

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA PRIMARIA

DOBLE GRADO EN CIENCIAS
DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL
DEPORTE Y EN EDUCACIÓN
PRIMARIA

UNIVERSIDAD PONTIFICIA COMILLAS

ALUMNO: ENRIQUE ÁLVAREZ RODRIGUEZ
TUTOR: AITOR LÓPEZ PÉREZ
CURSO 2023/2024

Índice

1. Introducción	3
2. Fundamentación teórico-normativa de la programación	5
2.1 Currículo escolar.....	5
2.2 Evaluación del centro escolar	5
2.3 Atención a la diversidad	6
3. Contextualización	7
3.1 El centro y su proyecto educativo	7
3.2 Características del grupo-clase.....	8
4. Competencias.....	9
4.1 Competencias clave.....	9
4.2 Competencias específicas	11
5. Objetivos.....	12
5.1 Objetivos de Educación Primaria	12
5.2 Objetivos de la programación	14
6. Contenidos	16
6.1 Temporalización	17
6.2 Situaciones de aprendizaje	18
6.2.1 SA 1. Oca Estratégica: avanzando en la vida.....	18
6.2.2 SA 2. Domina tu Cuerpo: el dominó humano.	19
6.2.3 SA 3. Escalando Desafíos: lecciones con serpientes y escaleras.....	20
6.2.4 SA 4. Conecta tus Metas: estrategias de cooperación en el 4 en raya. .	21
6.2.5 SA 5. Suma perfecta: alcanza las 7 y media en la vida.....	22
6.2.6 SA 6. Pasapalabra Saludable: letras que guiarán tu estilo de vida.	23
6.2.7 SA 7. Dobble XL: agudeza visual para una vida activa.	24
6.2.8 SA 8. Twister Cooperativo: conexiones corporales.	25
6.2.9 SA 9. Monopoly: inversiones en un estilo de vida activo.	26
6.2.10 SA 10. El Ansia: carrera nocturna hacia el bienestar vampírico.....	27
6.2.11 SA 11. Aventuras con Robin Hood: el bosque de Sherwood.....	28
6.2.12 SA 12. Hansel y Gretel: perdidos en el bosque.	29
6.2.13 SA 13. Las calabazas del flautista de Hamelín: salvarse de los ratones.	30
6.2.14 SA 14. La era Cimmeria: olimpiadas bárbaras.....	31
6.2.15 SA 15. Viaje a la Atlántida: descubrimientos submarinos.	32
7. Metodología.....	33

7.1.	Trabajo por proyectos	36
7.2.	Recursos.....	38
7.3.	Agrupamientos.....	40
7.4.	Salidas, actividades complementarias, etc.	41
8.	Evaluación	42
8.1.	Los agentes de evaluación	45
8.2.	Técnicas e instrumentos de evaluación	47
8.3.	El momento de la evaluación	48
8.4.	Los criterios de calificación	49
8.5.	Evaluación de la práctica docente	50
9.	Atención a la diversidad.....	53
9.1.	Los principios del DUA.....	53
9.2.	Implicaciones del DUA para atender las necesidades individuales.....	54
9.3.	Actividades de refuerzo y ampliación.....	55
10.	Contribución a otros planes	57
11.	Conclusión.....	58
12.	Bibliografía.....	60
13.	Anexos.....	62
13.1	Introducción	62
13.2	Contextualización.....	63
13.3	Fundamentación normativa.....	64
13.4	Elementos curriculares de la SA.....	65
13.4.1	Competencias a desarrollar	65
13.4.2	Objetivos.....	66
13.4.3	Saberes básicos	67
13.4.4	Criterios de evaluación	68
13.5	Metodología	69
13.6	Sesiones	73
13.7	Evaluación	79
13.8	Atención a la diversidad	82
13.9	Conclusión	84
13.10	Bibliografía	85

1. Introducción

En el contexto educativo actual, en el que el uso de dispositivos electrónicos por parte del alumnado ocupa gran parte de su tiempo, la Educación Física adquiere una relevancia significativa al considerar el desarrollo integral de los estudiantes. Esta programación anual de Educación Física se concibe como un instrumento pedagógico que busca potenciar tanto la dimensión motriz de los alumnos como la socioafectiva, mermada debido a este exceso tecnológico del alumnado (Campoverde-Ordoñez, 2019). A través de una variedad de actividades y contenidos, relacionados entre sí por un hilo conductor relacionado con los juegos de mesa se pretende fomentar hábitos saludables, el trabajo en equipo, el respeto mutuo y la interacción interpersonal.

Los alumnos de sexto de Primaria, a quienes se dirige esta programación, muestran un mayor grado de madurez cognitiva, encontrándose entre los estadios de las operaciones concretas y de las operaciones formales de (Piaget & Inhelder, 2015), así como habilidades motoras más refinadas. Igualmente, es crucial reconocer la diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje presentes en el grupo, adaptando las propuestas didácticas para promover la inclusión y el desarrollo individual.

La propuesta pedagógica se estructura mediante el aprendizaje por proyectos puesto que el modelo educativo actual basado en competencias establece el ABP como un método muy adecuado para desarrollarlas (Moya Mata & Peirats Chacón, 2019), suponiendo una innovación en modos de hacer, aprender y enseñar. En este marco, la programación se erige como una herramienta flexible y adaptativa, capaz de responder a las necesidades individuales y grupales, promoviendo un aprendizaje activo y significativo en el ámbito de la Educación Física.

Esta adaptación por la que se caracteriza la programación dispone de plena sintonía con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, ya que esta misma se compromete a proporcionar un entorno inclusivo que atienda a la diversidad presente en el aula de Educación Física. Reconociendo las variadas habilidades, estilos de aprendizaje y ritmos individuales de los estudiantes, se busca adaptar las actividades con propuestas para su aplicación en la práctica (Pastor, Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teóricopráctico para una educación inclusiva de calidad, 2017).

La flexibilidad y la variedad en las metodologías de enseñanza se convierten en pilares fundamentales, permitiendo a cada estudiante participar y progresar de acuerdo con sus necesidades específicas, contribuyendo así a un aprendizaje más equitativo y enriquecedor tanto en el ámbito de la Educación Física como en la educación en general.

