



TRABAJO DE FIN DE GRADO

Doble grado en CAFYD y Educación Primaria

*Programación didáctica de Educación Física para 4º de
Educación Primaria*

Autor: Sara Pérez Balaguer

Director: Mónica García Ríos

Curso académico: 2025-2026

Fecha: 18/04/2026

Índice

1. Introducción	4
2. Fundamentación teórico-normativa de la programación.....	5
2.1 Currículo educativo	6
3.1 El centro y su proyecto educativo.....	6
3.2 Características del grupo-clase	7
4. Objetivos.....	8
4.1 Objetivos de la etapa.....	8
4.2 Objetivos de la programación	10
5. COMPETENCIAS	11
5.1 Competencias claves	11
5.2 Competencias específicas.....	12
6. Contenidos	13
6.1 Temporalización e hilo conductor	15
6.2 Contenidos transversales	17
6.3 Situaciones de aprendizaje	19
6.2.1 SA 1. Viaje a la Galaxia del Movimiento.....	19
6.2.2 SA 2. Saltos en la Galaxia Gravitatoria	20
6.2.3 SA 3. Equilibrio en la Estrella Inestable.....	20
6.2.4 SA 4. Misiones en la estrella Desafío.....	21
6.2.5 SA 5. Circuitos del Sistema Galáctico	22
6.2.6 SA 6. La alianza Estelar.....	23
6.2.7 SA 7. Batallas contra los Goombas.....	24
6.2.8 SA 8. Estrategias contra Bowser.....	25
6.2.9 SA 9. Rescate en la Nebulosa	26
6.2.10 SA 10. El torneo Intergaláctico.....	27
6.2.11 SA 11. Exploradores de nuevos reinos	28
6.2.12 SA 12. Expedición al Planeta Natural.....	29
6.2.13 SA 13. Mensajes del Universo	30
6.2.14 SA 14. Supervivencia en el Espacio Exterior	31
6.2.15 SA 15. La Gran Aventura Final	32
7. Metodología.....	33
7.1 Aplicación de las metodologías específicas.....	33
7.2 Trabajo por proyectos.....	35

7.3 Actividades complementarias y salidas	36
7.4 Recursos	37
7.4.1 Recursos personales	38
7.4.2 Recursos ambientales.....	38
7.4.3 Recursos materiales	39
7.4.4 Recursos tecnológicos	40
7.5 Agrupamientos	41
8. Evaluación	41
8.1 Los agentes de evaluación	44
8.2 Técnicas e instrumentos de evaluación	46
8.3 El momento de la evaluación.....	46
8.4 Los criterios de calificación.....	47
8.5 Evaluación de la práctica docente	48
9. Atención a la diversidad	49
9.1 Los principios de la DUA	50
9.2 Implicaciones del DUA para atender las necesidades individuales.....	51
9.3. Actividades de refuerzo y ampliación	52
10. Contribución a otros planes del centro	53
11. Conclusión.....	55
12. Bibliografía.....	56
13. Anexos.....	57
13.1 Introducción.....	57
13.2 Contextualización	58
13.4 Elementos curriculares de la SA.....	59
13.4.1 Competencias a desarrollar	59
13.4.2 Objetivos.....	59
13.4.3 Contenidos y contenidos transversales	60
13.4.4 Criterios de evaluación.....	61
13.5 Metodología	62
13.6 Sesiones	65
13.7 Evaluación.....	71
13.7.1 Evaluación de la práctica docente.....	73
13.8 Atención a la diversidad	73
13.9 Conclusión	74
13.10 Bibliografía	75

1. Introducción

En el contexto educativo actual, donde el sedentarismo y el uso intensivo de pantallas son factores habituales en la vida infantil, la Educación Física adquiere una función preventiva y formativa decisiva. Revisiones sobre intervenciones escolares muestran que muchas iniciativas dirigidas a aumentar la actividad física son eficaces, aunque la evidencia requiere intervenciones bien diseñadas y sostenidas en el tiempo (Guerra, 2016). Por ello, esta programación didáctica se plantea como una propuesta orientada a fomentar hábitos activos, competencias motrices y convivencia.

La elección de metodologías activas responde a la necesidad de promover la motivación y la implicación del alumnado. En concreto, la gamificación ha mostrado mejoras en la motivación y el compromiso en contextos de Educación Física, según la revisión sistemática de Arufe-Giráldez et al. (2022), que sintetiza evidencias experimentales sobre su impacto en la participación y el clima del aula. Complementariamente, el aprendizaje cooperativo constituye un enfoque eficaz para fomentar la interacción social, la responsabilidad compartida y el aprendizaje significativo. El aprendizaje cooperativo mejora el rendimiento, la implicación y la relación entre iguales en múltiples etapas educativas (Kyndt et al., 2013), lo que refuerza su utilidad en un área como Educación Física. Asimismo, se incorporan propuestas puntuales de aprendizaje basado en proyectos, entendido como una metodología que organiza el aprendizaje en torno a tareas significativas y contextualizadas que favorecen la autonomía y la aplicación práctica de los contenidos (Thomas, 2000).

Estas metodologías se apoyan en perspectivas pedagógicas clásicas que subrayan el papel de la acción, la interacción y la cooperación en la construcción del conocimiento. Tal como sostienen Piaget e Inhelder (2015), el aprendizaje se consolida cuando el alumno manipula, experimenta y comparte significados con sus compañeros.

Como anteriormente se ha puntualizado la eficacia demostrada del juego cooperativo y la gamificación, en la siguiente programación se trabajan los conceptos de esta asignatura a través del juego principalmente, despertando así el interés y el disfrute de la actividad deportiva dotándola de un sentido más lúdico.

PALABRAS CLAVE: Educación Física, Educación Primaria, Programación Didáctica, Gamificación Educativa, Aprendizaje cooperativo.

2. Fundamentación teórico-normativa de la programación

La presente programación didáctica se elabora conforme a la normativa vigente aplicable a la etapa de Educación Primaria para el curso 2025/2026, integrando las disposiciones estatales y autonómicas que regulan la ordenación del sistema educativo, el currículo y la organización escolar. Su diseño se ajusta asimismo a los principios pedagógicos del centro y a los criterios establecidos en el Proyecto Educativo del CEIP Parque de Las Rosas

2.1 Currículo educativo

1. Ley Orgánica 3/2020, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006 de Educación (LOMLOE).
2. Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
3. Decreto 61/2022, de 13 de julio, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de Educación Primaria.

3. Contextualización

La programación se desarrolla en el CEIP Parque de Las Rosas, un centro público situado en el barrio de las Rosas, en el distrito de San Blas-Canillejas (Madrid). Se trata de una zona residencial con nivel sociocultural medio, en la que predomina un entorno familiar estable y una amplia oferta de servicios comunitarios. El centro escolariza alumnos desde 3 años hasta 6º de Primaria y cuenta con tres líneas por nivel.

3.1 El centro y su proyecto educativo

En nuestro centro, se apuesta por una educación que va más allá de las materias académicas. Trata de promover el desarrollo integral de los estudiantes, su capacidad de pensar de forma crítica, resolver problemas y trabajar en equipo. El proyecto educativo del centro se basa en valores como el respeto, la empatía y la responsabilidad.

El colegio dispone de diferentes planes que forman parte de su **Proyecto Educativo**: Plan de Convivencia, Plan de Acción Tutorial, Plan Incluyo, Plan de Fomento a la lectura, TIC'S, Proyecto de Educación para la Salud, así como un

Plan de Patios Activos que organiza actividades durante los recreos. Del mismo modo, participa en un programa medioambiental que fomenta el reciclaje y el cuidado del entorno escolar.

Las **instalaciones** del centro permiten un desarrollo adecuado de la asignatura de Educación Física. Dispone de un gimnasio cubierto, un pabellón exterior, tres patios diferenciados para actividades deportivas, un almacén de material amplio, un aula de psicomotricidad y una zona verde escolar utilizada para actividades al aire libre. El centro mantiene un convenio con el polideportivo Municipal de San Blas, al que acuden los grupos de Primaria para actividades específicas como atletismo, natación o circuitos de resistencia. Además, cuenta con aulas de PT, una biblioteca y un comedor escolar, dispuestas en las dos plantas del colegio.

El **horario** es de jornada partida, con tres sesiones semanales de Educación Física, tal y como establece la normativa vigente, destinando una de ellas a Natación. Las actividades complementarias y extraescolares tienen presencia relevante en el centro y se organizan con el AMPA, especialmente aquellas relacionadas con el deporte y los hábitos saludables.

3.2 Características del grupo-clase

La programación está dirigida al grupo de 4º A de Educación Primaria, compuesto por 25 alumnos, 13 chicos y 12 chicas, con edades comprendidas entre los 9 y 10 años. El grupo presenta nivel madurativo acorde a su etapa y muestra interés por actividad dinámicas y situaciones de juego estructurado.

En relación con la diversidad del aula, el grupo cuenta con un alumno con TDAH, que requiere consignas claras y estructuración del tiempo de trabajo; una alumna con asma leve, que precisa control del esfuerzo en actividades aeróbicas; y un alumno con dificultades específicas de aprendizaje, cuya dificultad afecta principalmente a tareas de comprensión verbal. La integración del alumnado es adecuada y no se detectan barreras lingüísticas relevantes.

La mayoría del alumnado practica actividad física de manera regular fuera del horario escolar. Esto favorece la motivación y buena disposición hacia la asignatura.

4. Objetivos

4.1 Objetivos de la etapa

En el Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria, se establecen los siguientes objetivos de etapa:

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

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

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

e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua española y desarrollar hábitos de lectura.

f) Adquirir en, al menos, la lengua inglesa, la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas en este idioma.

g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.

h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

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

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

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

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

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

4.2 Objetivos de la programación

Objetivo general: Favorecer el desarrollo global del alumnado a través de la práctica de actividad física, promoviendo hábitos saludables y una participación activa en el proceso de aprendizaje.

Objetivos específicos:

- 1) Promover hábitos de vida activa y saludable.
- 2) Fomentar la participación en la práctica de actividad física
- 3) Desarrollar actitudes de respeto y convivencia
- 4) Potenciar la autonomía y la superación personal
- 5) Favorecer el trabajo cooperativo
- 6) Valora la actividad física como medio de bienestar

5. COMPETENCIAS

5.1 Competencias claves

Competencias claves	Descriptores operativos
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	<p>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.</p> <p>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.</p>
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)	<p>STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.</p> <p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, con uso de herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.</p> <p>STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos.</p>
Competencia digital (CD)	<p>La competencia digital no se vincula explícitamente con la Educación Física según la normativa actual, así que, incorporaremos el uso de las TIC en la asignatura para enriquecer el aprendizaje del alumnado.</p>
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	<p>CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.</p> <p>CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludable, y detecta y busca apoyo ante situaciones negativas.</p> <p>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.</p> <p>CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.</p> <p>CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autónomo y participa en procesos de autoevaluación y evaluación conjunta, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento</p>
Competencia ciudadana (CC)	<p>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</p>

	<p>valor a la diversidad y de la igualdad entre hombres y mujeres, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible acordados por la ONU.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
Competencia emprendedora (CE)	<p>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.</p> <p>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.</p>
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>

Tabla 1. Competencias clave y sus descriptores operativos vinculados.

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

independencia de las diferencias de los participantes, para contribuir a la convivencia.	CPSAA5, CC2, CC3.
4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones a la cultura, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.
5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación, adoptando medidas de responsabilidad durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.	STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3.

Tabla 2. Contribución de las competencias específicas a la adquisición de las competencias clave.

6. Contenidos

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

	<p>motriz, normas básicas de actuación ante posibles lesiones. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.</p>
C. Resolución de problemas en situaciones motrices	<ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones grupales. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración oposición de persecución y de interacción con un móvil. - Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria, automatización de movimientos. - Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad). - Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. - Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición).
D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión emocional: reconocimiento de emociones, pensamientos y sentimientos y establecimiento de estrategias para una adecuada regulación de las emociones a partir de experiencias motrices. - Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y estrategias de negociación mediada y de acuerdo para la resolución de conflictos en contextos motrices, desarrollo de conductas asertivas y de confianza en uno mismo. - Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores. - Conductas contrarias a la convivencia, en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras): efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación (tratamiento y solución para afrontar las consecuencias perjudiciales).
E. Manifestaciones de la cultura motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad. Juegos populares de España: bolos, chito... danzas populares: chotis, jotas, sevillanas, sardanas... - Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples. Representación de escenas cotidianas. - Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo. Representar movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales. Coreografías sencillas (<i>Promoroaca</i>, <i>Minoesika</i>).

	<ul style="list-style-type: none"> - Deporte e igualdad ligas masculinas, femeninas y mixtas de distintos deportes. Referentes en el deporte de distintos géneros. Personajes relevantes, en el deporte; identificación con las diferentes disciplinas que practican. - La cultura del esfuerzo para conseguir un objetivo.
F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno	<ul style="list-style-type: none"> - Normas de uso: educación vial para bicicletas, patines y patinetes. Movilidad segura y saludable. Uso de los elementos de seguridad (casco, luces, guantes, chalecos). Normas básicas de circulación, (circular por la derecha, en fila, señales básicas). - Espacios naturales en el contexto urbano: uso, disfrute seguro y mantenimiento. Conceptos básicos del uso responsable de los elementos lúdicos urbanos (cuidado de los materiales). - Estado del material para actividades en el medio natural y urbano: valoración previa y actuación ante desperfectos. Mantenimiento, limpieza y reparación de los materiales. - Prevención y sensibilización sobre la generación de residuos y su correcta gestión. Diferencias entre tipos de residuos y conocimiento de su gestión. Normas básicas de reciclaje y cuidado del medio. - Realización de actividades físicas seguras en el medio natural y urbano. Diferentes posibilidades de actividad física que nos proporciona el medio natural (senderismo, kayak, escalada...). - Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, durante la práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano. Prácticas esenciales de cuidado del medio natural (recogida de material y desperdicios utilizados en la práctica motriz).

Tabla 3. Contenidos.

Los contenidos han sido extraídos del decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid y contribuyen el medio para el desarrollo de los objetivos y de las competencias del área. Estos se agrupan en las 15 situaciones de aprendizaje que estructuran la programación, favoreciendo la participación del alumnado. A partir de esta organización se establece su secuenciación temporal a lo largo del curso.

