

# TRABAJO FIN DE GRADO

*PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN FÍSICA*

CURSO 2023-2024

*Educación Primaria*



**COMILLAS**  
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

**Alumno:** Guillermo Sánchez Rodrigo

**Director:** Víctor Martínez Majolero

**Curso:** 5º curso de CAFYDE y Educación Primaria

**Fecha:** 19/04/2024





## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN FÍSICA

6º Curso de Educación Primaria



# Índice

<b>RESUMEN</b> .....	5
<b>1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO</b> .....	7
<b>2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN</b> .....	12
<b>3. CONTEXTUALIZACIÓN</b> .....	16
3.1. Ubicación del centro.....	17
3.2. Tipología de centro y niveles de enseñanza .....	18
3.3. Comunidad educativa .....	19
3.4. Perfil del alumnado.....	20
3.5. Horario general .....	21
3.6. Descripción física del centro .....	22
<b>4. OBJETIVOS</b> .....	23
4.1. Objetivos de etapa de la programación .....	23
4.2. Objetivos didácticos de la programación .....	26
<b>5. COMPETENCIAS</b> .....	29
5.1. Competencias clave.....	29
5.2. Competencias específicas .....	32
<b>6. CONTENIDOS</b> .....	36
6.1. Criterios de temporalización .....	36
6.2. Contenidos de la programación y distribución en Situaciones de aprendizaje .....	41
<b>7. METODOLOGÍA</b> .....	54
7.1. Principios generales de intervención.....	54
7.2. Metodologías específicas.....	55
7.3. Papel de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje .....	60
<b>8. EVALUACIÓN</b> .....	61
8.2. ¿Qué se va a evaluar? .....	61
<b>9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b> .....	70
<b>10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES</b> .....	73
<b>11. CONCLUSIONES</b> .....	76
<b>12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA</b> .....	78
12.1. Referencias bibliográficas.....	78
12.2. Webgrafía .....	81
<b>13. ANEXOS</b> .....	82
13.1. Desarrollo de la Situación de Aprendizaje elegida.....	82



## **RESUMEN**

En este documento se presenta una programación didáctica para un curso de 6º de Primaria y se contextualiza en la asignatura de Educación Física. Esta programación se estructura en 12 situaciones de aprendizaje diferentes en las que se abordan los aspectos curriculares, metodológicos y didácticos pertinentes.

En consonancia con la legislación educativa vigente se establecen los fundamentos legales que respaldan la planificación curricular. Esto implica considerar los objetivos generales de la etapa de primaria, así como las competencias específicas, los criterios de evaluación y las competencias clave que conforman el perfil de salida del alumnado.

En términos metodológicos, se pretende enmarcar la enseñanza de la educación física como una enseñanza activa y participativa que permita a los alumnos adquirir aprendizajes significativos por medio de la experiencia práctica y lúdica. El juego se concibe como un elemento fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje el cual se debe adaptar a las necesidades y características del alumnado.

El objetivo principal de esta programación es contribuir en el desarrollo integral y promover hábitos de vida saludables físicos y alimenticios que reduzcan las conductas sedentarias y los índices de obesidad en nuestros estudiantes mediante la impartición de los contenidos relacionados con la actividad física, el deporte, la salud y el bienestar físico, mental y social.

**Palabras clave:** Programación didáctica, Situación de Aprendizaje, Educación Física, Vida Activa y Saludable, Alumnos.



## ABSTRACT

This document presents a didactic programming for a 6th grade Primary Education course, contextualized within the subject of Physical Education. This program is structured into 12 different learning situations that address relevant curricular, methodological, and didactic aspects.

In accordance with current educational legislation, the legal foundations supporting the curricular planning are established. This implies considering the general objectives of the primary stage, as well as the specific competencies, evaluation criteria, and key competencies that make up the student's exit profile.

In terms of methodology, the aim is to frame physical education teaching as active and participatory, allowing students to acquire meaningful learning through practical and playful experiences. Play is conceived as a fundamental element for the teaching-learning process, which must be adapted to the needs and characteristics of the students.

The main objective of this program is to contribute to the integral development and promote healthy physical and dietary habits that reduce sedentary behavior and obesity rates in our students through the teaching of content related to physical activity, sports, health, and physical, mental, and social well-being.

**Key words:** Didactic Programming, Learning Situation, Physical Education, Active and Healthy lifestyle, Students.



## **1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO**

El presente documento recoge una Programación Didáctica de Educación física de carácter propio la cual estructura en 12 diferentes Situaciones de Aprendizaje los contenidos y aprendizajes que se pretenden trabajar y adquirir por parte de los alumnos durante los tres trimestres que componen el curso escolar. Cabe destacar que se dirigirá única y específicamente al trabajo en aulas del 6º curso de Educación Primaria. Su elaboración queda adherida a la ley vigente de manera que todos los apartados que se estructuran en el documento hacen referencia al marco legislativo considerando como orden prioritaria la necesidad de abarcar sus indicaciones en los diferentes contextos de aula.

Este tipo de iniciativas de programación surgen como una necesidad que precede a la enseñanza y deben ser concebidas como elementos o instrumentos cuya función principal es ayudar y guiar al profesorado en su posterior acción didáctica y, por tanto, en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Fernández, 2010). Según Imbernón (1992) citado por Fernández (2010), las programaciones didácticas ayudan a erradicar la improvisación adaptando así el trabajo pedagógico a las diferentes características del contexto educativo. Por estos motivos, considero este proyecto como una oportunidad para desarrollarme como docente y aproximarme a mi próxima labor profesional con el objetivo de mejorar la calidad de la enseñanza ofrecida a los educandos.

La finalidad de esta programación reside en la estructuración de un manual de función didáctica-pedagógica que considera las posibles variables influyentes en los diversos contextos educativos y que pretende actuar como una herramienta sobre la que organizar la práctica docente. Por su parte, las diversas Situaciones de



Aprendizaje planteadas aspiran a contribuir a la adquisición de los objetivos de la etapa y de curso por parte de los alumnos y por los que vela la Educación Primaria, así como las competencias clave y el perfil de salida que deben desarrollarse. Cabe destacar que esta propuesta considera la participación activa, el aprendizaje experiencial y vivencial, la cooperación, el componente lúdico, la motivación, la inclusión y el respeto como principios indiscutibles para fomentar aprendizajes significativos basados en los intereses del educando como medio de mejora de su rendimiento integral, personal, académico y social.

Por otra parte, el papel del profesor no se caracterizará por la mera transmisión de conocimientos ni por la imposición de ejercicios que no aplican. El docente es el máximo responsable de generar experiencias significativas en los alumnos por lo que su rol debe destinarse a la orientación, guía, acompañamiento y apoyo en la realización de la práctica deportiva (Betancur-Agudelo et al., 2018) fomentando así la autonomía para adquirir una mejora en los niveles de actividad física (Aibar et al., 2015). En adición, el profesorado debe considerar la diversidad como norma y no como la excepción (Pastor et al., 2014) por lo que, en consecuencia y para garantizar la atención a las necesidades de cada alumno, se considerarán como pilares fundamentales las respuestas ofrecidas por el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y las disposiciones establecidas en la *ORDEN 1493/2015, de 22 de mayo, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regula la evaluación y promoción de los alumnos con necesidad específica de apoyo educativo, que cursen segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria y Enseñanza Básica Obligatoria, así como la flexibilización de la duración de las enseñanzas de los alumnos con altas capacidades intelectuales en la Comunidad de Madrid.*



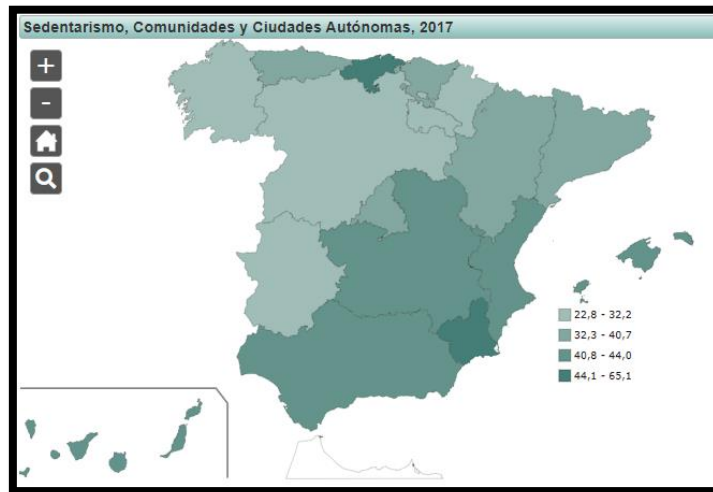


La motivación de la siguiente propuesta hace referencia a la concienciación del alumnado sobre la importancia de la actividad física y de los hábitos saludables. La actividad física está directamente relacionada con la salud y se considera un medio intercesor fundamental que participa en el desarrollo físico y en la mejora de la calidad de vida (Vidarte Claros et al., 2011). Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), los niños que se encuentren en un intervalo de edad desde los 5 hasta los 17 años deben realizar como mínimo 60 minutos de actividad física moderada o vigorosa diaria (OMS, 2010). Ramos et al. (2016) defienden que durante la infancia los niveles de actividad física son muy elevados ya que el estilo de vida y la biología de los niños implica y demanda mucho movimiento y agitación por lo que dichas recomendaciones se cumplen en la mayoría de los casos. Por el contrario, durante la adolescencia (a partir de los 10-11 años) las conductas de ocio se vuelven más sedentarias ya que las preferencias se orientan más al ocio tecnológico y reemplazan, por tanto, otro tipo de conductas activas como el deporte (Ramos et al., 2016). Por ello, los niveles de actividad física de los alumnos de los últimos cursos de Educación Primaria se han visto reducidos y deteriorados con el paso generacional, aspecto muy preocupante ya que tal y como informan numerosos estudios citados por Ramos et al. (2016) existe una gran conexión entre estos hábitos de vida pasivos y el aumento de enfermedades como pueden ser cardiovasculares, obesidad, déficit musculoesquelético, disminución de la salud mental o de carácter social.

En consonancia con lo citado previamente, en las siguientes figuras ofrecidas por el Instituto Nacional de Estadística (INE) se representa la estadística a nivel autonómico que demuestra la repercusión negativa en términos de obesidad que tienen las conductas sedentarias sobre la población infantil.

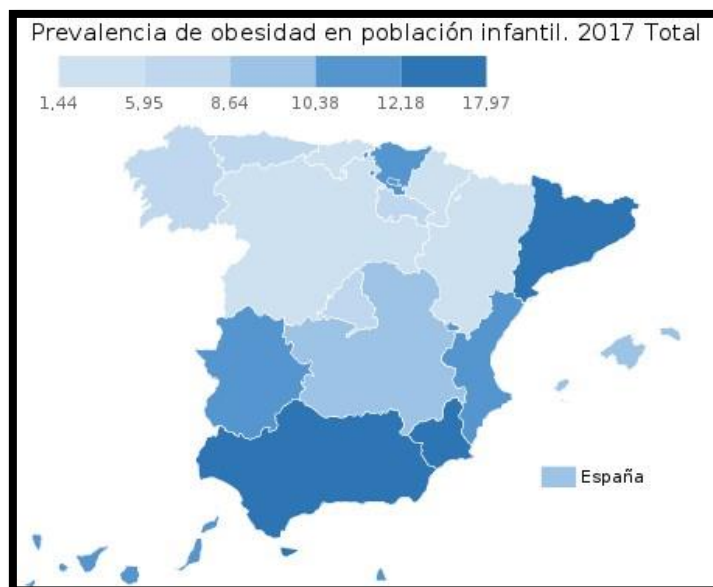


**Figura 1. Porcentajes de conductas sedentarias distribuidas por CCAA.**



Fuente: Instituto Nacional de Estadística (INE)

**Figura 2. Prevalencia de obesidad en población infantil distribuida por CCAA.**



Fuente: Encuesta Nacional de Salud de España (ENSE)/Encuesta Europea de la Salud (EES).

Ministerio de Sanidad e Instituto Nacional de Estadística (INE).

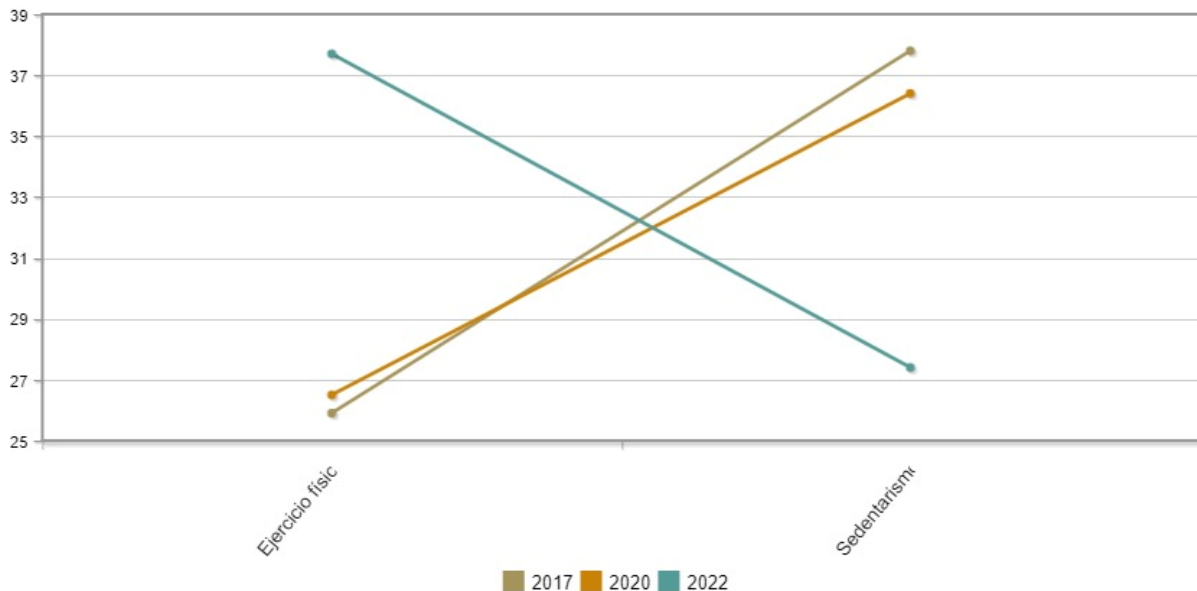
Como se puede comprobar, en aquellas comunidades donde las conductas sedentarias alcanzan valores porcentuales elevados se aprecia una correlación con unos valores de obesidad elevados también. Siendo la Comunidad de Madrid el foco de atención de este proyecto es relevante subrayar que los valores de conductas



sedentarias y de obesidad infantil no son excesivamente elevados. Es por ello por lo que se debe valorar el plano de actuación sobre esta problemática en la que están incluidas las intervenciones de los centros escolares madrileños.

A nivel nacional hoy en día, los porcentajes de sedentarismo se encuentran en su valor más bajo en las últimas décadas. Por el contrario, los porcentajes de ejercicio físico alcanzan valores muy elevados en comparación con otros años.

**Figura 3. Relación porcentual de conductas sedentarias y activas durante los últimos años a nivel nacional.**



Fuente: Instituto Nacional de Estadística (INE)

A pesar de ello, sigue existiendo un gran margen de mejora sobre el cual los centros educativos pueden influir. La Educación Física es la mejor manera de atajar este tipo de situaciones ya que pretende abordar mediante sus propios contenidos curriculares las existentes problemáticas que afectan directamente a la salud de nuestros alumnos. Por y para ello, mediante esta programación se dotará de gran



importancia a la consecución de los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) adheridos al área en cuestión que el Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda establece para perseguir la igualdad entre personas, proteger el planeta y asegurar la prosperidad como parte de una nueva agenda de desarrollo sostenible (Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda, 2030):

- *ODS 3 Garantizar una vida sana y promover el bienestar de todos a todas las edades*: promueve en los alumnos el bienestar físico y mental, así como la prevención de enfermedades y los hábitos saludables.
- *ODS 4 Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos*: promueve la utilización de metodologías y recursos didácticos innovadores, tecnología educativa y estrategias pedagógicas que mejoren la oferta educativa y que permitan en los alumnos la adquisición de aprendizajes significativos y de carácter equitativo.

## **2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN**

Tal y como se defiende en el Boletín Oficial del Estado (BOE), el sistema educativo español se rige por una ley orgánica la cual administra y establece los criterios de enseñanza a los que los centros educativos de toda la región de España deben aludir. La actual ley en vigor es la *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE)* y pretende revertir los cambios promovidos por *Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa 8/2013 (LOMCE)*. A pesar de ello, el BOE indica que la imposición de la LOMLOE no consiste simplemente en recuperar las disposiciones legales de la LOE, sino que se pretende revisar sus medidas y ajustarlas a los nuevos retos que plantea la educación. El calendario de implantación indica que todas las



modificaciones introducidas en el currículo, en la organización y en los objetivos de la Educación Primaria quedan incluidas en todos los niveles y ciclos educativos a los que hace referencia debido a que han pasado más de dos años desde su entrada en vigor (2023-2024).

El marco curricular educativo organizado y planteado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional en el que se recogen todos los aspectos referidos a la didáctica de la Educación Primaria (objetivos, competencias, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación) y al entorno que la rodea, aparece registrado y publicado como *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria* en el BOE. A su vez, a nivel autonómico, se llevan a cabo los correspondientes ajustes legislativos que permiten adaptar tanto la Ley Orgánica 3/2020 como el Real Decreto 157/2022 a cada entorno educativo. Debido a este último aspecto, se considera oportuno la utilización del *Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria*.

La presente programación didáctica se ha estructurado teniendo en cuenta las disposiciones establecidas en los siguientes marcos normativos o legislativos:

- *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.*
- *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.*



- *Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo del Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.*
- *ORDEN 1493/2015, de 22 de mayo, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regula la evaluación y promoción de los alumnos con necesidad específica de apoyo educativo, que cursen segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria y Enseñanza Básica Obligatoria, así como la flexibilización de la duración de las enseñanzas de los alumnos con altas capacidades intelectuales en la Comunidad de Madrid.*
- *Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad.*

El Real Decreto que pretende establecer la ordenación y las enseñanzas mínimas de la etapa de Educación Primaria considera la educación física como un área de la Educación Primaria necesaria en todos los cursos que la componen y que “prepara al alumnado para afrontar una serie de retos fundamentales que pasan por la adopción de un estilo de vida activo, el conocimiento de la propia corporalidad, el acercamiento a manifestaciones culturales de carácter motor, la integración de actitudes ecosocialmente responsables o el desarrollo de todos los procesos de toma de decisiones que intervienen en la resolución de situaciones motrices”. Esta amalgama de elementos contribuye a la competencia motriz del alumnado, lo que propicia su desarrollo integral ya que la motricidad forma parte del propio aprendizaje. Son dignas de mención las finalidades con las que el alumnado debe afrontar la práctica deportiva a las que se refiere el Real Decreto: “lúdica y recreativa, agonística, funcional, social, expresiva y comunicativa, creativa, catártica o de interacción con el



medio urbano y natural”. De esta manera, la acción docente debe destinarse a facilitar situaciones y espacios educativos donde los alumnos puedan afrontar la práctica con dichas finalidades. Por tanto, es preciso destacar que la Educación Física debe contribuir al desarrollo integral de las capacidades de carácter “cognitivo, motor, afectivo-motivacional, cultural, sostenible, de relaciones interpersonales y de inserción social”.