El hecho de que la Educación Física esté ganando protagonismo en el ámbito educativo se debe a su importancia en el desarrollo educativo del alumnado, quedando recogida en el *Decreto 189/2021, de 21 de julio, del Consejo de Gobierno de la Comunidad de Madrid*, al aumentar las horas lectivas semanales de la asignatura de dos a tres.

Este incremento da respuesta a las recomendaciones sobre actividad física de la Organización Mundial de la Salud con el fin de hacer frente al sedentarismo. Es por esta razón por la que desde la Educación Física no solo se ofrece un espacio en el que realizar actividad física, también uno en el que adquirir hábitos de vida saludable.

2. Fundamentación teórico-normativa de la programación

A la hora de proporcionar una estructura que fundamente esta propuesta de programación es importante señalar que la legislación vigente supone un pilar esencial para elaborar una programación didáctica y por ello conviene recoger los principales documentos legislativos, divididos a continuación en función del marco curricular que abarcan.

2.1 Currículo escolar

- 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 de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.

2.2 Evaluación del centro escolar

- Real Decreto 82/1996, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las Escuelas de Educación Infantil y de los Colegios de Educación Primaria.
- Real Decreto 694/2007, de 1 de junio, por el que se regula el Consejo Escolar del Estado.
- Ley 2/2010, de 15 de junio, de Autoridad del Profesor.
- Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia.

- Ley 1/2022, de 10 de febrero, Maestra de Libertad de Elección Educativa de la Comunidad de Madrid.
- Orden 5958/2010, de 7 de diciembre, por la que se regulan los colegios públicos bilingües de la Comunidad de Madrid.
- Orden 6/2023 de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se establecen la estructura y funciones de la unidad de convivencia y contra el acoso escolar.
- Orden 130/2023, de 23 de enero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid.
- Orden 1952/2023, de 2 de junio, del Vicepresidente, Consejero de Educación y Universidades, por la que se establece el calendario escolar para el curso 2023/2024 en los centros educativos no universitarios sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Madrid.

2.3 Atención a la diversidad

- Real Decreto 696/1995, de 28 de abril, de ordenación de la educación de los alumnos con necesidades educativas especiales.
- Resolución de 15 de abril de 2021, de la Secretaría General Técnica, por la que se publica el Convenio con la Confederación Estatal de Personas Sordas, para la atención al alumnado que presenta necesidades educativas especiales derivadas de sordera o discapacidad auditiva.
- Decreto 23/2023, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid.

3. Contextualización

El centro educativo en que se desarrolla esta programación es el CEIP Carmen Iglesias, un colegio público de la localidad de Tres Cantos, una población de unos 50.000 habitantes ubicado entre la ciudad de Madrid y la Sierra Norte de la Comunidad.



El entorno sociocultural del centro está marcado por la comunidad educativa que rodea al centro, de la que destacan la

*Imagen 1.
Logotipo del
colegio.*

baja edad media de la población, las características económicas de las familias, ya que Tres Cantos es el quinto municipio de la Comunidad de Madrid con la renta per cápita más alta, y un bajo porcentaje de inmigración en el municipio, del 7,20%, respecto al 14,15% de media de la Comunidad de Madrid (Albelia Consultora, 2018), dejando así en el centro una baja tasa de alumnado inmigrante.

3.1 El centro y su proyecto educativo

El colegio cuenta con diferentes planes de centro entre los que se encuentran el Plan de Convivencia Escolar, el Plan de Atención a la Diversidad, el Plan de Acción Tutorial y el Plan de animación a la lectura. Todos ellos se recogen en su Proyecto Educativo de Centro, que además incluye una serie de programas como son el programa de Bilingüismo de la Comunidad de Madrid, al que está adscrito desde el año 2005; un proyecto audiovisual que integra las TIC en la asignatura de Lengua, a través de la radio y la televisión; un proyecto de iniciación al francés en 5º y 6º de primaria con sesiones quincenales, y un programa ambiental con la fundación Ecoembes.

El CEIP Carmen Iglesias es un centro educativo relativamente pequeño ya que cuenta con dos líneas por curso, abarcando la Educación Primaria y el segundo ciclo de Educación Infantil; para los que dispone de dos plantas de aulas, una sala de música,

una sala de ordenadores; un plató de televisión y una emisora de radio para el proyecto de Lengua y las TIC; 2 bibliotecas, para español e inglés respectivamente, una sala de psicomotricidad y un gimnasio cubierto. Además, cuenta con aulas exclusivas de Audición y Lenguaje y PT, y un comedor escolar.



Imagen 2. Zona de recreo del CEIP Carmen Iglesias.

El horario del colegio se divide en 6 sesiones de 45 minutos, ubicándose estas de 9:30 a 13:00 y de 15:00 a 16:30, quedando dos horas libres para actividades extraescolares y el comedor escolar. Las actividades extraescolares, y también las complementarias, tienen bastante relevancia en este centro puesto que se organizan desde la Asociación de Padres y Madres (AMPA), poniéndose de manifiesto el interés y la involucración de las familias para con la educación de sus hijos e hijas.

3.2 Características del grupo-clase

Esta coordinación entre docentes y familias varía en los diferentes contextos de aula y por ello, se concreta que la programación didáctica anual va dirigida a 6º A de Primaria, presentándose una clase con 24 alumnos, con unas características madurativas propias de la edad, entre la niñez y la adolescencia; de los que 12 son chicos y 12 son chicas.

De estos 24 alumnos se identifican dos con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE) dentro del aula, siendo estos un alumno con asma alérgica y

una alumna con hipoacusia o deficiencia auditiva leve o ligera, que supone una pérdida tonal media de entre 21 y 40 decibelios (Collazo Lorduy y otros, 2016). También conviene resaltar que dos de los alumnos, ambos varones, se identifican como alumnos extranjeros, de nacionalidad peruana y ecuatoriana respectivamente, por lo que a nivel comunicativo no existe ninguna barrera que les dificulte su integración en el grupo.

