ul>  |                           |  |
| <b>Objetivos de la programación trabajados</b> | 2, 3, 5 y 9  | <b>Objetivos de etapa</b> | A, B, K, M                                   |
| <b>Contenidos</b>                              | <p><b>Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales.</li> <li>-Capacidades físicas desde el ámbito lúdico y el juego.</li> <li>-Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices.</li> </ul> <p><b>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación activa y respeto de normas en juegos motrices.</li> </ul>   |                           |  |
| <b>Criterios de evaluación</b>                 | <b>Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.</b>  |                           | <b>Porcentaje en la Calificación</b>         |
| 1.1  | CPSAA2   |                           | Observación directa 30%                      |
| 2.3  | CPSAA4   |                           | Lista de control de habilidades motrices 40% |
| 3.2  | CPSAA3   |                           | Rúbrica participación 30%                    |

| <b>UNIDAD DIDÁCTICA 4: HABLAR CON EL CUERPO</b> |  |                           |  |
|---|--|---------------------------|--|
| <b>Trimestre</b>                                | 1º   | <b>N.º sesiones</b>       | 4  |
| <b>Situación de aprendizaje</b>                 | Con la presente Unidad Didáctica el alumno descubrirá que el cuerpo es un elemento fundamental de comunicación y expresión a través del cual se pueden transmitir emociones, sentimientos, sensaciones... utilizando el movimiento. Utilizaremos distintos juegos de expresión corporal, actividades de movimientos con música y diferentes propuestas de imitación. Con todo ello, los alumnos podrán explorar las diferentes formas de movimiento, ya sean individuales o grupales. Las propuestas estarán adaptadas al nivel del alumnado y promoveremos la creatividad y el respeto por las diferentes formas de expresión.  |                           |  |
| <b>Competencias específicas</b>                 |  | <b>Competencias clave</b> |  |
| 1, 2 y 3  |  | CPSAA, CC, CE, CCEC       |  |
| <b>Objetivos</b>                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descubrir que el cuerpo es un elemento de comunicación y expresión.</li> <li>- Experimentar diferentes formas de movimiento.</li> </ul>   |                           |  |
| <b>Objetivos de la programación trabajados</b>  | 1, 3, 4 y 9  | <b>Objetivos de etapa</b> | A, B, K, M                                   |
| <b>Contenidos</b>                               | <p><b>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Expresión y regulación emocional en situaciones motrices.</li> <li>-Respeto hacia los demás en situaciones de práctica.</li> </ul> <p><b>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la propia cultura. Juegos populares de Madrid: el aro, las chapas, el clavo, canicas, tabas, pídola, rana ...</li> <li>- Usos comunicativos de la corporalidad: gestos, muecas, posturas y otros. Representación de personajes y animales.</li> <li>- Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter artístico-expresivo. -Representar movimiento a partir de estímulos rítmicos o musicales. Bailes sencillos.</li> </ul> |                           |  |
| <b>Criterios de evaluación</b>                  | <b>Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.</b>  |                           | <b>Porcentaje en la Calificación</b>         |
| 3.1   | CPSAA1   |                           | Observación directa 40%                      |
| 3.2   | CPSAA3   |                           | Rúbrica respeto material y entre iguales 30% |
| 4.1   | CCEC1  |                           | Rúbrica participación 30%                    |

| <b>UNIDAD DIDACTICA 5: PODERES EN ACCIÓN (LANZAR, RECOGER Y GOLPEAR)</b> |   |                           |  |
|--|---|---------------------------|--|
| <b>Trimestre</b>   | 1º  | N.º sesiones              | 4  |
| <b>Situación de aprendizaje</b>  | Al llegar a la clase de Educación Física, los alumnos encuentran una carta escrita por el director de la "Liga de los Superesqueletos". Les ha ordenado un nuevo reto: entrenar tres superpoderes fundamentales para convertirse los auténticos superhéroes (lanzar, recoger y golpear). Los alumnos de 1º de Primaria, llevarán a cabo la misión a través de juegos y retos motrices que permitirán la práctica de los poderes.  |                           |  |
| <b>Competencias específicas</b>  |   | <b>Competencias clave</b> |  |
| 1, 2 y 3   |   | CPSAA, CC, CE             |  |
| <b>Objetivos</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer y practicar las diferentes formas de lanzar, recoger y golpear.</li> <li>- Participar de manera activa en las diferentes actividades de clase.</li> </ul>  |                           |  |
| <b>Objetivos de la programación trabajados</b>                           | 2, 3, 5 y 7   | <b>Objetivos de etapa</b> | A, B, K, M                                   |
| <b>Contenidos</b>  | <p><b>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma. Medidas de seguridad previas a la práctica motriz. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.</li> </ul> <p><b>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidades perceptivo-motrices en contextos de práctica: integración del esquema corporal; conciencia corporal, lateralidad (utilización de los segmentos dominantes) y su proyección en el espacio; coordinación óculo-pédica y óculo-manual; equilibrio estático y dinámico.</li> </ul> <p><b>Bloque D: Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto de las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</li> </ul> |                           |  |
| <b>Criterios de evaluación</b>   | <b>Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.</b>   |                           | <b>Porcentaje en la Calificación</b>         |
| 2.3  | CPSAA4  |                           | Lista de control de habilidades motrices 50% |
| 3.2  | CPSAA3  |                           | Rúbrica respeto material y entre iguales 25% |
| 3.2  | CPSAA3  |                           | Rúbrica participación 25%                    |

| UNIDAD DIDÁCTICA 6: ATRAPADOS EN LA CUERDA FLOJA |  |                                      |            |
|--|--|--------------------------------------|------------|
| <b>Trimestre</b>                                 | 2º   | N.º sesiones                         | 4          |
| <b>Situación de aprendizaje</b>                  | La clase se convierte en el circo más famoso de la ciudad. Los alumnos de las clases de primero mostrarán una actuación circense convertidos en verdaderos equilibristas. Para ello entrenan en las clases de Educación Física con juegos de diferentes posturas corporales, juegos y actividades para el control del equilibrio estático y dinámico y, actividades jugadas variando el tamaño de las superficies y alturas de estas.  |                                      |            |
| <b>Competencias específicas</b>                  |  | <b>Competencias clave</b>            |            |
| 2 y 3  |  | CPSAA, CC                            |            |
| <b>Objetivos</b>                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejorar el control del equilibrio estático y dinámico.</li> <li>- Colaborar de forma activa en las actividades del circo.</li> </ul>  |                                      |            |
| <b>Objetivos de la programación trabajados</b>   | 1, 2, 4 y 5  | <b>Objetivos de etapa</b>            | A, B, K, M |
| <b>Contenidos</b>                                | <p><b>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</b></p> <p>- Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma. Medidas de seguridad previas a la práctica motriz. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.</p> <p><b>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</b></p> <p>-Capacidades perceptivo-motrices en contextos de práctica: integración del esquema corporal; conciencia corporal, lateralidad (utilización de los segmentos dominantes) y su proyección en el espacio; coordinación óculo-pédica y óculo-manual; equilibrio estático y dinámico.</p> <p><b>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</b></p> <p>-Respeto de las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</p> |                                      |            |
| <b>Criterios de evaluación</b>                   | <b>Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.</b>  | <b>Porcentaje en la Calificación</b> |            |
| 2.3  | CPSAA4   | Rúbrica habilidades motrices<br>50%  |            |
| 3.2  | CPSAA3   | Observación directa 50%              |            |

## UNIDAD DIDACTICA 7: LA FABRICA DE SALTOS

|  |   |  |            |
|--|---|--|------------|
| <b>Trimestre</b>                               | 2º  | N.º sesiones                                 | 4          |
| <b>Situación de aprendizaje</b>                | <p>La hora de Educación Física se convierte en una fábrica de saltos. Nuestros alumnos de primero de primaria han sido contratados y se han convertido automáticamente en trabajadores de esa fábrica. Su deber allí es descubrir los diferentes tipos de saltos que existen y la forma de ejecutarlos. Para ello, durante las diferentes sesiones irán practicando los diferentes tipos de saltos para ir avanzando. Todos comienzan en un puesto bajo en la empresa y según vayan descubriendo y practicando los saltos, subirán de puesto.</p>   |  |            |
| <b>Competencias específicas</b>                |   | <b>Competencias clave</b>                    |            |
| 1, 2 y 3                                       |   | CPSAA, CC, CE, CCEC                          |            |
| <b>Objetivos</b>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descubrir y practicar los diferentes tipos de saltos.</li> <li>- Aumentar la confianza y el dominio del cuerpo al realizar los saltos.</li> </ul>  |  |            |
| <b>Objetivos de la programación trabajados</b> | 1, 2, 3 y 10  | <b>Objetivos de etapa</b>                    | A, B, K, M |
| <b>Contenidos</b>                              | <p><b>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma. Medidas de seguridad previas a la práctica motriz. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.</li> </ul> <p><b>Bloque c. Resolución de problemas en situaciones motrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidades perceptivo-motrices en contextos de práctica: integración del esquema corporal; conciencia corporal, lateralidad (utilización de los segmentos dominantes) y su proyección en el espacio; coordinación óculo-pédica y óculo-manual; equilibrio estático y dinámico.</li> <li>- Capacidades físicas desde el ámbito lúdico y el juego.</li> </ul> <p><b>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto de las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</li> </ul> |  |            |
| <b>Criterios de evaluación</b>                 | <b>Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.</b>   | <b>Porcentaje en la Calificación</b>         |            |
| 2.3  | CPSAA4  | Lista de control de habilidades motrices 60% |            |
| 3.2  | CPSAA3  | Rúbrica de participación 40%                 |            |