Por otro lado, el Real Decreto organiza los saberes básicos de la asignatura de Educación Física en seis bloques que permiten establecer contextos en los que se generen situaciones de aprendizaje diferentes a partir de las cuales se adquirirán las competencias. Pese a la indicada organización, las situaciones de aprendizaje deben eludir centrarse exclusivamente en un bloque de saberes integrando así elementos transversales al resto. Además, tal y como indican Real Decreto y BOCM, es altamente recomendable y de carácter prioritario utilizar el movimiento como recurso en cada una de ellas, aunque la Educación Física constituya una competencia que va más allá de lo motriz.

Teniendo en cuenta dicha interrelación se desarrollan en apartados posteriores las situaciones de aprendizaje en las que se articulan los saberes a partir de disímiles situaciones de aprendizaje que, en alguna ocasión, se definen como interdisciplinares a otras áreas educativas. Mediante este conjunto de saberes se aspira a encarar la problemática que afecta a los educandos analizada en el apartado anterior.

Al igual que señala la Orden 1493/2015 recogida en la Ley Orgánica 2/2006 y modificada por la Ley Orgánica 8/2013 para la Mejora de la Calidad Educativa, “uno de los principios de la educación es la equidad que garantice la igualdad de oportunidades para el pleno desarrollo de la personalidad a través de la educación, y



que actúe como elemento compensador de las desigualdades personales, culturales, económicas y sociales, con especial atención a que se deriven de cualquier tipo de discapacidad. Igualmente, recoge el principio de flexibilidad para adecuar la educación a la diversidad de aptitudes, intereses, expectativas y necesidades de los alumnos”. Por ello se utilizarán los recursos necesarios para que aquellos alumnos que demanden una atención educativa individualizada debido a sus necesidades educativas especiales puedan desarrollar al máximo sus aptitudes y competencias personales. Siguiendo en esta línea y de la misma manera que se ha comentado previamente, se considerarán como pilares fundamentales las respuestas ofrecidas por el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), el cual combina una mirada y un enfoque inclusivo de la enseñanza con propuestas de aplicación práctica (Pastor, 2019).

En resumen, haciendo referencia a los axiomas ofrecidos por el BOCM, los contextos que se establezcan en el área de Educación física deben contribuir al “conocimiento y aceptación de del cuerpo y del de los demás, para saber interactuar a través del uso de diferentes formas de expresión y comunicación mediante el movimiento corporal y de aprender gracias al trabajo conjunto, estimulando el conocimiento, la comunicación, la socialización, la creatividad, sensibilidad, el control de las emociones y el mantenimiento de una vida activa y adecuada”.

### **3. CONTEXTUALIZACIÓN**

Con el objetivo de aportarle un sentido realista y aplicable a la programación se ha seleccionado un centro real de la Comunidad de Madrid en función de los propios criterios y preferencias de elección del autor del documento. Previamente a la utilización de los documentos y datos oficiales del colegio se ha solicitado una





autorización total para el manejo de los mismos la cual ha sido concedida tal y cómo se puede ver en el [Anexo II](#). El centro elegido se denomina “Colegio Sagrado Corazón Capuchinos” y los criterios o indicadores por los que se ha seleccionado aluden a la experiencia y relación con el colegio en cuestión, al contexto sociocultural que lo envuelve y a la filosofía educativa que ofrece (incluidos valores y metodologías).

El actual apartado se divide en múltiples subapartados a partir de los cuales se pretende ubicar y contextualizar al centro. Para ello se ha recurrido a su propio proyecto educativo (PEC) donde se recoge toda la información que permite identificar a esta institución como una institución educativa.

### **3.1. Ubicación del centro**

El Colegio Sagrado Corazón Capuchinos se encuentra ubicado en la Comunidad de Madrid en el distrito de Usera (compuesto por diferentes barrios como Orcasitas, Orcasur, Almendrales, Zofío, San Fermín, Moscardó y Pradolongo), específicamente en el Paseo de Santa María de la Cabeza, número 115 con código postal 28026. Está situado cerca de Plaza Elíptica y destaca su proximidad a la carretera de entrada a la parte céntrica de Madrid (A-42) por la que circulan constantemente grandes cantidades de vehículos y, por tanto, predomina la contaminación tanto atmosférica como acústica. Por otro lado, existen diversos parques públicos cercanos al colegio y de fácil accesibilidad, está muy bien comunicado ya que dispone de varias líneas de autobuses próximas que facilitan el desplazamiento a zonas de interés como centros culturales, museos... de la parte más céntrica de Madrid.



La edad media se posiciona en torno a los 42 años, valor inferior a la media de Madrid la cual se encuentra más envejecida. Por otro lado, los niveles de paro y delincuencia de los alrededores son elevados. Por el contrario, se aprecian bajos índices en formación y renta per cápita que distan de los porcentajes de la Comunidad de Madrid. Durante la pandemia de Covid-19, estos indicadores se vieron muy afectados ya que gran parte de los empleos del distrito de Usera están dirigidos al sector servicios.

Basándonos en la estadística, se puede resumir que la población del entorno más inmediato que atiende el Colegio Sagrado Corazón Capuchinos es de renta media-baja.

### **3.2. Tipología de centro y niveles de enseñanza**

El Colegio Sagrado Corazón Capuchinos es un centro que ofrece educación concertada en Educación Infantil (niños y niñas de 3 a 6 años), en Educación Primaria (niños y niñas de 6 a 12 años) y en Educación Secundaria Obligatoria (12 a 16 años). A su vez, escolariza de manera privada, a alumnos de Bachillerato (16 a 18 años) en humanidades, ciencias sociales y modalidad de ciencias y tecnología. Por cada uno de los niveles indicados, dispone de tres líneas educativas.

Este centro pertenece al conjunto de centros de la Provincia de Hermanos Menores Capuchinos de España y el modelo educativo que ofrece tiene como origen y guía la persona de Jesús, el Evangelio y el carisma de Francisco de Asís, por tanto, son comunidades educativas católicas con estilo franciscano. Estas comunidades pretenden la formación integral de los alumnos y están abiertos a todos los que deseen dicho modelo educativo sin ningún tipo de discriminación.



### 3.3. Comunidad educativa

La comunidad educativa de este colegio está conformada por múltiples agentes que participan directa o indirectamente en los procesos educativos. De esta manera su acción conjunta se percibe como imprescindible para poder ofertar a los alumnos una educación de calidad. Esta comunidad educativa está formada por los siguientes estamentos:

- Entidad titular (Provincia de Hermanos menores Capuchinos de España) – Equipo de titularidad (órgano colegiado de la función directiva).
- Personal del centro. Entre ellos: 13 docentes en E. Infantil (8 tutoras, 2 especialistas y 3 profesoras), 26 docentes en E. Primaria (18 tutores, 6 especialistas y 2 profesores), 28 docentes en ESO (12 tutores y 16 especialistas) y 21 docentes en Bachillerato (4 tutores, 17 especialistas y una coordinadora).
- Alumnos
- Padres, madres y tutores
- Comunidad eclesial

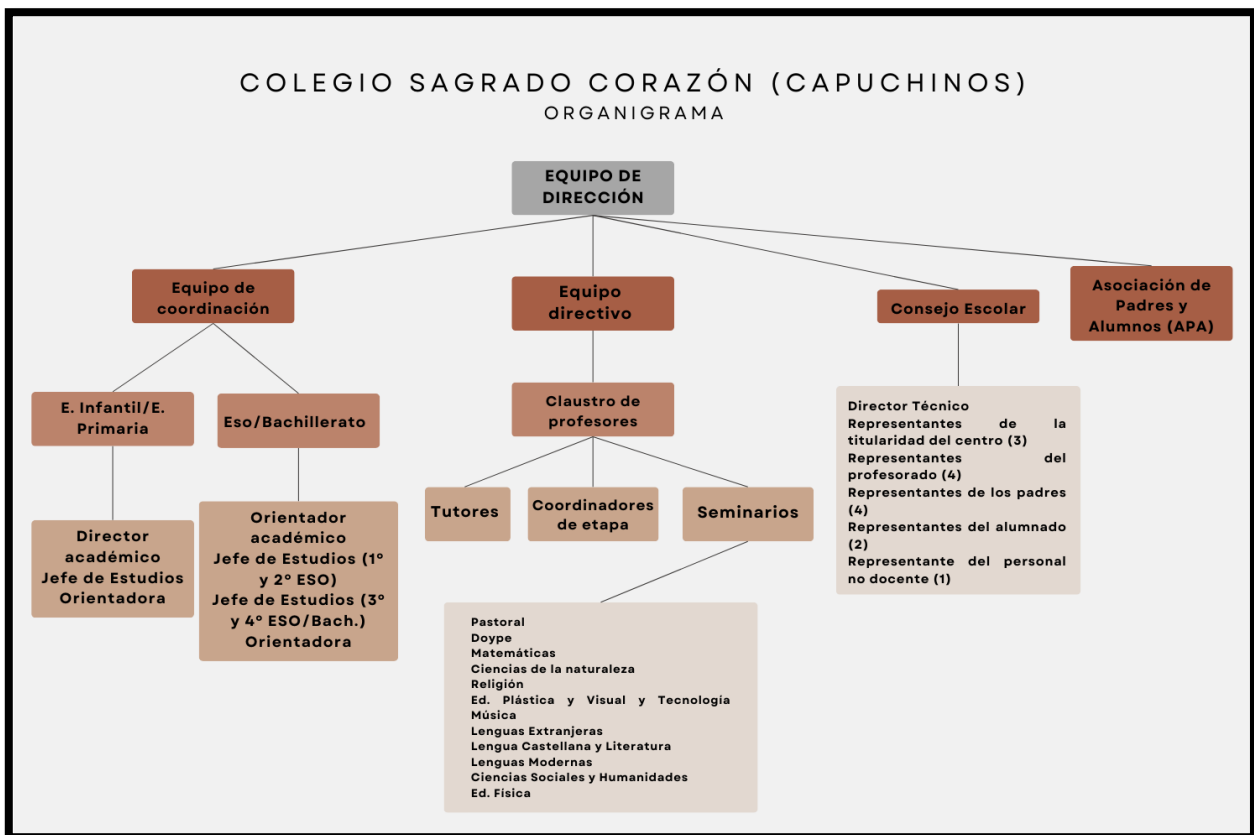
**Figura 4. Organigrama académico: Equipos de Dirección Colegiada**





Fuente: Proyecto educativo del Colegio Sagrado Corazón Capuchinos

**Figura 5. Organigrama general del centro.**



Fuente: Proyecto educativo del Colegio Sagrado Corazón Capuchinos

### 3.4. Perfil del alumnado

Esta propuesta va dirigida a un grupo específico de 25 alumnos de sexto de primaria. Es un grupo heterogéneo y está compuesto por 12 chicas y 13 chicos. De entre todos ellos, 1 dispone de [necesidades educativas especiales](#) por tener diagnosticado un Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), 6 son inmigrantes y el resto son nativos. La edad de los alumnos es similar y oscila entre los 11 y los 13 años de edad debido a que contamos con 2 alumnos repetidores.

Para indicar con exactitud el perfil del alumnado se atenderá a la etapa de operaciones concretas (hasta 11 años) y formales (a partir de 12 años) desarrolladas



por Jean Piaget (Piaget, 2007) y a los siguientes ámbitos en los que se ubican las características psicoevolutivas ajustadas al contexto de aula:

- Ámbito social: clima de aula muy positivo, los alumnos depositan confianza y respeto en sus compañeros. Debido a su edad, los alumnos muestran un mayor interés por formar grupos cercanos de amigos y comenzar a desarrollar habilidades para cooperar, negociar y resolver conflictos de una manera sofisticada.
- Ámbito del lenguaje: dominio avanzado del lenguaje oral y escrito. Son capaces de expresar ideas de manera elaborada y de utilizar conceptos abstractos con mayor facilidad. Utilizan tanto lenguaje verbal como no verbal para comunicarse entre ellos.
- Ámbito cognitivo: pensamiento abstracto, lógico y crítico que les permite resolver problemas, tomar decisiones de manera independiente y reflexionar sobre su propio aprendizaje. A pesar de ello, se aprecia una gran diferencia entre los grupos de pares y se pueden distinguir entre ellos roles de liderazgo.
- Ámbito motriz: todos los alumnos cuentan con una buena competencia motriz característica y necesaria en el ámbito de la Educación Física. Se aprecia gran competitividad entre ellos ya que desafían sus capacidades físicas tomando así una mayor conciencia de sus propios cuerpos.

### 3.5. Horario general

Este apartado hace referencia al Artículo 12 del Decreto 61/2022 (BOCM) en el cual se establecen los requisitos que los horarios de los centros de la Comunidad de Madrid deben seguir. Por tanto, el horario lectivo dedicado a la impartición del conjunto de las áreas se fija en un mínimo de 22,5 horas semanales, a las que se



sumarán un mínimo de 2,5 horas de recreo repartidas en períodos de 30 minutos durante todos los días de la semana.

Al ser un centro que incorpora en su oferta educativa las áreas de Segunda Lengua Extranjera en todos los cursos de la etapa deberá respetar un horario semanal mínimo de 0,75 a 3 horas en 1º, 2º, 3º y 4º curso, y un mínimo de 0,75 a 2 horas en 5º y 6º curso. Las clases de cada área deberán durar entre 0,75 y 1 hora.

El horario lectivo está programado para que en las primeras sesiones se impartan aquellas clases o actividades que requieran mayor esfuerzo y se estructura de la siguiente manera: mañanas de 8:55 a 13:00 horas/tardes de 14:55 a 17:00 horas.

**Tabla 1. Distribución de horas lectivas por áreas en Primaria**

ÁREAS	HORAS
Ciencias de la Naturaleza	3h
Ciencias Sociales	2h
Lengua Castellana y Literatura	6h en los cuatro primeros cursos/5h en 5º y 6º
Matemáticas	5h
1ª Lengua Extranjera: inglés	5h
Educación Física	3h en los cuatro primeros cursos/2h en 5º y 6º
Religión	2h
Educación en Valores Cívicos y Éticos	2h en 5º
Educación Artística: - Educación Plástica y Visual - Música y Danza	4h en 1º, 2º, 3º, 4º y 6º/2h en 5º
2ª Lengua Extranjera: francés	2h en 5º y 6º

Fuente: Proyecto educativo del Colegio Sagrado Corazón Capuchinos

### 3.6. Descripción física del centro

A continuación, se presenta una tabla en la que se recogen las instalaciones con las que cuenta el centro. Es digno de mención destacar que cada una de ellas dispone de una normativa específica que se debe cumplir durante su utilización.



Dichas normas, al igual que otros aspectos del centro, aparecen indicadas en el Proyecto Educativo del Centro (PEC).

**Tabla 2. Instalaciones y espacios comunes**

Instalaciones deportivas		4 canchas de baloncesto exteriores
		2 pistas de fútbol base exteriores
		Gimnasio privado
		Pabellón deportivo
Biblioteca	Comedor	Aulas de Infantil, Primaria, ESO y Bachiller
Teatro	Aula Magna	Laboratorio de Ciencias Naturales
Enfermería	Aulas de almacenaje	Aulas de informática
Aula de música	Aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Dibujo Técnico	Aulas de coordinación

Fuente de elaboración propia

## **4. OBJETIVOS**

Según el Real Decreto 157/2022, los objetivos son los “logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave”. En este apartado se desarrollarán tanto los objetivos de etapa curriculares como los objetivos didácticos a los que hace referencia la programación.

### **4.1. Objetivos de etapa de la programación**



Están recogidos en el Real Decreto y son un total de 14 los cuales están enumerados desde la a) hasta la n). En su conjunto, la Educación Primaria fomentará en los alumnos y alumnas el desarrollo de las siguientes capacidades:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma y desarrollar hábitos de lectura.





- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- 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 de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

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

De entre todos ellos solo se seleccionan los que tienen relación con el ámbito de Educación Física como se muestra en la siguiente tabla:

**Tabla 3: Objetivos de etapa seleccionados para la programación**

<b>Objetivos de etapa</b>	a); b); c); d); e); f); g); h); i); j); k); m); n)
---------------------------	--

Por último, cabe destacar que en función de las situaciones de aprendizaje se trabajarán unos objetivos u otros pudiéndose repetir de manera transversal entre situaciones de manera que algunos demostrarán predominancia sobre los demás.

#### 4.2. Objetivos didácticos de la programación

Los objetivos didácticos son la meta o finalidad que pretende ser alcanzada con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Son de carácter evaluable ya que nos permitirán comprobar en qué nivel la actuación docente ha contribuido a la adquisición de los objetivos de etapa previstos en el alumnado.

Encontramos dos tipos de objetivos didácticos; uno general, formulado en base a los objetivos de etapa y a los ODS 3 (Salud y Bienestar) y 4 (Educación de calidad); y nueve específicos, formulados en base al objetivo didáctico general.

Objetivo general:



Fomentar el desarrollo integral de los estudiantes a través de la educación física, promoviendo mediante la utilización de metodologías y estrategias didácticas innovadoras un estilo de vida activo y saludable, así como habilidades relacionadas con la organización y gestión de la actividad física, la resolución de problemas en diversas situaciones motrices, la regulación emocional e interacción social en contextos motrices, la apreciación de las manifestaciones de la cultura motriz y la interacción eficiente y cuidadosa con el entorno.

Objetivos específicos:

1. Conocer e identificar el propio cuerpo aceptándolo y valorándolo, considerando la actividad física como un medio de aprendizaje, diversión y de autoconocimiento personal y social.
2. Explorar el propio cuerpo mediante mediciones y estimaciones para recoger información útil a la hora de organizar y planificar la actividad física.
3. Cultivar las capacidades de organización, gestión, planificación y participación del alumno durante actividades físicas promoviendo un estilo de vida activo y saludable e implementando hábitos saludables en su vida cotidiana reconociendo los efectos del ejercicio físico, así como la importancia del descanso, la higiene y la alimentación.
4. Consolidar la capacidad de resolución de problemas individuales y colectivos ante situaciones motrices de carácter variable mediante la aplicación de estrategias creativas y soluciones efectivas.
5. Fomentar habilidades de gestión emocional durante diferentes contextos motrices mediante la utilización de recursos expresivos corporales basados en la autonomía, identificación, regulación y autoconciencia emocional.