La mayoría de los estudiantes practican algún deporte o actividad física fuera del horario escolar, presentando así unos hábitos activos y positivos hacia la realización de ejercicio físico y por tanto, una implicación considerable hacia la asignatura de Educación Física.

4. Competencias

Las competencias se definen en la legislación vigente como desempeños del alumnado para que pueda afrontar retos de la vida cotidiana con garantías de éxito. Este enfoque competencial plantea una enseñanza progresiva en la que se va accediendo a nuevos niveles de desarrollo, diseñados como un proceso educativo para los estudiantes (Palacios y otros, 1990). Para ello, las competencias se vinculan a unos descriptores operativos que concretan las capacidades a adquirir por parte del alumnado al finalizar la Educación Primaria.

4.1 Competencias clave

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

	<p>CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, para favorecer un uso eficaz y no discriminatorio de los diferentes sistemas de comunicación.</p>
<p>Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.</p>	<p>STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.</p> <p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, con uso de herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.</p> <p>STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos.</p>
<p>Competencia personal, social y de aprender a aprender.</p>	<p>CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.</p> <p>CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludable, y detecta y busca apoyo ante situaciones negativas.</p> <p>CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de los demás, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.</p> <p>CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.</p> <p>CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autónomo y participa en procesos de autoevaluación y evaluación conjunta, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.</p>
<p>Competencia ciudadana.</p>	<p>CC2. Participa en actividades de su entorno cercano, en la toma de decisiones y la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución Española, los derechos humanos y de la infancia, el valor a la diversidad y de la igualdad entre hombres y mujeres, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible acordados por la ONU.</p> <p>CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas de la actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar</p>

	diferentes culturas y creencias, cuidar el entorno, de rechazar prejuicios, y de oponerse a cualquier forma de discriminación y violencia CC4. Comprende las relaciones entre las acciones humanas y el entorno, y se inicia en la adopción de estilos de vida adecuados, para conservar la biodiversidad.
Competencia emprendedora	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.
Competencia en conciencia y expresión culturales.	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.

Tabla 1. Competencias clave y descriptores operativos vinculados.

4.2 Competencias específicas

Por su parte, las competencias específicas del tercer ciclo de Educación Primaria para Educación Física, listadas en el Decreto 61/2022, se vinculan con los siguientes descriptores operativos.

Competencias específicas	Descriptores operativos
1. Adoptar un estilo de vida activo y adecuado practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud, así como medidas que fomenten la responsabilidad durante la práctica motriz.	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3.

2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	STEM1, CPSAA4, CPSAA5.
3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia.	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.
4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones a la cultura, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.
5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación, adoptando medidas de responsabilidad durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.	STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3.

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

5. Objetivos

5.1 Objetivos de Educación Primaria

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

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar 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.

5.2 Objetivos de la programación

A continuación, se relacionarán los objetivos elaborados para la programación, junto con los objetivos de etapa de Educación Primaria, así como con las Competencias Clave de la etapa y Específicas de la asignatura de Educación Física.

Nº	Objetivo	Objetivos de Primaria	Competencias clave	Competencias específicas
1	Concienciar sobre la importancia de la actividad física regular y hábitos saludables, promoviendo la participación activa en actividades que contribuyan al bienestar físico y mental.	F, K, N	CPSAA; STEM; CE	1

2	Estimular la toma de decisiones autónomas relacionadas con la actividad física, así como fomentar la responsabilidad en el cuidado del propio cuerpo y en el respeto a las normas de seguridad.	A, F, K	CPSAA; STEM; CE	1
3	Favorecer la comprensión y conciencia del propio cuerpo, promoviendo el control postural, la coordinación y la expresión corporal en diversas actividades físicas.	J, K	STEM; CPSAA; CE	1, 2
4	Desarrollar la capacidad de autoevaluación y reflexión crítica sobre el rendimiento en actividades físicas, promoviendo la mejora continua y el establecimiento de metas personales.	A, E	STEM; CPSAA; CE; CCL; CC	1, 3
5	Desarrollar habilidades motrices básicas como correr, saltar, lanzar y atrapar móviles, etc. favoreciendo un desarrollo coordinado y equilibrado.	B, G	STEM; CPSAA	2
6	Integrar actividades lúdicas que estimulen el pensamiento estratégico, la toma de decisiones rápida y la resolución de problemas, contribuyendo al desarrollo cognitivo de los estudiantes.	C, G, I	STEM; CPSAA	2
7	Propiciar situaciones de juego y actividades que promuevan la colaboración entre los estudiantes, desarrollando habilidades sociales, el respeto mutuo y la capacidad de trabajar en equipo.	B, D, M	CPSAA; CCL; CC	2, 3
8	Estimular la creatividad y la expresión personal a través de la exploración de diferentes formas de movimiento y la participación en actividades artísticas relacionadas con la Educación Física.	E, J, I	STEM; CPSAA; CC; CCEC	2, 4

9	Proporcionar oportunidades para que los estudiantes se involucren en diversas disciplinas deportivas y actividades físicas, facilitando la exploración de sus intereses y preferencias.	D, M, N	CCL; CPSAA; CC; CCEC	3, 4
10	Integrar principios de sostenibilidad en la planificación y ejecución de actividades, destacando la relación entre la actividad física, la salud y el respeto por el medio ambiente.	H, L	STEM; CC; CE	5

Tabla 3. Los objetivos de la programación y su relación con el currículo académico.

6. Contenidos

Esta programación anual de Educación Física se estructura en base a los contenidos de la legislación vigente, y sus respectivos bloques, que buscan fomentar un desarrollo integral en los estudiantes.