| UNIDAD DIDÁCTICA 8: LA PUERTA GIRATORIA (RODAR Y GIRAR) |  |   |         |
|---|--|---|---------|
| <b>Trimestre</b>  | 2º   | N.º sesiones                              | 4       |
| <b>Situación de aprendizaje</b>                         | Cuando los alumnos llegan a la clase de Educación Física descubren que se ha convertido en un parque de atracciones lleno de puertas giratorias. Los alumnos deberán convertirse en unos expertos en giros y rodadas para poder atravesarlas. Para conseguirlo, descubrirán las diferentes formas de rodar y girar utilizando su propio cuerpo y con diferentes materiales. A través de retos motrices, juegos y circuitos, los alumnos mejorarán y superarán las diferentes "puertas giratorias".   |   |         |
| <b>Competencias específicas</b>                         |  | <b>Competencias clave</b>                 |         |
| 1, 2 y 3  |  | CPSAA, CC, CE                             |         |
| <b>Objetivos</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer y practicar las diferentes formas de rodar y girar con el propio cuerpo.</li> <li>- Cooperar de forma activa y respetuosa en las diferentes actividades de la clase.</li> </ul>   |   |         |
| <b>Objetivos de la programación trabajados</b>          | 1, 2, 4 y 5  | <b>Objetivos de etapa</b>                 | A, B, K |
| <b>Contenidos</b>                                       | <p><b>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</b></p> <p>-Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma. Medidas de seguridad previas a la práctica motriz. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.</p> <p><b>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</b></p> <p>-Capacidades perceptivo-motrices en contextos de práctica: integración del esquema corporal; conciencia corporal, lateralidad (utilización de los segmentos dominantes) y su proyección en el espacio; coordinación óculo-pédica y óculo-manual; equilibrio estático y dinámica.</p> <p><b>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</b></p> <p>- Respeto de las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</p> |   |         |
| <b>Criterios de evaluación</b>                          | <b>Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.</b>  | <b>Porcentaje en la Calificación</b>      |         |
| 2.3   | CPSAA4   | Observación directa 60%                   |         |
| 3.2   | CPSAA3   | Escala valoración de la participación 40% |         |

| <b>UNIDAD DIDÁCTICA 9: SEGUIMOS LAS PISTAS (ORIENTACIÓN)</b> |  |                           |                                      |
|--|--|---------------------------|--------------------------------------|
| <b>Trimestre</b>   | 2º   | <b>N.º sesiones</b>       | 4                                    |
| <b>Situación de aprendizaje</b>                              | Cuando los alumnos de 1º de Primaria llegan al pabellón, observan que alguien ha dejado una serie de pistas por todo el espacio. Para descubrir el misterio, deberán seguir las pistas a través de las diferentes pruebas, juegos, circuitos... aprendiendo a orientarse por el espacio siguiendo las señales e indicaciones.  |                           |                                      |
| <b>Competencias específicas</b>                              |  | <b>Competencias clave</b> |                                      |
| 1, 2 y 3   |  | CPSAA, CC, CE             |                                      |
| <b>Objetivos</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar la orientación espacial, coordinación y control corporal.</li> <li>- Fomentar el trabajo y la cooperación en equipo.</li> </ul>   |                           |                                      |
| <b>Objetivos de la programación trabajados</b>               | 1, 2, 4 y 5  | <b>Objetivos de etapa</b> | A, B, K                              |
| <b>Contenidos</b>  | <p><b>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</b></p> <p>-Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma. Medidas de seguridad previas a la práctica motriz. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.</p> <p><b>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</b></p> <p>-Capacidades perceptivo-motrices en contextos de práctica: integración del esquema corporal; conciencia corporal, lateralidad (utilización de los segmentos dominantes) y su proyección en el espacio; coordinación óculo-pédica y óculo-manual; equilibrio estático y dinámica.</p> <p><b>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</b></p> <p>- Respeto de las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</p> |                           |                                      |
| <b>Criterios de evaluación</b>                               | <b>Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.</b>  |                           | <b>Porcentaje en la Calificación</b> |
| 2.3  | CPSAA4   |                           | Observación directa 60%              |
| 3.2  | CPSAA3   |                           | Rúbrica participación 40%            |

| <b>UNIDAD DIDÁCTICA 10: EL BAUL DE LOS JUEGOS (POPULARES)</b> |  |   |         |
|---|--|---|---------|
| <b>Trimestre</b>  | 2º   | <b>N.º sesiones</b>                       | 4       |
| <b>Situación de aprendizaje</b>                               | Mientras los alumnos están realizando el calentamiento, aparece un misterioso baúl lleno de juegos antiguos. Una vez abierto el baúl, descubren que dentro se encuentran un montón de juegos populares, los de toda la vida. Para conocerlos, deben ir sacando los diferentes juegos y aprendiendo a jugar con sus compañeros.   |   |         |
| <b>Competencias específicas</b>                               |  | <b>Competencias clave</b>                 |         |
| 1, 2 y 3  |  | CPSAA, CC, CE                             |         |
| <b>Objetivos</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los juegos populares de toda la vida.</li> <li>- Respetar las diferentes normas de cada juego.</li> <li>- Perfeccionar las diferentes habilidades motrices básicas mediante juegos populares</li> </ul>   |   |         |
| <b>Objetivos de la programación trabajados</b>                | 2, 4, 5 y 9  | <b>Objetivos de etapa</b>                 | A, B, K |
| <b>Contenidos</b>   | <p><b>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</b></p> <p>-Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma. Medidas de seguridad previas a la práctica motriz. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.</p> <p><b>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</b></p> <p>-Capacidades perceptivo-motrices en contextos de práctica: integración del esquema corporal; conciencia corporal, lateralidad (utilización de los segmentos dominantes) y su proyección en el espacio; coordinación óculo-pédica y óculo-manual; equilibrio estático y dinámica.</p> <p><b>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</b></p> <p>- Respeto de las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</p> |   |         |
| <b>Criterios de evaluación</b>                                | <b>Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.</b>  | <b>Porcentaje en la Calificación</b>      |         |
| 2.3   | CPSAA4   | Lista de control habilidades motrices 60% |         |
| 3.2   | CPSAA3   | Rúbrica participación 40%                 |         |

| UNIDAD DIDACTICA 11: EL PODER DEL EQUIPO (COOPERACIÓN) |  |  |            |
|--|--|--|------------|
| <b>Trimestre</b>                                       | 3º   | <b>N.º sesiones</b>  | 5          |
| <b>Situación de aprendizaje</b>                        | Al comienzo de la clase, el profesor les pone un video recién llegado de la "Liga de los Superesqueletos". Deben superar un nuevo reto, quizás uno de los más importantes para completar la Liga, aprender el verdadero poder del equipo. Durante este tiempo, llevarán a cabo diferentes juegos y retos en los que, para superarlos, deberán colaborar con los compañeros, ayudarse y trabajar juntos. Aprenderán a comunicarse, respetarse y apoyarse a la vez que desarrollan diferentes habilidades motrices y disfrutan de la Educación Física.   |  |            |
| <b>Competencias específicas</b>                        |  | <b>Competencias clave</b>                                      |            |
| 1, 2 y 3   |  | CPSAA, CC, CE  |            |
| <b>Objetivos</b>                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar de manera activa en las actividades de clase.</li> <li>- Fomentar y desarrollar actitudes de cooperación y ayuda entre iguales.</li> </ul>   |  |            |
| <b>Objetivos de la programación trabajados</b>         | 3, 4, 5 y 9  | <b>Objetivos de etapa</b>                                      | A, B, K, M |
| <b>Contenidos</b>                                      | <p><b>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</b></p> <p>-Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma. Medidas de seguridad previas a la práctica motriz. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.</p> <p><b>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</b></p> <p>-Capacidades perceptivo-motrices en contextos de práctica: integración del esquema corporal; conciencia corporal, lateralidad (utilización de los segmentos dominantes) y su proyección en el espacio; coordinación óculo-pédica y óculo-manual; equilibrio estático y dinámica.</p> <p><b>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</b></p> <p>- Respeto de las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</p> |  |            |
| <b>Criterios de evaluación</b>                         | <b>Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.</b>  | <b>Porcentaje en la Calificación</b>                           |            |
| 2.3  | CPSAA4   | Lista de control habilidades motrices 60%                      |            |
| 3.2  | CPSAA3   | Rúbrica participación, cooperación y respeto entre iguales 40% |            |

| UNIDAD DIDÁCTICA 12: SENTABALL (DEPORTE ALTERNATIVO) |  |   |         |
|--|--|---|---------|
| Trimestre  | 3º   | N.º sesiones                              | 6       |
| Situación de aprendizaje                             | Los alumnos de 1º de Primaria descubren que el próximo reto de la "Liga de los Superesqueletos" tiene un nombre un tanto extraño, que ellos nunca habían escuchado. El nombre es Sentaball y después de hablarlo con el profesor descubren que es un nuevo deporte, un deporte alternativo. Es un juego especial que se caracteriza por desplazamientos sentados (arrastrando glúteos), juego con balón y prohibición de robar la pelota. Aprenderán este nuevo deporte mediante juegos y pequeños partidos adaptados.   |   |         |
| Competencias específicas                             |  | Competencias clave                        |         |
| 1, 2 y 3   |  | CL, CPSAA, CC                             |         |
| Objetivos  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer, practicar y participar el Sentaball</li> <li>- Cooperación con los compañeros durante el juego.</li> </ul>   |   |         |
| Objetivos de la programación trabajados              | 2, 3, 4, y 5   | Objetivos de etapa                        | B, K, M |
| Contenidos   | <p><b>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma. Medidas de seguridad previas a la práctica motriz. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.</li> </ul> <p><b>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros en situaciones conjuntas. Adecuación de la acción a la ubicación del adversario en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto.</li> </ul> <p><b>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto de las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</li> </ul> |   |         |
| Criterios de evaluación                              | Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.   | Porcentaje en la Calificación             |         |
| 2.1  | CPSAA5   | Observación directa 20%                   |         |
| 2.2  | STEM1  | Lista de control habilidades motrices 50% |         |
| 3.2  | CPSAA3   | Rúbrica participación 30%                 |         |