6. Desarrollar habilidades de interacción social en diversas situaciones motrices basadas en la cooperación, empatía, escucha activa y comunicación efectiva empleando la segunda lengua extranjera en diversas ocasiones.
7. Estimular la consideración de las posibles manifestaciones de la cultura motriz mediante la exploración y experimentación de las numerosas formas de actividad física y deporte.
8. Incentivar el reconocimiento de una interacción eficiente, cuidadosa y responsable con el entorno y con los recursos naturales.
9. Utilizar herramientas de búsqueda y de intercambio de información mediante el uso responsable de las tecnologías digitales y la comunicación.

**Tabla 4. Relación entre objetivos de etapa y objetivos didácticos**

<b>Objetivo general</b>	
Fomentar el desarrollo integral de los estudiantes a través de la educación física, promoviendo mediante la utilización de metodologías y estrategias didácticas innovadoras un estilo de vida activo y saludable, así como habilidades relacionadas con la organización y gestión de la actividad física, la resolución de problemas en diversas situaciones motrices, la regulación emocional e interacción social en contextos motrices, la apreciación de las manifestaciones de la cultura motriz y la interacción eficiente y cuidadosa con el entorno.	
<b>Objetivos específicos</b>	<b>Objetivos de etapa</b>
1.	k) m)
2.	g) k)
3.	k) n)
4.	a) b) c) e) k) m)
5.	b) c) d) j) k) m)
6.	a) b) c) e) f) k) m)
7.	b) d) h) k)
8.	a) b) h)
9.	i) j)

Fuente de elaboración propia



## **5. COMPETENCIAS**

Según la LOE (*Ley Orgánica 2/2006*), las competencias permiten “desarrollar los valores de la ciudadanía democrática, la vida en común, el deseo de seguir aprendiendo y la capacidad de aprender por sí mismo”. Constituyen los criterios para la promoción de ciclo y, en cierto modo, posibilitan el aprendizaje de los alumnos a lo largo de la vida y facilita su plena participación social y laboral. En este apartado se pretenden describir las competencias clave y específicas que se van a trabajar y cómo se trabajarán.

### **5.1. Competencias clave**

El Real Decreto describe las competencias clave como aquellos “desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Las competencias clave aparecen recogidas en el Perfil de Salida del alumnado al término de la enseñanza básica y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente”. Son un total de 8 y se conocen como:

- a) Competencia en comunicación lingüística (CCL)**
- b) Competencia plurilingüe (CP)**
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)**
- d) Competencia digital (CD)**
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**



- f) Competencia ciudadana (CC)**
- g) Competencia emprendedora (CE)**
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).**

Mediante las Situaciones de Aprendizaje que componen el curso escolar indicadas en apartados posteriores se pretende incentivar el desarrollo de las 8 competencias previas de la siguiente manera:

- a) Competencia en comunicación lingüística (CCL):** durante las situaciones de aprendizaje se propondrán actividades en las que se enfatizan las habilidades comunicativas de los educandos. Para ello se plantearán diversas situaciones, como exposiciones orales o presentaciones y otras de carácter motivador, en las que los alumnos interactúen entre ellos movilizando el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos durante las clases con el objetivo de comunicarse eficazmente de manera cooperativa y respetuosa.
- b) Competencia plurilingüe (CP):** como se puede comprobar en el Real Decreto, no se atribuye ninguna relación entre los descriptores operativos del Perfil de salida de la competencia plurilingüe y las competencias específicas de la asignatura por lo que esta competencia clave no está incluida directamente en el área de Educación Física. A pesar de ello, mediante la presente programación didáctica se ponen en práctica diversos procesos comunicativos, situaciones y metodologías educativas de carácter interdisciplinar que la involucran dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, se relacionarán posteriormente ([ANEXO I](#)) las competencias específicas con los descriptores operativos de las competencias clave que estructuran el Perfil de salida del alumnado a los que hacen referencia cada una de ellas.



- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM):** esta competencia cobra un valor fundamental en el área de la Educación Física debido a que implica múltiples procesos de conocimiento como cálculos, métrica, estimaciones, observación y experimentación en los cuales se deben aplicar el pensamiento crítico, métodos científicos, tecnología (recursos materiales que intervienen en la didáctica) y representaciones matemáticas para poder aportar soluciones efectivas que generen aprendizajes significativos.
- d) Competencia digital (CD):** como se puede comprobar en el Real Decreto, no se atribuye ninguna relación entre los descriptores operativos del Perfil de salida de la competencia digital y las competencias específicas de la asignatura por lo que esta competencia clave no está incluida directamente en el área de Educación Física. A pesar de ello, mediante la presente programación didáctica se ponen en práctica diversas situaciones y metodologías educativas de carácter interdisciplinar que la involucran dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y que complementan al resto de competencias. De esta manera, se relacionarán posteriormente ([ANEXO I](#)) las competencias específicas con los descriptores operativos de las competencias clave que estructuran el Perfil de salida del alumnado a los que hacen referencia cada una de ellas.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):** para que los discentes puedan desarrollar esta competencia se necesita establecer una atmósfera de aprendizaje positiva basada en la confianza, el respeto y la aceptación propia. Este es el motivo por el que el papel del profesor cobra una importancia crucial en esta etapa educativa ya que todos los valores transmitidos nacen a raíz de lo que transmitan sus enseñanzas. Previamente a promover situaciones en las que los alumnos actúen con capacidad de resiliencia, de



autoconocimiento, de convivencia y de metacognición, el transmisor debe haber desarrollado todas las capacidades indicadas.

- f) **Competencia ciudadana (CC):** esta competencia hace referencia al ejercicio de una ciudadanía responsable para poder participar plenamente en la vida social y cívica en convivencia con el entorno que nos rodea. Son tantas y tan diversas las situaciones de aprendizaje que se pueden aplicar en el aula en esta área que, de manera hiperbólica, se podría reformular cualquier contexto de la vida cotidiana que implique cualquier índice social.
- g) **Competencia emprendedora (CE):** esta competencia se relaciona directamente con las anteriores ya que se refiere a la formación de alumnos capaces de analizar oportunidades, replantear ideas, utilizar el pensamiento crítico y estratégico para tomar decisiones, actuar en colaboración, motivación y empatía, y con actitudes de negociación basadas en el respeto. Desde el área de la Educación Física se pueden lograr en los alumnos todos estos tipos de actitudes cognitivas, sociales y personales debido a su gran amalgama de posibilidades de impartición de las conductas y conocimientos.
- h) **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC):** como se mostrará en las situaciones de aprendizaje, se llevarán a cabo actividades en las que se deberá recopilar información sobre las diversas manifestaciones motrices y culturales mundiales con el objetivo de otorgarles valor y sentido en la sociedad.

## 5.2. Competencias específicas

El Real Decreto describe las competencias específicas como aquellos “desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área o ámbito. Las





competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de Salida del alumnado, y, por otra, los saberes básicos de las áreas o ámbitos y los criterios de evaluación”.

Debido al carácter interdisciplinar de la Educación Física, las competencias específicas no solo quedarán ancladas a las competencias clave y descriptores que están indicados en el Real Decreto 157/2022, sino que se han incluido también, tal y como se indicado en el apartado anterior, las relaciones ocasionales de las competencias específicas con los descriptores operativos de la competencia plurilingüe y de la competencia digital.

Los criterios que se han seguido para establecer estas relaciones nacen de la competencia específica a la que hagan referencia, de manera que, si esta pretende abarcar aspectos sociales o relacionados con la práctica motriz colectiva y comunicativa cuya evaluación o seguimiento pueda ser implementada mediante la observación directa, se vinculará con la competencia plurilingüe. Si, por el contrario, o, a su vez, abarcan aspectos más teóricos o sintetizables u otros aspectos centrados en la cooperación cuya evaluación pueda ser implementada mediante entregas o exposiciones, se vinculará con la competencia digital. Las tablas completas se encuentran en el [ANEXO I](#).



**Tabla 5. Relación entre competencias específicas de Educación física y descriptores de las competencias clave del perfil de salida del alumnado**

Competencia específica 1	Competencias clave	Descriptores operativos
Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuya al bienestar.	STEM	STEM2
		STEM 5
	CPSAA	CPSAA2
		CPSAA5
	CE	CE3
	CP	CP1
	CD	CD1
CD4		

Competencia específica 2	Competencias clave	Descriptores operativos
Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	STEM	STEM1
	CPSAA	CPSAA4
		CPSAA5
	CP	CP2

Competencia específica 3	Competencias clave	Descriptores operativos
Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	CCL	CCL1
		CCL5
	CPSAA	CPSAA1
		CPSAA3
		CPSAA5
	CC	CC2
		CC3
	CP	CP1
		CP3
	CD	CD1
CD3		



Competencia específica 4	Competencias clave	Descriptorios operativos
Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	CC	CC3
	CCEC	CCEC1
		CCEC2
		CCEC3
		CCEC4
	CD	CD1
CD2		

Competencia específica 5	Competencias clave	Descriptorios operativos
Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual 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.	STEM	STEM 5
	CC	CC2
		CC4
	CE	CE1
		CE3
	CD	CD1

Fuente de elaboración propia

A pesar de esta relación entre competencias argumentada por el Real Decreto y el BOCM (además de la incorporación ocasional de la competencia digital y la plurilingüe), en función de la Situación de Aprendizaje se trabajarán unas u otras competencias clave con las que se relacione la competencia específica en cuestión sin la necesidad de trabajarlas todas.



## **6. CONTENIDOS**

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

Por otro lado, las situaciones de aprendizaje son situaciones y actividades que constituyen los contenidos propios de un área o ámbito y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de competencias específicas (Real Decreto 157/2022). En este documento se encuentran una serie de situaciones de aprendizaje en las que se recogen los saberes básicos que se pretenden trabajar para la adquisición de los objetivos y competencias correspondientes con los seleccionados para 6º curso del tercer ciclo de Educación Primaria.

### **6.1. Criterios de temporalización**

Los contenidos de la presente Programación Didáctica se han agrupado haciendo referencia al calendario escolar mostrado en la [Tabla 7](#) de tal manera que conforman 12 Situaciones de Aprendizaje (SA). Estas 12 situaciones se reparten en tres trimestres que se corresponden con 70 sesiones totales de Educación Física debido a que en el tercer ciclo del Colegio Sagrado Corazón Capuchinos únicamente se imparten 2 horas semanales. De esta manera cada situación de aprendizaje constituye un total de 5-6 sesiones de 60 minutos cada una que se llevarán a cabo los martes y jueves consecutivamente. Por este motivo, queda justificado el desarrollo de 12 situaciones y no 15 como estaba



previsto ya que al contar con solo 2 horas semanales no se dispone de tiempo suficiente para incluirlas en un único año escolar, es primordial disponer de tiempo suficiente para finalizar las situaciones. A su vez, es digno de mención destacar que la temporalización implementada ha sido elaborada en base a los siguientes criterios:

- Climatología: las actividades al aire libre se planifican en los meses más cálidos o templados, mientras que las actividades en interiores se programan durante el ecuador del curso. La ubicación de las sesiones puede ajustarse según el contexto escolar.
- Disponibilidad de instalaciones: atender a los momentos donde estas estén disponibles y sean adecuadas para su uso puesto que son instalaciones comunes para todas las clases.
- Continuidad entre las sesiones de una misma situación evitando pausas temporales excesivas.
- Equilibrio temporal: distribución equitativa de las situaciones a lo largo del curso para evitar concentraciones excesivas de una misma situación y atender así al principio de variedad.
- Secuencia lógica y progresión pedagógica: las situaciones y sesiones están organizadas de manera que siguen una secuencia coherente y permiten una progresión adecuada en el aprendizaje de los estudiantes.
- Contenidos transversales. A lo largo del curso académico se trabajarán los siguientes contenidos transversales: 1. Igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres. 2. Resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos.



3. Se incorporarán contenidos transversales relacionados con la salud y los estilos de vida responsables, el cuidado del medio ambiente. 4. Se fomentarán acciones y valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo. 5. Se promoverá la tolerancia, prudencia y autocontrol. 6. Se fomentará el afianzamiento del espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la autoconfianza. 7. Se incorporarán contenidos relacionados con la educación vial y los primeros auxilios.

**Tabla 6. Resumen de la distribución de SA y sesiones**

TRIMESTRES		SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		N.º SESIONES	N.º DE SESIONES TOTALES
Primer trimestre	6 septiembre – 22 diciembre	1	7 – 19 septiembre	4	73 sesiones distribuidas en 12 situaciones de aprendizaje
		2	21 septiembre – 5 octubre	5	
		3	10 – 31 octubre	6	
		4	2 – 28 noviembre	8	
		5	30 de noviembre – 21 diciembre	6	
Segundo trimestre	8 enero – 21 marzo	6	11 – 23 enero	4	
		7	25 de enero – 15 febrero	6	
		8	20 febrero – 19 marzo	8	
Tercer trimestre	2 abril – 20 junio	9	2 – 18 abril	6	
		10	23 abril – 9 mayo	5	
		11	14 – 31 mayo	9	
		12	4 – 20 junio	6	

Fuente de elaboración propia



Los días 9 de enero y 21 de marzo, a pesar de ser martes y jueves respectivamente, no se realizará ninguna sesión de ninguna situación de aprendizaje debido a excursiones, proyectos u otros motivos de la institución escolar. Durante la semana del 27 al 31 de mayo se realizará una excursión a Asturias a modo de fin de curso donde los alumnos practicarán deportes y actividades físicas en el medio natural como: senderismo, escalada, piragüismo, barranquismo y parques de aventura.

**Tabla 7. Calendario escolar 2023-2024 aplicado a la programación**

Fuente de elaboración propia

Septiembre							Octubre							Noviembre							Diciembre							Enero						
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3							1			1	2	3	4	5					1	2	3	1	2	3	4	5	6	7
4	5	6	7	8	9	10	2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	12	4	5	6	7	8	9	10	8	9	10	11	12	13	14
			1					2		2					4		4					5							<del>9</del>		6			
11	12	13	14	15	16	17	9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	11	12	13	14	15	16	17	15	16	17	18	19	20	21
	1		1					3		3					4		4					5		5					6		6			
18	19	20	21	22	23	24	16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26	18	19	20	21	22	23	24	22	23	24	25	26	27	28
	1		2					3		3					4		4					5		5					6		7			
25	26	27	28	29	30		23	24	25	26	27	28	29	27	28	29	30				25	26	27	28	29	30	31	29	30	31				
							30	31																										
								3																										





## 6.2. Contenidos de la programación y distribución en Situaciones de aprendizaje

Con el objetivo de contribuir a la innovación educativa, se ha planteado un hilo conductor para la presente Programación Didáctica el cual contextualiza a todas las SA dándoles un sentido y motivando así a los estudiantes a comprometerse y a participar en su proceso de aprendizaje.

Este enfoque didáctico toma como idea de referencia a los superhéroes y superheroínas y a la adquisición de habilidades especiales. En específico, cada Situación de Aprendizaje (SA) representa una misión donde los alumnos adquieren dichas habilidades (físicas, mentales y sociales) mediante un enfoque lúdico y motivador basado en los propios contenidos curriculares.

Además, los alumnos contarán con un “[Panel de poderes](#)” similar a un portfolio o diario de aprendizaje individual de carácter autoevaluativo en el que deben documentar al finalizar cada SA las habilidades y aprendizajes que ellos mismos consideran haber adquirido. Este portfolio consta de dos partes, una primera en donde deben personalizar a su superhéroe a su gusto y una segunda en la que recogen las habilidades y aprendizajes adquiridos durante las sesiones que conforman cada situación de aprendizaje.

Mediante este enfoque innovador se motiva al alumno a tomar actitudes en contra del sedentarismo y la obesidad desarrollando así estilos de vida activos y saludables.



**Tabla 8. Situaciones de aprendizaje**

Fuente de elaboración propia

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1		N.º Sesiones: 4	
<b>“Antes de combatir el mal tenemos que prepararnos bien”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		7 – 19 de septiembre	
Descripción	La actividad física regular, el entrenamiento y una alimentación saludable constituyen las medidas más eficaces que nosotros, los héroes, disponemos para combatir a nuestro mayor adversario, la obesidad y el sedentarismo. A pesar de ello, no podemos olvidar que es crucial tomar las medidas necesarias de protección y prevención para poder establecer nuestro plan de actuación. Debemos considerar todas las herramientas que tenemos a nuestro alcance para ponerle fin a esta lucha primigenia.		
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer los efectos de mantener un estilo de vida activo y saludable como estrategia fundamental para prevenir y combatir la obesidad, el sedentarismo y otras enfermedades.</li> <li>- Prevenir el riesgo de lesiones durante la práctica de actividad física utilizando las medidas de seguridad adecuadas como la implementación de un calentamiento y una vuelta a la calma.</li> </ul>		
Objetivos de etapa		Objetivos didácticos	
i) k)		1, 3, 9	
Saberes básicos			
<p>Bloque A. Vida activa y saludable:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salud física y vida saludable: efectos de un estilo de vida activo y saludable. Responsabilidad en el cuidado del propio cuerpo.</li> <li>- Salud mental: equilibrio físico y mental.</li> </ul> <p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hábitos autónomos de higiene corporal.</li> <li>- Toma de medidas (previas y durante) de prevención de accidentes en prácticas motrices: calentamiento general, vuelta a la calma, respeto por las normas y correcta utilización del material.</li> </ul>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
1		CD, STEM, CPSAA, CCL	
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos		
1.1, 1.2, 1.3	CD1, STEM5, CPSAA2, CCL1		
Interdisciplinariedad	Tecnología de la información y comunicación (TIC)		



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2		N.º Sesiones: 5	
<b>“Despierta tu héroe interior”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		21 de septiembre – 5 de octubre	
Descripción	El mal se presenta de forma cada vez más compleja y exigente, requiriendo una respuesta que se inspire en la valentía y habilidad que caracteriza a nuestro superhéroe interior. Para hacer frente a este desafío, es necesario emplear plenamente nuestras habilidades perceptivo-motrices, tanto a nivel individual como en colaboración con los demás, maximizando así nuestro potencial para enfrentar y superar obstáculos.		
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar las habilidades perceptivo-motrices individuales a través de diferentes estímulos y situaciones motrices.</li> <li>- Trabajar en equipo en la resolución de problemas en situaciones motrices complejas enfatizando la comunicación y colaboración.</li> </ul>		
Objetivos de etapa		Objetivos didácticos	
a) b) e) m)		1, 4, 5	
Saberes básicos			
<p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones complejas crecientes; organización espacial del propio cuerpo y de sus compañeros, temporal y espacio-temporal.</li> <li>- Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad).</li> <li>- Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración y oposición.</li> </ul> <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para solucionar conflictos en situaciones motrices colectivas.</li> </ul>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
2, 3		CCL, CPSAA	
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos		
2.2, 2.3, 3.1, 3.2	CCL1, CCL5, CPSAA4, CPSAA5		
Interdisciplinariedad	En esta situación de aprendizaje no existe interdisciplinariedad con otras áreas.		