6.1 Temporalización e hilo conductor

La temporalización irá regida por la carga horaria del área de Educación Física establecida en el Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid, el grupo de 4º de Educación Primaria dispone de 2,5 horas semanales distribuidas en tres sesiones: lunes, miércoles y viernes. Para su organización se ha tenido en

cuenta el calendario escolar del curso 2025/2026, incluyendo los periodos no lectivos y festivos.

Asimismo, la planificación contempla la reserva de algunas sesiones destinadas a actividades complementarias, salidas o tareas de refuerzo. Al igual que mantiene un carácter flexible para poder adaptarse a posibles imprevistos tanto escolares como por condiciones meteorológicas adversas.

El hilo conductor de la programación se articula a través de una narrativa gamificada inspirada en el universo de *Super Mario Galaxy*, en la que el alumnado asume el papel de exploradores espaciales que avanzan por distintas galaxias superando misiones motrices. Esta narrativa dota de coherencia y continuidad a las situaciones de aprendizaje, favoreciendo la motivación.

Situación de Aprendizaje	Proyecto	Trimestre	Sesiones/trimestre	Sesiones/SA
SA 1: Viaje a la Galaxia del Movimiento	Juegos de dominio corporal y ajuste de las habilidades motrices.	1º	38	8
SA 2: Saltos en la Galaxia Gravitatoria		1º		8
SA 3: Equilibrio en la Estrella Inestable		1º		7
SA 4: Misiones en la estrella Desafío		1º		7
SA 5: Circuitos del Sistema Galáctico		1º		8
SA 6: La alianza Estelar	Juegos de cooperación, oposición y estrategia.	2º	33	7
SA 7: Batallas contra los Goombas		2º		7
SA 8: Estrategias contra Bowser		2º		6
SA 9: Rescate en la Nebulosa		2º		6
SA 10: El torneo Intergaláctico		2º		7
SA 11: Exploradores de nuevos reinos	Juegos expresivos, cooperativos	3º	31	6
SA 12: Expedición al Planeta Natural		3º		6

SA 13: Mensajes del Universo	y en el entorno.	3°		6
SA 14: Supervivencia en el Espacio Exterior		3°		7
SA 15: La Gran Aventura Final		3°		6

Tabla 4. Temporalización de los proyectos y sesiones anuales.

6.2 Contenidos transversales

El Artículo 11 del Decreto 61/2022 establece que se deben integrar ciertos contenidos transversales en el proceso educativo de todas las disciplinas. Estos contenidos son fundamentales para enriquecer la experiencia de enseñanza y aprendizaje, asegurando que se aborden aspectos esenciales de desarrollo personal y social a lo largo de todas las áreas del currículo. Los contenidos transversales son los siguientes:

1. Se integrarán de manera transversal los contenidos necesarios para que se eduque a los escolares en el respeto a la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres, y en la convicción de que la garantía de esa igualdad radica en compartir los mismos derechos y deberes.
2. Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, a la discapacidad y el rechazo a cualquier forma de violencia, terrorismo o xenofobia.
3. Se incorporarán, a su vez, contenidos de carácter transversal relacionados con la salud y estilos de vida responsable, el cuidado del medio ambiente, con el reconocimiento de posibles situaciones de riesgo derivadas de la utilización de

las tecnologías de la información y la comunicación, así como con la protección ante emergencias y catástrofes.

4. Se fomentarán acciones y valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas.

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 donde se relacionan los diferentes contenidos transversales con las Situaciones de Aprendizaje donde están presentes.

Contenidos Transversales	SA donde se aplica
1. Igualdad de género	SA 7, SA 10, SA 13
2. Resolución pacífica de conflictos	SA 4, SA 6, SA 8
3. Salud y medio ambiente	SA 1, SA 11, SA 14, SA 15
4. Respeto y deportividad	SA 4, SA 7, SA 10
5. Convivencia y empatía	SA 6, SA 8, SA 9
6. Espíritu emprendedor	SA 5, SA 8, SA 15
7. Educación vial y primeros auxilios	SA 12

Tabla 5. Temporalización de los proyectos y sesiones anuales.

6.3 Situaciones de aprendizaje

6.2.1 SA 1. Viaje a la Galaxia del Movimiento			
Trimestre	1º	N.º de sesiones	8
Situación de aprendizaje	El alumnado inicia su aventura ayudando a Mario a explorar las primeras galaxias desconocidas. A través de misiones motrices deberán desplazarse por planetas con diferentes condiciones, aprendiendo a controlar su cuerpo en el espacio.		
Competencia específica	Competencia clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
1,2	CPSAA, STEM, CE	A, b, c, k, m	1, 2, 6
Contenidos	<p>A. Vida activa y saludable</p> <p>-Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Características de alimentos naturales, procesados y ultra procesados. Educación e higiene postural en acciones motrices habituales. Factores básicos que inciden en el cuidado del cuerpo (alimentación adecuada, actividad física diaria, descanso, uso excesivo de las pantallas, mantenimiento de la salud, equilibrio emocional).</p> <p>-Salud social: la actividad física como hábito y alternativa de salud frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar, en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas.</p> <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <p>-Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria, automatización de movimientos.</p> <p>-Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades.</p>		
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar habilidades motrices básicas mediante retos de desplazamiento y coordinación en entornos de juego. 2. Comprender la importancia de la actividad física como elemento clave para la salud 3. Explotar las propias posibilidades corporales favoreciendo la confianza en la acción motriz 		
Interdisciplinaridad	Ciencias Naturales		
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias claves	Porcentaje de calificación	
1.2	STEM2	20%	
1.3	CE3	30%	
2.2	STEM1	20%	
2.3	CPSAA4	30%	

6.2.2 SA 2. Saltos en la Galaxia Gravitatoria			
Trimestre	1º	N.º de sesiones	8
Situación de aprendizaje	Mario necesita atravesar planetas con distintas fuerzas gravitatorias. El alumnado deberá superar retos de salto y caída controladas para avanzar en la misión hasta la siguiente galaxia.		
Competencia específica	Competencia clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
1,2	CPSAA, STEM, CE	B, c, k, m, n	1, 4, 6
Contenidos	<p>A. Vida activa y saludable -Salud mental: respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de las propias fortalezas y debilidades ante mensajes nocivos para el mantenimiento de un concepto saludable sobre el cuerpo, posibilidades y limitaciones en todos los ámbitos, tanto reales como virtuales para el mantenimiento o la mejora de un equilibrio (social, físico y mental).</p> <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices -Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad). -Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición).</p>		
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mejorar las capacidades físicas básicas a través de acciones de salto y control corporal. 2. Reconocer las propias limitaciones y fortalezas durante la práctica motriz. 3. Adaptar el movimiento a diferentes situaciones espaciales con seguridad 		
Interdisciplinaridad	Ciencias Naturales		
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias claves	Porcentaje de calificación	
1.3	CE3	25%	
1.4	STEM2	25%	
2.2	CPSAA4	25%	
2.3	CPSAA5	25%	

6.2.3 SA 3. Equilibrio en la Estrella Inestable			
Trimestre	1º	N.º de sesiones	7
Situación de aprendizaje	Mario se enfrenta a situaciones de equilibrio donde sus enemigos intentaran tirarlo abajo, tendrá que realizarlo rápido y elegir el camino y materiales correctos para al siguiente nivel		

Competencia específica	Competencia clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
1,2	CPSAA, STEM, CE	B, d, k, m, n	1, 4, 6
Contenidos	<p>A. Vida activa y saludable -Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Características de alimentos naturales, procesados y ultra procesados. Educación e higiene postural en acciones motrices habituales. Factores básicos que inciden en el cuidado del cuerpo (alimentación adecuada, actividad física diaria, descanso, uso excesivo de las pantallas, mantenimiento de la salud, equilibrio emocional).</p> <p>B. Organización y gestión de la actividad física -Elección de la práctica física: usos y finalidades catárticos lúdico-recreativos y cooperativos. Respeto a las elecciones de los demás. -Cuidado y preparación del material según la actividad a desarrollar.</p> <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices -Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones grupales. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración oposición de persecución y de interacción con un móvil. -Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades.</p>		
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Controlar el equilibrio corporal en situaciones dinámicas y estáticas. 2. Participar en la preparación y uso responsable del material. 3. Tomar decisiones motrices básicas en situaciones de reto. 		
Interdisciplinaridad	Matemáticas		
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias claves	Porcentaje de calificación	
1.1	STEM2	20%	
1.3	CE3	20%	
2.1	CPSAA5	30%	
2.3	CPSAA4	30%	

6.2.4 SA 4. Misiones en la estrella Desafío

Trimestre	1º	N.º de sesiones	7
------------------	-----------	------------------------	----------

Situación de aprendizaje	Para desbloquear nuevas galaxias, deberán superar pruebas motrices que combinan control, coordinación y precisión, todo con ayuda de sus amigos como Luigi y Toad.		
Competencia específica	Competencia clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
2,3	CPSAA, CC, STEM	A, b, c, d, m	3, 4, 5
Contenidos	<p>B. Organización y gestión de la actividad física -Prevención de accidentes en las prácticas motrices: mecanismos de prevención y control corporal para la prevención de lesiones. Medidas de seguridad, previas y durante la práctica motriz, normas básicas de actuación ante posibles lesiones. Correcta utilización de los diferentes materiales a utilizar.</p> <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices -Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria, automatización de movimientos. -Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad).</p> <p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices -Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y estrategias de negociación mediada y de acuerdo para la resolución de conflictos en contextos motrices, desarrollo de conductas asertivas y de confianza en uno mismo. -Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores.</p>		
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Resolver retos motrices cooperativos mediante la comunicación. 2. Aplicar normas de seguridad en la práctica física 3. Fomentar el respeto y la deportividad durante la actividad 		
Interdisciplinaridad	Lengua Castellana		
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias claves	Porcentaje de calificación	
2.1	CPSAA2	25%	
2.2	STEM2	25%	
3.2	CPSAA1	30%	
3.3	CC3	20%	

6.2.5 SA 5. Circuitos del Sistema Galáctico

Trimestre	1º	N.º de sesiones	8
------------------	----	------------------------	---

Situación de aprendizaje	Mario viaja entre distintos planetas. El alumnado completa circuitos que simulan estos trayectos tan arriesgados combinando distintas habilidades motrices.		
Competencia específica	Competencia clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
1,2	CPSAA, STEM, CE	A, b, k, m, n	1, 4, 6
Contenidos	<p>A. Vida activa y saludable -Salud social: la actividad física como hábito y alternativa de salud frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar, en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas.</p> <p>B. Organización y gestión de la actividad física -Pautas de higiene personal relacionadas con la actividad física. -Planificación y regulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado.</p> <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices -Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. -Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición).</p>		
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicar habilidades motrices combinadas en circuito 2. Participar en la planificación de actividades motrices 3. Valorar la actividad física como alternativa de ocio saludable 		
Interdisciplinaridad	Ciencias Sociales		
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias claves	Porcentaje de calificación	
1.1	CPSAA2	25%	
1.2	CE3	20%	
2.1	STEM1	30%	
2.2	CPSAA4	25%	

6.2.6 SA 6. La alianza Estelar

Trimestre	2º	N.º de sesiones	7
Situación de aprendizaje	En un planeta con gravedad inestable, la tripulación debe superar retos motrices para ayudar a Mario a recuperar una estrella. Las dificultades del entorno provocan errores y frustración, por lo que deberán aprender a reconocer y controlar sus emociones para continuar la misión.		

Competencia específica	Competencia clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
2,3	CPSAA, CC, CE	A, b, c, d, m	3, 5, 6
Contenidos	<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices -Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones grupales. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración oposición de persecución y de interacción con un móvil. -Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad).</p> <p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices -Gestión emocional: reconocimiento de emociones, pensamientos y sentimientos y establecimiento de estrategias para una adecuada regulación de las emociones a partir de experiencias motrices. -Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores.</p>		
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar estrategias cooperativas para alcanzar objetivos comunes. 2. Regular las emociones durante la actividad motriz. 3. Comprender la importancia del trabajo en equipo. 		
Interdisciplinaridad	Educación Artística		
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias claves	Porcentaje de calificación	
2.1	CPSAA4	25%	
2.2	STEM1	20%	
3.1	CC2	20%	
3.3	CC3	35%	

6.2.7 SA 7. Batallas contra los Goombas

Trimestre	2º	N.º de sesiones	7
Situación de aprendizaje	Los enemigos aparecen, los Goombas atacan. Se introducen juegos de oposición donde el alumnado debe anticipar y reaccionar. Además, por equipos colaboraran para proteger sus reinos, en esta batalla las conductas negativas como la violencia y los conflictos están penalizados.		