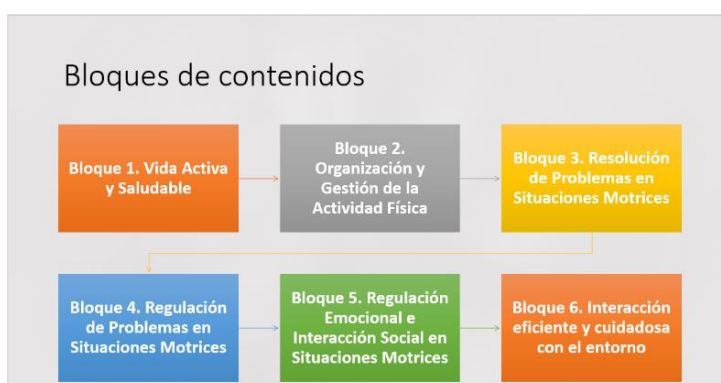


Imagen 3. Los bloques de contenidos de Educación Física en la etapa de Primaria.

Estos bloques de contenidos se agrupan en las diferentes situaciones de aprendizaje en que se divide la programación. Un total de 15 escenarios, diseñados para facilitar que los estudiantes alcancen los objetivos propuestos, proporcionan un contexto específico que involucra a los alumnos de manera activa, participativa e inclusiva.

Para lograr esta alineación con los objetivos, los contenidos se han extraído del decreto 61/2022, donde se dividen en conocimientos, destrezas y actitudes, permitiendo una aproximación integral al aprendizaje. Aludiendo una vez más a la legislación vigente, la programación se ajusta al Artículo 19 de la ley educativa actual,

incorporando la transversalidad e interdisciplinariedad para buscar la conexión con otras áreas del currículo logrando así un aprendizaje más holístico y contextualizado.

6.1 Temporalización

Considerando la asignación de 2,5 horas semanales para la materia de Educación Física acorde al Decreto 61/2022, estas se dividen en 3 sesiones establecidas los martes, jueves y viernes. De igual manera, conviene considerar los días festivos y no lectivos establecidos en la Orden 1952/2023, por la que se rige el calendario escolar del curso 2023-24, quedando así agrupado en las situaciones de aprendizaje.

Del total de 106 sesiones de las que se dispone a lo largo del curso escolar, se reservan 6 para actividades complementarias del centro escolar y salidas, así como para sesiones de repaso y actividades formativas.

Situación de Aprendizaje	Proyecto	Trimestre	Sesiones / trimestre	Sesiones / SA
SA 1: el juego de la oca	Juegos de mesa tradicionales	1º	40	8
SA 2: dominó humano		1º		8
SA 3: snakes and ladders		1º		8
SA 4: cuatro en raya		1º		8
SA 5: las siete y media		1º		8
SA 6: pasapalabra	Juegos de mesa modernos	1º	28	6
SA 7: dobble XL		2º		5
SA 8: twister		2º		5
SA 9: monopoly: edición EF		2º		6
SA 10: el Ansia		2º		6
SA 11: las locas aventuras de Robin Hood	Juegos de rol	3º	32	7
SA 12: Hansel y Gretel: perdidos en el bosque		3º		6
SA 13: calabazas en Hamelín		3º		7
SA 14: la era Cimmeria.		3º		6
SA 15: viaje a la Atlántida		3º		6

Tabla 4. Temporalización de los proyectos y sesiones anuales.

6.2 Situaciones de aprendizaje

6.2.1 SA 1. Oca Estratégica: avanzando en la vida.			
Trimestre	1º	Nº de sesiones	8
Descripción de la situación de aprendizaje	En la vida diaria, los estudiantes se encuentran en un constante viaje personal, enfrentándose a encrucijadas que requieren decisiones para avanzar con éxito. Esta SA invita a los alumnos a reflexionar sobre su propio camino y conectarlo con la analogía del tablero de la Oca, en el que cada decisión representa un movimiento en su "tablero personal", reflejando la importancia de tomar decisiones informadas para superar obstáculos y avanzar hacia sus metas y bienestar general.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 5		STEM; CPSAA; CC	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender la importancia de tomar decisiones informadas, respetando diversos puntos de vista y fuentes de información. 2. Valorar la reflexión personal como herramienta para el crecimiento, fomentando la autenticidad y la autorreflexión. 3. Aplicar estrategias para tomar decisiones informadas en situaciones cotidianas, utilizando el análisis crítico y la evaluación de opciones. 		
Objetivos de la programación	1, 2, 6	Objetivos de etapa	B, D, G, I, M
Contenidos			
<p>B. Organización y gestión de la actividad física - Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, competitivos y agonísticos.</p> <p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices - 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. - Concepto de fairplay o <>. Aceptación y entendimiento de las normas de juego, de la derrota como parte de este, respeto a todos los agentes del ámbito deportivo.</p> <p>E. Manifestaciones de la cultura motriz - Aportaciones de la cultura motriz, 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), Bokwele (Zaire), El conejo a la pata coja (Tailandia), Tirar seis (México), ...</p>			
Contenidos transversales	Promoción del sentido de la justicia, la libertad, la igualdad, la paz y los derechos humanos.		
Interdisciplinariedad	Ciencias de la Naturaleza		
Crterios de evaluación	Descriptoros operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
2.1	CPSAA5	Lista de control	20%
2.2	STEM1		30%
2.3	CPSAA4		20%
5.1	CC2		30%