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3		N.º Sesiones: 6	
<b>“La heroicidad es viable”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		10 – 31 de octubre	
Descripción	<p>En una metrópolis vibrante y llena de movimiento, vosotros, jóvenes estudiantes que aún no habéis desarrollado poderes que os permitan volar ni teletransportaros, estáis destinados a convertirlos en los nuevos guardianes del camino. Mediante estas enseñanzas exploraréis la importancia de la educación vial desde la actividad física y deportiva. Aprendiendo a desplazarnos de manera segura y saludable, os convertís en los héroes que previenen accidentes y garantizan la seguridad de los habitantes de la metrópolis. Además, conscientes de vuestra responsabilidad ambiental, optáis por medios de transporte seguros y respetuosos con el entorno, protegiendo así el planeta que jurasteis defender.</p>		
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender, aplicar y familiarizarse con las normas de educación vial tanto para vehículos como para peatones desde la actividad física y el deporte.</li> <li>- Promover el uso de medios de transporte seguros y respetuosos con el medio ambiente.</li> </ul>		
Objetivos de etapa		Objetivos didácticos	
a) h) i) n)		8, 9	
<b>Saberes básicos</b>			
<p>Bloque F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Normas de uso: la educación vial desde la actividad física y deportiva. Movilidad segura y saludable. Convivencia armoniosa y pacífica entre los distintos medios de locomoción y el peatón. Normas básicas de la circulación.</li> <li>- Transporte activo seguro y no contaminante: bicicletas, patines, patinetes. Normas de uso responsable y seguro del material y del entorno. Mecánica básica.</li> </ul>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
1, 5		STEM, CC, CD, CPSAA	
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos		
1.1, 5.1	STEM5, CC4, CPSSAA2, CD1		
Interdisciplinariedad	TIC y Ciencias Sociales y Naturales		



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4		N.º Sesiones: 8	
<b>“Encestando habilidades”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		2 – 28 de noviembre	
Descripción	Un nuevo desafío se aproxima, esta vez en la cancha de baloncesto donde la acción y la estrategia se entrelazan en una batalla frenética. Mediante este deporte estamos poniendo a prueba nuestras habilidades físicas y mentales en cada jugada, tomando decisiones rápidas y precisas, tanto de forma individual como colectiva. Su práctica es el entrenamiento perfecto para cualquier superhéroe ya que permite desarrollar las capacidades y habilidades motrices de carácter técnico y táctico ante diversos estímulos tanto internos como externos, promoviendo el compañerismo y el juego limpio.		
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar habilidades motrices específicas asociadas a la técnica y a la táctica del baloncesto en contextos variables.</li> <li>- Poner en práctica la toma de decisiones, así como las capacidades físicas básicas y el equilibrio ante estímulos internos o externos que exijan un reajuste de la acción motriz.</li> </ul>		
Objetivos de etapa		Objetivos didácticos	
b) c) e) k)		1, 4, 5	
<b>Saberes básicos</b>			
<p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo.</li> <li>- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: equilibrio estático y dinámico en situaciones complejas crecientes. Organización espacial del propio cuerpo y de sus compañeros, temporal y espacio-temporal.</li> <li>- Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad).</li> <li>- Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica y táctica en actividades deportivas.</li> <li>- Creatividad motriz: identificación de estímulos internos o externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz. Adaptación del movimiento a diferentes entornos y situaciones de colaboración y oposición.</li> </ul> <p>Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para resolver situaciones motrices colectivas.</li> <li>- Concepto de fairplay o juego limpio.</li> </ul>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
1, 2, 3		CE, CCL, CPSAA	
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos		
1.2, 2.1, 2.2, 3.2	CE3, CCL5, CPSAA3, CPSAA5		
Interdisciplinariedad	Lengua y Literatura		



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5		N.º Sesiones: 6	
<b>“El lenguaje universal de los superhéroes”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		30 de noviembre – 21 de diciembre	
Descripción	Hoy en día, la variedad de idiomas existentes es inmensa, pero al igual que nuestros ancestros, disponemos de un lenguaje universal mediante el cual expresamos mensajes, sentimientos o emociones para comunicarnos con los demás. Este lenguaje es el lenguaje no verbal y hace referencia a la utilización de gestos corporales como medio de expresión. No sabemos dónde será la siguiente misión, pero como superhéroes y superheroínas no podemos darle la espalda a esta forma de comunicación ya que nos va a permitir comunicarnos con todas las culturas mundiales.		
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar el lenguaje no verbal para transmitir mensajes, sentimientos o emociones valorando la diversidad cultural mediante la práctica de situaciones motrices, bailes y danzas.</li> <li>- Cooperar y trabajar en equipo para alcanzar objetivos y metas comunes.</li> </ul>		
Objetivos de etapa		Objetivos didácticos	
b) d) j)		4, 5, 7	
Saberes básicos			
<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado.</li> </ul> <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidades condicionales: coordinación, equilibrio y agilidad.</li> </ul> <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, roles, liderazgo y responsabilidades.</li> </ul> <p>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas complejas. Posturas y lenguaje corporal.</li> <li>- Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo. Danzas y bailes del mundo: <i>Minoesika, Big Jhon, Promoroaca, Polka...</i></li> </ul>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
2, 3, 4		CPSAA, CD, CC, CCEC	
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos		
2.1, 3.4, 4.1, 4.4	CPSAA3, CPSAA5, CD1, CC3, CCEC1, CCEC3		
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales y TIC		



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6		N.º Sesiones: 4	
<b>“Hora de medir nuestros poderes”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		11 – 23 de enero	
Descripción	El entrenamiento y, por tanto, vuestro panel de poderes está cada vez más completo. A pesar de ello, debemos detectar aquellos puntos débiles en los que necesitamos reforzarnos para que el índice de error en nuestra ofensiva contra el sedentarismo y la obesidad sea mínimo.		
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar diferentes herramientas de medición (cronómetros, metros, dinamómetro, etc.) para obtener datos relevantes sobre las capacidades físicas básicas y resultantes.</li> <li>- Realizar mediciones de segmentos corporales utilizando diferentes herramientas (metro, báscula, etc.) para comprender el término de Índice de masa Corporal (IMC) y la importancia de mantener valores adecuados.</li> <li>- Estimar, calcular y valorar el impacto negativo de los malos hábitos de vida sobre el propio organismo.</li> <li>- Obtener información mediante búsquedas seguras y responsables en internet.</li> </ul>		
Objetivos de etapa		Objetivos didácticos	
g) i) k)		1, 2, 9	
<b>Saberes básicos</b>			
<p><b>Bloque A. Vida activa saludable:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salud física: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. Impacto de alimentos ultra procesados y bebidas energéticas o azucaradas. Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo.</li> <li>- Salud mental: consolidación y ajuste realista del concepto de uno mismo. Respeto y aceptación del propio cuerpo y aspecto corporal de los demás.</li> <li>- Vida saludable: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencias en la práctica de actividad física. Aceptación de distintas tipologías corporales para practicar en igualdad.</li> </ul> <p><b>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Actitudes consumistas en torno al equipamiento. Análisis de la adquisición de material para la práctica físico-deportiva.</li> <li>- Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado.</li> </ul> <p><b>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad).</li> </ul>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
1, 2		CPSAA, STEM, CD	
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos		
1.1, 2.3	CPSAA2, CPSAA5, STEM1, STEM2, CD1		
Interdisciplinariedad	Matemáticas, TIC		



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 7		N.º Sesiones: 6	
<b>“No todos los héroes llevan capa”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		25 de enero – 15 de febrero	
Descripción	La mayor función de todo héroe debe ser proteger a su ciudad. Debemos estar siempre muy atentos a lo que nos rodea porque no sabemos cuándo puede acechar el peligro. Por ello, para convertirnos en héroes seguros y con confianza para actuar y socorrer a los demás en caso de accidente, es importante aprender las diversas habilidades y técnicas existentes.		
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar habilidades de observación y percepción del entorno, promoviendo la capacidad de identificación de riesgos o situaciones de emergencia en su entorno cercano.</li> <li>- Poner en práctica los conocimientos y técnicas de primeros auxilios que intervienen en el protocolo PAS (Proteger, Avisar, Socorrer) ante una situación de emergencia.</li> </ul>		
Objetivos de etapa		Objetivos didácticos	
b) e) f) i)		3, 6, 9	
Saberes básicos			
Bloque B. Organización y gestión de la actividad física: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hábitos autónomos de higiene corporal en acciones cotidianas.</li> <li>- Toma de medidas: respetar las normas de seguridad, compromiso de responsabilidad hacia la seguridad de uno mismo y de los demás. Correcta utilización de los materiales.</li> <li>- Actuaciones básicas ante accidentes durante la práctica de actividades físicas. Posición lateral de seguridad. Primeros auxilios básicos: mantener la calma, conductas PAS (proteger, avisar, socorrer).</li> </ul>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
1		CPSAA, CD, CP, CCL	
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos		
1.3, 1.4	CPSAA2, CD1, CP1, CCL1		
Interdisciplinariedad	Lengua y Literatura, Primera lengua extranjera (inglés) y TIC		





SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 8		N.º Sesiones: 8	
<b>“El legado de los maestros del frontón”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		20 de febrero – 19 de marzo	
Descripción	<p>Imagina un poder que le otorga a su poseedor una increíble mezcla entre precisión, fuerza y agilidad, capaz de enfrentar desafíos con destreza y determinación. El frontón o “pelota vasca” es un deporte extraordinario que nos permite lanzar la pelota con gran velocidad y control, anticipándose a cada movimiento del adversario como si de una visión sobrenatural se tratase. Esta vez nos trasladamos a una cultura diferente, a la cultura rural de Euskadi donde aprenderemos a dominar el frontón.</p>		
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer y practicar los deportes de muro o pared.</li> <li>- Desarrollar habilidades de precisión, fuerza y agilidad ante deportes alternativos como el frontón.</li> <li>- Valorar otras tradiciones deportivas y culturales.</li> </ul>		
Objetivos de etapa		Objetivos didácticos	
b) d) h) k)		1, 4, 7	
<b>Saberes básicos</b>			
<p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo.</li> <li>- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: equilibrio estático y dinámico en situaciones complejas crecientes. Organización espacial del propio cuerpo y de sus compañeros, temporal y espacio-temporal.</li> <li>- Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad).</li> <li>- Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica y táctica en actividades deportivas.</li> </ul> <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para resolver situaciones motrices colectivas.</li> <li>- Concepto de fairplay o juego limpio.</li> </ul> <p>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes como seña de identidad cultural.</li> </ul>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
2, 3, 4		CCL, CPSAA, CCEC	
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos		
2.2, 3.2, 3.3, 4.1	CCL1, CCL5, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC1		
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales y Lengua y Literatura.		



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 9		N.º Sesiones: 6	
<b>“Tchoukball: un deporte heroico”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		2 – 18 de abril	
Descripción	El tchoukball es un súper deporte emergente que permite el desarrollo de poderes que hasta ahora no habíamos practicado específicamente, como los lanzamientos o las recepciones, y la mejora de otros ya practicados, como la toma de decisiones, los desplazamientos, los saltos, el trabajo en equipo, etc. Sin duda su práctica va a contribuir a vuestra preparación como superhéroes y superheroínas.		
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potenciar habilidades específicas de lanzamiento y recepción, así como habilidades motrices básicas como desplazamientos y saltos, mediante la práctica activa del tchoukball.</li> <li>- Estimular el trabajo en equipo, la toma de decisiones estratégicas y el respeto hacia los compañeros de equipo y oponentes.</li> <li>- Adquirir conocimiento de las normas básicas del tchoukball, así como de la técnica y táctica implicada.</li> </ul>		
Objetivos de etapa		Objetivos didácticos	
a) b) c) f)		4, 5, 6	
<b>Saberes básicos</b>			
<p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo.</li> <li>- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: equilibrio estático y dinámico en situaciones complejas crecientes. Organización espacial del propio cuerpo y de sus compañeros, temporal y espacio-temporal.</li> <li>- Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica y táctica en actividades deportivas.</li> <li>- Creatividad motriz: identificación de estímulos internos y externos que exijan un reajuste instantáneo de la acción motriz en situaciones de colaboración y oposición.</li> </ul> <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestión emocional de la ansiedad, estrés, ira, tristeza y situaciones motrices como medio para superar las diferencias individuales en una práctica, lúdica o deportiva de todos y para todos.</li> <li>- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para resolver situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia, roles y liderazgo.</li> <li>- Concepto de fairplay o juego limpio. Aceptación y entendimiento de las normas de juego, de la derrota como parte del mismo.</li> </ul>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
2, 3		CPSAA, CCL	
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos		
2.2, 2.3, 3.1, 3.2	CE3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CCL5		
Interdisciplinariedad	Lengua y Literatura y Primera lengua extranjera (inglés)		



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 10		N.º Sesiones: 5
<b>“Una misión intercultural”</b>		
Fechas en las que se desarrolla		23 de abril – 9 de mayo
Descripción	Son pocas las habilidades restantes para completar el panel de poderes. En esta ocasión nos adentramos en una misión especial en la que exploraremos la diversidad de juegos populares de todo el mundo. De esta manera abriremos la ventana de la historia donde descubriremos que los juegos populares son una fuente de diversión que forma parte de la identidad cultural y de las habilidades físicas de las diferentes comunidades.	
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apreciar la diversidad cultural, concibiendo los deportes como seña de identidad, mediante la participación en juegos populares de diferentes países.</li> <li>- Fomentar la habilidades físicas y sociales basadas en la cooperación, coordinación y el trabajo en equipo en diferentes situaciones motrices.</li> </ul>	
Objetivos de etapa		Objetivos didácticos
d) e) h) i)		4, 7, 9
<b>Saberes básicos</b>		
<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, competitivos y agonísticos.</li> </ul> <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para resolver situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia, roles y liderazgo.</li> <li>- Concepto de fairplay o juego limpio. Aceptación y entendimiento de las normas de juego, de la derrota como parte del mismo.</li> </ul> <p>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aportaciones de la cultura motriz, a los juegos, a la herencia cultural de cada país y al conjunto global del planeta. Los deportes como seña de identidad cultural. Juegos populares de diferentes etnias y culturas: coger tu cola (Nigeria), <i>Bokwele</i> (Zaire), El conejo a la pata coja (Tailandia), Tirar seis (México), ...</li> </ul>		
Competencias Específicas		Competencias Clave
3 y 4		CCL, CPSAA, CD, CCEC
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	
3.2, 4.1, 4.2	CCL1, CPSAA3, CD2, CCEC1	
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales, Lengua y Literatura y TIC	



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 11		N.º Sesiones: 9	
<b>“Un campo de batalla diferente”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		14 – 31 de mayo	
Descripción	Si algo caracteriza a un superhéroe o a una superheroína es su capacidad de adaptación y resolución a las demandas que plantean los diferentes contextos existentes, tanto urbanos como naturales. Unificarse con el medio natural, valorando la importancia de su conservación y las oportunidades que nos ofrece es uno de los últimos poderes que necesitamos para completar nuestro súper entrenamiento.		
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respetar el medio natural durante la realización de juegos y actividades al aire libre que promuevan la interacción con el entorno.</li> <li>- Reconocer y ejecutar acciones para la conservación del medio natural.</li> </ul>		
Objetivos de etapa		Objetivos didácticos	
a) h) k) m)		1, 5, 8	
<b>Saberes básicos</b>			
<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de medidas (previas y durante) de prevención de accidentes en las prácticas motrices. Respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad de uno mismo y de los demás. Correcta utilización de los materiales.</li> </ul> <p>Bloque F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Previsión de riesgos de accidente durante la práctica en el medio natural: valoración previa y actuación. Preparación y evaluación de los posibles riesgos que pueden darse en la actividad física en el medio natural y conocimiento de una correcta gestión de los mismos.</li> <li>- Práctica de actividades físicas con cierto grado de autonomía en el medio natural: senderismo, escalada, piragüismo, barranquismo y parques de aventura.</li> <li>- Cuidado del entorno próximo y de los animales y plantas que en él conviven, durante la práctica de actividad física en diferentes contextos e instalaciones en el medio natural. Prácticas esenciales de cuidado del medio natural (recogida del material y desperdicios utilizados).</li> </ul>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
1, 3, 5		STEM, CPSAA, CC	
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos		
1.3, 1.4, 3.1, 5.1	STEM5, CPSAA1, CC2, CC3, CC4		
Interdisciplinariedad	Ciencias Naturales		



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 12		N.º Sesiones: 6	
<b>“Súper-olimpiadas”</b>			
Fechas en las que se desarrolla		4 – 20 de junio	
Descripción	Se acerca el día de la batalla final y ha llegado la hora de poner en práctica todos los poderes entrenados y adquiridos durante estos meses para culminar vuestra preparación como superhéroes y superheroínas. En esta última misión demostraréis vuestras habilidades en unas olimpiadas deportivas y en todo su proceso de organización, las cuales están formadas por múltiples disciplinas específicas cuyas demandas físicas son de carácter variable.		
Objetivos de la unidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer y practicar algunas disciplinas olímpicas y paralímpicas, así como sus gestos técnicos básicos y las normas que las componen.</li> <li>- Desarrollar actitudes de colaboración, respeto, iniciativa y trabajo en equipo.</li> </ul>		
Objetivos de etapa		Objetivos didácticos	
b) d) f) i) k)		4, 6, 7, 9	
<b>Saberes básicos</b>			
<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado.</li> </ul> <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad).</li> <li>- Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica y táctica en actividades físico-deportivas: aspectos principales. Iniciación a la práctica deportiva, gestos técnicos básicos.</li> </ul> <p>Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución de conflictos en situaciones motrices colectivas. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.</li> <li>- Concepto de fairplay o juego limpio. Aceptación y entendimiento de las normas de juego, de la derrota como parte del mismo, respeto a todos los agentes del ámbito deportivo.</li> </ul> <p>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Deportes olímpicos y paralímpicos, historia e instituciones asociadas a los Juegos Olímpicos y Paralímpicos. Categorías, deportes, diversidad funcional y su capacidad para desarrollar cualquier disciplina deportiva.</li> <li>- La cultura del esfuerzo para conseguir una meta.</li> </ul>			
Competencias Específicas		Competencias Clave	
1, 2, 3, 4		CPSAA, CCL CP, CD, CC	
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos		
1.4, 2.2, 3.2, 4.3	CPSAA5, CCL5, CE3, CP2, CD2, CC3		
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales, TIC y Primera lengua extranjera (inglés)		



## **7. METODOLOGÍA**

En este apartado se describirán las diferentes metodologías mediante las cuáles se llevarán a cabo las actividades de enseñanza y aprendizaje para alcanzar los objetivos y competencias planteados en las situaciones de aprendizaje descritas en el apartado anterior. La metodología incluye estrategias, recursos, técnicas de enseñanza, organización del tiempo, del espacio y de los recursos personales y materiales, así como la participación de los estudiantes. En resumen, se detallará el enfoque didáctico-pedagógico que guiará el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula.