Competencia específica	Competencia clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
3,4	CPSAA, CC, CCEC	A, b, c, k, m	3, 4, 6
Contenidos	<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices -Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición).</p> <p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices -Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores. -Conductas contrarias a la convivencia, en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras): efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación (tratamiento y solución para afrontar las consecuencias perjudiciales).</p>		
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicar habilidades motrices en situaciones de oposición. 2. Respetar normas y adversarios en situaciones competitivas 3. Identificar conductas contrarias a la convivencia 		
Interdisciplinaridad	Ciencias Naturales		
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias claves	Porcentaje de calificación	
3.1	CPSAA1	20%	
3.2	CPSAA3	30%	
3.3	CC2	20%	
4.4	CCEC3	30%	

6.2.8 SA 8. Estrategias contra Bowser

Trimestre	2º	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje	Mario aterriza en un planeta donde distintos habitantes compiten por el control de una estrella. La tripulación deberá participar en juegos donde avanzar en la misión depende de escuchar, dialogar y respetar normas comunes. Solo logrando acuerdos podrán restaurar el equilibrio del planeta.		
Competencia específica	Competencia clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
2,3	CPSAA, CC, CE	A, b, c, d, m	3, 4, 5

Contenidos	<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <p>-Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones grupales. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p> <p>-Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria, automatización de movimientos.</p> <p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <p>-Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y estrategias de negociación mediada y de acuerdo para la resolución de conflictos en contextos motrices, desarrollo de conductas asertivas y de confianza en uno mismo.</p>	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborar soluciones motrices en situaciones colectivas. 2. Participar activamente en la toma de decisiones grupales. 3. Utilizar habilidades sociales para resolver conflictos 	
Interdisciplinaridad	Lengua castellana	
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias claves	Porcentaje de calificación
2.1	CPSAA4	30%
2.3	STEM2	20%
3.1	CC2	30%
3.3	CC3	20%

6.2.9 SA 9. Rescate en la Nebulosa

Trimestre	2º	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje	Para pilotar una nave por un planeta lleno de obstáculos móviles, el equipo deberá coordinar sus movimientos teniendo en cuenta que cada miembro posee habilidades distintas. El éxito dependerá de saber adaptar las acciones colectivas a las capacidades individuales.		
Competencia específica	Competencia clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
1,3	CPSAA, CC, CE	A, b, c, d, m	3, 5, 6

Contenidos	<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices -Toma de decisiones: distribución racional del esfuerzo en situaciones motrices individuales. Ubicación en el espacio en situaciones grupales. Ubicación en el espacio y reubicación tras cada acción en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Anticipación a las decisiones ofensivas del adversario en situaciones de oposición de contacto. Pase a compañeros desmarcados o en situación ventajosa en situaciones motrices de colaboración oposición de persecución y de interacción con un móvil. -Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades.</p> <p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices -Conductas contrarias a la convivencia, en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de competencia motriz, etnia, género u otras): efectos negativos y estrategias de identificación, abordaje y evitación (tratamiento y solución para afrontar las consecuencias perjudiciales).</p>	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cooperar en la resolución de desafíos motrices 2. Utilizar habilidades de desplazamiento y manipulación 3. Fomentar actitudes de ayuda entre compañeros 	
Interdisciplinaridad	Ciencias Sociales	
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias claves	Porcentaje de calificación
1.4	CE3	25%
3.1	CPSAA1	25%
3.2	CPSAA3	25%
3.3	CC3	25%

6.2.10 SA 10. El torneo Intergaláctico

Trimestre	2º	N.º de sesiones	7
Situación de aprendizaje	En los minijuegos de Mario Galaxy, Mario y sus amigos aprenden a respetar las reglas y comprender la importancia de la amistad a la hora de enfrentarse a los retos. No hay sitio para la exclusión y todos colaboraran. Se comunicarán entre ellos para conseguir sus objetivos.		
Competencia específica	Competencia clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
3,4	CPSAA, CC, CCEC	A, b, c, d, m	3, 5, 6

Contenidos	<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices -Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria, automatización de movimientos. -Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición).</p> <p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices -Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores.</p> <p>E. Manifestaciones de la cultura motriz -Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples. Representación de escenas cotidianas. -Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo. Representar movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales. Coreografías sencillas (Promoroaca, Minoesika).</p>	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participar en actividades expresivas mediante el movimiento 2. Comprender la igualdad en la práctica deportiva. 3. Utilizar el cuerpo como medio de comunicación. 	
Interdisciplinaridad	Ciencias Naturales	
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias claves	Porcentaje de calificación
3.2	CPSAA5	30%
4.1	CE3	25%
4.2	CEEC3	25%
4.5	CEEC4	20%

6.2.11 SA 11. Exploradores de nuevos reinos

Trimestre	3º	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje	La tripulación llega a un planeta urbano donde deben explorar distintos espacios sin alterar su equilibrio ni dañar los elementos del entorno. Las misiones motrices se centran en interactuar con el espacio de forma segura y respetuosa.		
Competencia específica	Competencia clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
1,5	STEM, CC, CPSAA	A, b, k, m, n	1, 2, 6

Contenidos	<p>A. Vida activa y saludable -Salud física: efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Características de alimentos naturales, procesados y ultra procesados. Educación e higiene postural en acciones motrices habituales. Factores básicos que inciden en el cuidado del cuerpo (alimentación adecuada, actividad física diaria, descanso, uso excesivo de las pantallas, mantenimiento de la salud, equilibrio emocional).</p> <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices -Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad).</p> <p>F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno -Espacios naturales en el contexto urbano: uso, disfrute seguro y mantenimiento. Conceptos básicos del uso responsable de los elementos lúdicos urbanos (cuidado de los materiales). -Realización de actividades físicas seguras en el medio natural y urbano. Diferentes posibilidades de actividad física que nos proporciona el medio natural (senderismo, kayak, escalada...).</p>	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar actividad física en entornos naturales cercanos. 2. Adoptar conductas responsables con el entorno 3. Aplicar capacidades físicas en espacios abiertos 	
Interdisciplinaridad	Ciencias Naturales	
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias claves	Porcentaje de calificación
1.1	STEM2	25%
1.3	CPSAA2	20%
1.4	CPSAA5	20%
5.1	CC4	35%

6.2.12 SA 12. Expedición al Planeta Natural

Trimestre	3º	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje	Para desplazarse entre planetas, Mario necesita que su equipo comprenda las normas que regulan el movimiento seguro en distintos contextos. A través de situaciones motrices, el alumnado deberá aplicar pautas de circulación y convivencia.		
Competencia específica	Competencia clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados

3,5	CPSAA, CC, STEM	A, d, k, m, n	3, 5, 6
Contenidos	<p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> -Gestión emocional: reconocimiento de emociones, pensamientos y sentimientos y establecimiento de estrategias para una adecuada regulación de las emociones a partir de experiencias motrices. -Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y estrategias de negociación mediada y de acuerdo para la resolución de conflictos en contextos motrices, desarrollo de conductas asertivas y de confianza en uno mismo. <p>F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> -Normas de uso: educación vial para bicicletas, patines y patinetes. Movilidad segura y saludable. Uso de los elementos de seguridad (casco, luces, guantes, chalecos). Normas básicas de circulación, (circular por la derecha, en fila, señales básicas). 		
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Respetar normas de seguridad en el medio natural 2. Desarrollar habilidades sociales en entornos externos 3. Comprender la importancia del cuidado del entorno 		
Interdisciplinaridad	Educación Artística		
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias claves	Porcentaje de calificación	
3.1	CPSAA1	20%	
3.2	CPSAA3	20%	
3.3	CC2	30%	
5.1	STEM5	30%	

6.2.13 SA 13. Mensajes del Universo

Trimestre	3º	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje	Los tripulantes de la nave de Mario utilizarán la expresión corporal como forma de comunicación intergaláctica. Podrán expresar ideas, sentimientos y emociones de una forma Universal, así todos los seres de las galaxias los entenderán.		
Competencia específica	Competencia clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados

3,4	CPSAA, CC, CCEC	A, b, d, j, m	2, 3, 5
Contenidos	<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices -Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades.</p> <p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices -Habilidades sociales: escucha activa, diálogo y estrategias de negociación mediada y de acuerdo para la resolución de conflictos en contextos motrices, desarrollo de conductas asertivas y de confianza en uno mismo. -Concepto de deportividad, aceptación de las normas del juego, respeto al adversario, a los compañeros, a los árbitros, espectadores y profesores.</p> <p>E. Manifestaciones de la cultura motriz -Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad. Juegos populares de España: bolos, chito... danzas populares: chotis, jotas, sevillanas, sardanas... -Deporte e igualdad ligas masculinas, femeninas y mixtas de distintos deportes. Referentes en el deporte de distintos géneros. Personajes relevantes, en el deporte; identificación con las diferentes disciplinas que practican. -La cultura del esfuerzo para conseguir un objetivo.</p>		
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expresar emociones mediante el movimiento. 2. Conocer manifestaciones culturales motrices 3. Valorar la igualdad en el deporte 		
Interdisciplinaridad	Ciencias sociales		
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias claves	Porcentaje de calificación	
3.2	CC3	25%	
3.3	CPSAA1	25%	
4.1	CCEC1	25%	
4.2	CCEC2	25%	

6.2.14 SA 14. Supervivencia en el Espacio Exterior

Trimestre	3º	N.º de sesiones	7
Situación de aprendizaje	Durante la exploración de un planeta natural, Mario descubre que la energía de las estrellas depende del equilibrio del entorno. La tripulación deberá superar retos motrices sin deteriorar el espacio que atraviesa, aprendiendo a desplazarse y actuar con responsabilidad.		
Competencia específica	Competencia clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados

2,5	CPSAA, STEM, CE	A, b, k, m, n	1, 4, 6
Contenidos	<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices -Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal, control tónico-postural e independencia segmentaria en situaciones motrices. Definición de la lateralidad. Coordinación dinámica general y segmentaria, automatización de movimientos.</p> <p>F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno -Prevención y sensibilización sobre la generación de residuos y su correcta gestión. Diferencias entre tipos de residuos y conocimiento de su gestión. Normas básicas de reciclaje y cuidado del medio.</p>		
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Resolver situaciones motrices en entornos variables 2. Aplicar medidas de cuidado ambiental 3. Comprender la importancia del reciclaje y sostenibilidad 		
Interdisciplinaridad	Ciencias Naturales		
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias claves	Porcentaje de calificación	
2.1	CPSAA5	20%	
2.2	STEM1	20%	
2.3	CPSAA4	20%	
5.1	CC2	40%	

6.2.15 SA 15. La Gran Aventura Final

Trimestre	3º	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje	El alumnado ayuda a Mario en la misión final integrando todo lo aprendido a través de diferentes retos en los que tendrán que cooperar y comunicarse si quieren superar la Gran misión final.		
Competencia específica	Competencia clave	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación trabajados
1,3	CPSAA, CCL, CE	A, b, k, m, n	1, 3, 6
Contenidos	<p>A. Vida activa y saludable -Salud social: la actividad física como hábito y alternativa de salud frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar, en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas.</p> <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices -Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de</p>		

	móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición). D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices -Gestión emocional: reconocimiento de emociones, pensamientos y sentimientos y establecimiento de F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno -Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, durante la práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano. Prácticas esenciales de cuidado del medio natural (recogida de material y desperdicios utilizados en la práctica motriz).	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Integrar habilidades motrices en situaciones complejas mediante la resolución de retos cooperativos 2. Cooperar en la superación de los retos finales, favoreciendo el trabajo en equipo y la toma de decisiones conjunta 1. Consolidar hábitos saludables y activos a través de la participación en las actividades físicas significativas 	
Interdisciplinaridad	Lengua Castellana, Educación Plástica y Ciencias Naturales	
Criterios de Evaluación	Vinculación con los descriptores operativos de las competencias claves	Porcentaje de calificación
1.1	CPSAA3	20%
1.4	CE3	30%
3.1	CCL1	20%
3.2	CCL5	30%

7. Metodología

7.1 Aplicación de las metodologías específicas

La presente programación didáctica para el área de Educación Física en 4º de Educación Primaria se fundamenta en un conjunto de metodologías activas orientadas a favorecer la participación, la motivación y el aprendizaje significativo del alumnado. La selección metodológica se realiza teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje, las características evolutivas del alumnado y los recursos disponibles en el centro educativo. Las metodologías principales que estructuran la programación didáctica son el aprendizaje cooperativo, el

aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aprendizaje basado en juegos (ABJ) y la gamificación.

-Aprendizaje cooperativo: Esta metodología se basa en la organización del alumnado en pequeños grupos heterogéneos donde los estudiantes trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes, favoreciendo la responsabilidad individual y el éxito colectivo. Según Johnson y Johnson (2014), el aprendizaje cooperativo promueve el desarrollo de habilidades sociales, la interdependencia positiva y la mejora del rendimiento académico. En el contexto de la Educación Física, este enfoque permite que el alumnado aprenda a colaborar, comunicarse y tomar decisiones, reforzando además valores como respeto, la ayuda mutua y la inclusión.

-Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): EL ABP consiste en el desarrollo de proyectos en los que el alumnado investiga, planifica y produce una respuesta o producto final relacionado con un reto o situaciones significativa. Thomas (2000) señala que esta metodología favorece un aprendizaje activo y contextualizado, permitiendo al alumnado aplicar conocimientos y habilidades en situaciones reales

-Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ): El aprendizaje basado en juegos utiliza el juego como herramienta pedagógica para facilitar la adquisición de contenidos y habilidades. Según Gee (2003), los entornos lúdicos favorecen el aprendizaje porque permiten experimentar, equivocarse y mejorar dentro de un contexto motivador.

-Gamificación: La gamificación consiste en la incorporación de elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, retos o narrativas) en contextos

educativos con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso del alumnado. Deterding et al. (2011) definen la gamificación como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos. En esta programación, la gamificación se articula a través de una narrativa inspirada en el universo de Super Mario Galaxy, en la que el alumnado avanza por diferentes galaxias superando misiones motrices, acumulando puntos y desbloqueando retos, lo que contribuye a mantener un alto nivel de implicación a lo largo del curso.

7.2 Trabajo por proyectos

El Real Decreto 157/2022, en su artículo 6, señala la importancia de dedicar parte del tiempo de aprendizaje al desarrollo de proyectos significativos que permitan integrar diferentes competencias y contenidos. En esta programación se incorpora el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como complemento a las metodologías activas utilizadas, permitiendo que el alumnado aprenda a través de retos motrices cooperativos y la creación de actividades propias. Según Moya-Mata y Peirats (2019), el trabajo por proyectos en Educación Física favorece el desarrollo de habilidades motrices, sociales y cognitivas al situar al alumnado ante tareas prácticas que requieren cooperativo, planificación y toma de decisiones.

Siguiendo el hilo conductor de Super Mario Galaxy, el alumnado se convierte en explotador del universo y deberá superar diferentes misiones físicas para avanzar por las galaxias. A lo largo del curso se desarrollarán tres proyectos, uno por trimestre, relacionados con los contenidos principales trabajados en cada periodo.