6.2.2 SA 2. Domina tu Cuerpo: el dominó humano.			
Trimestre	1º	Nº de sesiones	8
Descripción de la situación de aprendizaje	El Dominó, transformado en una experiencia humana, sumerge al alumnado en un mundo de conexiones, reflejando la importancia de las habilidades motrices en la vida diaria. Al convertirse en fichas vivientes, los estudiantes explorarán cómo la coordinación y la comunicación son elementos fundamentales para el éxito, tanto en el Dominó como en sus actividades cotidianas. Precisamente, los estudiantes deben perfeccionar sus habilidades motrices a través de la SA, al mismo tiempo que desarrollan capacidad de trabajo en equipo y comunicación efectiva entre sí.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1, 3		STEM; CPSAA; CC	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer la importancia de las habilidades motrices en la vida cotidiana, promoviendo el desarrollo integral. 2. Colaborar en actividades que fomenten la empatía y la escucha activa a través de la comunicación. 3. Mejorar la motricidad mediante la interacción, incorporando juegos cooperativos y participativos. 		
Objetivos de la programación	2, 3, 9	Objetivos de etapa	A, D, E, K, N
Contenidos			
<p>B. Organización y gestión de la actividad física - Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado.</p> <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices - Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones complejas crecientes; organización espacial del propio cuerpo y de sus compañeros (percepción de distancias y trayectorias, orientación en el espacio), temporal (simultaneidad y sucesión de acciones) y espaciotemporal (ritmo, ajuste perceptivo en el envío y en la intercepción de trayectorias de móviles). - Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad).</p> <p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices - Identificación, abordaje y rechazo de conductas discriminatorias y contrarias a la convivencia en situaciones motrices.</p>			
Contenidos transversales	Mejora de la igualdad y la no discriminación desde la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía.		
Interdisciplinariedad	Matemáticas		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
1.2	STEM5	Escala de valoración	20%
1.4	CE3		20%
3.1	CPSAA1		30%
3.3	CC2		30%

6.2.3 SA 3. Escalando Desafíos: lecciones con serpientes y escaleras.			
Trimestre	1º	Nº de sesiones	8
Descripción de la situación de aprendizaje	<p>El juego “Serpientes y Escaleras” presenta un viaje de altibajos similar a las experiencias de los alumnos en la vida cotidiana. Esta SA explora cómo superar desafíos (las serpientes) y aprovechar oportunidades (las escaleras) puede influir en el progreso personal, comprendiendo así la importancia de la resiliencia y la toma de decisiones para alcanzar sus metas.</p> <p>Los alumnos aplicarán estrategias de superación de obstáculos y aprovechamiento de oportunidades, en un juego basado en situaciones de cotidianas representadas por estos elementos.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 4		CPSAA; CC; CCEC	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la relación entre resiliencia y progreso personal, cultivando la adaptabilidad emocional. 2. Valorar la importancia de la resiliencia en la vida cotidiana, reconociéndose en la superación de desafíos. 3. Emplear estrategias para superar obstáculos y aprovechar oportunidades en situaciones diarias, promoviendo la creatividad y la perseverancia. 		
Objetivos de la programación	1, 5, 8	Objetivos de etapa	A, B, G, I, K
Contenidos			
<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <p>- 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.</p> <p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <p>- Gestión emocional que pueda desencadenar actitudes, conductas y estados que dificultan el desarrollo personal y escolar: ansiedad, estrés, ira, tristeza y situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión: Introspección, motivación, capacidad de expresión, (asertividad), como medio para superar las diferencias individuales en una práctica, lúdica o deportiva de todos y para todos.</p> <p>- 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</p>			
Contenidos transversales	Fomento del espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo.		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
2.1	CPSAA5	Diana de evaluación	25%
2.3	CPSAA4		25%
4.1	CCEC1		30%
4.2	CC3		20%

6.2.4 SA 4. Conecta tus Metas: estrategias de cooperación en el 4 en raya.			
Trimestre	1º	Nº de sesiones	8
Descripción de la situación de aprendizaje	Este Cuatro en Raya brinda una lección valiosa sobre la importancia de la cooperación y la estrategia en situaciones de la vida cotidiana. Al convertir cada movimiento en una oportunidad de alineamiento exitoso en el juego, se destaca la conexión entre las fichas, resaltando la necesidad de trabajo en equipo, planificación estratégica y comunicación efectiva. Estas habilidades colaborativas, practicadas en el Cuatro en Raya humano, encuentran su equivalente en contextos cotidianos, donde cada movimiento estratégico y comunicación efectiva son esenciales para alcanzar objetivos y lograr victorias en el juego de la vida.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1, 3		STEM; CPSAA; CE	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adquirir la importancia de la cooperación y estrategia en la vida, fomentando el pensamiento estratégico. 2. Estimar la colaboración y la planificación estratégica en el trabajo en equipo, promoviendo la sinergia y la eficiencia. 3. Utilizar habilidades de comunicación efectiva y estrategias colaborativas en situaciones cotidianas, fortaleciendo relaciones y resolviendo conflictos. 		
Objetivos de la programación	2, 4, 8	Objetivos de etapa	B, D, J, K, M
Contenidos			
<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <p>- Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p> <p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <p>- Acciones que muestren una amenaza a la práctica deportiva. Hábitos no adecuados, conductas violentas, manipulación del juego.</p> <p>- Identificación, abordaje y rechazo de conductas discriminatorias y contrarias a la convivencia en situaciones motrices.</p>			
Contenidos transversales	Promoción del sentido de la justicia, la libertad, la igualdad, la paz y los derechos humanos.		
Interdisciplinariedad	Matemáticas		
Crterios de evaluación	Descriptoros operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
1.2	STEM5	Lista de control	25%
1.4	CE3		25%
3.2	CPSAA1		25%
3.3	CPSAA3		25%

6.2.5 SA 5. Suma perfecta: alcanza las 7 y media en la vida.			
Trimestre	1º	Nº de sesiones	8
Descripción de la situación de aprendizaje	<p>El juego de las Siete y Media explora cómo la toma de decisiones y la gestión de recursos son esenciales para establecer metas alcanzables y tomar decisiones efectivas. Al enfrentarse al desafío de alcanzar las siete y media, los estudiantes comprenderán cómo la gestión equilibrada de recursos puede llevar al éxito.</p> <p>El reto planteado hace que los estudiantes apliquen estrategias para alcanzar objetivos en situaciones de la vida cotidiana donde cada carta será una decisión que tomar para equilibrar las metas y recursos.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 4		STEM; CPSAA; CCEC	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender la importancia de la toma de decisiones y gestión de recursos, optimizando la eficiencia y la efectividad. 2. Valorar la importancia de establecer metas alcanzables, promoviendo la motivación y el éxito personal. 3. Emplear estrategias de toma de decisiones y gestión de recursos en situaciones cotidianas, maximizando resultados y minimizando riesgos. 		
Objetivos de la programación	5, 6, 9	Objetivos de etapa	C, E, G, I, J
Contenidos			
<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices - Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad).</p> <p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices - Gestión emocional que pueda desencadenar actitudes, conductas y estados que dificultan el desarrollo personal y escolar: ansiedad, estrés, ira, tristeza y situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión: Introspección, motivación, capacidad de expresión, (asertividad), como medio para superar las diferencias individuales en una práctica, lúdica o deportiva de todos y para todos.</p> <p>E. Manifestaciones de la cultura motriz - Aportaciones de la cultura motriz, 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), Bokwele (Zaire), El conejo a la pata coja (Tailandia), Tirar seis (México), ...</p>			
Contenidos transversales	Mejora de la igualdad y la no discriminación desde la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía.		
Interdisciplinariedad	Matemáticas		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
2.1	STEM1	Escala de evaluación cualitativa	25%
2.2	CPSAA5		20%
4.1	CCEC1		30%
4.2	CCEC2		25%