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

Para concretar los principios generales de intervención educativa, se ha hecho referencia e hincapié a los principios expuestos por Guzmán (2014) en *La psicología educativa y la enseñanza centrada en el aprendizaje*, donde se pretenden indicar ciertas condiciones de carácter práctico para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

1. Las clases deben estar orientadas al aprendizaje, y no tanto a los contenidos. El centro de la enseñanza debe tomar como punto de partida los factores personales relacionados con el educando, tales como sus necesidades, conocimientos previos, talentos, intereses...

2. No limitar el aprendizaje del alumno bajo ningún concepto, fomentando la confianza en que todos pueden aprender, respetando sus diferencias individuales y estableciendo expectativas altas para cada uno de ellos maximizando sus potenciales.



3. Garantizar que las clases estén diseñadas para que los estudiantes puedan alcanzar el éxito, es decir, sus metas de aprendizaje. El profesor debe proporcionar apoyo gradual y oportunidades de práctica guiada.

4. Promover un aprendizaje activo en el que los estudiantes se involucren en las dinámicas de manera participativa, construyendo su propio conocimiento (metacognición) a través de situaciones experienciales, manipulativas e interactivas, reduciendo así la transmisión pasiva de información.

5. Utilizar distintos estilos de aprendizaje de carácter lúdico, atendiendo al principio de variabilidad de la enseñanza los cuales se adapten a las preferencias y características de los estudiantes.

6. Fomentar el trabajo colaborativo, proporcionando oportunidades de aprendizaje en parejas, grupos pequeños o equipos.

7. Establecer conexiones entre los aprendizajes y la vida cotidiana de los estudiantes para aportar un sentido al proceso de enseñanza-aprendizaje.

En resumen, la metodología de enseñanza que debe emplearse en la puesta en práctica de la presente programación didáctica es: reflexiva, activa, participativa, inductiva e integradora.

## **7.2. Metodologías específicas**

Con el objetivo de fomentar espacios educativos en los que se atienda a la consecución de todos los principios de intervención descritos en el apartado anterior, se implementarán las siguientes metodologías específicas durante el desarrollo de las situaciones de aprendizaje. Cabe destacar que su selección se ha realizado en



función de las características de los estudiantes, de la asignatura en cuestión, de los impactos positivos de su implementación demostrados científicamente y de las condiciones físicas y materiales disponibles. Estas metodologías se distribuirán de la siguiente manera:

**Tabla 9. Distribución de metodologías por SA**

	SA 1	SA 2	SA 3	SA 4	SA 5	SA 6	SA 7	SA 8	SA 9	SA 10	SA 11	SA 12
ABP	X		X			X	X			X	X	X
ABPro					X							X
ABRE		X		X				X	X			

Fuente de elaboración propia

A pesar de no estar indicado, la gamificación es una metodología transversal a todas las anteriores la cual utiliza el juego como herramienta en contextos no lúdicos para que los alumnos alcancen las competencias, saberes y objetivos a través de la participación, motivación y control del propio aprendizaje (Escaravajal, 2019). Esta metodología se aplicará en todas las situaciones de aprendizaje ya que el componente lúdico es imprescindible en el ámbito de la educación física.

### 7.2.1. Aprendizaje basado en problemas (ABP)

El aprendizaje basado en problemas es un enfoque instructivo de carácter participativo que propone la utilización de situaciones problemáticas, cercanas a la vida real, como aspecto principal para el inicio y desarrollo del proceso de aprendizaje. En específico, constituye un enfoque innovador que permite a los educandos adquirir y poner en práctica las competencias requeridas para solucionar situaciones problemáticas a las que se tendrán que enfrentar en situaciones extrapolables a sus





vidas cotidianas. De esta manera, fomenta un espacio en el que el educando investiga, descubre nuevas ideas, argumenta opiniones, desarrolla el pensamiento crítico y, sobre todo, fomenta la habilidad de aprender a aprender (Navarro, 2014). El docente debe seguir la siguiente secuencia para aplicar esta metodología en base a un contenido:

1. Seleccionar el contenido y redactar un problema que se les plantearía a los alumnos al final de la unidad.
2. Hacer explícitos los objetivos que pretenden ser conseguidos.
3. Redactar el problema aproximándolo a la vida real de los alumnos.
4. Escribir un guion de cuestiones que permitan guiar la investigación.
5. Identificar las fuentes o recursos de donde los alumnos deben sacar la información para ofrecerlos en caso de que lo necesiten.

Esta metodología es transversal a las SA 1, 3, 6, 7, 10, 11, 12, ya que requieren una fase inicial de investigación y contextualización teórica que permita a los alumnos adquirir aprendizajes significativos de carácter transferible a situaciones prácticas.

### **7.2.2. Aprendizaje basado en proyectos (ABPro)**

El aprendizaje basado en proyectos es una metodología en la que los estudiantes trabajan de manera colaborativa para plantear propuestas ante una determinada problemática elaborando un producto final y común, planeando, implementando y evaluando actividades interdisciplinarias que tienen aplicación en el mundo real más allá del académico (Cobo, 2017). Según Botella (2019) y Cobo (2017), poner en práctica esta metodología estimula el crecimiento emocional,



intelectual y personal, y permite a los alumnos mejorar sus capacidades de: planificación del trabajo en equipo, escucha activa, negociación y toma de decisiones, evaluación y resolución de problemas.

Esta metodología se aplica en las SA 5 y 12 ya que en ellas se pretenden realizar dos proyectos donde todos los alumnos tienen que colaborar para elaborar un producto final.

En la SA 5 el proyecto está destinado a la realización de una coreografía conjunta que se llevará a cabo posteriormente el día 22 de diciembre (último día del primer trimestre) en la ceremonia de las vacaciones de navidad. En este proyecto, los alumnos trabajarán en grupos heterogéneos y cada uno tendrá que aportar algo diferente a la coreografía, de manera que sea un producto elaborado conjuntamente. Un grupo se dedicará a la creación de carteles publicitarios sobre el evento, otro grupo se dedicará a la elección de la vestimenta y a la elección de la canción, otro se encargará de los efectos especiales, otro a la creación de la coreografía, etc.

Por otro lado, el proyecto de la SA 12 está detallado en los ANEXOS ya que forma parte de la situación de aprendizaje elegida para ser desarrollada.

### **7.2.3. Aprendizaje basado en retos (ABRE)**

El aprendizaje basado en retos consiste en el planteamiento de retos que los alumnos tienen que resolver de manera eficaz y es una metodología la cual parte de las vivencias y del conocimiento del alumnado de manera activa y participativa (Jiménez et al., 2019). El papel del profesor pasa a ser de facilitador o guía del aprendizaje del alumno y actúa en correspondencia con sus necesidades (Posso Pachecho et al, 2023). El ABRE pretende dar una solución a una problemática



determinada, en este caso el sedentarismo, de manera cooperativa, otorgando al alumno el papel de protagonista de su propio aprendizaje.

Esta metodología es transversal a las SA 2, 4, 8 y 9 en las que se tratan contenidos relacionados con las habilidades motrices básicas y específicas de deportes como el baloncesto, el frontón o el tchoukball. Los retos que se plantean son de carácter progresivo y permiten al alumno evaluar su propio aprendizaje de manera individual o colectiva registrando los retos realizados.

Además de las metodologías específicas, se consideran dignas de mención las siguientes técnicas de enseñanza o instrucción que según Lebrero-Casanova (2019) deben ser utilizadas en el desarrollo de las sesiones de Educación Física:

**Tabla 10. Técnicas de enseñanza o instrucción**

Instrucción directa	El alumno juega un papel pasivo. Escucha, comprende y cumple con lo indicado. Esta técnica se utilizará en instantes donde se precise concretar cómo deben ser realizados diversos gestos técnicos.
Reproducción de modelos	Aprendizaje por imitación de un modelo concreto de actividad motriz.
Descubrimiento guiado	Consiste en la realización de preguntas sin proporcionar la respuesta, de manera que siempre sea el alumno quien se encargue de contestar mediante la reflexión, práctica, experimentación...
Resolución de problemas	Los alumnos deben encontrar respuestas por sí solos.
Enseñanza recíproca y aprendizaje cooperativo	Consiste en proporcionar información sobre la ejecución de un compañero con el objetivo de mejorar conjuntamente. Además, los alumnos colaboran para lograr aprendizajes individuales y colectivos.
Asignación de tareas	El profesor es quien asigna las tareas a realizar.
Individualizada	La actuación del docente está determinada por las necesidades individuales de cada alumno.

Fuente: Lebrero-Casanova, I., Almagro, B. J., & Sáenz-López, P. (2019). Estilos de enseñanza participativos en las clases de Educación Física y su influencia sobre diferentes aspectos psicológicos.



### 7.3. Papel de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Al igual que nos indica Parra Sarmiento (2015), las TIC son fundamentales para dinamizar las actividades de enseñanza aprendizaje en las aulas escolares. Se constituyen como un propio contenido transversal del BOCM y su correcta utilización forma parte de la competencia digital (CD), una de las competencias clave que deben ser alcanzadas por los alumnos al finalizar la etapa. Por ello, la importancia que se les otorga en esta programación didáctica es primordial ya que, mediante su utilización tanto por parte de los alumnos como del profesor se pretende responder a las necesidades de una sociedad en pleno desarrollo tecnológico. Las TICs que se van a utilizar durante el curso escolar son las siguientes: chromebooks, aplicaciones y software educativos como herramientas de evaluación y lúdicas (Kahoot, Wix y Plickers) y la plataforma de aprendizaje en línea del EducaMadrid.

**Tabla 11. Uso de las TIC por el alumnado en las situaciones de aprendizaje**

	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6	SA7	SA8	SA9	SA10	SA11	SA12
TIC	X		X		X	X	X			X		X

Fuente de elaboración propia

Además de esta distribución, se utilizarán durante todas las SA recursos digitales (al menos pantalla digital y proyector) en los inicios de las sesiones con el objetivo de contextualizarlas mediante vídeos en YouTube y diapositivas de presentación.



## **8. EVALUACIÓN**

### **8.1. Evaluación del proceso de enseñanza**

En el artículo 14 del Real Decreto 157/2022 se indica que la evaluación del alumnado se caracterizará por ser global, continua y formativa, considerando el desarrollo de competencias clave y su progreso en los procesos de aprendizaje. En caso de detectar un progreso insuficiente, se implementarán medidas de refuerzo educativo de manera temprana para asegurar la adquisición de conocimientos esenciales. Las administraciones educativas ofrecerán directrices para que los centros elaboren planes de refuerzo o enriquecimiento curricular. El profesorado evaluará tanto los logros de los estudiantes como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente. Al finalizar el curso, el equipo docente, liderado por el tutor o tutora, llevará a cabo una evaluación colegiada del progreso del alumnado. Además, se fomentará el uso de diversos instrumentos de evaluación adaptados a las diferentes situaciones de aprendizaje para una valoración objetiva de todos los estudiantes. Teniendo en cuenta estas indicaciones legislativas, se llevará a cabo este apartado en el que se pretenden indicar los procedimientos de evaluación y calificación utilizados en los procesos de enseñanza-aprendizaje de las diferentes situaciones de aprendizaje planteadas en la programación actual.

### **8.2. ¿Qué se va a evaluar?**

Mediante los criterios de evaluación, que según el Real Decreto 157/2022, son “referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada área en un momento determinado de su proceso de aprendizaje”, se va a evaluar el nivel de adquisición de los objetivos y competencias de cada situación de aprendizaje.



Por otro lado, los saberes básicos son el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que conforman los contenidos que deben utilizarse para alcanzar las competencias específicas y que aparecen recogidos en 5 bloques. A su vez, las competencias específicas recogen los criterios de evaluación y están relacionadas con los descriptores operativos de las competencias clave que estructuran el perfil de salida del alumnado. En la siguiente tabla aparece recogida la relación indicada.



**Tabla 12. Relación general entre los objetivos didácticos (OD), objetivos de etapa (OE), competencias específicas (CES), criterios de evaluación (CE), competencias clave (CC) y descriptores operativos (DO)**

OD	OE	CES	CE	CC	DO
1	k) m)	1	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	STEM, CPSAA, CE, CP, CD	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3, CP1, CD1, CD4
		3	3.1, 3.2, 3.3, 3.4	CCL, CPSAA, CC, CP, CD	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3, CP1, CP3, CD1, CD3
2	g) k)	1	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	STEM, CPSAA, CE, CP, CD	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3, CP1, CD1, CD4
		2	2.1, 2.2, 2.3	STEM, CPSAA, CP	STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CP2
3	a) b) c) e) k) m)	1	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	STEM, CPSAA, CE, CP, CD	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3, CP1, CD1, CD4
		2	2.1, 2.2, 2.3	STEM, CPSAA, CP	STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CP2
4	b) c) d) j) k) m)	2	2.1, 2.2, 2.3	STEM, CPSAA, CP	STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CP2
		3	3.1, 3.2, 3.3, 3.4	CCL, CPSAA, CC, CP, CD	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3, CP1, CP3, CD1, CD3
5	a) b) c) e) f) k) m)	3	3.1, 3.2, 3.3, 3.4	CCL, CPSAA, CC, CP, CD	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3, CP1, CP3, CD1, CD3
		4	4.1, 4.2, 4.3, 4.4	CC, CCEC, CD	CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD2
6	a) b) c) e) f) k) m)	2	2.1, 2.2, 2.3	STEM, CPSAA, CP	STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CP2
		3	3.1, 3.2, 3.3, 3.4	CCL, CPSAA, CC, CP, CD	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3, CP1, CP3, CD1, CD3
7	b) d) h) k)	4	4.1, 4.2, 4.3, 4.4	CC, CCEC, CD	CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD2
8	a) b) h)	5	5.1	STEM, CC, CE, CD	STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3, CD1
9	i) j)	TIC: 5	TIC: 5.1, 5.2	CD, STEM	CD1, CD2, CD3

Fuente de elaboración propia



### 8.3. ¿Cómo y quién evalúa?

La evaluación de las situaciones de aprendizaje de la presente programación didáctica para el 6º curso de Educación Primaria se llevará a cabo de la siguiente manera:

#### **PROFESOR**

- **Observación directa:** consiste en observar y registrar conductas, ejecuciones, esfuerzo, participación, gestión emocional, progreso, etc.
  - **Listas de control/Hojas de observación:** son herramientas sencillas que permiten realizar un seguimiento del proceso, evaluaciones formativas, guiar la enseñanza, evaluar la actitud, participación y progreso de los alumnos.
  - **Rúbricas:** mediante estas herramientas se medirá el nivel de desempeño y adquisición de los saberes básicos en pruebas motrices.
- **Productos de los alumnos:** consisten en entregas de los alumnos en las que deben mostrar su conocimiento.
  - **Actividades escritas:** se realizarán a modo de control al finalizar cada trimestre.
  - **Portfolio de aprendizajes** (“[Panel de poderes](#)”): diario de aprendizaje individual de carácter autoevaluativo en el que deben documentar al finalizar cada SA las habilidades y aprendizajes que ellos mismos consideran haber adquirido. Este portfolio consta de dos partes, una primera en donde deben personalizar a su superhéroe a su gusto y una segunda en la que recogen las





habilidades y aprendizajes adquiridos durante las sesiones que conforman cada situación de aprendizaje.

- **Otras entregas:** presentaciones y talleres de cada situación de aprendizaje en específico.
- **Intercambio oral:** exposiciones grupales sobre un contenido ante una audiencia donde predominen el intercambio de información.

Cabe destacar que el profesor llevará a cabo procesos de evaluación propia donde autoevalúe su papel como docente, así como las propuestas de situaciones de aprendizaje llevadas a cabo. En este punto será necesario realizar encuestas o cuestionarios a los alumnos que nos permitan comprobar su nivel de satisfacción con las situaciones de aprendizaje con el fin de detectar puntos de mejora que permitan mejorar la oferta educativa.

### ALUMNOS

- **Autoevaluaciones:** procesos individuales o colectivos en los que los estudiantes reflexionan de manera crítica sobre su propio aprendizaje, evaluando su desempeño, habilidades y conocimientos. Es una herramienta muy útil para reconocer fortalezas y áreas de mejora. Un ejemplo son las dianas o las rúbricas con indicadores muy específicos.
- **Coevaluaciones:** procesos en los que los estudiantes evalúan el desempeño de sus compañeros en función de los criterios o indicadores propuestos. Estas herramientas son útiles para que los alumnos proporcionen retroalimentaciones constructivas a sus compañeros.



#### 8.4. ¿Cuándo se evalúa?

Los procesos evaluativos se deben llevar a cabo en diferentes momentos educativos en función de su intención. Los momentos seleccionados para evaluar en esta programación son los siguientes:

- **Evaluación inicial:** consiste en una evaluación diagnóstica realizada al principio de curso que permitirá establecer las expectativas y objetivos en base a las características del perfil del alumnado.
- **Evaluación formativa:** consiste en realizar un seguimiento de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y del funcionamiento de las sesiones de cada situación con el fin de poder ajustar los contenidos y metodologías al rendimiento de los alumnos.
- **Evaluación sumativa:** esta evaluación se produce al final del curso y nos permite evaluar el nivel de logro de los objetivos de aprendizaje para así tomar decisiones sobre la calificación y promoción de los estudiantes.

#### 8.5. Criterios de calificación

La calificación es el proceso final de la evaluación en el cual se asigna un valor numérico, una letra o un descriptor a la evaluación del desempeño de los estudiantes en relación con los objetivos de aprendizaje propuestos. Reflejan el nivel de logro alcanzado por el estudiante al finalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el caso de la Educación Física, ciñéndonos a las indicaciones de la LOMLOE, la calificación se expresa del siguiente modo: “Insuficiente (IN)”, “Suficiente (SU)”, “Bien (BI)”, “Notable (NT)”, “Sobresaliente (SB)” o “Mención de Honor (MH)”.