| UNIDAD DIDACTICA 13: PEQUEÑOS DEPORTISTAS |  |   |            |
|---|--|---|------------|
| Trimestre                                 | 3º   | N.º sesiones                              | 6          |
| Situación de aprendizaje                  | Se acerca el final de la "Liga de los Superesqueletos" y las misiones que deben superar los alumnos cada vez tienen mayor dificultad. En este nuevo reto, deben convertirse en pequeños deportistas capaces de superar diferentes retos inspirados en deportes adaptados a su edad. Es la hora de demostrar todas las habilidades motrices adquiridas en retos anteriores.   |   |            |
| Competencias específicas                  |  | Competencias clave                        |            |
| 1, 2 y 3                                  |  | STEM, CPSAA, CC                           |            |
| Objetivos                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar de manera activa en cada deporte.</li> <li>- Respetar las diferentes normas y entre iguales.</li> </ul>  |   |            |
| Objetivos de la programación trabajados   | 2, 3, 5 y 7  | Objetivos de etapa                        | B, C, D, K |
| Contenidos                                | <p><b>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar.</li> <li>- Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma. Medidas de seguridad previas a la práctica motriz. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.</li> </ul> <p><b>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidades perceptivo-motrices en contextos de práctica: integración del esquema corporal; conciencia corporal, lateralidad (utilización de los segmentos dominantes) y su proyección en el espacio; coordinación óculo-pédica y óculo-manual; equilibrio estático y dinámico.</li> </ul> <p><b>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto de las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</li> </ul> <p><b>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deporte e igualdad: referentes en el deporte de distintos sexos.</li> </ul> |   |            |
| Criterios de evaluación                   | Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.   | Porcentaje en la Calificación             |            |
| 2.3                                       | CPSAA4   | Lista de control habilidades motrices 50% |            |
| 3.2                                       | CPSAA3   | Rúbrica participación 30%                 |            |
| 4.1                                       | CCEC1  | Observación directa 20%                   |            |

| UNIDAD DIDÁCTICA 14: ATLETISMO                 |   |   |         |
|--|---|---|---------|
| <b>Trimestre</b>                               | 3º  | N.º sesiones                              | 6       |
| <b>Situación de aprendizaje</b>                | La "Liga de los Superesqueletos" considera el atletismo uno de los deportes más importantes y completos ya que en él, se trabajan todas las habilidades motrices. Por ello, les proponen el siguiente reto a los alumnos de 1º de primaria: convertirse en verdaderos atletas en muy poco tiempo. Durante el poco tiempo que la Liga les da, trabajarán las diferentes disciplinas del atletismo de manera lúdica.  |   |         |
| <b>Competencias específicas</b>                |   | <b>Competencias clave</b>                 |         |
| 2, 3 y 4                                       |   | STEM, CPSAA, CC                           |         |
| <b>Objetivos</b>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar de manera activa en los diferentes retos de indicación al atletismo mostrando esfuerzo y deportividad.</li> <li>- Ejecutar de manera lúdica las diferentes acciones motrices básicas de carrera, salto y lanzamiento.</li> </ul>  |   |         |
| <b>Objetivos de la programación trabajados</b> | 2, 3, 5 y 10  | <b>Objetivos de etapa</b>                 | B, C, K |
| <b>Contenidos</b>                              | <p><b>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuidado del material utilizado en la actividad a desarrollar.</li> <li>- Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma. Medidas de seguridad previas a la práctica motriz. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.</li> </ul> <p><b>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, (correr, trepar, rodar) no locomotrices (girar, saltar, balancearse, colgarse) y manipulativas (lanzar, recepcionar, golpear, botar).</li> </ul> <p><b>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto de las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</li> </ul> |   |         |
| <b>Criterios de evaluación</b>                 | <b>Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.</b>   | <b>Porcentaje en la Calificación</b>      |         |
| 2.3  | CPSAA4  | Lista de control habilidades motrices 50% |         |
| 3.2  | CPSAA3  | Rúbrica participación 30%                 |         |
| 4.1  | CCEC1   | Observación directa 20%                   |         |

| <b>UNIDAD DIDÁCTICA 15: EL TESORO NATURAL (E.F EN ESPACIOS NATURALES)</b> |  |   |            |
|---|--|---|------------|
| <b>Trimestre</b>  | 3º   | <b>N.º sesiones</b>                       | 6          |
| <b>Situación de aprendizaje</b>   | Los alumnos están a punto de terminar la “Liga de los Superesqueletos” y los organizadores de dicha liga quieren asegurarse de que, cuando reciban la acreditación que verifica que se han convertido en auténticos Superhéroes y Superheroínas, sepan aplicar todo lo aprendido durante el verano. Por ello, en esta última misión, deberán ser capaces de aplicar todo lo aprendido en espacios naturales.   |   |            |
| <b>Competencias específicas</b>   |  | <b>Competencias clave</b>                 |            |
| 2, 3 y 5  |  | STEM, CPSAA, CC                           |            |
| <b>Objetivos</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respetar y cuidar el entorno natural y urbano.</li> <li>- Participar en las actividades y adaptar los movimientos y desplazamientos a las características del entorno.</li> </ul>   |   |            |
| <b>Objetivos de la programación trabajados</b>                            | 2, 3, 5 y 7  | <b>Objetivos de etapa</b>                 | A, B, C, K |
| <b>Contenidos</b>   | <p><b>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma. Medidas de seguridad previas a la práctica motriz. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.</li> </ul> <p><b>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones: adecuación de las acciones a las capacidades y las limitaciones personales en situaciones motrices individuales.</li> <li>-Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, (correr, trepar, rodar) no locomotrices (girar, saltar, balancearse, colgarse) y manipulativas (lanzar, recepcionar, golpear, botar).</li> </ul> <p><b>Bloque F. Interacción eficiente y cuidados con el entorno</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realización de actividades físicas seguras en el medio natural y urbano.</li> <li>- Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él viven, como servicio a la comunidad, durante la práctica segura de actividades físicas en el medio natural y urbano. Normas básicas del cuidado y respeto al medio natural.</li> </ul> |   |            |
| <b>Criterios de evaluación</b>  | <b>Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.</b>  | <b>Porcentaje en la Calificación</b>      |            |
| 2.2   | STEM1  | Lista de control habilidades motrices 50% |            |
| 3.2   | CPSAA3   | Rúbrica participación 30%                 |            |
| 5.1   | CC4  | Observación directa 20%                   |            |

## **7. METODOLOGÍA**

La presente programación didáctica tiene una metodología planteada desde un enfoque participativo, lúdico, inclusivo y competencial, idóneo para los alumnos de 1º de Primaria y su respectiva evolución. En la etapa para la cual está planteada dicha programación didáctica, el aprendizaje debe formarse por medio del juego, la experiencia, la exploración y la relación con el resto. Esto favorece al alumnado en su desarrollo integral y en la obtención de manera progresiva de las competencias específicas del área (Educación Física).

### **7.1 Principios generales de intervención educativa.**

Esta programación tiene una intervención educativa basada principalmente en un enfoque participativo, lúdico e inclusivo, adaptado a nuestros alumnos de 1º de Primaria y sus características. Tanto el juego como la experiencia son los dos elementos más utilizados para llevar a cabo el aprendizaje permitiendo así, que sea el alumno el protagonista de su aprendizaje. De igual manera, se responde a la diversidad y necesidades del aula, adaptando las diferentes actividades de clase para satisfacer a todos por igual.

### **7.2 Metodologías específicas.**

Durante las 15 unidades Didácticas que conforma la programación anual del área de educación Física, se emplean diferentes metodologías activas las cuales, están seleccionadas de manera consciente según los objetivos, las características del grupo y la situación de aprendizaje.

- La metodología referente es la **Gamificación** con motivo del hilo conductor “La Liga de los Superesqueletos”. La intención de dicha metodología es generar mejoras tanto en la motivación como en el compromiso del alumno con la práctica deportiva, pero, es importante utilizarla de manera consciente para enseñar mejor. (Arufe-Giráldez, *et al.*, 2022).
- El **Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ)** también tiene un papel importante en dicha programación debido a que nos permite trabajar con los alumnos las diferentes habilidades motrices, la coordinación, el conocimiento y control corporal, el respeto de las normas de clase y la interacción y respeto a iguales de una manera motivadora. En dicha etapa (1º de Primaria), el juego es interpretado como el eje vertebrador del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Educación Física. (Camacho-Sánchez *et al.*, 2023).
- El **Descubrimiento Guiado** también será utilizado en algunas de las sesiones de las diferentes Unidades Didácticas con el fin de que el alumno explore soluciones motrices por sí mismo. (Mosston & Ashworth, 2008). Del mismo modo, la metodología **Asignación de Tareas** se utilizará cuando el profesor necesite explicar de una actividad de manera más clara. (Fernández-Rivas & Espada-Mateos, 2021).
- Durante las diferentes sesiones de la programación, se incorporará el **Aprendizaje Cooperativo** con el fin principal de obtener resultados

positivos en la motivación de los alumnos, el clima de grupo y la interrelación entre el profesor y el alumnado. (Bores-García *et al.*, 2021).