6.2.6 SA 6. Pasapalabra Saludable: letras que guiarán tu estilo de vida.			
Trimestre	2º	Nº de sesiones	6
Descripción de la situación de aprendizaje	La relación entre el conocimiento de la salud y la adopción de estilos de vida activos se convierte en una herramienta para explorar la conexión entre el aprendizaje y la actividad física. Cada letra representa una oportunidad para descubrir información sobre hábitos saludables, que guía a los estudiantes hacia elecciones conscientes para mantener un estilo de vida activo. Esta dinámica trasciende al juego, reflejando situaciones cotidianas donde adquirir conocimientos sobre salud y bienestar implica consolidar la importancia de la actividad física en el aprendizaje y la vida diaria.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1, 5		STEM; CPSAA; CC	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la conexión entre el conocimiento de la salud y la actividad física, promoviendo la conciencia integral del bienestar. 2. Evaluar la importancia de hacer elecciones conscientes para un estilo de vida activo, priorizando la salud. 3. Usar el conocimiento de hábitos saludables para promover un estilo de vida activo, integrando prácticas saludables en la vida diaria. 		
Objetivos de la programación	3, 4, 10	Objetivos de etapa	F, H, K, L, N
Contenidos			
<p>A. Vida activa y saludable</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salud física: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. Impacto de alimentos ultra procesados y bebidas energéticas o azucaradas. Educación higiénico postural en acciones motrices específicas. Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo. - Salud mental: Consolidación y ajuste realista del concepto de uno mismo, teniendo en cuenta la igualdad. Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás. Visión crítica de las imágenes ajustadas o distorsionadas ofrecidas en los entornos sociales, tanto reales como virtuales, que ayudan o entorpecen el mantenimiento o la mejora de un equilibrio social, físico y mental. <p>F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consumo adecuado: Búsqueda, construcción, reparación y reutilización de elementos y materiales para la práctica motriz. 			
Contenidos transversales	Importancia de la salud, los estilos de vida responsable y el cuidado del medio ambiente.		
Interdisciplinariedad	Ciencias de la Naturaleza		
Crterios de evaluación	Descriptoros operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
1.1	STEM5	Rúbrica de evaluación	25%
1.3	CPSAA2		20%
1.4	CPSAA5		20%
5.1	CC4		35%

6.2.7 SA 7. Dobble XL: agudeza visual para una vida activa.			
Trimestre	2º	Nº de sesiones	5
Descripción de la situación de aprendizaje	La percepción y la conexión con el entorno impactan en nuestro bienestar, acentuándose la importancia de mantenerse activo y conectado en un mundo dinámico. Cada símbolo en las cartas no solo representa una oportunidad para desarrollar agudeza visual, sino también para forjar conexiones significativas en la vida cotidiana. A través del fomento de la actividad física, la conciencia corporal y la interacción activa con el entorno, se erigen como dos pilares sobre los que contribuir con experiencias significativas en su vida diaria.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1, 2		STEM; CPSAA; CE	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alcanzar la conexión entre percepción, actividad física y bienestar, integrando la conciencia corporal en la vida diaria. 2. Estimar la importancia de mantenerse activo y conectado en un entorno dinámico, priorizando el movimiento y la interacción social. 3. Aplicar agudeza visual y conciencia corporal para fomentar interacciones activas con el entorno, potenciando el bienestar físico y emocional. 		
Objetivos de la programación	3, 6, 8	Objetivos de etapa	A, C, F, I, N
Contenidos			
<p>B. Organización y gestión de la actividad física</p> <p>- 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).</p> <p>F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno</p> <p>- 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. Puesta en práctica de las normas básicas de circulación.</p> <p>- Previsión de riesgos de accidente durante la práctica en el medio natural y urbano: 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 estos. Previsión de riesgos y actuaciones en caso de accidente (evaluación de riesgos y maniobras básicas de primeros auxilios, técnica PAS (proteger, avisar, socorrer)).</p>			
Contenidos transversales	Educación vial y de primeros auxilios.		
Interdisciplinariedad	Ciencias de la Naturaleza		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
1.2	STEM5	Escala de valoración	30%
1.3	CE3		20%
2.2	STEM1		30%
2.3	CPSAA4		20%