En esta programación la calificación de cada situación de aprendizaje se repartirá en función de los ámbitos de aprendizaje a evaluar que son el ámbito cognitivo, el socioafectivo y el motriz.

**Tabla 13. Porcentajes de calificación según los ámbitos de aprendizaje**

Ámbito de aprendizaje	Porcentaje	Instrumento de evaluación
Cognitivo	35%	Actividades escritas, portfolio de aprendizaje, presentaciones y exposiciones
Motriz	45%	Listas de control, dianas de autoevaluación, rúbricas, coevaluación
Socioafectivo	20%	Hojas de observación, listas de control

Fuente de elaboración propia

Teniendo estas consideraciones en cuenta, se ha elaborado la siguiente tabla donde se recogen los porcentajes de calificación de cada situación de aprendizaje de cada trimestre. Además, se indicará el peso en porcentajes de los criterios de evaluación de cada competencia trabajada en la situación.



Tabla 14. Distribución de porcentajes de calificación de cada SA

Trimestre	SA	C. Clave	C. Evaluación	Peso de la SA
Primer trimestre	SA1: "Antes de combatir el mal tenemos que prepararnos bien"	CD	25%	20%
		STEM	15%	
		CPSAA	35%	
		CCL	25%	
	SA2: "Despierta tu héroe interior"	CCL	40%	15%
		CPSAA	60%	
	SA3: "La heroicidad es viable"	STEM	20%	20%
		CC	40%	
		CD	20%	
		CPSAA	20%	
	SA4: "Encestando habilidades"	CE	33%	20%
		CCL	33%	
		CPSAA	33%	
	SA5: "El lenguaje universal de los superhéroes"	CPSAA	20%	25%
CD		30%		
CC		20%		
CCEC		30%		
Segundo trimestre	SA6: "Hora de medir nuestros poderes"	CPSAA	40%	33%
		STEM	40%	
		CD	20%	
	SA7: "No todos los héroes llevan capa"	CPSAA	25%	33%
		CD	30%	
		CP	20%	
		CCL	25%	
	SA8: "El legado de los maestros del frontón"	CCL	33%	33%
		CPSAA	33%	
CCEC		33%		
Tercer trimestre	SA9: "Tchoukball: un deporte heroico"	CPSAA	60%	20%
		CCL	40%	
	SA10: "Una misión intercultural"	CCL	20%	20%
		CPSAA	25%	
		CD	25%	
		CCEC	30%	
	SA11: "Un campo de batalla diferente"	STEM	33%	20%
		CPSAA	33%	
		CC	33%	
	SA12: "Super-olimpiadas"	CPSAA	25%	40%
		CCL	25%	
		CP	20%	
CD		15%		
CC		15%		



## 8.6. Evaluación extraordinaria y en situaciones especiales

La fase de recuperación se deriva naturalmente del proceso de evaluación. No debe considerarse simplemente como una repetición de las mismas actividades, sino más bien como la implementación de estrategias correctivas y posibles rutas alternativas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Implica una adaptación específica del currículo a través de actividades de refuerzo, ampliación, apoyo y planes individuales de acción.

A efectos del artículo 15 del BOCM, respecto a la evaluación del alumnado con necesidades educativas especiales, “los referentes para la evaluación de los aprendizajes serán los criterios de evaluación establecidos en las adaptaciones curriculares que se realicen, sin que resulte impedimento para promocionar de ciclo o etapa”.



## **9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Las indicaciones del artículo 16 del BOCM, el cual nos habla de la atención a las diferencias individuales, hacen referencia a la necesidad de reforzar la inclusión y asegurar el derecho a una educación de calidad para todos los alumnos. Se debe poner un especial énfasis en la atención individualizada y en la detección precoz de sus necesidades específicas con el objetivo de contribuir a su promoción adoptando medidas curriculares y organizativas inclusivas para asegurar que este alumnado alcance los objetivos y competencias de la etapa.

Dichas medidas curriculares forman parte del proyecto educativo del centro en cuestión, en este caso el Colegio Sagrado Corazón Capuchinos. En su Proyecto Educativo de Centro (PEC) se indica que la intervención educativa favorecerá la participación y el aprendizaje del alumnado prestando atención individualizada que responda a las necesidades de cada alumno. Además, se adoptarán las medidas de carácter organizativo, metodológico y curricular necesarias para garantizar la adecuada atención educativa a todo el alumnado que la precise. Por tanto, en este apartado se indicarán las correspondientes medidas de atención a la diversidad para los alumnos del grupo que lo necesiten.

Como se ha indicado en apartados anteriores, en el grupo clase objetivo de la programación se cuenta con un alumno con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). A pesar de que se hayan excluido a los alumnos con TDAH de las clasificaciones de Alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, siguen siendo un perfil de estudiante muy frecuente en las aulas y requieren de ciertas medidas de atención individualizadas para que su desarrollo personal y académico continúe el rumbo acertado. Además, al haber enmarcado la programación en un



contexto educativo real, se considera oportuno resaltar que de los 25 alumnos del grupo clase solo este alumno presenta un trastorno diagnosticado.

Según Hernández-Beltrán et al. (2022), el TDAH es una condición que afecta diversos aspectos, como el descanso nocturno, la percepción de la propia imagen corporal y la formación de hábitos saludables, además de obstaculizar el desarrollo de la lateralidad y la participación en actividades físicas. Por ello, las dinámicas educativas establecidas en esta programación poseen las siguientes características para atender a este perfil de alumnos:

- Rincones de autocontrol
- Metodologías y descansos activos entre ejercicios
- Trabajo individual y autónomo dentro de los grupos
- Seguimiento de actividades y control de los entornos para reducir distracciones

Las medidas indicadas de atención individualizadas para este alumno con TDAH permiten incluirlo lo que a su vez tiene una repercusión directa sobre su bienestar debido a que está demostrado que mediante la práctica físico-deportiva se reducen los principales síntomas de este trastorno como la impulsividad o la pérdida de atención (Hernández-Beltrán et al., 2022).

Siguiendo en la línea de la atención a la diversidad del aula, aunque no debemos perder el foco de atención de las adaptaciones incluidas para los alumnos con necesidades educativas especiales, como se ha comentado previamente, debemos tener en cuenta que la diversidad existe entre los alumnos a pesar de que



no tengan diagnósticos que certifiquen una adaptación significativa. La diversidad es real ya que cada alumno vive en un contexto familiar, social y cultural, por lo que cada uno dispondrá de características, capacidades y necesidades diferentes. Por ello, para atender a la diversidad en su conjunto, se considera necesaria la utilización del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) en el que se recogen un conjunto de principios dirigidos a desarrollar el currículo los cuales deben favorecer la igualdad de oportunidades en relación al aprendizaje de todos los estudiantes y recogen en parte las medidas de atención indicadas previamente (Rubio Pulido, 2017):

- Principio 1. *Proporcionar múltiples formas de representación*: utilizaremos este principio en los formatos de presentación de la información, de manera que sean múltiples y variados. Por ejemplo: imágenes, vídeos, estímulos auditivos, indicaciones por escrito o con pictogramas, recursos analógicos y digitales.
- Principio 2. *Proporcionar múltiples medios de acción y de expresión*: utilización de preguntas con respuestas múltiples, expresión y representación gestual a modo de modelo de imitación, realización de acciones escritas o motrices.
- Principio 3. *Proporcionar múltiples formas de implicación*: mediante la organización de espacios de aprendizaje individuales y cooperativos, educación basada en la retroalimentación, implicar al alumno como el centro de la enseñanza, experimentación, descubrimiento y manipulación, readaptación del espacio acorde a las necesidades del alumno y en base a su desarrollo en las actividades (variar el espacio, más grande, más pequeño...).





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

### **10.1. Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa**

#### **Plan de bilingüismo**

Este plan surge para atender a las demandas actuales de la sociedad con la intención de potenciar en los alumnos la lengua inglesa tanto dentro como fuera del aula. Por este motivo, acoge la propuesta de las escuelas católicas de Madrid: Programa BEDA, el cual otorga al centro la pertenencia al programa bilingüe de la Comunidad de Madrid.

Esta programación contribuye al desarrollo del inglés como primera lengua extranjera en las SA 7 y 12 donde se utilizarán tanto el inglés como el español como medios de comunicación para realizar expresiones y aprender un vocabulario sencillo.

### **10.2. Contribución de la programación en el desarrollo de la convivencia y la ciudadanía**

#### **Plan de convivencia**

El modelo de convivencia en el centro educativo se basa en la concienciación y sensibilización de la comunidad educativa sobre la importancia de una adecuada convivencia escolar, así como en su participación activa para mejorarla, junto con la aceptación de la heterogeneidad como aspecto enriquecedor. Estas normas son de obligatorio cumplimiento para alumnos, padres y profesores, y abarcan desde normas de conducta hasta el uso adecuado de las instalaciones y recursos, además de promover la inteligencia emocional para mantener una atmósfera escolar positiva. La programación didáctica pretende contribuir en su totalidad a la puesta en práctica de



este plan ya que en todas sus fases se trabajan contenidos que se relacionan con él directamente.

### **10.3. Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la Competencia Digital**

#### Plan de integración de las TIC en el aula

Con el paso del tiempo, la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se ha convertido en una exigencia profesional. Por ello, este plan de integración recoge las actuaciones previstas para la dinamización del centro, de los recursos y materiales para la integración curricular de las TIC en las diversas áreas educativas y, en específico, en el área de Educación Física. En él también se recogen las actuaciones para difundir entre el profesorado y el alumnado la información y los recursos informáticos, audiovisuales y multimedia. En la [tabla 11](#) se recoge la participación de las TIC en las diferentes SA de la programación.

Por otro lado, este colegio apuesta por el desarrollo de la Competencia Digital docente. De esta manera, todos los profesores llevan a cabo cursos de formación digital para optimizar la implementación de los recursos digitales con fines educativos en el aula.

### **10.4. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes**

#### Plan de inteligencia emocional

Este plan consiste en trabajar de manera transversal a todas las áreas un conjunto de 6 competencias emocionales que se desarrollan a lo largo del curso escolar. Su implementación tiene como objetivo desarrollar técnicas de gestión



emocional, de autoconocimiento y sociales que permitan al alumno adaptarse a cualquier situación que se les presente. Para ello se aplica el programa “Hermano León” mediante el cual se recoge la planificación del desarrollo de las competencias (2 por trimestre).

**Tabla 15. Planificación del desarrollo de las competencias emocionales por trimestre**

MES	COMPETENCIA
Octubre	Reconocimiento de emociones. Sencillez.
Noviembre	Autoconcepto y Autoestima.
Enero	Autocontrol y Paz.
Febrero	Motivación y Responsabilidad
Abril	Asertividad y Empatía. Fraternidad, Respeto, Lealtad y Justicia.
Mayo	Optimismo y Felicidad. Alegría.

Fuente: Proyecto educativo del Colegio Sagrado Corazón Capuchinos

### Plan de aprendizaje cooperativo

Es una metodología didáctica propuesta por la nueva ley educativa (LOMLOE). Se basa en la consideración del trabajo en grupo como un elemento motivador que permite mejorar el rendimiento académico individual y promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales fomentando un aprendizaje activo y participativo.



## **11. CONCLUSIONES**

Tras la culminación de este arduo trabajo de fin de grado, es momento de reflexionar sobre el proceso vivido y los logros alcanzados. Elaborar esta programación educativa para el nivel de educación primaria ha sido una experiencia enriquecedora y gratificante, donde he tenido la oportunidad de poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de mi duradera formación académica de 5 años en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte y Educación Primaria.

Durante este proceso, he podido profundizar en la comprensión de los principios pedagógicos fundamentales para el diseño de una programación educativa efectiva y adaptada a las necesidades de los estudiantes de educación primaria. La planificación detallada de cada una de las situaciones de aprendizaje, la selección de los contenidos pertinentes y la elaboración de actividades significativas han sido aspectos cruciales que he abordado con dedicación y rigor.

Asimismo, esta experiencia me ha permitido desarrollar habilidades de organización, análisis y síntesis, así como mejorar mis capacidades de comunicación escrita y argumentación. El proceso de investigación y recopilación de información ha sido fundamental para fundamentar cada decisión tomada en la programación y asegurar su coherencia y pertinencia.

Quisiera expresar mi agradecimiento al tutor de este trabajo, Víctor Martínez Majolero, por su invaluable orientación, apoyo y motivación a lo largo de todo el proceso. También quiero agradecer a mi familia por su incondicional apoyo y comprensión durante este periodo de intensa dedicación.



Por último, deseo expresar mi gratitud al colegio Sagrado Corazón Capuchinos por brindarme la oportunidad de realizar esta programación en su nombre. Su confianza en mi trabajo ha sido un estímulo adicional para dar lo mejor de mí en cada etapa de este proceso.

En conclusión, la elaboración de esta programación educativa ha sido una experiencia de aprendizaje significativa que me ha permitido crecer tanto a nivel académico como personal. Estoy seguro de que los conocimientos y habilidades adquiridos durante este trabajo me serán de gran utilidad en mi futura trayectoria profesional como educador.



## **12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA**

### **12.1. Referencias bibliográficas**

Aibar, A., Julián, J. A., Murillo, B., García-González, L., Estrada, S., & Bois, J. (2015).

Actividad física y apoyo de la autonomía: El rol del profesor de Educación Física. *Revista de psicología del deporte*, 24(1), 155-161.

Betancur-Agudelo, J. E., López-Ávila, C. R., & Arcila-Rodríguez, W. O. (2018). El

docente de educación física y sus prácticas pedagógicas. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 14(1), 15-32.

Botella Nicolás, A. M., & Ramos Ramos, P. (2019). Investigación-acción y aprendizaje

basado en proyectos. Una revisión bibliográfica. *Perfiles educativos*, 41(163), 127-141.

Cobo Gonzales, G., & Valdivia Cañotte, S. M. (2017). Aprendizaje basado en proyectos.

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

Escaravajal Rodríguez, J. C., & Martín Acosta, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física.

Fernández, M. L. A. (2010). Importancia y elementos de la programación didáctica.

*Hekademos: revista educativa digital*(7), 5-22.

Guzmán, J. C. (2014). La psicología educativa y la enseñanza centrada en el aprendizaje. *Psicogente*, 14(26), 352-363.



- Hernández-Beltrán, V., González-Coto, V. A., Gámez-Calvo, L., Luna-González, J., & Gamonales, J. M. (2022). Propuesta de unidad didáctica para Educación Física: "la orientación deportiva como herramienta de inclusión para los alumnos con TDAH". *E-Motion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, (19), 60-81.
- Jiménez, A. B., Hinojosa, V. C., Ramos, J. C., Sánchez, R. M., Blasco, V. J. Q., & Mendoza, C. A. (2019). El aprendizaje basado en retos como propuesta para el desarrollo de las competencias clave. *Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers*(380), 50-55.
- Lebrero-Casanova, I., Almagro, B. J., & Sáenz-López, P. (2019). Estilos de enseñanza participativos en las clases de Educación Física y su influencia sobre diferentes aspectos psicológicos.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.*
- Navarro, L. P. (2014). La resolución de problemas: cómo adquirir y poner en práctica habilidades profesionales en el contexto universitario. *La enseñanza universitaria centrada en el aprendizaje: estrategias útiles para el profesorado* (pp. 91-116). Octaedro.
- OMS. (2010). Global Recommendations on Physical Activity for health. In *Ginebra, Suiza: Organización Mundial de la Salud.*
- ORDEN 1493/2015, de 22 de mayo, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regula la evaluación y promoción de los alumnos con necesidad específica de apoyo educativo, que cursen segundo ciclo de*



*Educación Infantil, Educación Primaria y Enseñanza Básica Obligatoria, así como la flexibilización de la duración de las enseñanzas de los alumnos con altas capacidades intelectuales en la Comunidad de Madrid.*

Parra Sarmiento, S. R., Gómez Zermeño, M. G., & Pintor Chávez, M. M. (2015).

Factores que inciden en la implementación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en 5º de Primaria en Colombia. *Revista complutense de educación.*

Pastor, C. A. (2019). Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad. *Participación educativa.*

Pastor, C. A., Sánchez, J. M., & Zubillaga, A. (2014). Diseño Universal para el aprendizaje (DUA). *Recuperado de: [http://www.educadua.es/doc/dua/dua\\_pautas\\_intro\\_cv.pdf](http://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf), 5-7.*

Piaget. (2007). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky. *Recuperado de [http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_07-09\\_m1.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf), 29.*

Posso Pacheco, R. J., Córdor Chicaiza, M. G., Mora Guerrero, L. M., & Segundo Leonidas, R. M. (2023). Aprendizaje basado en retos: una mirada desde la educación superior. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, 18(2).*

Ramos, P., Jiménez-Iglesias, A., Rivera, F., & Moreno, C. (2016). Physical activity trends in spanish adolescents (Evolución de la práctica de la actividad física en





los adolescentes españoles). *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 16, 62.

*Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.*

Rubio Pulido, M. (2017). Diseño universal para el aprendizaje, porque todos somos todos. *Emtic*. <https://emtic.educarex.es/224-nuevo-emt/atencion-a-la-diversidad/3020-diseno-universal-para-el-aprendizaje-porque-todos-somos-todos#ejemplos>.

Vidarte Claros, J. A., Vélez Álvarez, C., Sandoval Cuellar, C., & Alfonso Mora, M. L. (2011). Actividad física: estrategia de promoción de la salud. *Hacia la Promoción de la Salud*, 16(1), 202-218.

## 12.2. Webgrafía

- Página web del centro: <https://www.csc-capuchinos.com/propuesta-educativa/educacion-primaria/>
- Proyecto educativo de centro: <https://www.csc-capuchinos.com/wp-content/uploads/2022/02/PROYECTO-EDUCATIVO-DE-CENTRO-CURSO-22-23-4.pdf>
- Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda: <https://www.mdsocialesa2030.gob.es/agenda2030/index.htm>

## **13. ANEXOS**

### **13.1. Desarrollo de la Situación de Aprendizaje elegida**

La situación de aprendizaje que he decidido escoger para desarrollar es la SA12: [“Súper-olimpiadas”](#).

#### **13.1.1. Contextualización de la programación dentro de la SA**

Tercer trimestre	2 abril – 20 junio	12	4 – 20 junio	6
------------------	--------------------	----	--------------	---

Esta situación de aprendizaje se ubica temporalmente en el tercer trimestre, a final de curso (junio). Esto es debido a que en esta situación se requiere el dominio de las capacidades físicas, motrices, sociales y emocionales tanto individuales como colectivas desarrolladas a lo largo del curso ya que se implicarán en las sesiones que componen la situación. Las 6 sesiones se desarrollarán en diferentes ubicaciones e instalaciones del centro; aula, pistas exteriores y pabellón deportivo.