- Por último y de forma complementaria, en las sesiones aparece el **Aprendizaje Basado en Retos (ABR)** debido a que algunas de las situaciones de aprendizaje se presentan en modo de misiones o desafíos que resolver de manera activa, ya sea de manera individual o grupal. (Simón-Chico *et al.*, 2023).

### **7.3 El papel de las TIC en proceso de enseñanza-aprendizaje.**

El papel de las TIC cumple con un papel complementario y funcional dentro de la presente programación del área de Educación Física. Serán utilizadas como apoyo para mejorar el aprendizaje del alumno, pero en ningún momento para reemplazar la práctica motriz. Se delimitará su uso para la proyección de vídeos, presentaciones o imágenes explicativas.

### **7.4 Trabajos por proyectos y situaciones de aprendizaje.**

La programación está relacionada mediante Unidades Didácticas y Situaciones de Aprendizaje que están conectadas entre sí por un hilo conductor “La Liga de los Superesqueletos”, esto les da una concordancia interna a las propuestas y favorece la participación del alumnado en las clases. Esta manera de enseñar encaja con el currículo vigente ya que esta normativa manifiesta la idea de que hay que trabajar mediante situaciones de aprendizaje para integrar las diferentes competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos en escenarios significativos.

Del mismo modo y de manera más concreta, se incorpora el trabajo por proyectos en algunas unidades. Como plantea Kilpatrick (1918), esto permite que el alumnado aprenda mediante tareas con una finalidad concreta, siguiendo así un enfoque activo. Las unidades en las cuales se lleva a cabo el trabajo por proyectos son: Unidad Didáctica 4. Hablar con el cuerpo, Unidad Didáctica 9. Seguimos las pistas, Unidad Didáctica 11. El poder del equipo y, Unidad Didáctica 15. El tesoro natural.

### **7.5 Actividades complementarias.**

Se programan actividades como jornadas deportivas, actividades en espacios naturales (de Pino a Pino), salidas en bicicleta, propuestas coordinadas con otras áreas educativas... con el fin de complementar la práctica habitual del aula. Esto provocará en el alumnado de 1º de Primaria un aumento de la motivación, e implicación en las clases de Educación Física permitiendo el aprendizaje en contextos diferentes.

### **7.6 Recursos**

Se utilizarán diferentes recursos divididos en personales, ambientales y tecnológicos para poder llevar cabo la implementación de la presente programación.

#### **7.6.1 Recursos personales**

Alumnado: El recurso principal e imprescindible de la programación, compuesto por los alumnos de 1º de Primaria del Colegio Camino del Bosque, en Cercedilla. Estos alumnos participan de manera activa durante todo el

proceso de aprendizaje, desarrollando así tanto sus habilidades físicas como las cognitivas y sociales.

Docentes: Incluyendo aquí el profesorado del área de Educación Física, tutores y profesores de asignaturas relacionadas. Es fundamental que exista una buena relación interdisciplinar para potenciar el aprendizaje del alumno, integrando conocimientos y habilidades de diferentes áreas curriculares.

Familias: Las familias resultan de gran importancia a la hora de apoyar y motivar a los alumnos. Por ello, es importante mantener una buena relación y comunicación con ellas, fomentando así su participación en actividades y proyectos, haciéndoles partícipes del proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijos.

Profesionales externos: Se contará con la participación de profesionales externos para las salidas del centro como salidas a la naturaleza.

### **7.6.2 Recursos ambientales**

Instalaciones del centro: Las instalaciones del centro serán utilizadas para poder llevar a cabo la práctica deportiva de manera segura y variada. Las sesiones se llevarán a cabo en el gimnasio, las diferentes pistas polideportivas o en el polideportivo de la localidad.

Entorno natural: Todas las áreas verdes y parque cercanos cerca del centro resultarán útiles para complementar el proceso de enseñanza-aprendizaje de

los alumnos. De manera más concreta, dichos espacios serán utilizados para desarrollar la Unidad Didáctica 15.

Material deportivo: El centro cuenta con una gran variedad de material deportivo para la realización de las diferentes actividades planificadas en cada unidad. Algún ejemplo de este material es: conos, pelotas, cuerdas, bancos suecos, aros, colchonetas...

### **7.6.3 Recursos tecnológicos**

YouTube: Plataforma utilizada para la reproducción de videos educativos, tutoriales explicativos o para la reproducción de música para sesiones de expresión corporal y relajación.

Canva: Aplicación que permite crear presentaciones, infografías, cartas... para las sesiones planificadas durante la programación.

## **7.7 Agrupamientos**

Durante las sesiones del curso, se llevarán a cabo diferentes agrupamientos fomentando así la inclusión y socialización del grupo. En algunas ocasiones los grupos estarán creados de forma consciente por la profesora, otras veces al azar, otras dándoles autonomía a los alumnos para que creen ellos los propios grupos (siempre supervisados por la profesora), otras creando los grupos con números y otras nombrando capitanes para que elijan de un en uno, respetando la norma de elegir en cada turno a un chico y después una chica. Todos estos agrupamientos

estarán supervisados por la profesora y permitirán cambios momentáneos. Del mismo modo, se evitarán los agrupamientos por niveles y se procurará que los agrupamientos sean heterogéneos y equilibrados.

## **8. EVALUACIÓN**

La evaluación de la presente programación anual del área de educación Física se adecua a lo establecido en *el Real Decreto 157/2022*, por el cual se establecen tanto la ordenación como las enseñanzas mínimas en la etapa de Educación Primaria. Dicha evaluación será de carácter global, continuo y formativo para que se pueda apreciar el proceso existente de enseñanza-aprendizaje y el progreso del alumno.

### **8.1 Qué se evalúa**

La intención de dicha evaluación es poder evaluar los diferentes aprendizajes del alumnado mediante los criterios de evaluación que se han establecido para el área (Educación Física). Estos criterios de evaluación están vinculaos tanto con las competencias específicas como con los descriptores operativos de las competencias clave.

A continuación, se presenta una tabla que muestra relación entre las competencias específicas, los criterios de evaluación y los descriptores operativos que se trabajan a lo largo de las 15 Unidades Didácticas de la programación.

| Competencia específica | Criterio de evaluación | Descriptor operativo |
|------------------------|------------------------|----------------------|
| CE1                    | 1.1                    | CPSAA2               |
| CE2                    | 2.1                    | CPSAA5               |
| CE2                    | 2.2                    | STEM1                |
| CE2                    | 2.3                    | CPSAA4               |
| CE3                    | 3.1                    | CPSAA1               |
| CE3                    | 3.2                    | CPSAA3               |
| CE4                    | 4.1                    | CCEC1                |
| CE5                    | 5.1                    | CC4                  |

Tabla 4: Relación entre competencias específicas, criterios de evaluación y descriptores operativos.

## 8.2 Cómo se evalúa

A lo largo de la programación se utilizarán diferentes instrumentos de evaluación para llevarla a cabo. Estos instrumentos de evaluación han sido seleccionados según las características de las diferentes situaciones de aprendizaje. Los instrumentos que se han utilizado a lo largo de la programación han sido:

**Lista de control de habilidades motrices** para registrar de qué manera se han desarrollado las habilidades motrices básicas de cada alumno.

**Rúbrica de participación** utilizada para analizar el grado de implicación y esfuerzo del alumno durante las sesiones.

**Observación directa** continuada durante las sesiones que conforman la unidad didáctica para registrar el comportamiento del alumno, su evolución motriz, respeto de normas...

**Rúbrica de respeto del material y entre iguales** para hacer un registro de cómo el alumno cuida el material, utiliza los espacios y respeta a sus iguales.

### **8.3 Cuándo se evalúa**

La evaluación es de carácter continuo por lo que se llevará a cabo durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Primeramente, se ejecutará una evaluación inicial al comienzo de cada una de las unidades didácticas con el objetivo de conocer el nivel inicial de la clase y sus necesidades.

Una vez realizada la primera evaluación, se procederá a la evaluación continua durante las sesiones de cada unidad didáctica. Esta segunda evaluación permitirá valorar la evolución de los alumnos, identificar dificultades y adaptar en caso de ser necesario.

Finalmente, al final de cada unidad didáctica, se realizará una evaluación final para verificar si el alumnado ha alcanzado los aprendizajes que estaban previstos en la unidad.

#### **8.4 Quién evalúa**

La evaluación será llevada a cabo en todo momento por el profesor de la materia de Educación Física ya que, al ser alumnado 1º de Educación Primaria, la autoevaluación y coevaluación de momento, no deberían considerarse una responsabilidad del alumno sino, prácticas que estén guiadas por el profesor.

#### **8.5 Criterios de evaluación mínimos exigibles**

Se contempla que el alumno logre los mínimos exigibles cuando hace una participación adecuada durante las sesiones, respeta las normas y a sus iguales, cuida el material y manifiesta una progresión apropiada de los aprendizajes.

#### **8.6 Evaluación del proceso de enseñanza**

Del mismo modo que se evalúa al alumnado y sus aprendizajes, es igual de importante evaluar el proceso de enseñanza para revisar si las metodologías utilizadas, actividades, materiales usados y la organización de todo el proceso han sido los apropiados. Llevar a cabo esta evaluación nos permitirá incorporar mejoras y adaptaciones en la futura práctica docente.