Nombre del proyecto	UD integradas en el proyecto	Descripción del proyecto
Proyecto 1: Exploradores de galaxias	UD1, UD2, UD3, UD4, UD5	Durante el primer trimestre el alumnado aprende y practica habilidades motrices básicas, coordinación, desplazamientos y cooperación a través de diferentes juegos y retos. Como producto final del proyecto, cada grupo diseñará un pequeño juego motor inspirado en una galaxia de Mario, donde se incluya desplazamientos, saltos o lanzamientos. Los juegos se probarán en una sesión final donde los grupos rotarán por las distintas “galaxias” cerradas por sus compañeros.
Proyecto 2: Retos estelares	UD6, UD7, UD8, UD9, UD10	En el segundo trimestre se trabajarán especialmente la toma de decisiones, la cooperación, la estrategia en juegos colectivos y la deportividad. En este proyecto los alumnos deberán superar distintos retos cooperativos para recuperar las “estrellas de energía” del universo Mario. Como producto final, cada grupo diseñará un reto cooperativo o minijuego por equipos, donde todos los miembros tengan que colaborar para conseguir un objetivo común.
Proyecto 3: La gran aventura Final	UD11, UD12, UD13, UD14, UD15	En el tercer trimestre se trabajan contenidos relacionados con el entorno, la actividad física en espacios exteriores y la cultura motriz. El proyecto final consistirá en que el alumnado diseñe y lleve a la práctica un circuito de retos motrices cooperativos, enmarcado en la narrativa de <i>Super Mario Galaxy</i> . Cada grupo elaborará una estación con su propio reto, incluyendo normas de seguridad y uso responsable del entorno. El circuito se desarrollará en una sesión final mediante un sistema de rotación por estaciones, donde todo el alumnado participará superando las diferentes pruebas.

Tabla 6. Descripción de los proyectos y Situaciones de Aprendizaje que abarcan.

7.3 Actividades complementarias y salidas

En el desarrollo de las unidades didácticas se han planificado diferentes actividades complementarias y salidas que permitirán enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado de 4º de Educación Primaria. Estas actividades buscan ampliar las experiencias motrices del alumnado en contextos

diferentes al aula, favoreciendo la convivencia, cooperación y la aplicación práctica de los contenidos trabajados.

Trimestre UD	Unidad Didáctica	Actividad	Descripción
1º Trimestre	UD4	Gymkana motriz	Se realizará una jornada conjunta donde participarán todos los grupos de 4º de Primaria del centro. El alumnado, organizado en equipos, deberá superar diferentes estaciones con retos motrices relacionados con desplazamientos, saltos, coordinación y cooperación. Cada estación representará una “galaxia” del universo de Mario, donde los equipos deberán completar pruebas físicas para conseguir estrellas.
2º Trimestre	UD8	Jornada cooperativa interetapas	Se organizará una jornada especial en la que participará alumnado de diferentes cursos del centro, formando equipos mixtos entre los distintos niveles educativos. A través de juegos cooperativos y retos físicos, los estudiantes deberán colaborar para superar las pruebas propuestas. Esta actividad pretende fomentar la convivencia, el respeto y la cooperación además de reforzar los valores trabajados durante el trimestre de Educación Física.
3º Trimestre	UD11	Salida al entorno rural cercano, con la familia.	Se realizará una salida a un parque o espacio natural cercano donde el alumnado llevará a cabo diferentes actividades físicas al aire libre, como juegos de orientación, pequeños recorridos activos y retos motrices. Las familias podrán acudir a esta salida, participando con el alumnado y observando las dinámicas. Se trabajará el uso responsable del entorno, la actividad física en espacios naturales y respeto por el medio ambiente.

Tabla 7. Descripción de Las actividades complementarias y salidas

7.4 Recursos

A continuación, se presentarán los diversos recursos que se utilizarán para la programación de 4º de Primaria en Educación Física, que se dividen en personales, ambientales, materiales y tecnológicos.

7.4.1 Recursos personales

Alumnado: El alumnado de 4° de Educación Física constituye el principal recurso de la programación, participando activamente en las situaciones de aprendizaje propuestas. A través de juegos, retos motrices y actividades cooperativas.

Profesorado: El docente especialista en Educación Física es el responsable de la planificación, desarrollo y evaluación de las actividades, aplicando metodologías activas y adaptando las propuestas a las características del alumnado. Asimismo, colaborará con el equipo docente del centro, especialmente tutores, para favorecer la coordinación entre áreas.

Familias: Las familias desempeñan un papel importante en el seguimiento y motivación del alumnado. Se mantendrá una comunicación fluida con ellas y fomentará su participación en algunas actividades del centro relacionadas con la actividad física y los hábitos saludables.

Personal de apoyo y colaboradores externos: Se contará con la colaboración de personal de apoyo educativo, como especialistas en PT y AL, así como con el personal de mantenimiento del centro y en algunas actividades complementarias o salidas podrán participar monitores deportivos, educadores ambientales o agentes de policía.

7.4.2 Recursos ambientales

Instalaciones del centro: El centro dispone de diferentes instalaciones que favorecen el desarrollo del área de Educación Física. Entre ellas se encuentran un gimnasio cubierto, un pabellón exterior y tres patios diferenciados destinados a la práctica de actividades deportivas. Además, cuenta con un almacén amplio

de material deportivo, un aula de psicomotricidad y una zona verde escolar que permite realizar actividades físicas al aire libre.

Instalaciones externas y entornos cercanos: El centro mantiene un convenio con el Polideportivo Municipal de San Blas, al que acuden los grupos de Educación Primaria para la realización de actividades específicas como atletismo, natación o circuitos de resistencia. Asimismo, el entorno cercano ofrece parques y espacios naturales que pueden utilizarse para actividades al aire libre, gymkanas o juegos de orientación.

Condiciones de seguridad y climatología: Es importante garantizar que los espacios utilizados para la práctica motriz se encuentren en buen estado y libres de riesgos, evitando posibles accidentes derivados de superficies resbaladizas, terrenos irregulares y objetos peligrosos. Del mismo modo, se tendrán en cuenta las condiciones meteorológicas para la planificación de actividades al aire libre, disponiendo de alternativas en espacios cubiertos del centro.

7.4.3 Recursos materiales

Materiales deportivos básico: Balones de distintos tamaños y materiales para deportes específicos (fútbol, baloncesto, hockey, etc.), conos de señalización, aros, cuerdas, picas, colchonetas, pelotas pequeñas, palas, materiales para circuitos motrices, potro.

Material de seguridad: Colchonetas de protección, conos de delimitación de espacios, balones de Foam para actividades de lanzamiento y material blando que reduzca el riesgo de impacto durante las sesiones

Materiales digitales y audiovisuales: Ordenador del centro, proyector, altavoces, tablets o equipos de música (altavoz) utilizados especiales en actividades de expresión corporal, ritmo o contenidos relacionados con la salud.

7.4.4 Recursos tecnológicos

Google Classroom: Plataforma digital utilizada para facilitar la comunicación entre el alumnado y el profesorado, permitiendo compartir recursos, instrucciones de actividades y realizar el seguimiento de algunas tareas o proyectos.

Google forms: Herramienta empleada para la creación de cuestionarios y encuestas sencillas, que permiten recoger opiniones del alumnado o realizar pequeñas evaluaciones de forma rápida.

Kahoot: Aplicación para la elaboración de cuestionarios interactivos que fomentan la participación y el aprendizaje a través del juego.

YouTube: Plataforma utilizada para visualizar videos educativos, demostración de ejercicios físicos o música empleada en actividades de expresión corporal y ritmo.

Canva/Genially: Aplicaciones digitales que permiten crear presentaciones, carteles o infografías sencillas, utilizadas por el alumnado en algunas actividades o proyectos.

Gémini/NotebookLM: Recursos basados en inteligencia artificial que pueden utilizarse para organizar información, resumir contenidos o apoyar pequeñas investigaciones realizadas por el alumnado.

Zigazoo: Plataforma que pueden utilizarse de forma educativa para visualizar o crear pequeños videos relacionados con actividades motrices, retos físicos o coreografías trabajadas en clase.

7.5 Agrupamientos

Se emplearán agrupamientos variados y flexibles, adaptados a las características de cada actividad y a los objetivos de aprendizaje de las diferentes unidades didácticas. Esta organización del alumnado favorece la participación activa, la cooperación y la inclusión.

Tipo de agrupamiento	Objetivo que persigue
Individual	Permite que el alumnado se centre en el desarrollo de sus habilidades motrices y en la superación de retos personales.
Parejas	Favorece la cooperación y la ayuda entre compañeros, permitiendo practicar habilidades motrices y de comunicación.
Tríos	Introduce mayor interacción entre los miembros del grupo, fomentando la coordinación y la distribución de roles
Pequeños grupos (4-5 personas)	Facilita el trabajo cooperativo, la toma de decisiones conjuntas y la resolución de retos motrices.
Gran grupo o grupo clase	Permite realizar juegos colectivos, dinámicas grupales y actividades donde participa todo el alumnado.

Tabla 8. Agrupamientos en el aula

Los agrupamientos se organizarán procurando que los equipos sean heterogéneos, favoreciendo la inclusión, la cooperación y la participación equilibrada de todo el alumnado.

8. Evaluación

La evaluación en Educación Primaria se rige por lo establecido en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, donde se indica que debe ser continua, global y formativa, orientada a valorar el progreso del alumnado a lo largo de todo el

proceso de aprendizaje. En este sentido los criterios de evaluación actúan como referentes que permiten valorar el grado de adquisición de las competencias específicas del área en diferentes situaciones de aprendizaje. Estos criterios, vinculados a los descriptores operativos de las competencias clave, permiten no solo medir el rendimiento del alumnado, sino también orientar la práctica docente y ajustar el proceso de enseñanza para favorecer un aprendizaje significativo.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores operativos
<p>1. Adoptar un estilo de vida activo y adecuado, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud, así como medidas que fomenten la responsabilidad durante la práctica motriz.</p>	<p>1.1. Reconocer la actividad física como alternativa de ocio saludable, identificando desplazamientos activos y conociendo los efectos beneficiosos a nivel físico, social y mental que posee adoptar un estilo de vida activo.</p> <p>1.2. Aplicar medidas de educación postural, alimentación saludable, higiene corporal y preparación de la práctica motriz, asumiendo responsabilidades y generando hábitos y rutinas en situaciones cotidianas.</p> <p>1.3. Tomar medidas de precaución, previa y durante la práctica motriz y prevención de lesiones en relación con la conservación y al mantenimiento del material en el marco de distintas prácticas físico-deportivas, conociendo protocolos básicos de actuación ante accidentes que se puedan producir en este contexto.</p> <p>1.4. Reconocer la propia imagen corporal y la de los demás, identificar las propias fortalezas y debilidades ante mensajes nocivos, aceptando y respetando las diferencias individuales que puedan existir, superando y rechazando las conductas discriminatorias que se puedan producir en contextos de práctica motriz.</p>	<p>STEM2, CPSAA2, CPSAA5, CE3.</p>
<p>2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices</p>	<p>2.1. Llevar a cabo proyectos motores de carácter individual o grupal, empleando estrategias de monitorización y seguimiento que permitan analizar los resultados obtenidos.</p>	<p>STEM1, CPSAA4, CPSAA5.</p>

<p>y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p>	<p>2.2. Adoptar decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales o grupales de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación.</p> <p>2.3. Emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa en distintos contextos y situaciones motrices, adquiriendo un control y dominio corporal sobre ellos.</p>	
<p>3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de los participantes, para contribuir a la convivencia</p>	<p>3.1. Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones que surjan en contextos de actividad motriz. Establecer estrategias para una adecuada regulación de las emociones.</p> <p>3.2. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego, a los adversarios, compañeros, árbitros, espectadores y profesores y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, valorando la aportación de los participantes.</p> <p>3.3. Desarrollar habilidades sociales de acogida, ayuda y colaboración al participar en prácticas motrices variadas, resolviendo los conflictos, mostrando un compromiso frente a las actuaciones discriminatorias y cualquier tipo de violencia.</p>	<p>CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.</p>
<p>4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones a la cultura, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana</p>	<p>4.1. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, contextualizando su origen, su aparición y su transmisión a lo largo del tiempo y valorando su importancia, repercusión e influencia en las sociedades pasadas y presentes.</p> <p>4.2. Apremiar los logros de personas y colectivos referentes del deporte, reconociendo el esfuerzo, la dedicación y los sacrificios requeridos para alcanzar el éxito y su actitud ante la derrota o los objetivos no</p>	<p>CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.</p>

	<p>conseguidos.</p> <p>4.3. Estimar el esfuerzo como valor para conseguir un objetivo.</p> <p>4.4. Asumir una visión abierta del deporte a partir del conocimiento de distintas ligas, acercándose al deporte federado e identificando comportamientos contrarios a la convivencia independientemente del contexto en el que tengan lugar.</p> <p>4.5. Reproducir distintas combinaciones de movimientos o coreografías individuales y grupales que incorporen prácticas comunicativas que transmitan sentimientos, emociones o ideas a través del cuerpo, empleando los distintos recursos expresivos y rítmicos de la corporalidad.</p>	
<p>5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación, adoptando medidas de responsabilidad durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.</p>	<p>5.1. Desarrollar y explorar de forma consciente, respetuosa y controlada por el docente una práctica motriz segura en contextos naturales y urbanos de carácter terrestre o acuático, adecuando las acciones al análisis de cada situación y aplicando medidas de conservación ambiental.</p>	<p>STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3.</p>

Tabla 9. Los criterios de evaluación y su relación con el currículo académico

8.1 Los agentes de evaluación

En el marco del proceso de enseñanza y aprendizaje, la evaluación es un elemento clave para valorar tanto el progreso del alumnado como la eficiencia de la intervención docente. En Educación Física, este proceso adquiere un

carácter especialmente dinámico, permitiendo de forma directa observar el desempeño de los alumnos en contextos reales de práctica. Desde un enfoque formativo y competencial, la evaluación debe entenderse como una responsabilidad compartida entre los distintos agentes implicados en el proceso educativo (López-Pastor, 2006).

De este modo, el centro educativo se concibe como un sistema en el que diferentes agentes contribuyen al proceso evaluador, asumiendo funciones específicas.

- El docente: Es el responsable principal de la evaluación, diseñando situaciones e instrumentos, interpretando los resultados y ofreciendo feedback continuo para mejorar el aprendizaje.

- El alumnado: Participa activamente mediante procesos de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, desarrollando la reflexión, la responsabilidad y la capacidad de mejorar. Favoreciendo la implicación del alumnado y la autorregulación en el aprendizaje.

- Las familias: Colaboran aportando información relevante sobre el alumnado fuera del ámbito escolar y apoyando su desarrollo personal y académico.

- Otros profesionales del centro: Contribuyen desde una perspectiva interdisciplinar, favoreciendo la coordinación docente y la atención a la diversidad

- La administración educativa: Establece el marco normativo y orienta los procesos de evaluación, garantizando su coherencia con la legislación vigente.