Martes	Jueves
4 de junio (aula)	6 de junio (aula)
Orígenes e historia de las olimpiadas. ABP e investigación autónoma por grupos	Presentación del proyecto (docente) y reparto de los grupos por disciplinas y labores. ABPro, trabajo grupal en el desarrollo del proyecto
11 de junio (aula, pistas exteriores y pabellón)	13 de junio (pistas exteriores y pabellón)
Trabajo grupal en el desarrollo del proyecto	Ensayo general del proyecto
En caso de que el proyecto no esté finalizado en esta semana, se fomentará el trabajo en casa para ultimar los detalles finales antes de ser llevado a cabo	
18 de junio (pistas exteriores y pabellón)	20 de junio (aula)
Puesta en práctica del producto del proyecto “Súper-olimpiadas”	Evaluación del proyecto y cierre del “panel de poderes”. Exposiciones individuales



### 13.1.2. Contenidos y elementos transversales

Los saberes básicos incluidos en esta situación de aprendizaje se corresponden con los bloques de contenidos B, C, D y E tal y como se indica en el apartado de [contenidos](#).

De la misma manera que se indica en la tabla de la situación, se atiende a los siguientes contenidos transversales del tercer ciclo de Educación Primaria de las asignaturas de TIC y Primera Lengua Extranjera (inglés):

Contenidos transversales	Saberes básicos
TIC	Bloque E. Internet de las cosas (IoT): - Funcionamiento de la red. Reglas básicas para la utilización de los recursos de forma segura y eficiente trabajando de forma individual, en equipo y en red y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital.
Primera Lengua Extranjera	Bloque D. Contenidos sintáctico-discursivos: - Expresión de la modalidad: capacidad (can). - Expresión de la posesión: I have got (I've got)

### 13.1.3. Competencias y su relación con los objetivos y contenidos

Competencias Específicas	Objetivos		Saberes básicos
	Etapa	Programación	
1	b, k	4, 7	B
2	b, f	4	B
3	b, f, k	4, 6	C, D
4	b, d, i	7, 9	E

- Competencia personal, social y de aprender a aprender. Capacidad de resiliencia, convivencia y metacognición desarrollada por los discentes en los procesos de evaluación del proyecto y durante las situaciones de interacción entre alumnos y entre profesor-alumno.
- Competencia en comunicación lingüística. Esta competencia clave se desarrolla mediante la interacción y la comprensión oral fomentadas durante



las diferentes fases de las sesiones en las que se requiera de interacción entre los alumnos para lograr los objetivos. Específicamente, en todas las sesiones se implica.

- Competencia ciudadana. Esta competencia se desarrolla mediante la elaboración del proyecto en donde los alumnos contribuyen a un bien común y social.
- Competencia plurilingüe. Esta competencia clave se desarrolla mediante el proceso de composición final del “panel de poderes” donde los alumnos deberán realizar una ficha final, que posteriormente expondrán, en la que trabajen los contenidos de la primera lengua extranjera como se han indicado en el apartado anterior.
- Competencia digital: Esta competencia se desarrolla en las sesiones 1, 2, 3 y 6.

#### **13.1.4. Metodología y recursos**

En el apartado de [metodología](#) se han descrito numerosas metodologías y técnicas de instrucción utilizadas en las SA descritas. En este caso, se utilizarán dos metodologías diferentes:

- Aprendizaje basado en problemas: se empleará en la primera sesión y consistirá en proporcionarle a los grupos de alumnos una ficha con una imagen, en este caso de las olimpiadas, y una serie de preguntas guía sobre las cuáles deberán establecer una investigación para darles respuesta.



- Aprendizaje basado en proyectos: se empleará en las sesiones 2, 3, 4, 5 y 6, y consistirá en la elaboración de un proyecto a corto plazo en el que los alumnos colaboren desde diferentes grupos para contribuir a un producto final común. Este proyecto será la elaboración y organización de unas olimpiadas deportivas y su posterior implementación práctica a modo de gymkana con los alumnos de un curso de quinto de primaria.

Los recursos necesarios para llevar a cabo la SA son los siguientes:

- Instalaciones: pabellón deportivo, pistas exteriores y aula de clase.
- Materiales: chromebooks o tabletas digitales, proyector del aula, ordenador de aula, rúbrica evaluativa del profesor, rúbrica autoevaluativa del alumno, tablas de registro de resultados del alumno, material del gimnasio para las actividades: lonas, cuerdas, conos, frisbees, balones de plástico, balones de baloncesto, pelotas de ping-pong, pelotas de tenis, globos, cronómetros, balones medicinales, antifaces, cartulinas, tijeras, pajitas de cartón, picas de plástico o madera, altavoz y medallas.
- Digitales: ficha ABP (tenerla también impresa).

### 13.1.5. Descripción de las actividades en cada sesión

<b>SESIÓN NÚMERO 1</b>
<b>Descripción de la sesión</b>
<p>En esta sesión se llevará a cabo una dinámica de aprendizaje basado en problemas (ABP) la cual se utilizará como introducción a la situación de aprendizaje la cual está relacionada directamente con los juegos olímpicos y paralímpicos. Mediante esta sesión los alumnos adquirirán una serie de conocimientos básicos sobre las olimpiadas, su organización y algunas de las disciplinas que participan en ellas, así como su técnica básica de realización y los deportistas más alardeados tanto olímpicos como paralímpicos. Para ello, se dividirá la clase en 5 grupos de 5 alumnos y se les hará entrega de una <a href="#">ficha</a> con una imagen de las olimpiadas como primer estímulo y una serie de</p>



preguntas guía que tendrán que responder mediante una investigación autónoma en los chromebooks o tabletas digitales durante el tiempo de clase.
<b>Organización de las actividades</b>
Presentación de la nueva SA y división de la clase en 5 grupos heterogéneos de 5 (5 minutos)
Entrega de las fichas ABP a cada grupo, planteamiento del problema y reparto de chromebooks o tabletas digitales (5 minutos)
Tiempo de trabajo: investigación y resolución del problema (40 minutos)
Cierre de la actividad mediante una puesta en común de todas las preguntas (10 minutos)

<b>SESIÓN NÚMERO 2</b>
<b>Descripción de la sesión</b>
Esta será la sesión inicial del proyecto “súper-olimpiadas” que se va a realizar en esta situación de aprendizaje tras haber adquirido una serie de conocimientos básicos sobre las olimpiadas, su historia, disciplinas y figuras más importantes, etc. Este proyecto consiste en la realización e implementación de unas olimpiadas deportivas a modo de gymkana por parte de los alumnos. El proyecto se constituye por las sesiones 2, 3, 4, 5 y 6 en las que se distinguirán las fases de: preparación (2 y 3), ensayo (4), puesta en práctica (5) y evaluación del proyecto (6). Todos los alumnos participarán de manera grupal contribuyendo a la elaboración del producto final que es la puesta en práctica del evento deportivo en sí mismo en la que participan todos los alumnos de 6º, incluidos los alumnos que lo han organizado. En total participarán 70 alumnos y se repartirán en 10 grupos de 7. Cada grupo de alumnos representa a un País diferente como se indica en el apartado de Recursos. Para llevar a cabo esta sesión se presentarán en la pantalla digital los numerosos roles (indicados en el siguiente apartado) requeridos en la gymkana y acto seguido se pondrán manos a la obra.
<b>Organización de las actividades</b>
Presentación del proyecto, de las sesiones que va a acarrear y de los espacios en los que se va a realizar (10 minutos).
Reparto de los grupos por disciplinas y labores en la organización de la gymkana (10 minutos). Los alumnos se irán inscribiendo según sus preferencias en los siguientes roles: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación de carteles publicitarios del evento (2 alumnos)</li> <li>- Creación de la disciplina deportiva 1 → 2 alumnos (escalada deportiva)</li> <li>- Creación de la disciplina deportiva 2 → 2 alumnos (tiro de precisión)</li> <li>- Creación de la disciplina deportiva 3 → 2 alumnos (baloncesto)</li> <li>- Creación de la disciplina deportiva 4 → 2 alumnos (atletismo)</li> <li>- Creación de la disciplina deportiva 5 → 2 alumnos (fútbol)</li> <li>- Creación de la disciplina deportiva 6 → 2 alumnos (kayak en tierra)</li> <li>- Creación de la disciplina deportiva 7 → 2 alumnos (mini-golf)</li> <li>- Creación de la disciplina deportiva 8 → 2 alumnos (equitación)</li> <li>- Creación de la disciplina deportiva 9 → 2 alumnos (balonmano)</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación de la disciplina deportiva 10→ 2 alumnos (baile)</li> <li>- Coordinadores del evento (se encargan de organizar la coordinación del evento)→ 3 alumnos</li> </ul>
<p>Trabajo grupal en el desarrollo del proyecto (40 minutos).</p> <p>En esta parte de la sesión los alumnos trabajarán en equipo desarrollando la parte del proyecto en la que se hayan inscrito. Cabe destacar que a los grupos encargados de la realización de las disciplinas se les aportarán las indicaciones necesarias para guiar su trabajo (como el espacio que disponen para la actividad, los alumnos que van a participar en cada actividad durante el evento, los materiales que disponen para su desarrollo y lo que pueden y no pueden hacer para velar por la seguridad de los participantes) hasta conseguir un producto similar a las <a href="#">actividades ejemplo</a> mostradas en los siguientes apartados.</p> <p>Por otro lado, se le proporcionará los recursos necesarios (cartulinas, rotuladores, tijeras, pegamento, etc.) a los alumnos encargados de la parte de publicidad del evento para realizar los carteles.</p> <p>Por último, los coordinadores se encargarán de elaborar un plano dibujado del evento con ayuda del profesor, de manera que coordinen los espacios de las actividades, los tiempos y las rotaciones.</p>

### SESIÓN NÚMERO 3

#### Descripción de la sesión

En esta sesión se continuará con el desarrollo del evento, de manera que los alumnos continúen elaborando sus funciones correspondientes. En los últimos minutos de clase se pondrán en común todo el trabajo realizado. En caso de no terminar el respectivo trabajo deberán finalizarlo fuera del aula y tenerlo preparado para la siguiente sesión.

#### Organización de las actividades

Trabajo grupal en el desarrollo del proyecto (40 minutos).

Exposición del trabajo realizado (20 minutos).

### SESIÓN NÚMERO 4

#### Descripción de la sesión

En esta sesión se realizará un ensayo general del evento, de manera que los alumnos pongan en práctica las pruebas programadas para comprobar su viabilidad y, en caso de ser necesario, realizar reajustes. Los alumnos deberán conocer a la perfección las reglas, implicaciones motrices, técnicas y tácticas para poder ponerlas en práctica y dirigir las con otros alumnos. El profesor junto con los coordinadores se encargarán de validar el evento para que pueda ser realizado el día siguiente.

#### Organización de las actividades

Bajada a la zona de realización del evento y recolección del material necesario (10 minutos).

Realización del ensayo (30 minutos).

Propuestas de mejora o reajustes (20 minutos)



<b>SESIÓN NÚMERO 5</b>
<b>Descripción de la sesión</b>
En esta sesión se pondrá en práctica el proyecto con todos los alumnos de 6º de primaria los cuales constituyen un grupo de 70 que se dividirá en 10 subgrupos de 7 alumnos. Debido a que tras organizar el evento los alumnos también participan en él, deberemos contar con la ayuda de 5 profesores más los cuales se encarguen de supervisar y registrar las puntuaciones de cada grupo participante. Además, dispondremos de un total de 3 horas, una para la organización y las otras dos para la realización. A la mitad se deberá realizar una parada para que tanto los participantes como los organizadores puedan descansar y merendar.
<b>Organización de las actividades</b>
Organización de los espacios y preparativos (60 minutos).
Realización del evento (100 minutos con una parada de 20 incluida). En esta parte del proyecto los profesores que estén en cada posta con sus actividades recibirán un <a href="#">tablero de puntuaciones</a> en donde registrarán los datos de todos los equipos que hayan participado en la respectiva actividad. Por otro lado, el profesor de la asignatura dispondrá de un <a href="#">tablero diferente</a> en el que registrará todos los datos de todas las disciplinas para la posterior entrega de premios.
Fin del evento, entrega de premios a los ganadores en las disciplinas y recogida de todo el material (20 minutos). Los premios serán medallas.

<b>SESIÓN NÚMERO 6</b>
<b>Descripción de la sesión</b>
En esta sesión se procederá a la evaluación del proyecto y cierre del “panel de poderes” al completo, de manera que los alumnos realizarán exposiciones de todo el conjunto de superpoderes adquiridos durante el año.
<b>Organización de las actividades</b>
Evaluación conjunta del evento (20 minutos). Comentarios generales, feedback y propuestas de mejora.
Exposiciones del “panel de poderes” finalizado (40 minutos). Serán individuales sobre los superhéroes y superheroínas conseguidos y de todos los poderes adquiridos. Para estas exposiciones los alumnos deberán realizar una <a href="#">ficha de carácter interdisciplinar</a> con inglés en la que indiquen todo lo que su superhéroe o superheroína es capaz de hacer utilizando diferentes composiciones semánticas donde practiquen las expresiones de capacidad (can) y las expresiones de posesión (I've got).





### 13.1.6. Evaluación, concretando los criterios de evaluación, estándares y su relación con los objetivos y competencias. Criterios de calificación

La unidad didáctica seguirá el proceso de evaluación atendiendo a la siguiente tabla:

Situación de aprendizaje	Competencias clave	Criterios de evaluación	Porcentaje SA trimestral
SA12: "Súper-olimpiadas"	CPSAA	25%	40%
	CCL	25%	
	CP	20%	
	CD	15%	
	CC	15%	

Atendiendo a las sesiones de manera más específica, la evaluación se va a realizar en base al tipo de metodología utilizada, de manera que el trabajo realizado durante la metodología ABP contará un 20% de la nota final del trimestre y el trabajo realizado durante la metodología ABPro contará un 80%. Los instrumentos de evaluación que se van a utilizar para evaluar ambos procesos son los siguientes:

#### Rúbrica autoevaluativa ABP

Nombres:	Calificación:	Muy Poco	Poco	Algo	Bastante	Mucho
	He contribuido con ideas o con información					
	He sabido utilizar los recursos digitales ofrecidos para responder las preguntas					
	He tenido en cuenta las opiniones de mis compañeros					
	Mis compañeros han tenido en cuenta mi opinión					
	He respondido a cada pregunta siempre sabiendo lo que pedía					
	Mi trabajo realizado me ha servido para obtener una comprensión general y adecuada de los juegos olímpicos y paralímpicos					



### Rúbrica de evaluación del docente ABPro

EVALUACIÓN						
Grupal (70%)	Comunicación y respeto dentro del grupo en todas las fases del proyecto					
	Organización y compromiso					
	Integración de todos los participantes					
	El contenido atiende a lo especificado					
	Presentación y calidad del producto final					
Individual (30%)	Utiliza las composiciones semánticas indicadas					
	Utiliza vocabulario específico					
	La exposición es fluida					
	Incluye los aprendizajes obtenidos durante todas las SA					

#### 13.1.7. Atención a la diversidad

Con el objetivo de hacer frente a la exclusión y de atender a la diversidad de nuestros alumnos se tendrán en cuenta todos los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) indicados en el apartado 9 de atención a la diversidad.

Además, con respecto al alumno con TDAH se tomarán las siguientes medidas no curriculares:

- Proporcionar un espacio de aprendizaje tranquilo.
- Feedback frecuente, concreto e individualizado.
- Mayor atención durante todos los procesos grupales.



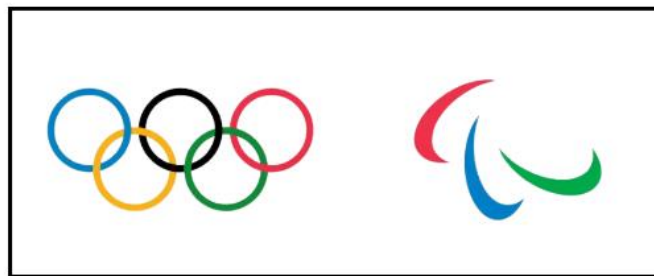
- Toda la información necesaria para implicarse en los proyectos y actividades de la situación se pasarán por escrito para que el estímulo sea doble.



### 13.1.8. Recursos elaborados

#### Ficha ABP

Nombres \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_



- ¿Qué representa esta imagen? ¿Qué significa cada uno de los dos logos?
- ¿Qué elementos encuentras comunes entre los logos?
- ¿Qué diferencias encuentras entre ellos?
- ¿Qué representan los colores de ambos logos?
- ¿En qué consisten las olimpiadas?
- ¿Qué valores promueven los juegos olímpicos y los paralímpicos?
- ¿Sabrías decirme alguna disciplina olímpica? ¿Y paralímpica?
- ¿Cuáles son sus orígenes?
- ¿Cómo podrías usar estos logos para promover el respeto, la inclusión y la solidaridad en la comunidad escolar?
- Recoge información de diversas fuentes e indica cuáles son los máximos referentes olímpicos y paralímpicos y por qué



### Actividades ejemplo

**Disciplina 1 (escalada deportiva):** se colocarán en el suelo unas lonas sobre las que poder desplazarse tumbados. Habrá obstáculos de por medio que tienen que ir evitando. Al final del recorrido habrá una cuerda sujeta entre árboles o por mí de la que se tendrán que colgar para llegar hasta el final. El tiempo marcado es de todo el equipo, el equipo que menos tarde será el ganador. Sale el primero y el segundo no sale hasta que el de delante no haya cruzado las lonas y así sucesivamente.

**Disciplina 2 ( tiro de precisión):** Los alumnos se colocarán en una fila horizontal a una determinada altura. 4 de ellos tendrán un fresbee en la mano y estarán colocados en una fila delantera, los otros 4 estarán colocados detrás de esta primera fila. El profesor/a lanzará un balón al aire y los alumnos intentarán golpearla con el fresbee. Los que se encuentran en la fila trasera se encargarán de recoger el fresbee una vez su compañero lo haya lanzado y la pelota lanzada por el profesor, volverán a la fila y se producirá la misma dinámica.

**Disciplina 3 (baloncesto):** los alumnos se colocan en fila india de espaldas a la canasta. Se le entrega el balón al primero de la fila (el que más alejado está de la canasta) y deberá pasar por debajo de las piernas el balón al compañero de detrás, así sucesivamente hasta llegar al último que deberá tirar a canasta desde la posición en la que está colocado (a unos 3 metros). Una vez haya tirado, cogerá la pelota y se colocará el primero de la fila estableciendo así la rotación. Se anotarán la cantidad de canastas encestandas.