#### **8.7 Evaluación en situaciones especiales**

Es posible que, en el área de educación Física se dé el caso en el que haya que evaluar a un alumno en una situación especial como, por ejemplo, cuando un alumno se encuentra lesionado, exento o de baja por una enfermedad, etc., pero siempre con una causa justificada. En estos casos, la evaluación se adaptará a las circunstancias personales del alumno, garantizando así una educación inclusiva y ajustada.

Para estas situaciones, la evaluación pasará de centrarse únicamente en la realización práctica de la actividad, para ofrecer una evaluación flexible e individualizada a la situación del alumno. Se evaluarán otro tipo de elementos como la atención y observación de la sesión, la ayuda al profesor, la colaboración en otros aspectos de la clase (colocación y organización del material), la realización actividades adaptadas...

En consecuencia, una evaluación en situaciones especiales trata garantizar el aprendizaje e implicación del alumnado, haciéndolo desde un punto de vista inclusivo y tratando de evitar la desvinculación del alumno al área de Educación Física.

## **9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO**

Dentro de esta programación didáctica se encuentra la atención a las diferencias individuales del alumnado, lo cual resulta un principio básico. Dentro del grupo de 1º de Primaria, formado por 22 alumnos y alumnas, existen diferentes ritmos de aprendizaje, necesidades e intereses. Por ello, es imprescindible plantear una solución educativa inclusiva, como se contempla en la LOMLOE y en el Real Decreto 157/2022 para la etapa de Educación Primaria. La propuesta de plantear una respuesta educativa inclusiva y flexible, está respaldada y apoyada por autores como Meyer y Rose, vinculados al Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA),

En el grupo encontramos a un alumno con trastorno del Espectro Autista (TEA) y dos alumnos con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). La presencia en el aula de estos tres alumnos exige ajustar la intervención educativa con el fin de favorecer tanto su aprendizaje como su participación en la clase.

Para poder llevar a cabo este planteamiento, debemos tener en cuenta los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) con el fin de brindarle a nuestros alumnos, diferentes formas de presentar y explicar las actividades, participar en estas y manifestar el aprendizaje. Se utilizarán diferentes recursos como explicaciones claras y concisas, apoyo visual, muestras prácticas, actividades con diferentes niveles de dificultad, tiempos adaptados... con el objetivo de implementar dicho planteamiento.

De manera más concreta e individualizada, para nuestro alumno con TEA utilizaremos unas rutinas durante las sesiones para ofrecerle un espacio predecible y seguro. Así mismo, le anticiparemos lo que ocurrirá en las clases y llevaremos a cabo demostraciones prácticas. Todas estas adaptaciones tienen el fin principal de favorecer su participación y bienestar en las clases de Educación Física.

Para nuestros alumnos con TDAH trataremos de ofrecerle unos tiempos de espera limitados, instrucciones cortas, feedback constructivo, evitaremos estímulos que provoquen grandes distracciones y, aseguraremos constantemente la comprensión de la actividad, y normas claras y sencillas. Con todo ello, buscamos reducir las dificultades que pueden surgir debido a la impulsividad y obligación de movimiento constante que, por lo general, manifiestan los alumnos con dicho trastorno. Así como que el alumno mantenga su atención de la forma más sostenida posible.

## 10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

La presente programación de Educación Física está comprendida en la dinámica general del centro educativo y, además, colabora en el desarrollo de otros planes y proyectos educativos del centro.

Contribuye al plan de ***hábitos saludables*** ya que, a través de la práctica regular de actividad física en edades tempranas, el alumno se hace consciente de la importancia que tiene una buena alimentación, el descanso, el cuidado del cuerpo y la higiene personal. Del mismo modo, colabora en el desarrollo de la ***expresión oral*** mediante actividades en las cuales el alumno necesita escuchar, comprender y comunicar.

Por otro lado, contribuye al ***plan de convivencia*** promoviendo el respeto entre iguales, la colaboración y el respeto de las distintas normas de las actividades. Además, hace un pequeño aporte al desarrollo de la ***competencia digital*** mediante el uso de diferentes herramientas audiovisuales.

Con todo ello, dicha programación va más allá de los objetivos correspondientes del área y coopera en el desarrollo integral del alumno.

## 11. CONCLUSIONES

Llevar a cabo esta programación anual del área de Educación Física me ha permitido experimentar de manera real como es elaborar de forma realista, organizada, coherente y adaptada a las necesidades reales de los alumnos el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con la elaboración de dicho Trabajo de Fin de Grado he podido completar mi verdadera práctica como docente ya que he comprendido y probado el trabajo teórico que realiza el docente y la experiencia más práctica que realizo durante mi periodo en el centro educativo.

Del mismo modo, me ha resultado muy útil para mi futuro laboral, así como para las oposiciones o a la hora de entrar en un centro educativo ya que, tendré que realizarlo cada cierto tiempo.

Haciendo la planificación he sido muy consciente del papel que tienen ahora las adaptaciones en el aula, y soy conocedora de que voy a tener que aplicarlas en el aula en el que esté. Gracias a haberlas tratado en profundidad en este Trabajo fin de Grado, me he dado cuenta del trabajo que requieren y lo importantes que son.

Me encuentro satisfecha y orgullosa de mí misma por el presente Trabajo Fin de Grado ya que, ha sido elaborado de la mejor forma que he sabido hacerlo, asumiendo de igual manera los posibles errores y mejoras dentro de este.

## 12. BIBLIOGRAFÍA

Arufe-Giráldez, V., Sanmiguel-Rodríguez, A., Zagalaz-Sánchez, M. L., & González-Valero, G. (2022). Gamification in physical education: A systematic review. *Education Sciences*, 12(8), 540. <https://doi.org/10.3390/educsci12080540>

Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., Fernández-Río, J., González-Calvo, G., & Barba-Martín, R. A. (2021). Research on cooperative learning in physical education: Systematic review of the last five years. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 92(1), 146–155). <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32023176/?utm>

Camacho-Sánchez, R., Valero-Valenzuela, A., Merino-Barrero, J. A., & Manzano-Sánchez, D. (2023). Game-based learning and gamification in physical education: A systematic review. *Education Sciences*, 13(2), 183. <https://www.mdpi.com/2227-7102/13/2/183?utm>

Comunidad de Madrid. (2022, 18 de julio). Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid* (núm. 169). [https://www.bocm.es/boletin/CM\\_Orden\\_BOCM/2022/07/18/BOCM-20220718-1.PDF](https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2022/07/18/BOCM-20220718-1.PDF)

Fernández-Rivas, M., & Espada-Mateos, M. (2021). Knowledge, education and use of teaching styles in physical education. *International Journal of Instruction*, 14(1), 379–394. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/57643/Fernández%20y%20Espada%20%282021%29.%20Knowledge%2C%20Education%20and%20Use%20of%20Teaching%20Styles%20in%20Physical%20Education.pdf?sequence=1>

Kilpatrick, W. H. (1918). *The project method: The use of the purposeful act in the educative process* [PDF]. Teachers College, Columbia University. <https://whatschoolsforget.wordpress.com/wp-content/uploads/2025/04/1918-kilpatrick-the-project-method.pdf>

Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). Universal design for learning: Theory and practice. CAST Professional Publishing.

[https://www.cast.org/books-media/universal-design-for-learning-meyer-rose-gordon/?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.cast.org/books-media/universal-design-for-learning-meyer-rose-gordon/?utm_source=chatgpt.com)

Mosston, M., & Ashworth, S. (2008). Teaching physical education (1st online ed.). Spectrum Institute for Teaching and Learning.

[https://spectrumofteachingstyles.org/assets/files/book/Teaching\\_Physical\\_Edu\\_1st\\_Online.pdf](https://spectrumofteachingstyles.org/assets/files/book/Teaching_Physical_Edu_1st_Online.pdf)

Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. W. W. Norton & Company.

[https://openlibrary.org/books/OL7450565M/Play\\_Dreams\\_and\\_Imitation\\_in\\_Childhood?utm](https://openlibrary.org/books/OL7450565M/Play_Dreams_and_Imitation_in_Childhood?utm)

Simón-Chico, L., González-Peño, A., Hernández-Cuadrado, E., & Franco, E. (2023). The impact of a challenge-based learning experience in physical education on students' motivation and engagement. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 13(4),

684–700. <https://doi.org/10.3390/ejihpe13040052>

## **13. ANEXOS**

### **13.1 Contextualización y justificación**

La presente Unidad Didáctica es titulada “El poder del equipo (cooperación)” y está situada en el tercer trimestre del curso de Educación Física. Está formada por cuatro sesiones y se integra dentro del hilo conductor de la programación, “La Liga de los Superesqueletos”, presentando continuidad y coherencia a la propuesta didáctica.

Durante las cuatro sesiones que forman dicha unidad, los alumnos deberán superar el nuevo reto que plantea “La Liga de los Superesqueletos” y descubrir el verdadero poder del equipo. Durante este tiempo los alumnos se enfrentarán a diferentes juegos y retos que, para poder ser superados, tendrán que colaborar con sus compañeros ayudarse, comunicarse y respetarse.

La presente Unidad Didáctica resulta útil y necesaria en una clase de 1º de Primaria puesto que, a estas edades es imprescindible que experimenten diferentes experiencias en las cuales no solo tengan que desarrollar habilidades motrices sino también sociales y emocionales. De igual manera, dicha unidad plantea una propuesta innovadora, inclusiva y facilitadora para la participación de todo el alumnado.

Desde el punto de vista del área de Educación Física, la Unidad Didáctica resulta especialmente relevante ya que, entiende la actividad física como un espacio seguro de convivencia y aprendizaje.