6.2.8 SA 8. Twister Cooperativo: conexiones corporales.			
Trimestre	2º	Nº de sesiones	5
Descripción de la situación de aprendizaje	El juego del Twister se transforma en una experiencia cooperativa única donde los estudiantes formarán cadenas de cuatro jugadores, cada uno representando una extremidad del Twister, subrayando la importancia de trabajar en equipo y construir vínculos saludables con sus compañeros. La cooperación se convierte en la clave, donde habilidades de trabajo en equipo y comunicación son esenciales para coordinarse entre sí y realizar movimientos en armonía, creando un ambiente de apoyo y colaboración.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 4		CPSAA; CC; CCEC	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer la importancia de la cooperación en la construcción de vínculos saludables, promoviendo relaciones interpersonales sólidas. 2. Valorar la colaboración y la comunicación en el trabajo en equipo, fomentando la sinergia y el entendimiento mutuo. 3. Emplear habilidades de trabajo en equipo y comunicación para coordinar movimientos en armonía, optimizando la eficiencia y el rendimiento colectivo. 		
Objetivos de la programación	2, 4, 5	Objetivos de etapa	B, E, J, K, M
Contenidos			
<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad). - 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. <p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de fairplay o <>. Aceptación y entendimiento de las normas de juego, de la derrota como parte de este, respeto a todos los agentes del ámbito deportivo. - Acciones que muestren una amenaza a la práctica deportiva. Hábitos no adecuados, conductas violentas, manipulación del juego. - Identificación, abordaje y rechazo de conductas discriminatorias y contrarias a la convivencia en situaciones motrices. 			
Contenidos transversales	Respeto, deportividad y trabajo en equipo para prevenir conductas antideportivas.		
Crterios de evaluación	Descriptoros operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
2.1	CPSAA5	Lista de control	25%
2.3	CPSAA4		25%
4.2	CC3		25%
4.4	CCEC3		25%

6.2.9 SA 9. Monopoly: inversiones en un estilo de vida activo.			
Trimestre	2º	Nº de sesiones	6
Descripción de la situación de aprendizaje	Esta edición de Monopoly invita a explorar cómo las acciones diarias son inversiones en nuestro bienestar físico. A través de las transacciones del juego, se realiza una analogía para las decisiones que tomamos respecto a la inversión en actividades físicas y hábitos saludables. Con ellas, los estudiantes construirán su "monopolio" de bienestar personal donde cada propiedad adquirida se asocia con una actividad física o hábito saludable, contribuyendo así a la construcción de su futuro bienestar.		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 4		STEM; CPSAA; CCEC	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender la analogía entre las acciones diarias y la inversión en bienestar físico, integrando hábitos saludables en la rutina. 2. Evaluar la importancia de las acciones diarias en la construcción del bienestar personal, reconociendo su impacto a largo plazo. 3. Emplear decisiones conscientes para construir un "monopolio" de bienestar personal mediante actividades físicas y hábitos saludables, priorizando el autocuidado y la salud integral. 		
Objetivos de la programación	1, 6, 7	Objetivos de etapa	C, D, G, I, N
Contenidos			
<p>B. Organización y gestión de la actividad física</p> <p>- Planificación y regulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y evaluación del resultado.</p> <p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <p>- 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.</p> <p>E. Manifestaciones de la cultura motriz</p> <p>- Práctica de actividades rítmico-musicales con carácter expresivo. Danzas y bailes del mundo: Minoesika, Big Jhon, Promoroaca, Polka...</p> <p>- Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas complejas. El significado de diferentes movimientos, posturas. Lenguaje corporal.</p>			
Contenidos transversales	Fomento del espíritu emprendedor, la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo y la confianza en uno mismo.		
Interdisciplinariedad	Matemáticas		
Crterios de evaluación	Descriptoros operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
2.1	CPSAA5	Diana de evaluación	25%
2.2	STEM1		25%
4.1	CCEC1		25%
4.4	CCEC3		25%

6.2.10 SA 10. El Ansia: carrera nocturna hacia el bienestar vampírico.			
Trimestre	2º	Nº de sesiones	6
Descripción de la situación de aprendizaje	Asumir el papel de vampiros en un contexto simbólico, espejo de la vida cotidiana, plantea un desafío de satisfacer las ansias mientras se equilibran recompensas y penalizaciones derivadas de las elecciones para alcanzar el bienestar vampírico. Cada decisión (correr por el mapa, cazar humanos o buscar recompensas) impactará en el progreso y consecuencias de la meta. Esta analogía se convierte en una metáfora sobre cómo el equilibrio entre recompensas y consecuencias es esencial en la toma de decisiones en la vida diaria, y afecta al bienestar.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1, 3		CPSAA; CE; CC	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender la analogía entre las elecciones vampíricas y las decisiones diarias, integrando la reflexión sobre sus implicaciones. 2. Apreciar el equilibrio entre recompensas y consecuencias en la toma de decisiones, promoviendo la responsabilidad y la consideración de resultados. 3. Utilizar esta relación entre recompensas y consecuencias en la toma de decisiones cotidianas, cultivando la prudencia y la anticipación de resultados. 		
Objetivos de la programación	2, 3, 9	Objetivos de etapa	A, B, E, K, M
Contenidos			
<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <p>- Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espaciotemporal en la interacción con los compañeros. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p> <p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <p>- Concepto de fairplay o <>. Aceptación y entendimiento de las normas de juego, de la derrota como parte de este, respeto a todos los agentes del ámbito deportivo.</p> <p>E. Manifestaciones de la cultura motriz</p> <p>- La cultura del esfuerzo para conseguir una meta.</p>			
Contenidos transversales	Respeto, deportividad y trabajo en equipo para prevenir conductas antideportivas.		
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
1.1	CPSAA2	Escala de valoración	20%
1.4	CE3		30%
3.3	CC3		25%
3.4	CPSAA3		25%

6.2.11 SA 11. Aventuras con Robin Hood: el bosque de Sherwood.			
Trimestre	3º	Nº de sesiones	7
Descripción de la situación de aprendizaje	<p>El bosque de Sherwood se convierte en el escenario para explorar deportes característicos del intrépido arquero como el tiro con arco o la esgrima adaptados o las pruebas de velocidad de atletismo, con los que desafiar a los estudiantes a desarrollar habilidades mientras se sumergen en el mundo del famoso forajido.</p> <p>Cada sesión será una nueva "aventura" donde deberán superar obstáculos y desafíos en el bosque de Sherwood utilizando habilidades específicas del arquero y otras propias de contextos cotidianos.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
1, 2		STEM; CPSAA; CE	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alcanzar la adaptación de habilidades deportivas al contexto cotidiano, integrando su utilidad en situaciones comunes. 2. Valorar la importancia de la adaptabilidad en el desarrollo de habilidades, promoviendo la versatilidad y la resolución de problemas. 3. Destinar habilidades específicas y otras habilidades en contextos cotidianos para superar obstáculos y desafíos, optimizando el desempeño y la eficacia personal. 		
Objetivos de la programación	1, 4, 8	Objetivos de etapa	A, F, G, J, K
Contenidos			
<p>B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toma de medidas (previas y durante) de prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general, conciencia y responsabilidad en función de los requerimientos de la tarea y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad de uno mismo y de los demás. Correcta utilización de materiales. - Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, competitivos y agonísticos. <p>E. Manifestaciones de la cultura motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deporte e igualdad en el deporte amateur y profesional. Deportes asociados a hombres y mujeres. <p>F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consumo adecuado: Búsqueda, construcción, reparación y reutilización de elementos y materiales para la práctica motriz. 			
Contenidos transversales	Respeto a la igualdad entre mujeres y hombres.		
Interdisciplinariedad	Matemáticas		
Crterios de evaluación	Descriptoros operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
1.2	CPSAA2	Escala de evaluación cualitativa	25%
1.3	CE3		25%
2.1	CPSAA5		25%
2.2	STEM1		25%