**Disciplina 4 (atletismo):** carrera de cuerdas. Los alumnos se colocan distribuidos a lo largo del espacio con una distancia de 6 metros aproximadamente entre ellos. El testigo será una cuerda. El primero de todos la llevará atada a la cintura y con un trozo cogido en la mano. A la voz del profesor deberá salir hacia el compañero más próximo y entregarle el trozo de cuerda sobrante el cual deberá atarse a su cintura y girar dando vueltas para enrollárselo y así sucesivamente hasta llegar al último del equipo que tendrá que deberá devolver la cuerda a quien se la ha pasado hasta que llegue de nuevo al inicio. Para complicar la actividad, se cogerán cuerdas largas para que así tengan que dar más vueltas para pasar la cuerda de uno a otro y se mareen más. Los participantes se colocarán entre los conos que están separados (cada uno en uno). El tiempo que se anotará es el que tardan en realizar toda la carrera

**Disciplina 5 (Fútbol):** Los participantes deberán meter gol en una portería determinada. Para ello únicamente podrán mover la pelota mediante el viento generado por el movimiento de sus chaquetas, no podrán tocar el balón en ningún momento. Se pondrán algunos obstáculos para dificultar aún más la actividad. Por cada gol se irá complicando la actividad poniendo pelotas más y más pesadas para mover. El registro de esta actividad se realizará indicando el número de goles metidos. Tendrán un punto de partida donde se colocará el móvil en el inicio y cada vez que metan un gol. Si tocan el móvil con cualquier parte que no sea el viento de la chaqueta se les restará un gol. (llevar por si acaso hace frío una manta para que entre todos ellos a la vez deban la manteen para empujar el móvil en vez de los abrigos).



**Disciplina 6 (kayak improvisado):** Se ponen en fila india y colocan las manos en los hombros del compañero de delante. Todos tienen un vendaje en los ojos menos el que está colocado al final de la fila que es quien dirigirá al kayak. Para avanzar deberán seguir todas las instrucciones que el guía va indicando y estas son tres: tocar el hombro izquierdo es ir hacia la izquierda, tocar el hombro derecho es ir a la derecha y, por último, tocar los dos hombros a la vez es ir todo recto. La información va llegando progresivamente hasta que la cabeza del kayak se mueve en la dirección indicada y se envía nueva información sucesivamente hasta llegar a la zona correspondiente. Los alumnos no se podrán comunicar verbalmente.

**Disciplina 7 (mini-golf):** Se establecerá un campo de minigolf y se le entregará a cada integrante del equipo una pajita. El objetivo es soplar la pelota de pingpong con la pajita de manera coordinada y meterla en el hoyo.

Si consiguen hacer hoyo, deberán colocar la pelota en el inicio y repetir el proceso para conseguir hacer la mayor cantidad de hoyos en el tiempo de la actividad. Se anotarán la cantidad de hoyos que hayan realizado.

**Disciplina 8 (equitación):** Consiste en una carrera de relevos a caballito. La carrera dispone de numerosos obstáculos e implica volver para darle paso al siguiente caballito. El equipo que termine la carrera en el menor tiempo será el ganador.

Si la actividad ha durado poco tiempo se le otorgará al equipo una segunda oportunidad para mejorar su tiempo y así dejar a los demás grupos acabar sus actividades. En esta segunda oportunidad deberán cambiar la formación jinete-caballo.

**Disciplina 9 (balonmano):** Se colocará un aro colgado de un árbol y otros aros donde los alumnos tendrán que colocarse. Se les entrega una pelota de balonmano y deberán intercambiar pases consecutivos y en orden hacia el siguiente compañero hasta pasar al que más cerca se encuentra del aro que deberá tirar e intentar colar el balón por su interior.

Si el pase es fallido o si al recibir o lanzar la pelota el alumno se sale de su aro la jugada se reiniciará. Una vez lanzado el balón o tras haber fallado en una jugada, todos los alumnos rotan hacia el siguiente aro. El que ha tirado pasará al inicio.

El objetivo es anotar la máxima cantidad de tiros al aro en el tiempo de la actividad.

**Disciplina 10 (baile):** Disponen de 5 minutos para preparar entre todos una coreografía de 1 minuto. En esta coreografía pueden realizar las acrobacias que quieran (volteretas, ruedas laterales, saltos, etc.) y pueden elegir una canción para poner en altavoz o hacerlo sin canción. El juez será el profesor/a que pondrá al baile una nota del 1 al 10 cuando terminen su actuación.



Tablero de puntuaciones por disciplinas

**PUNTUACIONES**

	Disciplina 2 (tiro de precisión) Nº de aciertos
Brasil	
India	
EEUU	
Egipto	
España	
México	
Suiza	
Grecia	
Italia	
Japón	

**PUNTUACIONES**

	Disciplina 3 (baloncesto) Nº de canastas anotadas	Disciplina 4 (atletismo) Tiempo tardado	
		Intento 1	Intento 2
Brasil			
India			
EEUU			
Egipto			
España			
México			
Suiza			
Grecia			
Italia			
Japón			

**PUNTUACIONES**

	Disciplina 5 (fútbol) Nº de goles metidos	Disciplina 6 (kayak improvisado) Tiempo tardado	
		Intento 1	Intento 2
Brasil			
India			
EEUU			
Egipto			
España			
México			
Suiza			
Grecia			
Italia			
Japón			

**PUNTUACIONES**

	Disciplina 7 (mini-golf) Nº de hoyos	Disciplina 8 (equitación) Tiempo tardado	
		Intento 1	Intento 2
Brasil			
India			
EEUU			
Egipto			
España			
México			
Suiza			
Grecia			
Italia			
Japón			

**PUNTUACIONES**

	Disciplina 9 (balonmano) Nº de tiros convertidos	Disciplina 10 (baile) Nota
Brasil		
India		
EEUU		
Egipto		
España		
México		
Suiza		
Grecia		
Italia		
Japón		



Tablero de puntuaciones coordinadores

	Disciplina 1	Disciplina 2	Disciplina 3	Disciplina 4	Disciplina 5	Disciplina 6	Disciplina 7	Disciplina 8	Disciplina 9	Disciplina 10
Brasil										
India										
EEUU										
Egipto										
España										
México										
Suiza										
Grecia										
Italia										
Japón										







**ANEXO I. Relación entre competencias específicas de Educación física y descriptores de las competencias clave del perfil de salida.**

Competencia específica 1	Competencias clave	Descriptores operativos
Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuya al bienestar.	STEM	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, planeándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.
		STEM 5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos.
	CPSAA	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.
		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.
	CE	CE3. Crea ideas, planifica tareas, colabora con otros y en equipo, valora el proceso realizado y el resultado obtenido para llevar a cabo iniciativas de emprendimiento, y considera la experiencia como una oportunidad para aprender.
	CP	CP1. Usa, al menos, una lengua, además de la lengua propia, en su caso, y el español, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.
	CD	CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.
		CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos saludables de las mismas.



Competencia específica 2	Competencias clave	Descriptorios operativos
Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	STEM	STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.
	CPSAA	CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.
		CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autónomo y participa en procesos de autoevaluación y evaluación conjunta, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.
CP	CP2. A partir de sus experiencias, reconoce las diferentes lenguas y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio del lenguaje.	



Competencia específica 3	Competencias clave	Descriptorios operativos
Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	CCL	CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa con respeto en interacciones de comunicación, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.
		CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, para favorecer un uso eficaz no discriminatorio de los diferentes sistemas de comunicación.
	CPSAA	CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.
		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.
		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.
	CC	CC2. Participa en actividades de su entorno cercano, en la toma de decisiones y la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución Española, los derechos humanos y de la infancia, el valor a la diversidad y de la igualdad entre hombres y mujeres, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible acordados por la ONU.
		CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas de la actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, cuidar del entorno, de rechazar prejuicios, y de oponerse a cualquier forma de discriminación y violencia.
	CP	CP1. Usa, al menos, una lengua, además de la lengua propia, en su caso, y el español, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.
		CP3. Conoce y respeta la variedad de las lenguas presentes en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.
	CD	CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.
CD3. Participa en actividades y/o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales que le permitan construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar en grupo, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura y responsable ante su uso.		




Competencia específica 4	Competencias clave	Descriptorios operativos
Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	CC	CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas de la actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, cuidar del entorno, de rechazar prejuicios, y de oponerse a cualquier forma de discriminación y violencia.
	CCEC	CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias culturales y la necesidad de respetarlas.
		CCEC2. Reconoce especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, y se interesa por ellas, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
		CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.
		CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.
	CD	CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.
CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.		



Competencia específica 5	Competencias clave	Descriptorios operativos
<p>Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual 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>	STEM	STEM 5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos.
	CC	CC2. Participa en actividades de su entorno cercano, en la toma de decisiones y la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución Española, los derechos humanos y de la infancia, el valor a la diversidad y de la igualdad entre hombres y mujeres, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible acordados por la ONU.
		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.
	CE	CE1. Reconoce necesidades inherentes a los retos que debe afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.
		CE3. Crea ideas, planifica tareas, colabora con otros y en equipo, valora el proceso realizado y el resultado obtenido para llevar a cabo iniciativas de emprendimiento, y considera la experiencia como una oportunidad para aprender.
	CD	CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.




## ANEXO II. Aprobación de la solicitud para el manejo de datos del centro

 Inmaculada Casado <m.casado@capuchinosusera.com>  
Para: Guillermo Sánchez Rodrigo 😊 ↶ ↷ ↲ ↳ | ☰ | ...  
Jue 08/02/2024 3:22

Buenos días, se me ha olvidado decirte que tienes nuestro permiso para usar documento y nombre del Colegio.  
Un saludo.

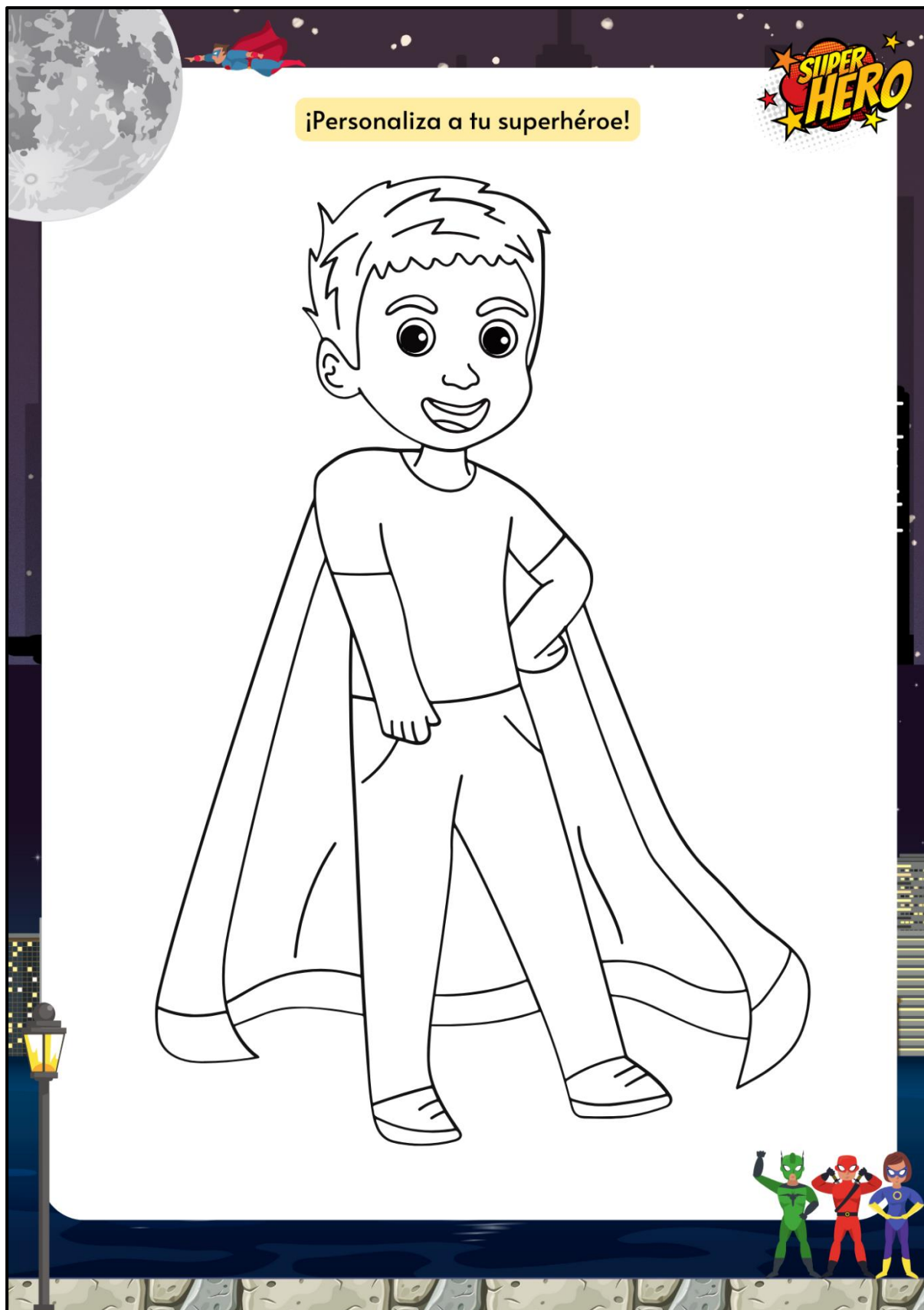
Inmaculada Casado Hernández

Directora Académica de E. Infantil y E. primaria.

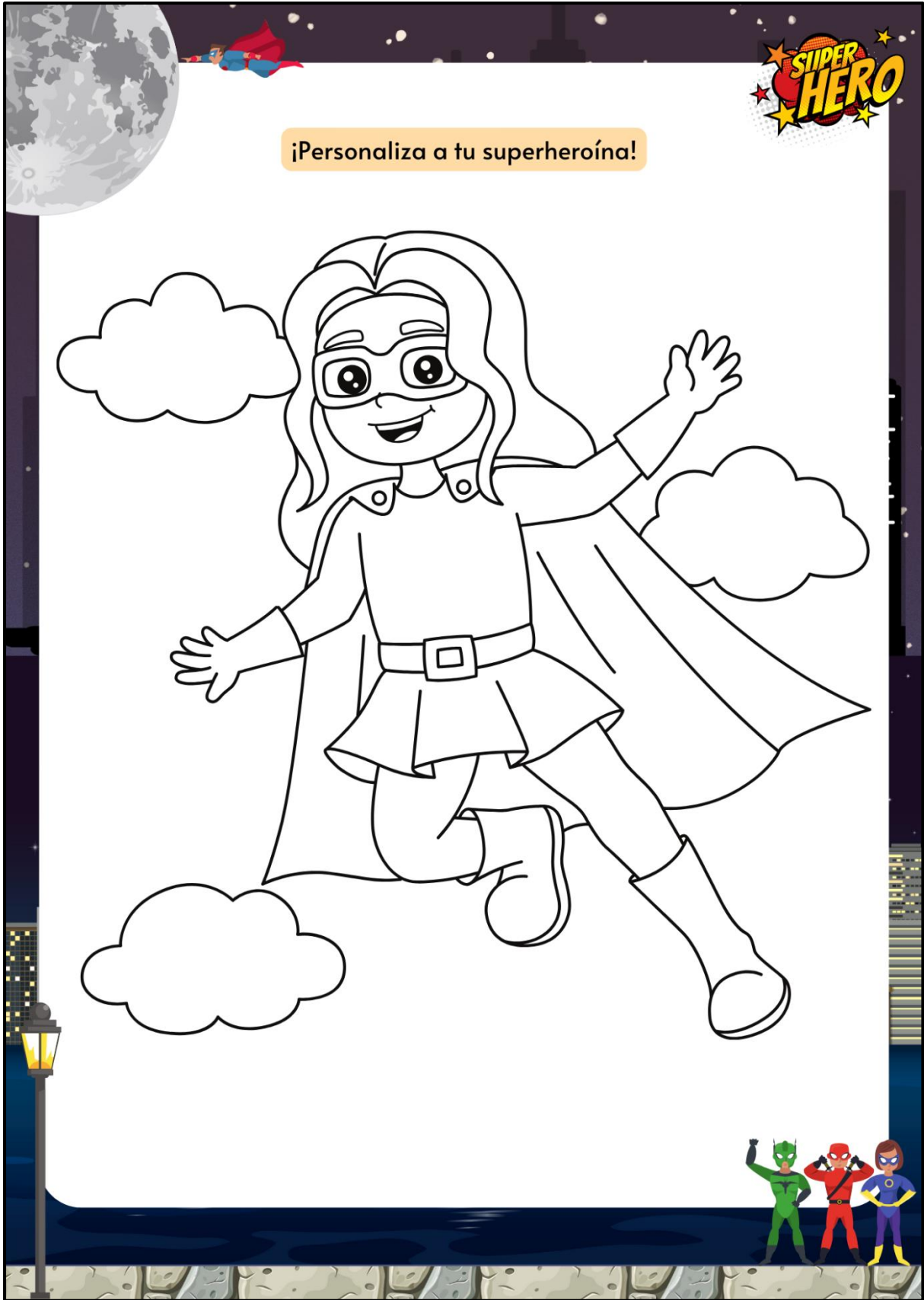
**Colegio Sagrado Corazón PP.  
Capuchinos**  
Paseo de Santa María de la Cabeza, 115, 28026 Madrid  [Colegio Sagrado Corazón PP. Capuchinos](#)  
Tfno. 914 76 51 12  
[www.csc-capuchinos.com](http://www.csc-capuchinos.com)



ANEXO III. "Panel de poderes" (portfolio de aprendizaje)







¡Personaliza a tu superheroína!



# PANEL DE PODERES

¿Qué habilidades y aprendizajes que has obtenido durante las sesiones de cada unidad?

Primera unidad (7-26 de septiembre)

Segunda unidad (28 de septiembre-19 de octubre)

Tercera unidad (24 de octubre-9 de noviembre)

Cuarta unidad (14-30 de noviembre)

Quinta unidad (5-21 de diciembre)

Sexta unidad (11-30 de enero)



# PANEL DE PODERES

¿Qué habilidades y aprendizajes que has obtenido durante las sesiones de cada unidad?

Séptima unidad (6-27 de febrero)

Octava unidad (29 de febrero-19 de marzo)

Novena unidad (2-16 de abril)

Décima unidad (18 de abril-9 de mayo)

Onceava unidad (14-30 de mayo)

Doceava unidad (4-20 de junio)