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

Los objetivos didácticos la unidad son:

- Participar de manera activa en las actividades de clase.
- Fomentar y desarrollar actitudes de cooperación y ayuda entre iguales.

Del mismo modo, la presente Unidad Didáctica contribuye tanto a los objetivos de etapa como a los objetivos de la programación. De manera concreta, colabora con los objetivos de etapa relacionados con el respeto, trabajo en equipo, convivencia, resolución de problemas y participación activa. Así mismo, se relaciona con los objetivos de la programación número 3, 4, 5 y 9 ya que, fomenta el respeto, la colaboración participación del alumnado en diferentes situaciones motrices...

## **13.3 Competencias clave y específicas**

Las competencias clave trabajadas en dicha unidad son:

- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia ciudadana (CC)
- Competencia emprendedora (CE)

Las competencias específicas del área de Educación Física trabajadas en dicha unidad son:

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 de responsabilidad durante la práctica motriz.
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.
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 y de las habilidades de los participantes, para contribuir a la convivencia.

Estas son las tres competencias específicas que se trabajan durante las cuatro sesiones de la unidad debido a que, durante estas el alumno debe resolver pequeños retos mediante la cooperación, participar de manera activa en las actividades de clase, actuar desde el respeto...

## 13.4 Contenidos y contenidos transversales

### Bloque B. Organización y gestión de la actividad física

- Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma. Medidas de seguridad previas a la práctica motriz. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.

### Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices

- Capacidades perceptivo-motrices en contextos de práctica: integración del esquema corporal; conciencia corporal, lateralidad (utilización de los segmentos dominantes) y su proyección en el espacio; coordinación óculo-pédica y óculo-manual; equilibrio estático y dinámica.

### Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices

- Respeto de las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.

Los contenidos que se trabajan durante la unidad de manera transversal son:

- Respeto hacia las normas y entre iguales
- Resolución pacífica de conflictos
- Educación en valores
- Trabajo emocional: empatía, ayuda, tolerancia a la frustración

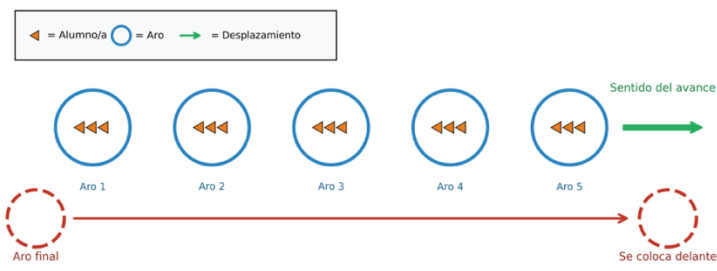
### 13.5 Metodología y recursos

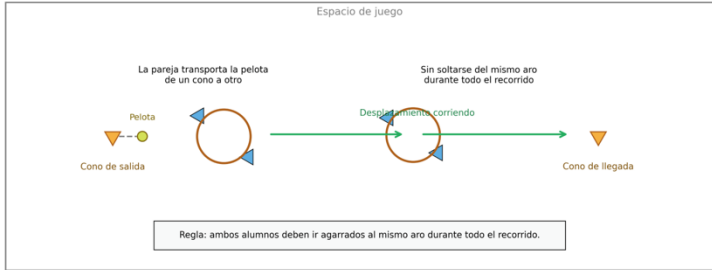
Durante esta Unidad Didáctica, la metodología más destacada y utilizada es el **Aprendizaje Cooperativo** ya que, las cuatro sesiones que forman la unidad se centran en el trabajo en equipo, la colaboración, respeto... Así mismo, en dicha unidad se utilizan metodologías como el **Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ)** puesto que es una metodología muy adecuada para el 1º curso de primaria y, la **Gamificación**, otra metodología trabajada en esta unidad con motivo del hilo conductor “La liga de los Superesqueletos” y, además, porque nos permite obtener mejoras en la motivación e implicación del alumnado. Por último, la metodología **Aprendizaje Basado en Retos (ABR)** también es utilizada de manera puntual en esta unidad en actividades en las cuales se plantean retos cooperativos.

Para poder desarrollar de manera adecuada las cuatro sesiones que forman la unidad, se utilizan diferentes recursos tanto materiales como espaciales. A lo largo de estas sesiones, se utilizan materiales como: aros, conos, cuerdas, antifaces, bancos suecos, pelotas, picas, colchonetas, pantalla digital (clase), esterillas, globos, rocas, y pelotas de pilates. Así mismo, se usarán diferentes espacios dentro del colegio para desarrollar y sacar el máximo potencial tanto de la sesión como de los alumnos. Estos espacios utilizados son: pabellón del colegio y las diferentes pistas polideportivas.

### 13.6 Descripción de las actividades

| UNIDAD DIDACTICA 11: EL PODER DEL EQUIPO (COOPERACIÓN) |  |  |            |
|--|--|--|------------|
| <b>Trimestre</b>                                       | 3º   | <b>N.º sesiones</b>  | 5          |
| <b>Situación de aprendizaje</b>                        | Al comienzo de la clase, el profesor les pone un video recién llegado de la "Liga de los Superesqueletos". Deben superar un nuevo reto, quizás uno de los más importantes para completar la Liga, aprender el verdadero poder del equipo. Durante este tiempo, llevarán a cabo diferentes juegos y retos en los que, para superarlos, deberán colaborar con los compañeros, ayudarse y trabajar juntos. Aprenderán a comunicarse, respetarse y apoyarse a la vez que desarrollan diferentes habilidades motrices y disfrutan de la Educación Física.   |  |            |
| <b>Competencias específicas</b>                        |  | <b>Competencias clave</b>                                      |            |
| 1, 2 y 3   |  | CPSAA, CC, CE  |            |
| <b>Objetivos</b>                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar de manera activa en las actividades de clase.</li> <li>- Fomentar y desarrollar actitudes de cooperación y ayuda entre iguales.</li> </ul>   |  |            |
| <b>Objetivos de la programación trabajados</b>         | 3, 4, 5 y 9  | <b>Objetivos de etapa</b>                                      | A, B, K, M |
| <b>Contenidos</b>                                      | <p><b>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</b></p> <p>-Prevención de accidentes en las prácticas motrices: juegos de activación, calentamiento y vuelta a la calma. Medidas de seguridad previas a la práctica motriz. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.</p> <p><b>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</b></p> <p>-Capacidades perceptivo-motrices en contextos de práctica: integración del esquema corporal; conciencia corporal, lateralidad (utilización de los segmentos dominantes) y su proyección en el espacio; coordinación óculo-pédica y óculo-manual; equilibrio estático y dinámica.</p> <p><b>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</b></p> <p>- Respeto de las reglas de juego, a las normas y a los compañeros. Tolerancia a la frustración.</p> |  |            |
| <b>Criterios de evaluación</b>                         | <b>Vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave.</b>  | <b>Porcentaje en la Calificación</b>                           |            |
| 2.3  | CPSAA4   | Lista de control habilidades motrices 60%                      |            |
| 3.2  | CPSAA3   | Rúbrica participación, cooperación y respeto entre iguales 40% |            |

| SESIÓN 1  |   |
|---|---|
| <b>Temporalización de la clase</b>  | 45min   |
| <b>Objetivo de la sesión</b>  | Comenzar a colaborar y coordinarse con más personas.  |
| <b>Material</b>   | Pantalla digital del aula, pelotas, conos de diferentes tamaños, aros, colchonetas y picas. |
| INICIO (10min)  |   |
| La clase comienza con un video recién llegado de la “Liga de los Superesqueletos”. El video explica que, para poder superar el nuevo reto, deben aprender el verdadero poder del equipo. Lo conseguirán mediante diferentes juegos y retos en los que, para ser superados, deberán colaborar, ayudar y trabajar todos juntos.   |   |
| PARTE PRINCIPAL (30min)   |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Actividad 1: El viaje de la pelota botona (10min)</u><br/>Los alumnos deben transportar la pelota de un cono a otro sin que se les caiga. Lo harán con la ayuda de sus compañeros, unas veces en parejas, otras en tríos y otras en grupos más grandes. Deberán transportar la pelota de la forma que indique la profesora (con la espalda, con la tripa, con la cabeza...).<br/>Variante: añadir más conos para aumentar la dificultad.</li> <li>- <u>Actividad 2: La oruga (10min)</u><br/>Se divide a los alumnos en grupos de 4/5 personas y se colocan varios aros de distintos tamaños y a diferente distancia en el suelo, formando una línea recta. Los alumnos tienen que avanzar hasta llegar al otro lado de la pista. Deberán pasar el ultimo aro al principio de la fila e ir avanzando por los aros sin salirse de ellos. Todos los miembros del equipo tendrán que cruzar el pasillo de los aros sin salirse de ellos.<br/>Variante: aumentar el número de alumnos en los grupos.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  <p>Elaboración propia mediante ChatGPT (OpenAI, 2026).</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Actividad 3: Recogida supersónica (10min)</u><br/>Se reparte por el espacio diferentes objetos de diferentes tamaños y pesos. En equipos de 4/5 personas (diferentes a los de la actividad anterior), deben recogerlos y llevarlos a una zona común. Deberán cooperar para transportar aquellos materiales que no puedan recoger solos.</li> </ul> |   |
| VUELTA A LA CALMA (5min)  |   |
| Llevamos a cabo una breve reflexión guiada todos juntos, para que los alumnos tomen conciencia de la importancia del equipo.  |   |