8.2 Técnicas e instrumentos de evaluación

Teniendo en cuenta lo establecido en el Real Decreto 157/2022, se emplearán instrumentos de evaluación variados, accesibles y adaptados a las situaciones de aprendizaje para valorar de forma objetiva el progreso del alumnado

Instrumentos de evaluación	Función
Lista de control	Permite registrar de forma sistemática la presencia o ausencia de conductas, habilidades o actitudes durante las sesiones, facilitando la observación directa del alumnado
Escala de valoración	Asigna diferentes niveles de logro al desempeño del alumnado, permitiendo graduar el progreso en relación con los criterios de evaluación que se han establecidos.
Diana de evaluación	Herramienta visual que favorece la autoevaluación del alumnado, ayudándoles a identificar su nivel de logro, promoviendo la reflexión.
Escala cualitativa	Describe el desempeño del alumnado mediante indicadores no numéricos, aportando una visión más global.
Rúbrica de evaluación	Establece criterios claros y niveles de desempeño, facilitando una evaluación objetiva, transparente y orientada a la mejora
Encuestas	Recoge la opinión de alumnado sobre los aspectos de la sesión y permite tanto al docente como al alumnado reflexionar y mejorar sobre sus intervenciones.

Tabla 10. Instrumentos de la evaluación

8.3 El momento de la evaluación

La evaluación en esta programación se organiza atendiendo a los distintos momentos del proceso de enseñanza y aprendizaje: evaluación inicial, orientada a conocer el punto de partida del alumnado; evaluación formativa, centrada en el seguimiento continuo y la retroalimentación; y evaluación sumativa, dirigida a valorar el grado de adquisición de las competencias al finalizar cada situación de aprendizaje (López-Pastor, 2006).

En función de los instrumentos y de las características de cada situación de aprendizaje se establece la siguiente distribución:

Instrumento de evaluación	Tipo de evaluación predominante	SA en que se aplica
Lista de control	Formativa (observación continua)	1, 4, 8, 13
Escala de valoración	Sumativa (valoración del rendimiento)	2, 7, 10, 15
Diana de evaluación	Formativa (autoevaluación)	3, 9
Escala cualitativa	Formativa y sumativa	5, 11, 14
Rúbrica de evaluación	Sumativa	6, 12
Encuesta (auto y heteroevaluación)	Formativa (reflexión y mejora)	Todas (puntualmente)

Tabla 11. Situaciones de aprendizaje en que se emplean los instrumentos y tipo de evaluación

Más allá de esta distribución, la evaluación se adaptará a las necesidades del alumnado. Cuando no se alcancen los objetivos, se realizará una evaluación diagnóstica para identificar dificultades y aplicar medidas de refuerzo o adaptación

En casos de incorporación tardía o ausencias prolongadas se llevará a cabo una evaluación inicial específica para ajustar el proceso de enseñanza y facilitar su integración progresiva.

Asimismo, se fomentará el uso de autoevaluación y coevaluación, junto con la observación continua y el feedback individualizado, con el fin de atender a la diversidad y favorecer al desarrollo integral del alumnado.

8.4 Los criterios de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en función del nivel de logro conseguido por el alumnado en los criterios de evaluación y sus descriptores operativos, teniendo en cuenta los saberes procedimentales, conductuales y actitudinales. En casa situación de aprendizaje se concretan los porcentajes de calificación asociados a estos elementos, garantizando una evaluación coherente y ajustada al enfoque competencial.

Los porcentajes correspondientes a cada uno de estos saberes se encuentran especificados en las diferentes situaciones de aprendizaje, siendo la calificación el resultado de la evaluación continua del alumnado a lo largo del curso. Asimismo, cada trimestre tendrá un peso específico en la calificación final siendo del 30 % el primer trimestre, 30 % el segundo y 40 % el tercero.

De acuerdo con lo establecido en el Decreto 65/2022, las calificaciones numéricas se corresponderán con las cualitativas, considerándose “insuficiente” de 1 a 4, “suficiente” 5, “bien” 6, “notable” 7-8 y “sobresaliente” 9-10.

8.5 Evaluación de la práctica docente

La evaluación de la práctica docente se concibe como un proceso de reflexión y mejora continua que permite analizar la adecuación de la intervención educativa a las necesidades del alumnado. Desde este enfoque, la evaluación no solo se centra en el aprendizaje del alumnado, sino también en la revisión de la acción docente como elemento clave para mejorar la calidad educativa (Álvarez Méndez, 2001; Sacristán et al., 2009).

Esta evaluación se desarrollará a distintos niveles:

- El profesorado y el centro: A través de la coordinación docente y el claustro, se revisará la coherencia de la programación con el Proyecto Educativo de Centro introduciendo mejoras si fuese necesario.

- El alumnado: Mediante instrumentos adaptados, como encuestas o escalas sencillas, valorará aspectos como la motivación, la comprensión de las actividades y el clima de aula.

- Las familias: Aportarán información sobre la evolución del alumnado y su percepción sobre el proceso de enseñanza.

A continuación, se presenta un modelo de evaluación de la práctica docente estructurado en diferentes dimensiones:

PLANIFICACIÓN					
INDICADORES DE LOGRO	Grado de logro				
	1	2	3	4	5
Define objetivos claros, concretos y coherentes con el currículo, orientados al desarrollo de las competencias de los alumnos					
Diseña actividades variadas y adecuadas que facilitan la consecución de los objetivos de aprendizaje					
Integra un sistema de evaluación que incorpora la evaluación formativa como herramienta de seguimiento del aprendizaje.					
DESARROLLO					
INDICADORES DE LOGRO	Grado de logro				
	1	2	3	4	5
Genera un clima de aula inclusivo, participativo y respetuoso que favorece el aprendizaje.					
Gestiona de forma eficaz el tiempo y los recursos disponibles para alcanzar los objetivos propuestos.					
Adapta la enseñanza a las características, ritmos y necesidades del alumnado					
Favorece el pensamiento crítico y la resolución de problemas mediante propuestas activas					
Promueve la autonomía y la responsabilidad de problemas mediante propuestas activas					
EVALUACIÓN					
INDICADORES DE LOGRO	Grado de logro				
	1	2	3	4	5
Establece criterios de evaluación claros y coherentes con el currículo					
Ajusta los procedimientos de evaluación a las necesidades del alumnado					
Proporciona una retroalimentación útil, orientada a la mejora del aprendizaje.					

Tabla 12. Modelo de evaluación de la práctica del docente

9. Atención a la diversidad

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) se configura como un enfoque pedagógico orientado a garantizar una educación inclusiva, partiendo de la consideración de que la diversidad del alumnado es una característica

inherente al aula. Este modelo plantea la necesidad de diseñar propuestas didácticas flexibles y accesibles desde el inicio, favoreciendo la participación de todo el alumnado y reduciendo las barreras al aprendizaje. Asimismo, promueve la creación de entornos educativos que contemplen diferentes formas de acceso, implicación y expresión, facilitando un aprendizaje más significativo y equitativo (Rose & Meyer, 2002).

Tal y como señala Pinilla Arbex (2020), aunque el currículo contempla la diversidad, las medidas educativas suelen centrarse en alumnado con necesidades específicas, lo que evidencia la necesidad de enfoques globales como el DUA. Este planteamiento se alinea, además con los principios defendidos por la UNESCO (2017), que promueven una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todo el alumnado.

9.1 Los principios de la DUA

El diseño universal para el Aprendizaje (DUA) se fundamenta en tres principios básicos (Rose & Metyer, 2002; Pastor et al., 2013).

- **Múltiples formas de representación:** Se presentará la información a través de diferentes canales (visual, auditivo y verbal), utilizando recursos como imágenes, videos, demostraciones prácticas o explicaciones orales, con el fin de facilitar la comprensión de los contenidos por parte de todo el alumnado.

- **Múltiples medios de acción y expresión:** Se ofrecerán diversas formas para que el alumnado pueda demostrar su aprendizaje, adaptando las actividades y permitiendo diferentes opciones de participación, incluyendo la variación de agrupamientos según las características y necesidades del grupo.

- **Múltiples opciones de implicación:** Se propondrán actividades motivadoras y significativas, conectadas con los intereses del alumnado, favoreciendo su participación activa, la toma de decisiones y el desarrollo de la autonomía en su proceso de aprendizaje

La aplicación de estos principios en la programación de Educación Física permite dar respuestas a la diversidad del aula, favoreciendo la participación equitativa y desarrollo integral.

9.2 Implicaciones del DUA para atender las necesidades individuales

En base a las características del grupo-clase, del centro educativo y de su contexto sociocultural, se toma como referencia el Real Decreto 157/2022, que establece la necesidad de ofrecer una respuesta educativa inclusiva dirigida a todo el alumnado. De este modo, la atención a la diversidad se concibe como un conjunto de medidas orientadas a garantizar la participación, el aprendizaje y el desarrollo competencial de todos los estudiantes

Situación de diversidad	Acciones a realizar mediante el DUA
Alumno con TDAH	<ul style="list-style-type: none"> -Se proporcionarán consignas claras, breves y estructuradas, acompañadas de demostraciones prácticas para facilitar la comprensión - Se organizarán las tareas en tiempos cortos y secuenciados, alternando actividad y pausa favoreciendo la atención - Se asignarán roles activos dentro del grupo que favorezcan su implicación en la tarea
Alumna con asma leve	<ul style="list-style-type: none"> -Se adaptará la intensidad de las actividades físicas, permitiendo pausas y evitando esfuerzos prolongados. -Se ofrecerán alternativas en tareas aeróbicas, garantizando su participación sin comprometer su salud. - Se fomentará un clima de respeto y comprensión hacia su situación dentro del grupo.
Alumno con dificultades específicas de	<ul style="list-style-type: none"> -Se reforzarán las explicaciones mediante apoyos visuales y demostraciones prácticas - Se simplificará el lenguaje y se comprobará la comprensión antes de iniciar la actividad.

aprendizaje (comprensión verbal)	- Se favorecerá el trabajo cooperativo para facilitar el aprendizaje entre iguales
Diversidad de genero	-Se diseñará agrupamientos mixtos y rotatorios que favorezcan la participación equitativa de todo el alumnado. - Se fomentará el respeto- Se fomentará el respeto y se evitará estereotipos de género en la asignación de roles
Diversidad cultural	-Se promoverá un clima de respeto hacia las diferentes realidades culturales

Tabla 13. Acciones implementadas para las situaciones de diversidad en el aula

9.3. Actividades de refuerzo y ampliación

A continuación, se presentan diversas propuestas de actividades que pueden incorporarse a lo largo de las situaciones de aprendizaje como medidas de refuerzo y ampliación. Estas permiten complementar y enriquecer las sesiones previamente diseñadas, adaptándose a las necesidades los alumnos.

Situaciones de Aprendizaje	Actividades de refuerzo y ampliación
SA 1: Viaje a la Galaxia del Movimiento	El alumnado diseñará pequeños recorridos motrices con desplazamientos, giros y manipulaciones, representando distintos “planetas”. Posteriormente, realizarán los circuitos de otros grupos, adaptando la ejecución a sus posibilidades.
SA 2: Saltos en la Galaxia Gravitatoria	Se propondrá la creación de un circuito de saltos con diferentes niveles de dificultad, permitiendo al alumnado elegir la opción más adecuada a su nivel. Tras la práctica podrán repetir los retos ajustando su ejecución.
SA 3: Equilibrio en la Estrella Inestable	El alumnado construirá recorridos de equilibrio con distintos materiales, pudiendo seleccionar el itinerario según su seguridad y control. Se permitirá modificar la dificultad del recorrido durante la actividad.
SA 4: Misiones en el Planeta Desafío	En grupos, diseñaran una prueba cooperativa con normas claras y opciones de participación diversas. Cada equipo explicará su actividad al resto, permitiendo diferentes formas de implicación.
SA 5: Circuitos del Sistema Galáctico	Se realizará un taller donde el alumno, organizado por roles (diseñador, ejecutor, evaluador), modificarán y participarán en un circuito motriz, ya creado. Cada grupo propondrá ajustes para hacerlo más accesible o desafiante.
SA 6: La Alianza Estelar	Se realizará un taller de gestión emocional donde, tras una actividad motriz, el alumnado representará mediante “role play” situaciones de frustración o error y propondrán estrategias para afrontarlas. Se ofrecerán distintas formas de participación (expresión oral, gestual o escrita).
SA 7: Batallas contra los Goombas	Se desarrollará un “role play” de situaciones de juego de oposición, donde el alumnado simulará conflictos o acciones antideportivas y propondrán soluciones. Posteriormente se aplicarán estas sesiones en juegos reales.

SA 8: Estrategias contra Bowser	Se realizará una dinámica tipo “consejo Galáctico”, donde el alumnado debatirá distintas opciones de acción ante una situación motriz planteada (que estrategia usar, como organizarse ...). Cada grupo deberá llegar a un acuerdo y justificar su decisión.
SA 9: Rescate en la Nebulosa	Se desarrollará una “simulación de pilotaje” en equipos, donde cada alumno recibirá una condición diferente (desplazarse con un solo pie, no usar las manos, moverse más lento, etc). El grupo deberá coordinarse para completar un recorrido con obstáculos voladores, adaptando sus acciones a las características de todos los miembros.
SA 10: El torneo Intergaláctico	Se organizará una “mini “feria intergaláctica, donde cada equipo diseñará una actividad (juego, reto o expresión corporal) y la presentará al resto. Se permitirá elegir la forma de participación (explicar, demostrar o dirigir)
SA 11: Exploradores de nuevos mundos	Se desarrollará un “reto de exploración por estaciones, donde cada espacio (banco, zona de salto, circuito de desplazamiento...) tendrá una norma específica de uso (equilibrio, cuidado del material, desplazamiento seguro). El alumnado rotará por estaciones y deber cumplir la consigna para poder avanzar en la misión.
SA 12: Expedición al Planeta Natural	Se llevará a cabo una simulación de educación vial, donde el alumnado representará diferentes roles (peatón, ciclista, observador) aplicando normas básicas de circulación, en un circuito.
SA 13: Mensajes del Universo	Se desarrollará un taller de expresión corporal, donde el alumnado comunicará emociones o situaciones mediante movimientos, pudiendo elegir entre representación individual, de parejas o grupos.
SA 14: Supervivencia en el Espacio Exterior	Se propondrá una misión ecológica, donde el alumnado deberá recoger del patio y áreas del colegio residuos y calificarlos simulando la aplicación de normas de reciclaje.
SA 15: La Gran Aventura Final	Se desarrollará una “Gran aventura final”, donde cada grupo hará diferentes retos y decisiones a tomar (como organizarse, que estrategias seguir, como actuar ante dificultades).