| SESIÓN 2  |   |
|---|---|
| <b>Temporalización de la clase</b>  | 45min   |
| <b>Objetivo de la sesión</b>  | Mejorar la cooperación y comunicación en parejas.                     |
| <b>Material</b>   | Aros, pelotas, esterillas, bancos suecos, antifaces, conos y cuerdas. |
| <b>INICIO (10min)</b>   |   |
| Dividimos a los alumnos en parejas y les indicamos que anden por todo el espacio, de manera individual. Cuando el profesor toque el silbato, los alumnos deben buscar a su pareja y desplazarse de la manera que la profesora indique (espalda con espalda, de la mano...).   |   |
| <b>PARTE PRINCIPAL (30min)</b>  |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Actividad 1: El aro molón (10min)</u><br/>           Por parejas (las mismas del ejercicio anterior) deben transportar una pelota de tenis de un cono a otro, lo harán corriendo y mientras se desplazan irá agarrados a un mismo aro, sin poder soltarse.<br/>           Variante: desplazarse de manera lateral, esquivar obstáculos...</li> </ul> <div style="text-align: center;">  <p>Elaboración propia mediante ChatGPT (OpenAI, 2026).</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Actividad 2: Compañero piloto (10min)</u><br/>           Continuamos en las mismas parejas, un alumno se pone un antifaz y el otro alumno debe guiarle por todo el espacio. Cuando la profesora lo indique, cambiaran el rol.<br/>           Variante: guiar al compañero por un sencillo circuito de conos.</li> <li>- <u>Actividad 3: transportistas por un día (10min)</u><br/>           En parejas (las mismas del ejercicio anterior), los alumnos deben transportar de un sitio a otro el material que la profesora indique y la de manera que ella diga (pelota encima de un cono, cono encima de una esterilla...).</li> </ul> |   |
| <b>VUELTA A LA CALMA (5min)</b>   |   |
| <p><u>Nos estiramos como animales:</u> los alumnos se tumban en las esterillas que están repartidas por todo el espacio y la profesora les guía en los estiramientos utiliza frases cortitas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gato que se eriza y se despereza</li> <li>- Jirafa que estira el cuello</li> </ul>  |   |

| SESIÓN 3                           |  |
|------------------------------------|--|
| <b>Temporalización de la clase</b> | 45min  |
| <b>Objetivo de la sesión</b>       | Mejorar la comunicación y organización en grupo para la resolución de retos. |
| <b>Material</b>                    | Aros, bancos suecos, colchonetas, globos, conos, rocas, vallas y cuerdas.    |

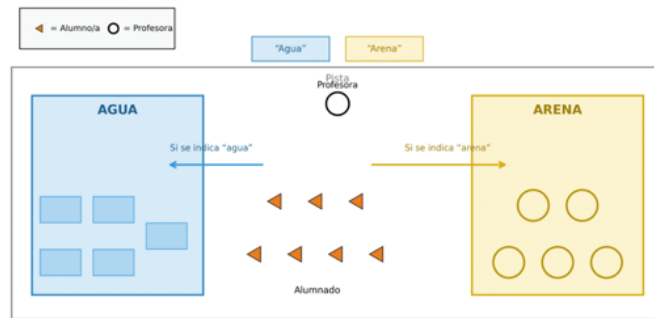
**INICIO (10min)**

Al comenzar la clase, los alumnos llevarán a cabo un juego de calentamiento “el infinito”. Todos los alumnos se pillán entre sí, cuando dos de ellos se pillan a la vez, juegan a piedra, papel o tijera, una vez. El alumno que pierda se sienta y cuando pillen a la persona que le había pillado a él, se levanta y vuelve a jugar.

**PARTE PRINCIPAL (30min)**

- Actividad 1: La isla (10min)

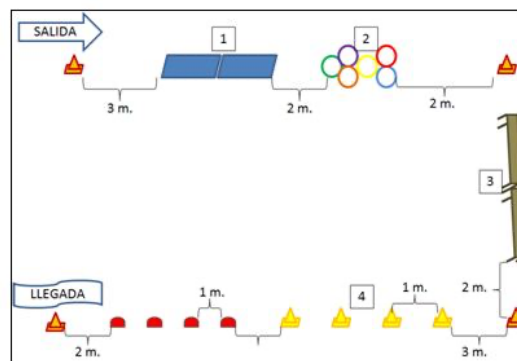
En un lado de la pista habrá un espacio con colchonetas (agua) y en el otro un espacio con varios aros (arena). La profesora indicará “agua” o “arena”, los alumnos deberán correr y posicionarse en la zona. A medida que avanza el juego y el nivel, la profesora irá reduciendo el espacio de ambos lados, pero ningún alumno puede quedar fuera. Variante: hacerlo simultáneamente, pero en pequeños grupos.



Elaboración propia mediante ChatGPT (OpenAI, 2026).

- Actividad 2: Circuito grupal (10min)

La profesora presenta un circuito de gran tamaño, con zonas de distinta dificultad. La clase se divide en dos grupos y se inicia el reto, un grupo realiza la actividad mientras el otro observa y anima. Para conseguir el poder, los alumnos deben superar el circuito completo y cruzar la meta todos juntos, sin dejar a nadie atrás. Variante: realizar el circuito toda la clase junta.



Elaboración propia mediante ChatGPT (OpenAI, 2026).

- Actividad 3: El globo saltarín (10min)  
Se divide la clase en grupos de 4/5 personas. Cada grupo tiene un globo y tienen que intentar que este nunca caiga al suelo. Para que el reto sea válido y puedan obtener el poder, es obligatorio que todos los alumnos del grupo participen.  
Variante: aumentar el número de alumnos en cada grupo.

#### VUELTA A LA CALMA (5min)

El semáforo: utilizamos los colores del semáforo para indicar el movimiento. El color verde se utiliza para indicar que deben andar de manera suave, el color naranja para andar muy despacio y el color rojo para indicar que los alumnos deben quedarse quietos y respirar suave.

### SESIÓN 4

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| <b>Temporalización de la clase</b> | 45min   |
| <b>Objetivo de la sesión</b>       | Fomentar la comunicación y el trabajo en equipo mediante propuestas motrices cooperativas |
| <b>Material</b>                    | Conos chinos, esterillas y petos.   |

#### INICIO (10min)

Al comenzar la clase, los alumnos llevarán a cabo un juego de calentamiento "atrapa la cola". Todos los alumnos llevarán enganchado en la parte trasera (pantalón) un peto que simula la cola del zorro. De manera individual, deben intentar quitarle la cola al resto de compañeros y enganchársela a la suya. Solo se podrá quitar la cola de una en una, aunque el compañero al que se la quite tenga varias.

#### PARTE PRINCIPAL (30min)

- Actividad 1: La masa (10min)  
Los alumnos forman un círculo, agarrándose entre ellos de la mano. Uno de los alumnos se coloca dentro del círculo y debe intentar tocar a los otros compañeros, pero sin correr, solo caminando. El resto de los alumnos que están formando el círculo, se irán moviendo para evitar que la persona de dentro toque a algún compañero. El círculo no puede romperse.  
Variante: añadir más personas dentro del círculo.
- Actividad 2: el relevo de las arañas (10min)  
Formamos equipos de 4/5 personas y hacemos relevos. Los alumnos deben colocarse un cono en la tripa y desplazarse hasta el compañero de enfrente caminando como una araña (boca arriba, manos y pies apoyados, pero culo y tripa levantados). Si el cono se cae, pueden volver a colocárselo.  
Variante: aumentar el número de conos.
- Actividad 3: las esquinas (10min)  
Los alumnos se agrupan en los mismos grupos de la actividad anterior. Cada grupo se coloca en una esquina de la pista y otro grupo en el centro de esta. Cuando la profesora indique, los alumnos deben desplazarse agarrados de la mano a la esquina de su derecha, intentando que el grupo del centro no se la quite. El grupo que se quede sin esquina se pondrá en el centro.  
Variante: variar el modo de desplazamiento



### VUELTA A LA CALMA (5min)

Los alumnos se tumban por el espacio y la profesora lleva a cabo unas respiraciones guiadas mientras les cuenta una historia que ellos deben imaginar.

### SESIÓN 5

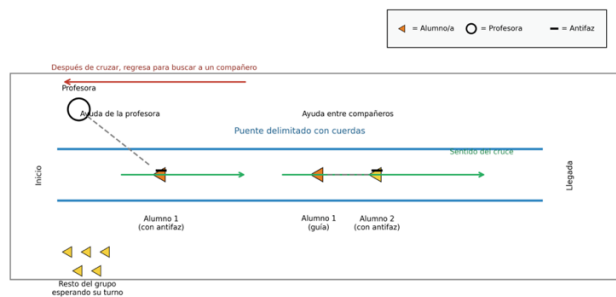
|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| <b>Temporalización de la clase</b> | 45min   |
| <b>Objetivo de la sesión</b>       | Demostrar y aplicar lo aprendido en las sesiones anteriores.  |
| <b>Material</b>                    | Aros, antifaces, esterillas, conos chinos, cuerdas y churros. |

### INICIO (8min)

Al inicio de la clase, la profesora explicará a los alumnos la dinámica de la sesión y sus retos. Además, enseñará la insignia final que pueden conseguir.

### PARTE PRINCIPAL (30min)

- Actividad 1: el puente de la confianza (9min)  
Un puente delimitado con cuerdas cruza de un lado al otro de la pista. Un primer alumno, con un antifaz puesto cruza el puente con la ayuda de la profesora. Una vez lo ha cruzado, vuelve a buscar a un compañero, quien se pondrá el antifaz y cruzará el puente con la ayuda del primer alumno. Con la misma dinámica todos los alumnos deben cruzar el puente para completar la primera prueba de la yimkhana. Variante: caminan por el puente de espaldas o de manera lateral.