Tabla 14. Actividades de refuerzo y ampliación para las diferentes Situaciones de Aprendizaje

10. Contribución a otros planes del centro

La presente programación didáctica se enmarca dentro de los principios pedagógicos recogidos en el Proyecto Educativo de Centro. A través de las diferentes situaciones de aprendizaje, se favorece un enfoque interdisciplinario que conecta la Educación Física con aspectos clave como la convivencia, la salud, la competencia digital y desarrollo integral del alumnado.

-Plan de Convivencia: La programación promueve valores como el respeto, la cooperación y la inclusión a través de actividades motrices y juegos cooperativos. Se favorece la resolución pacífica de conflictos el trabajo en equipo y la aceptación de normas, contribuyendo a un clima positivo en el aula.

- Plan de Acción Tutorial: Desde la Educación Física se refuerzan aspectos relacionados con el desarrollo personal y social del alumnado, asegurándoles acompañamiento integral en aspectos como la autonomía, la autoestima y la gestión emocional.

- Plan Incluyo (atención a la diversidad): La aplicación de metodologías inclusivas, como el Diseño Universal para el Aprendizaje, permite dar respuestas a la diversidad del alumnado, favoreciendo la participación y el acceso equitativo a las actividades.

- Plan TIC: Se integran herramientas digitales como Google Classroom, Kahoot o videos educativos, facilitando el acceso a la información, la motivación del alumnado y el seguimiento del aprendizaje.

- Plan de Fomento de la Lectura: Aunque la Educación Física tiene carácter práctico, se incorporan momentos de reflexión, comprensión de consignas y uso de materiales escritos o digitales que favorecen la competencia lingüística y motivación por la lectura.

-Plan de Patios Activos: Las actividades propuestas se alinean con la promoción de un ocio activo y saludable, trasladando el tiempo de recreo a dinámicas de juego cooperativo y participación inclusiva.

En conjunto, esta programación contribuye al desarrollo integral del alumnado, favoreciendo la adquisición de hábitos saludables, valores sociales y competencias clave, en coherencia con las líneas de actuación del centro.

11. Conclusión

La presente programación didáctica representa la culminación del proceso formativo desarrollado a lo largo del grado, integrando los conocimientos pedagógicos, didácticos y curriculares en una propuesta coherente y contextualizada. Su diseño responde a la necesidad de ofrecer una educación centrada en el desarrollo integral del alumnado, superando un enfoque exclusivamente transmisivo y orientándose hacia la adquisición de competencias clave en contextos significados.

En esta línea, se ha optado por la implementación de metodologías activas que sitúan al alumnado en el centro de aprendizaje, favoreciendo su implicación, autonomía y motivación. La utilización de la gamificación como hilo conductor, junto con la aplicación de enfoques inclusivos, permite generar entornos de aprendizaje más accesible y adaptados a la diversidad del aula, facilitando la participación de todos los estudiantes (Alba Pastor, 2017).

Asimismo, la programación promueve valores fundamentales como la cooperación, el respeto y la igualdad, contribuyendo al desarrollo personal y social del alumnado. En este sentido, la Educación Física se consolida como un área clave para la adquisición de hábitos de vida saludable y la mejora del bienestar físico y emocional, favoreciendo un estilo de vida activo desde edades tempranas (Rodríguez et al., 2016).

En definitiva, este trabajo se presenta como una herramienta de planificación y reflexión docente que permite orientar la práctica educativa hacia un aprendizaje significativo, inclusivo y adaptado a las demandas actuales. De este modo, no solo representa el cierre de una etapa académica, sino también el inicio de un proceso profesional basado en la mejora continua y el compromiso con una educación de calidad.

12. Bibliografía

- Alba Pastor, C. (2017). *Diseño Universal para el Aprendizaje: Un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad*. Ministerio de Educación.
- Álvarez Méndez, J. M. (2001). *Evaluar para conocer, examinar para excluir*. Morata.
- Arufe-Giráldez, V., Sanmiguel-Rodríguez, A., Ramos-Álvarez, O., & Navarro-Patón, R. (2022). Gamification in Physical Education: A systematic review. *Education Sciences*, 12(8), 540. <https://doi.org/10.3390/educsci12080540>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. En A. Lugmayr, H. Franssila, C. Safran, & I. Hammouda (Eds.), *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning future media environments* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Guerra, P. H. (2016). Physical activity and nutrition education at the school: A systematic review of reviews. *Revista Paulista de Pediatria*, 34(3), 343–356. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/26453513/>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2014). *Cooperation in the classroom* (9th ed.). Interaction Book Company.
- Kyndt, E., Raes, E., Lismont, B., Timmers, F., Cascallar, E., & Dochy, F. (2013). What do we know about the effectiveness of cooperative learning? A meta-analysis. *Educational Research Review*, 10, 133–149. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2013.02.002>
- López-Pastor, V. M. (2006). *La evaluación formativa y compartida en Educación Física*. Inde.
- Moya-Mata, I., & Peirats, J. (2019). Aprendizaje basado en proyectos en Educación Física: una propuesta para el desarrollo competencial en primaria. *Retos*, 36, 498–503.

- Pastor, C. A., Sánchez Hípola, P., Sánchez Serrano, J. M., & Zubillaga del Río, A. (2013). *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): Pautas para su introducción*. EducaDUA.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2015). *The psychology of the child*. Basic Books. (Trabajo original publicado en 1966).
- Pinilla Arbex, J. (2020). *Diseño Universal para el Aprendizaje en Educación Física*. Editorial Inclusión.
- Rodríguez, A. C., Valenzuela, A. V., & Sánchez Alcaraz Martínez, J. B. (2016). La importancia de la Educación Física en el sistema educativo. *EmásF. Revista Digital de Educación Física*, (43), 83–96.
- Rose, D. H., & Meyer, A. (2002). *Teaching every student in the digital age: Universal Design for Learning*. ASCD.
- Sacristán, J. G., Pérez Gómez, Á. I., Martínez Rodríguez, J. B., Torres Santomé, J., & Angulo Rasco, F. (2009). *Educación por competencias: ¿Qué hay de nuevo?* Morata.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation.
- UNESCO. (2017). *Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación*. UNESCO.

13. Anexos

13.1 Introducción

La presente Situación de Aprendizaje 15, desarrollada en el tercer trimestre, se enmarca dentro del hilo conductor de la programación basado en *Super Mario Galaxy*, donde el alumnado de 4º de Primaria (9-10 años) se convierte en protagonista de una misión final. Integrando los contenidos trabajados previamente mediante la realización de un proyecto de circuito de retos motrices cooperativos diseñados por el propio alumnado. A través de esta “gran aventura final”, se pretende consolidar el trabajo en equipo, la autonomía, los hábitos saludables y el respeto por el entorno, dando sentido global a todas las situaciones de aprendizaje desarrolladas a lo largo del curso.

13.2 Contextualización

Esta Situación de Aprendizaje se desarrolla en el CEIP Parque de Las Rosas, un centro público ubicado en el barrio de las Rosas, en el distrito de San Blas-Canillejas (Madrid). Se trata de un entorno con un nivel sociocultural medio, caracterizado por una comunidad educativa establecida y una implicación activa de las familias, especialmente a través del AMPA del centro.

El centro promueve una educación integral basada en valores como el respeto, la cooperación y la inclusión, apoyándose en diferentes planes y programas como el Plan de Convivencia, el Plan de Acción Tutorial, el Plan Incluir, el Plan de Fomento de la Lectura, el Plan TIC y el Plan de Patios Activos. Asimismo, dispone de instalaciones adecuadas para el desarrollo de la Educación Física, como gimnasio cubierto, pabellón exterior, patios y acceso a espacios municipales cercanos, lo que facilita la realización de actividades variadas, incluyendo el uso del entorno.

La propuesta se dirige al grupo de 4ºA de Educación Primaria, formado por 25 alumnos (13 chicos y 12 chicas) de entre 9 y 10 años. Se trata de un grupo activo, con buena predisposición hacia la actividad física y habituado al trabajo cooperativo. En cuanto a la diversidad, se encuentra un alumno con TDAH, una alumna con asma leve y un alumno con dificultades en la comprensión verbal, lo que hace necesario plantear actividades inclusivas que permitan la participación de todo el alumnado.

13.4 Elementos curriculares de la SA

13.4.1 Competencias a desarrollar

El desarrollo de competencias en Educación Física permite al alumnado adquirir habilidades motrices, sociales y emocionales aplicables a la vida diaria, favoreciendo un estilo de vida activo y saludable (James F. Sallis et al., 2012).

Competencias claves	Descriptorios operativos	Competencias específicas
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	CCL1, CCL5	1. Adoptar un estilo de vida activo y adecuado, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud, así como medidas que fomenten la responsabilidad durante la práctica motriz.
Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA)	CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5	
Competencia Emprendedora (CE)	CE3	3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de los participantes, para contribuir a la convivencia.

Tabla 15. Competencias clave relacionadas con las competencias específicas

13.4.2 Objetivos

En este documento se contemplan tres niveles de concreción de objetivos: los objetivos de etapa, los objetivos de la programación y los objetivos específicos de la situación de aprendizaje. Estos niveles, organizados de lo más general a lo más concreto, definen los aprendizajes que se pretende que el alumnado adquiera a lo largo del desarrollo de las sesiones correspondientes a esta decimoquinta situación de aprendizaje.

Objetivos de etapa
<ol style="list-style-type: none">1. (A) Conocer y apreciar los valores y normas de convivencia, aprender a actuar respetando a los demás y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía activa2. (B) Desarrollar hábitos de trabajo individual y en equipo, así como actitudes de esfuerzo, responsabilidad, iniciativa y creatividad en el aprendizaje

<ol style="list-style-type: none"> 3. (K) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los demás, respetando las diferencias y utilizando la actividad física como medio de desarrollo personal y social. 4. (M) Desarrollar capacidades afectivas en sus relaciones con los demás, fomentando actitudes contrarias a la violencia, los prejuicios y los estereotipos 5. (N) Desarrollar hábitos de movilidad activa y saludable, promoviendo comportamientos responsables en el entorno y la vida cotidiana.
Objetivos de la programación
<ol style="list-style-type: none"> 1. (1) Promover hábitos de vida activa y saludable, fomentando la práctica regular de actividad física como medio de bienestar. 2. (3) Desarrollar actitudes de respeto, cooperación y convivencia a través de la participación en actividades motrices. 3. (6) Valorar la actividad física como medio de disfrute, desarrollo personal y social.
Objetivos específicos
<ol style="list-style-type: none"> 1. Integrar habilidades motrices en situaciones complejas mediante la resolución de retos cooperativos 2. Cooperar en la superación de los retos finales, favoreciendo el trabajo en equipo y la toma de decisiones conjunta 3. Consolidar hábitos saludables y activos a través de la participación en las actividades físicas significativas

Tabla 16. Los tres niveles de objetivos de la SA

13.4.3 Contenidos y contenidos transversales

Los contenidos de esta Situación de Aprendizaje se organizan en diferentes bloques que permiten estructurar los aprendizajes a desarrollar.

Bloque de contenidos	Contenidos
Bloque A. Vida activa y saludable	-Salud social: la actividad física como hábito y alternativa de salud frente a formas de ocio nocivas. Límites para evitar una competitividad desmedida. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar, en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas.
Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices	-Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición).
Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices	-Gestión emocional: reconocimiento de emociones, pensamientos y sentimientos y establecimiento de estrategias para una adecuada regulación de las emociones a partir de experiencias motrices.
Bloque F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno	-Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, durante la práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano. Prácticas esenciales de cuidado del medio natural (recogida de material y desperdicios utilizados en la práctica motriz).

Tabla 17. Contenidos de la SA asignados a sus respectivos bloques.

Asimismo, junto a los contenidos desarrollados en esta SA 15, es necesario destacar dos elementos complementarios: los contenidos transversales y la interdisciplinariedad. Por un lado, los contenidos trasversales se orientan al desarrollo de valores como el respeto, la cooperación, la inclusión y la responsabilidad en el cuidado del entorno, presentes a lo largo de las diferentes actividades propuestas y en el uso adecuado de los materiales y espacios.

Por otro lado, esta situación de aprendizaje establece conexiones con distintas áreas del currículo como con Lengua Castellana y Literatura, a través de la elaboración y explicación de los retos diseñados por el alumnado. Asimismo, se vincula con Ciencias Naturales, mediante el trabajo relacionado con el cuidado del entorno y la concienciación. Finalmente se relaciona con Educación Plástica, ya que el alumnado participa en el diseño visual de los elementos vinculados a la narrativa de la actividad, potenciando su creatividad.

13.4.4 Criterios de evaluación

En base a lo establecido en el Decreto 61/2022, se presentan a continuación los criterios de evaluación junto con sus correspondientes descriptores operativos, que permitan valorar el grado de adquisición de las competencias específicas y de las competencias clave en esta SA.

Criterios de evaluación	Descriptores operativos
1.1. Reconocer la actividad física como alternativa de ocio saludable, identificando desplazamientos activos y conociendo los efectos beneficiosos a nivel físico, social y mental que posee adoptar un estilo de vida activo.	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.
1.4. Reconocer la propia imagen corporal y la de los demás, identificar	CE3. Crea ideas planifica tareas, colabora con otros y en equipo, valora el proceso realizado y el resultado obtenido

<p>las propias fortalezas y debilidades ante mensajes nocivos, aceptando y respetando las diferencias individuales que puedan existir, superando y rechazando las conductas discriminatorias que se puedan producir en contextos de práctica motriz.</p>	<p>para llevar a cabo iniciativas de emprendimiento, y considera la experiencia como una oportunidad para aprender.</p>
<p>3.1. Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones que surjan en contextos de actividad motriz. Establecer estrategias para una adecuada regulación de las emociones.</p>	<p>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.</p>
<p>3.2. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego, a los adversarios, compañeros, árbitros, espectadores y profesores y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, valorando la aportación de los participantes.</p>	<p>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.</p>

Tabla 18. Relación entre los criterios de evaluación y los descriptores operativos

13.5 Metodología

La metodología constituye un elemento clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que orienta la práctica docente y condiciona la forma en la que el alumnado adquiere los aprendizajes. En el área de Educación Física, la aplicación de metodología activas favorece la participación, la motivación y el desarrollo integral del alumnado, promoviendo estilos de vida activos y saludables (Russell R. Pate et al., 2006). En este sentido, la presente Situación de Aprendizaje se fundamenta en un enfoque competencial, donde se prioriza la implicación del alumnado a través de experiencias prácticas y significativas.

En la SA 15, basada en la narrativa de Super Mario Galaxy, se emplea una metodología activa, cooperativa e inclusiva, en la que el alumnado asume un papel protagonista mediante la resolución de retos, el trabajo en equipo y diseño de actividad. Este planteamiento favorece el desarrollo de la autonomía, la toma de decisiones y la interacción social, elementos claves para la adquisición de aprendizajes duraderos (David Kirk, 2010). Por ello, en consonancia con el rol activo del docente, las sesiones de la SA 15 pretenden abordarse a partir de las siguientes metodologías activas concretas:

- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**

1. La Situación de Aprendizaje se integra dentro del proyecto final del tercer trimestre, en el que el alumnado participa en el diseño y puesta en práctica de un circuito de retos motrices cooperativo. A lo largo de las sesiones, los estudiantes desarrollan su propio reto, deciden su estructura, normas, materiales y lo presentan en la misión final. Este proceso permite aplicar los aprendizajes adquiridos y favorece la autonomía, la toma de decisiones y la implicación activa en un producto final significativo.

- **Aprendizaje cooperativo**

1. El alumnado trabaja de forma continua en pequeños grupos, donde deben colaborar para resolver retos motrices, tomar decisiones conjuntas y ayudarse mutuamente para obtener sus objetivos comunes. Esta metodología se evidencia especialmente en actividades como los retos cooperativos, los juegos grupales y el circuito final.

- **Gamificación**

1. La SA 15 se enmarca en una narrativa basa en *Super Mario Galaxy*, donde el alumnado se convierte en protagonista de una misión final. A través de elementos como retos, estaciones (planetas), logros (estrellas) y una historia común, se incrementa la motivación, la implicación y el disfrute durante las sesiones, favoreciendo un aprendizaje más significativo y contextualizado
- **Descubrimiento guiado y resolución de problemas**
 1. En diversas actividades, el alumnado se enfrenta a situaciones abiertas en las que debe buscar soluciones motrices de forma autónoma, adaptándose a las características del entorno y del grupo. Este enfoque favorece la creatividad, el pensamiento crítico y la capacidad de tomar decisiones.

Tipo de recursos	Función pedagógica
Recursos materiales	
Material deportivo	Incluye material variado como: conos, picas, ladrillos, petos, aros, cuerdas, bolsas, colchonetas, balones de foam. Estos permiten la creación de circuitos y retos.
Materiales complementarios	Carteles explicativos de los retos, elementos visuales relacionados con la narrativa de <i>Super Mario Galaxy</i> (estrellas, nombres de planetas).
Materiales digitales	Uso de altavoces para ambientación musical y tablets.
Recursos personales	
Profesorado especialista	El docente de Educación Física actúa como guía y facilitador del aprendizaje.
Personal de apoyo	Se cuenta con la colaboración de especialistas en Pedagogía Terapéutica, audición y lenguaje que contribuyen a la atención del alumnado con necesidad específicas. Además de la colaboración entre docentes (Lengua Castellana y Educación Plástica)
Recursos ambientales	
Instalaciones	Uso del gimnasio, patios y espacios exteriores del centro, así como del entorno cercano, permitiendo el desarrollo de actividades variadas y el contacto con el medio natural.
Condiciones del entorno	Se tendrán en cuenta las condiciones climáticas propias del tercer trimestre, adaptando las sesiones a espacios cubiertos según sea necesario.


Tabla 19. Tipos de recursos y su función en el aula

En esta SA, los agrupamientos serán flexibles a lo largo de las sesiones, combinando gran grupo, parejas y pequeños grupos de 4-5 alumnos según las características de cada actividad. Esta organización favorece la participación, a la cooperación y la interacción entre el alumnado. No obstante, los grupos asignados para la elaboración del proyecto final se mantendrán estables (4-5 alumnos), con el fin de facilitar el diseño y desarrollo de los retos que se llevarán cabo en la “gran misión final”, promoviendo la responsabilidad y el trabajo en equipo.

13.6 Sesiones

A continuación, se detallan las actividades de enseñanza-aprendizaje que se desarrollan en la SA 15, en el tercer trimestre, de forma interdisciplinar con la materia de Lengua Castellana y Literatura y Educación Plástica.

Sesión 1 – Mundo del Movimiento: El inicio de la misión final	
Aspectos generales	
<u>Recursos materiales:</u> Conos, aros, balones de foam, picas, ladrillos, cuerdas, petos. <u>Organización de la clase:</u> Se comienza en gran grupo durante el calentamiento y la vuelta a la calma, pasando a pequeños grupos de 4-5 alumnos en la parte principal. Para el juego central, se organizarán Dos grandes equipos.	
Objetivo	
Integrar habilidades motrices básicas en situaciones cooperativas, favoreciendo la coordinación, la adaptación al grupo y la preparación para los retos de la misión final.	
Actividades	
Calentamiento	
10 mins	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Movilidad articular guiada por el profesor (2’):</u> Durante esta actividad se introduce la narrativa de la sesión, explicando que comienzan su preparación para la misión final. - <u>Calentamiento dinámico (3 ‘):</u> Desplazamientos por el espacio realizando diferentes acciones: trote suave, rodillas arriba, talones al glúteo, desplazamiento lateral y cambios de dirección. - <u>Muralla china (5’):</u> Dos alumnos comienzan en el centro del espacio formando la “muralla”. El resto debe cruzar de un lado a otro. Cada vez que un alumno es atrapado, se une a la muralla, que va creciendo progresivamente.
Parte principal	
35 mins	<ul style="list-style-type: none"> - <u>“El suelo es lava” (8’):</u> En grupos de 4-5 alumnos deben desplazarse como grupo, de un lado del campo a otro, sin tocar el suelo. Deben usar el material brindado para trasladarse. Tendrán que cooperar para que el equipo entero cumpla el objetivo de forma coordinada.

	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Protege el núcleo (10')</u>: En grupos, una persona es el núcleo y otra el atacante. Los demás hacen un corro entorno al núcleo cogiéndose de las manos. El atacante tiene que tocar al núcleo y su barrera protegerlo, alejándole. Cambian roles tras cada intento - <u>"Atrapa la bandera" (10')</u>: Se divide la clase en dos equipos, cada uno con un campo y una "bandera" situada en su zona. El objetivo es entrar en el campo contrario, coger la bandera y llevarla al propio sin ser tocado. Si un jugador es atrapado en campo rival, queda inmóvil hasta que un compañero lo libere tocándole. <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Variante 1 (7')</u>: La bandera debe de ser transportada por dos alumnos juntos, si quieren ganar, de esta forma se fomenta la cooperación 	
Vuelta a la calma		
5 mins	<ul style="list-style-type: none"> - <u>"Soy tu sombra" + reflexión (5')</u>: Por parejas, un alumno realiza movimientos suaves y controlados mientras el otro lo imita como si fuese su sombra, reduciendo progresivamente la intensidad. Luego cambian roles. Mientras reflexionan: "¿Qué les ha ayudado a trabajar mejor en equipo? deben compartirlo con su pareja. 	

Sesión 2 - Mundo de las emociones ocultas: conectando con el equipo.		
Aspectos generales		
Recursos materiales: Altavoz, tablets, conos para delimitar espacios.		
Organización de la clase: Gran grupo en calentamiento y vuelta a la calma: Trabajo en parejas y pequeños grupos de 4-5 alumnos en la parte principal.		
Objetivo		
Desarrollar la expresión corporal y la comunicación no verbal a través del movimiento, favoreciendo la creatividad, la cooperación y la conexión emocional dentro del grupo.		
Actividades		
Calentamiento		
10 mins	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Movilidad articular dirigida por los alumnos (3')</u>: El alumnado, distribuidos en círculos, propone de forma voluntaria diferentes movimientos articulares (tobillos, rodillas, cadera, hombros y brazos), que el resto del grupo imita. - <u>Desplazamientos dinámicos pasos de baile (7')</u>: Con música, el alumnado se desplaza libremente por el espacio realizando pasos de baile sencillos. 	
Parte principal		
35 mins	<ul style="list-style-type: none"> - <u>"El espejo con emociones" (4')</u>: Por parejas, un alumno realiza movimientos que expresen una emoción (alegría, miedo, enfado...) mientras el otro lo imita. Posteriormente se cambian los roles. Todo mientras se mueven por el espacio libremente. <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Variante 1 (4')</u>: Se realiza en pequeños grupos en vez de en parejas, aumentando la dificultad. Un lidera y el resto les sigue 	


	<ul style="list-style-type: none"> - “Estatuas del zoológico” (4’): El alumnado se desplaza libremente por el espacio con sonidos de selva cuando pare, deben representar un animal mediante el cuerpo y quedarse congelado en esta posición. Se pueden introducir variantes como representar animales en grupo. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Variante 1 (4’): Cuando el profesor pare la música deben de quedarse en una posición de equilibrio - Historia motriz muda con imágenes (19’): En pequeños grupos, se les muestra en una tablet varias imágenes (paisajes, situaciones, personajes, objetos animales...) y deben ponerse de acuerdo y crear una historia que represente casa una de ellas únicamente con el cuerpo, enlazando escenas de forma continuada. Luego las presentarán al resto de grupos. Los compañeros interpretan que ocurre. 	<p>Historia motriz muda con imágenes (19')</p> <p>Luego se presentarán al resto de grupos. Los compañeros interpretan que ocurre.</p>
Vuelta a la calma		
5 mins	<ul style="list-style-type: none"> - Movimiento guiado con música (3’): Con música suave, el alumnado se desplazará por el espacio realizando movimientos libres mientras el docente narra una breve historia que deben interpretar con el cuerpo de forma relajada. - Relajación final (2’): Disminuyendo progresivamente la intensidad, se realizarán respiraciones profundas y movimientos suaves para volver a la calma. 	

Sesión 3 – Mundo del entorno activo: exploradores responsables.		
Aspectos generales		
Recursos materiales: Conos, aros, bolsas o cajas para clasificar, materiales reciclables, guantes. Cuerdas, ladrillos.		
Organización de la clase: Gran grupo en calentamiento y vuelta a la calma. Trabajo en pequeños grupos de 4-5 alumnos en la parte principal, desarrollándose la sesión en el espacio exterior del centro (parque).		
Objetivo		
Aplicar habilidades motrices en un entorno exterior, fomentando la cooperación y el respeto por el medio consolidando hábitos de actividad física saludable.		
Actividades		
Calentamiento		
10 mins	<ul style="list-style-type: none"> - Movilidad articular guiada por los alumnos (3’): El alumnado, distribuidos en círculos, propone de forma voluntaria diferentes movimientos articulares (tobillos, rodillas, cadera, hombros y brazos), que el resto del grupo imita y recordatorio del proyecto que deben exponer el último día. - Desplazamiento con consignas (7’): El alumnado se mueve por el espacio siguiendo indicaciones numéricas del docente: 1(agacharse), 2 (trotar), 3 (saltar), 4 (Desplazamientos lateral). Se trabaja la atención y la adaptación al entorno. 	
Parte principal		
35 mins	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda ecológica (15’): En grupos, deben de recoger distintos objetos o residuos del espacio acotado. El desplazamiento se realizará de forma activa (correr, saltar, agacharse), fomentando la cooperación y la implicación en el cuidado del entorno. 	

	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Carrera de reciclaje (5')</u>: Después de recoger los residuos deben clasificarlos correctamente en diferentes zonas (papel, plástico, etc.) en una carrera de relevos. - <u>Comecocos natural con obstáculos (5')</u>: Siguiendo las líneas de cuerdas creadas por el profesor, en el suelo. El alumnado se mueve libremente por encima de las cuerdas, mientras un alumno es el comecocos y debe pillar a sus compañeros. Estos deben evitar ciertas zonas (aros = planta protegida), (ladrillos = animales), tendrán que rodear y saltar obstáculos, sin salirse del recorrido. Solo pueden desplazarse siguiendo las líneas marcadas. Si son pillados, pasan a ser comecocos. <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Variante 1(5')</u>: Los alumnos deberán huir en pareja, dados de la mano y evitar las zonas importantes simultáneamente ▪ <u>Variante 2(5')</u>: Se reducirán las líneas por las que pueden pasar, haciendo el campo más pequeño.
Vuelta a la calma	
5 mins	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Reflexión activa volviendo al colegio (5')</u>: El alumnado camina de forma relajada mientras se plantean preguntas sobre la actividad: cuidado del entorno, cooperación y esfuerzo.



Sesión 4 – Mundo del desafío activo: preparando la misión final.	
Aspectos generales	
<u>Recursos materiales</u> : Balones de Foam, conos, aros, picas, colchonetas y material variado para la construcción de retos. <u>Organización de la clase</u> : Gran grupo en el calentamiento y vuelta a la calma. Trabajo en pequeños grupos de 4-5 alumnos durante la parte principal.	
Objetivo	
Desarrollar habilidades motrices en juegos colectivos y comenzar la organización de retos cooperativos, favoreciendo la participación, el respeto y la preparación para la misión final.	
Actividades	
Calentamiento	
10 mins	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Movilidad articular guiada por los alumnos (3')</u>: El alumnado, distribuidos en círculos, propone de forma voluntaria diferentes movimientos articulares (tobillos, rodillas, cadera, hombros y brazos), que el resto del grupo imita. - <u>Pilla-pilla (7')</u>: Un alumno persigue al resto intentando atraparlos. Cuando un compañero es pillado, se une al perseguidor o cambia el rol, manteniendo la actividad dinámica.
Parte principal	
35 mins	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Relevos con obstáculos cambiantes (8')</u>: En grupos, deben completar recorridos superando diferentes obstáculos (saltos, zig-zag, desplazamiento variado), mientras que el profesor puede ir cambiando el recorrido y los materiales (pelotas de Foam voladoras, cambio en desplazamientos...), deberán organizarse para realizar de forma eficaz.