Elaboración propia mediante ChatGPT (OpenAI, 2026).

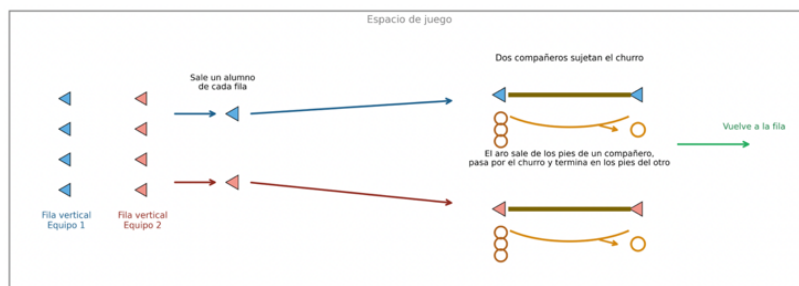
- Actividad 2: los conos locos (8min)  
Se divide la clase en dos grupos iguales, heterogéneos y de nivel similar. Se reparten varios conos (chinos) por el espacio, unos boca arriba y otros boca abajo. Cada ronda dura dos minutos, uno de los equipos se encarga de ponerlos todos boca arriba y el otro de ponerlos boca abajo. Una vez terminado el tiempo, se cuenta que grupo tienen más conos colocados del modo que les había tocado. Variante: modificar el desplazamiento (carrera lateral).



Elaboración propia mediante ChatGPT (OpenAI, 2026).

- Actividad 3: misión churro (8min)

Continuamos en los mismos equipos de la actividad anterior. Se colocan en filas en un lado de la pista y en frente de estas filas, se colocan dos alumnos agarrando un churro (al otro lado de la pista). Debe salir un alumno de cada fila y correr hasta llegar a los compañeros, quienes estarán agarrando un churro, cada uno de un extremo. Uno de ellos tendrá en sus pies varios aros. El alumno que llegue a ellos debe coger el aro y pasarlo por el compañero, el churro y el otro compañero. Una vez lo haga volverá a la fila para que salga el siguiente y repita lo mismo.



Elaboración propia mediante ChatGPT (OpenAI, 2026).

- Actividad 4: nuestro lema (5min)

Todos los alumnos juntos, sin ayuda de la profesora, deben inventarse un lema de equipo, para cantar al inicio de cada clase de Educación Física. Deberán aportar ideas, respetar turnos y opiniones y llegar a una conclusión final.

**VUELTA A LA CALMA (7min)**

Junto a la profesora, se lleva a cabo una reflexión final grupal y se hace entrega de la insignia del poder "El poder del equipo".

### 13.7 Evaluación

Con el fin principal de garantizar la coherencia entre la propuesta general de la unidad y su aplicación en el aula, se lleva a cabo la evaluación desarrollada de esta Unidad Didáctica utilizando la misma que aparece recogida en la tabla general de la programación de dicha unidad.

Para ello se utilizan como instrumento de evaluación una lista de control de habilidades motrices (60%), que se vincula al criterio de evaluación 2.3 y al descriptor operativo CPSAA4

| <b>LISTA DE CONTROL DE HABILIDADES MOTRICES</b>                 |           |                |           |
|---|-----------|----------------|-----------|
| <b>Ítems para observar</b>                                      | <b>Sí</b> | <b>A veces</b> | <b>No</b> |
| Participa de forma activa en las actividades propuestas         |           |                |           |
| Utiliza de forma adecuada materiales sencillos                  |           |                |           |
| Se desplaza y actúa de forma correcta en el espacio de juego    |           |                |           |
| Colabora motrizmente con sus compañeros para superar los retos. |           |                |           |
| Presenta control corporal en las actividades                    |           |                |           |

Además, se emplea para la evaluación, una rúbrica de participación cooperación y respeto entre iguales (40%), vinculada al criterio de evaluación 3.2 y al descriptor operativo CPSAA3.

| <b>RÚBRICA PARTICIPACIÓN, COOPERACIÓN Y RESPETO ENTRE IGUALES</b> |  |   |   |  |
|---|--|---|---|--|
| <b>Indicador</b>  | <b>4-Excelente</b>                                       | <b>3- Satisfactorio</b>   | <b>2- Mejorable</b>   | <b>1-Insuficiente</b>                                      |
| Participa de forma activa en las actividades                      | Siempre participa y muestra interés en las actividades.  | De manera habitual participa en las actividades.                    | Participa de forma irregular                                  | Nunca participa en las actividades.                        |
| Respeto las normas y el material                                  | Siempre respeta las normas y cuida el material           | Respeto tanto las normas como el material                           | Suele necesitar recordatorios para hacerlo de manera adecuada | Frecuentemente incumple las normas o cuida mal el material |
| Respeto a los compañeros  | Siempre respeta a sus compañeros.                        | Por lo general presenta una actitud respetuosa hacia sus compañeros | A veces no respeta los turnos de sus compañeros               | Presenta conductas irrespetuosas.                          |
| Tolera la frustración   | Tiene muy buena aceptación de las dificultades o errores | Aceptar de manera adecuada las dificultades                         | En ocasiones le cuesta aceptar los errores o perder.          | Reacciona mal cuando se le presenta alguna dificultad.     |
| Coopera con sus compañeros  | Siempre coopera y ofrece ayuda a sus compañeros          | Normalmente coopera con sus compañeros                              | Solo colabora si necesita ayuda para conseguirlo              | Le cuesta colaborar con sus compañeros.                    |

### **13.8 Atención a las diferencias individuales del alumnado**

En una clase de 1º de Primaria, es habitual encontrarse con distintos ritmos de aprendizajes y necesidades. Por ello, al tratarse de una propuesta inclusiva, flexible y adaptada, podemos atender a las diferencias individuales de los alumnados.

La presente unidad desarrollada está centrada en la cooperación y el trabajo en equipo lo cual, beneficia la participación de todo el alumnado debido a que, las diferentes actividades y dinámicas que se realizan durante la unidad anteponen la ayuda, el respeto entre iguales y el trabajo en equipo antes que la forma o nivel de ejecución.

Con el objetivo de que todo el grupo participe de manera activa y prestando especial atención a nuestro alumno con TEA y nuestros alumnos con TDAH, se llevaran a cabo explicaciones breves y sencillas, tiempos de espera reducidos, representaciones gráficas de las tareas, adaptaciones del tiempo de realización o de los niveles de dificultad de esta, participación continua y dinámicas activas. Del mismo modo, en caso de ser necesario, se le brindará apoyo individualizado a aquellos alumnos que lo necesiten.

De manera más individualizada, se tratará de anticiparle a nuestro alumno con TEA lo que va a ocurrir en la sesión, con el fin de que este sienta que está en un contexto seguro para él. Además, se utilizarán otros recursos de apoyo visual o compañía para que el alumno pueda disfrutar la clase.

### 13.9 Recursos elaborados

Para la Unidad Didáctica desarrollada (El poder del equipo (cooperación)), se ha elaborado la insignia que se entregará a los alumnos en la última sesión de dicha unidad, una vez hayan superado la pruebas.



Elaboración propia mediante ChatGPT (OpenAI, 2026).

Así mismo, se ha llevado a cabo a elaboración de una rúbrica y una lista de control para la evaluación de la unidad.

| LISTA DE CONTROL DE HABILIDADES MOTRICES                        |    |         |    |
|---|----|---------|----|
| Ítems para observar   | Sí | A veces | No |
| Participa de forma activa en las actividades propuestas         |    |         |    |
| Utiliza de forma adecuada materiales sencillos                  |    |         |    |
| Se desplaza y actúa de forma correcta en el espacio de juego    |    |         |    |
| Colabora motrizmente con sus compañeros para superar los retos. |    |         |    |
| Presenta control corporal en las actividades                    |    |         |    |

**RÚBRICA PARTICIPACIÓN, COOPERACIÓN Y RESPETO ENTRE IGUALES**

| <b>Indicador</b>                                    | <b>4-Excelente</b>                                       | <b>3-Satisfactorio</b>  | <b>2- Mejorable</b>   | <b>1-Insuficiente</b>                                      |
|---|--|---|---|--|
| <b>Participa de forma activa en las actividades</b> | Siempre participa y muestra interés en las actividades.  | De manera habitual participa en las actividades.                    | Participa de forma irregular                                  | Nunca participa en las actividades.                        |
| <b>Respeto las normas y el material</b>             | Siempre respeta las normas y cuida el material           | Respeto tanto las normas como el material                           | Suele necesitar recordatorios para hacerlo de manera adecuada | Frecuentemente incumple las normas o cuida mal el material |
| <b>Respeto a los compañeros</b>                     | Siempre respeta a sus compañeros.                        | Por lo general presenta una actitud respetuosa hacia sus compañeros | A veces no respeta los turnos de sus compañeros               | Presenta conductas irrespetuosas.                          |
| <b>Tolera la frustración</b>                        | Tiene muy buena aceptación de las dificultades o errores | Acepta de manera adecuada las dificultades                          | En ocasiones le cuesta aceptar los errores o perder.          | Reacciona mal cuando se le presenta alguna dificultad.     |
| <b>Coopera con sus compañeros</b>                   | Siempre coopera y ofrece ayuda a sus compañeros          | Normalmente coopera con sus compañeros                              | Solo colabora si necesita ayuda para conseguirlo              | Le cuesta colaborar con sus compañeros.                    |