	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Balón prisionero (5')</u>: Se juega en Dos equipos con balón de Foam. Los jugadores intentan golpear al equipo contrario, pero no hay eliminación definitiva, pudiendo reincorporarse rápidamente al juego, favoreciendo la participación continua. <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Variante 1(5')</u>: Para eliminar a los rivales, mínimo debe haber un pase entre dos compañeros antes de lanzar el balón ▪ <u>Variante 2(5')</u>: Se añaden colchonetas, donde los alumnos pueden refugiarse y crear fuertes. - <u>Ultimar montaje de retos (12')</u>: Cada grupo se reúne y organiza para remata los últimos detalles del proyecto: La gran aventura Final. 	
--	---	---

Vuelta a la calma	
5 mins	- <u>Masaje en circulo (5')</u> : En gran grupo cada alumno realiza un masaje suave en la espalda del compañero, favoreciendo la relajación.

Sesión 5 – Mundo del entrenamiento final: listos para la misión	
Aspectos generales	
<u>Recursos materiales:</u> Conos, pañuelos, cuerdas balones de Foam. <u>Organización de la clase:</u> Gran grupo en calentamiento, en parte principal y vuelta a la calma. Dos grupos en parte principal también.	
Objetivo	
Consolidar la cooperación y la cohesión grupal a través de juegos colectivos, fortaleciendo la organización y la preparación para la misión final.	
Actividades	
Calentamiento	
10 mins	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Movilidad articular guiada por los alumnos (3')</u>: El alumnado, distribuido en círculos, propone de forma voluntaria diferentes movimientos articulares (tobillos, rodillas, cadera, hombros y brazos), que el resto del grupo imita. - <u>Pañuelo cooperativo (8')</u>: Dos equipos se colocan enfrentados y el docente dice un número. Los alumnos correspondientes salen a por el pañuelo, el docente dirá varios números y los alumnos deberán de cooperar en el campo (por ejemplo, desplazándose juntos), priorizando la coordinación frente a la velocidad.
Parte principal	
35 mins	<ul style="list-style-type: none"> - <u>La isla cooperativa (10')</u>: Se delimitará un espacio con una cuerda en el suelo representando una isla. Todo el grupo debe mantenerse dentro mientras el docente va reduciendo progresivamente el espacio. El alumnado deberá reorganizarse, ayudarse y cooperar para que nadie quede fuera el mayor tiempo posible. El último alumno que permanece dentro será quien pille en el siguiente juego. <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Variante 1(5')</u>: Se creará un juego de oposición, donde en vez de colaborar para que todos permanezcan dentro se permitirán pequeños movimientos con el cuerpo para echar a los compañeros, siendo automáticamente rivales - <u>La cadena (10')</u>: Un alumno comienza pillando. Cada vez que atrapa a alguien, se une de la mano formando una cadena que debe seguir desplazándose de manera coordinada para atrapar al resto, aumentando progresivamente la dificultad.

	<ul style="list-style-type: none"> - “<u>Limpieza del campo</u>” (5’): Se divide la clase en dos equipos y se reparten balones de foam por todo el espacio. Cada equipo debe recoger el mayor número posible de balones de su campo y lanzarlos al campo contrario. Al finalizar el tiempo, gana el equipo que tenga menos balones en su zona fomentando la rapidez, la organización y el trabajo en equipo. <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Variantes 1(10’)</u>: Se asignarán roles en los equipos (organizadores, recogedores y lanzadores), de modo que solo pueden hacer una tarea específica. Luego cambian roles 	
Vuelta a la calma		
5 mins	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Puesta en común</u> (5’): Cada grupo explica brevemente en qué consistirá su reto para la sesión final y que materiales necesitará, facilitando la organización de la misión final. 	

Sesión 6 – Mundo final: la gran misión final.		
Aspectos generales		
<p><u>Recursos materiales</u>: Material variado en función de los retos diseñados por el alumnado (conos, cuerdas, aros, balones, colchonetas...), elementos de decoración y motivadores (recompensas)</p> <p><u>Organización de la clase</u>: Gran grupo. El espacio (preferiblemente exterior) se organiza en diferentes estaciones o zonas, cada una correspondiente a un reto diseñado por los alumnos los grupos rotan por estaciones.</p>		
Objetivo		
Integrar de forma global las habilidades, motrices, la cooperación, los hábitos saludables y la autonomía, aplicando los aprendizajes adquiridos a lo largo del curso.		
Actividades		
Calentamiento		
5 mins	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Movilidad articular guiada por los alumnos</u> (3’): El alumnado, distribuidos en círculos, propone de forma voluntaria diferentes movimientos articulares (tobillos, rodillas, cadera, hombros y brazos), que el resto del grupo imita. - <u>Organización y colocación de estaciones</u> (2’): El docente recuerda la distribución de las estaciones y los alumnos se colocan en sus posiciones. 	
Parte principal		
40 mins	<ul style="list-style-type: none"> - <u>La gran aventura final</u>: El espacio se organiza previamente en diferentes estaciones o retos, cada uno diseñado por un grupo de alumnos (4-5 alumnos), con su material y un cartel con el nombre de su planeta, la explicación y las normas básicas. <ul style="list-style-type: none"> -Al inicio, el alumnado se divide en sus grupos y se sitúan en su estación. Cada grupo explica brevemente su reto al resto de compañeros. 	

	<p>-La actividad comienza de forma simultánea en todas las estaciones. Cada 5-7 minutos, el docente indica el cambio mediante una señal acústica, rotando los grupos a la siguiente estación hasta completar el circuito. En cada reto, el alumnado debe cooperar para superarlo, respetando las normas y el material. Al completarlo consiguen la “estrella “de Mario Galaxy.</p> <p>-Los retos son sencillos, basados en contenidos trabajados en Educación Física (transportar una pelota sin usar las manos, avanzar en parejas con las piernas unidas, etc.)</p> <p>El docente coordina los tiempos y supervisa el desarrollo de la actividad asegurando una participación activa y organizada. Además, se necesitará cooperación docente con profesores de asignaturas como: artes plásticas o lengua castellana.</p>	
Vuelta a la calma		
5 mins	- <u>Relajación y reflexión final (5')</u> : El alumnado se sienta en círculo y realiza respiraciones profundas. Posteriormente, se realiza una breve puesta en común donde comparten como se han sentido, que han aprendido y como han trabajado este proyecto a lo largo del trimestre.	

13.7 Evaluación

La evaluación se concibe como un proceso continuo y formativo que permite valorar el grado de adquisición de los aprendizajes del alumnado, así como orientar la práctica docente. En Educación Física, los criterios de evaluación actúan como referentes para analizar el progreso del alumnado en relación con las competencias específicas, facilitando la toma de decisiones educativas ajustadas a sus necesidades (David Lubanss et al.,2016).

En esta SA 15, la evaluación se centra en la participación activa del alumnado, su capacidad para resolver retos de forma cooperativa y el desarrollo de hábitos saludables. A continuación, se presenta la relación entre los criterios de evaluación, las competencias y los instrumentos utilizados:

PRODUCTO	Participación motriz y cooperación	Resolución y retos	de	Convivencia y comunicación
Técnica	Observación directa			
Instrumento	Escala de evaluación cualitativa			
Criterios de evaluación	1.1	1.4	3.1	3.2
Competencia específica	1		3	

Descriptorios operativos	CPSAA3	CE3	CCL1	CCL5
Objetivos de la SA	1 y 3	1 y 2	2 y 3	
Peso en la calificación	20%	30%	20%	30%

Tabla 20. Método de evaluación en la Situación de Aprendizaje

El instrumento de evaluación utilizado será una escala de evaluación cualitativa, centrada en los diferentes contenidos recogidos en el currículo, para valorar el desempeño de los estudiantes en aspectos como la cooperación, la participación, la toma de decisiones y el respeto. Este tipo de evaluación permite obtener una visión global y contextualizada del progreso del alumnado, facilitando una retroalimentación ajustada a sus necesidades.

La escala se estructura en cuatro niveles de logro: “muy adecuado” (MA), “adecuado” (A), “en desarrollo” (ED) y “necesita mejorar” (NM):

Descripción	Competencia específica	Descriptor operativo	MA	A	ED	N M
Participa activamente en las actividades motrices mostrando interés, esfuerzo y constancia, valorando la práctica de actividad física como hábito saludable	1.1	CPSAA3				
Toma decisiones de forma autónoma y coopera en la resolución de retos, adaptándose a las diferentes situaciones planteadas	1.4	CE3				
Regula su actuación durante la práctica motriz, mostrando control emocional, actitud positiva y adaptación al grupo	3.1	CCL1				
Interactúa con los compañeros mostrando respeto, habilidades sociales y actitudes inclusivas que favorecen la convivencia	3.2	CCL5				

Tabla 21. Escala de evaluación cualitativa de la SA

La escala cualitativa se aplicará de manera progresiva durante las actividades, facilitando una valoración global del aprendizaje. Asimismo, la práctica docente será objeto de reflexión y ajuste continuo, adaptándose a las

necesidades del grupo. Finalmente, la actividad de refuerzo y ampliación se concretará en el diseño y puesta en práctica de los retos cooperativos que conforman la “gran misión final”, donde el alumnado crea, explica y experimenta las propuestas de sus compañeros, consolidando los aprendizajes adquiridos.

13.7.1 Evaluación de la práctica docente

Para valorar la práctica docente, se empleará un sistema de autoevaluación al alumnado, basado en niveles representados mediante iconos motivadores. Esta evaluación se realizará de forma anónima al finalizar la sesión final.




Valoración de la SA	SI 	A VECES 	NO 
1.La misión final y las actividades me han resultado interesantes			
2.He sido capaz de participar y superar los retos propuestos			
3.He recibido ayuda del profesor cuando lo he necesitado			
4.He trabajado bien con mi grupo durante las actividades			

Tabla 22. Evaluación de la práctica docente

13.8 Atención a la diversidad

Esta SA se aborda desde un enfoque inclusivo basado en el Diseño Universal para el aprendizaje (DUA), que reconoce la diversidad del alumnado en cuanto a sus capacidades, ritmos de aprendizajes e intereses. Este enfoque permite diseñar propuestas flexibles que favorezcan la participación de todo el alumnado y garanticen un aprendizaje significativo (David H. Rose & Meyer, 2002). Por ello, se plantean las siguientes medidas:

Principios del DUA	Aplicación en la SA 15
Múltiples formas de representación	Las explicaciones se realizan de forma clara, breve y apoyadas en demostraciones prácticas y elementos visuales (carteles de los retos, pictogramas), facilitando la comprensión, especialmente en el alumno con dificultades específicas en la comprensión verbal.
Múltiples formas de	Se adaptarán las actividades permitiendo distintos niveles de ejecución, roles dentro del grupo y tiempos de participación. En el

acción y expresión	caso del alumno con TDAH, se estructuran las tareas y se ofrecen consignas concretas, para la alumna con asma, se regula la intensidad del esfuerzo
Múltiples formas de implicación	Se plantean actividades motivadoras basadas en la narrativa de <i>Super Mario Galaxy</i> y el trabajo cooperativo, favoreciendo la implicación del alumnado. La organización en grupos flexibles facilita la inclusión, el apoyo entre iguales y la participación de todos.

Tabla 23. Medidas de atención a la diversidad basadas en el DUA

13.9 Conclusión

El diseño de esta Situación de Aprendizaje 15, basada en la narrativa de *Super Mario Galaxy*, ha permitido integrar el desarrollo motriz, la cooperación y la adquisición de hábitos saludables en un contexto lúdico y significativo para el alumnado de 4º de Educación Primaria. A través de la resolución de retos cooperativos y la participación en la “gran misión final”, el alumnado ha podido aplicar de forma práctica los aprendizajes adquiridos.

La relevancia de esta propuesta radica en el desarrollo de habilidades sociales, la toma de decisiones y el trabajo en equipo, aspectos fundamentales para el desarrollo integral del alumnado, así como en la promoción de un estilo de vida activo frente a formas de ocio sedentarias, contribuyen al bien estar físico y cognitivo (Charles H. Hillman et al., 2008). Asimismo, el uso de metodologías activas e inclusivas favorece la participación de todo el alumnado, atendiendo a la diversidad y promoviendo aprendizajes significativos y competenciales (León Díaz et al., 2023).

En definitiva, esta SA no solo contribuye al desarrollo de las competencias clave y específicas del área de Educación Física, sino que también promueve la formación de un alumnado activo, autónomo y comprometido con el entorno, capaz de valorar la actividad física como un elemento esencial para su bienestar y desarrollo personal.

13.10 Bibliografía

- Hillman, C. H., Erickson, K. I., & Kramer, A. F. (2008). Be smart, exercise your heart: Exercise effects on brain and cognition. *Nature Reviews Neuroscience*, 9(1), 58–65. <https://doi.org/10.1038/nrn2298>
- Kirk, D. (2010). *Physical education futures*. Routledge.
- León Díaz, Ó., Martínez Muñoz, L. F., & Santos Pastor, M. L. (2023). Metodologías activas en la Educación Física. Una mirada desde la realidad práctica. *Retos*, 48, 647-656. <https://doi.org/1579-1726>
- Lubans, D. R., Richards, J., Hillman, C. H., et al. (2016). Physical activity for cognitive and mental health in youth: A systematic review of mechanisms. *Pediatrics*, 138(3), e20161642. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1642>
- Pate, R. R., Davis, M. G., Robinson, T. N., Stone, E. J., McKenzie, T. L., & Young, J. C. (2006). Promoting physical activity in children and youth: A leadership role for schools. *Circulation*, 114(11), 1214–1224. <https://doi.org/10.1161/CIRCULATIONAHA.106.177052>
- Rose, D. H., & Meyer, A. (2002). Teaching every student in the digital age: Universal design for learning. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Sallis, J. F., Floyd, M. F., Rodríguez, D. A., & Saelens, B. E. (2012). Role of built environments in physical activity, obesity, and cardiovascular disease. *Circulation*, 125(5), 729–737. <https://doi.org/10.1161/CIRCULATIONAHA.110.969022>