6.2.12 SA 12. Hansel y Gretel: perdidos en el bosque.			
Trimestre	3°	N° de sesiones	6
Descripción de la situación de aprendizaje	<p>El medio natural, que fue el escenario de la fábula, se convierte en un aula al aire libre para explorar cómo la orientación y la apreciación del entorno natural son habilidades fundamentales.</p> <p>Inspirados por Hansel y Gretel, los estudiantes asumirán sus roles, aunque para no caer en manos de la bruja, esta vez tendrán mapas y brújulas con los que deberán superar una serie de retos. En ellos deberán utilizar habilidades de orientación y la sensibilidad por la naturaleza.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 5		STEM; CPSAA; CC	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender la importancia de la orientación, desarrollando conexión y respeto hacia la naturaleza. 2. Apreciar la sensibilidad y conciencia por la naturaleza, fomentando la preservación del medio ambiente. 3. Aplicar habilidades de orientación y concienciación en entornos naturales para superar retos, promoviendo la seguridad y el disfrute responsable del entorno. 		
Objetivos de la programación	2, 5, 10	Objetivos de etapa	B, D, H, I, L
Contenidos			
<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <p>- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; equilibrio estático y dinámico en situaciones complejas crecientes; organización espacial del propio cuerpo y de sus compañeros (percepción de distancias y trayectorias, orientación en el espacio), temporal (simultaneidad y sucesión de acciones) y espaciotemporal (ritmo, ajuste perceptivo en el envío y en la intercepción de trayectorias de móviles).</p> <p>F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno</p> <p>- Previsión de riesgos de accidente durante la práctica en el medio natural y urbano: 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 estos. Previsión de riesgos y actuaciones en caso de accidente (evaluación de riesgos y maniobras básicas de primeros auxilios, técnica PAS (proteger, avisar, socorrer).</p> <p>- Práctica de actividades físicas con cierto grado de autonomía en el medio natural y urbano: senderismo, escalada, piragüismo, barranquismo, parques de aventura, bicicleta.</p>			
Contenidos transversales	Importancia de la salud, los estilos de vida responsable y el cuidado del medio ambiente.		
Interdisciplinariedad	Ciencias de la Naturaleza		
Crterios de evaluación	Descriptoros operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
2.1	CPSAA5	Rúbrica de evaluación	20%
2.2	STEM1		20%
2.3	CPSAA4		20%
5.1	CC2		40%

6.2.13 SA 13. Las calabazas del flautista de Hamelín: salvarse de los ratones.			
Trimestre	3º	Nº de sesiones	7
Descripción de la situación de aprendizaje	<p>La pandemia del año 2020 fue una situación en la que la sociedad se sensibilizó tras ver a sus comunidades afectadas. Inspirada en el "Flautista de Hamelín", esta SA transporta a los estudiantes a un mundo donde deben proteger las preciadas calabazas de su pueblo de la invasión de ratones, "encestandolas".</p> <p>Los alumnos irán mejorando sus habilidades deportivas en baloncesto para alcanzar este reto al mismo tiempo que experimentan cómo el trabajo en equipo es esencial para proteger algo tan valioso como vivir en sociedad.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
2, 4		STEM; CPSAA; CC	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir la importancia del trabajo en equipo en situaciones de crisis, fortaleciendo la colaboración y la resolución conjunta de problemas. 2. Estimar la protección de la comunidad como un objetivo compartido, priorizando el bienestar colectivo. 3. Mejorar habilidades en baloncesto aplicando trabajo en equipo para proteger las "calabazas", enfocándose en la defensa coordinada y la comunicación eficaz. 		
Objetivos de la programación	1, 6, 7	Objetivos de etapa	C, G, I, M, N
Contenidos			
<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <p>- Toma de decisiones: selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio-temporal en la interacción con los compañeros. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p> <p>- 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.</p> <p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices</p> <p>- Concepto de fairplay o <>. Aceptación y entendimiento de las normas de juego, de la derrota como parte de este, respeto a todos los agentes del ámbito deportivo.</p>			
Contenidos transversales	Respeto, deportividad y trabajo en equipo para prevenir conductas antideportivas.		
Interdisciplinariedad	Matemáticas		
Crterios de evaluación	Descriptoros operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
2.1	CPSAA5	Lista de control	30%
2.2	STEM1		30%
2.3	CPSAA4		20%
4.3	CC3		20%

6.2.14 SA 14. La era Cimmeria: olimpiadas bárbaras.			
Trimestre	3º	Nº de sesiones	6
Descripción de la situación de aprendizaje	<p>En la mística era de Cimmeria, los estudiantes se sumergen en un mundo bárbaro donde las habilidades físicas y la astucia son esenciales para destacar en las "Olimpiadas Bárbaras". Inspirados por la rica mitología de Conan, los estudiantes participarán en desafíos que pondrán a prueba sus habilidades motrices y estrategias en esta única competición olímpica.</p> <p>A través de los atributos de sus bárbaros, los equipos competirán en diferentes pruebas en las que su diseño fomente la actividad física, el trabajo en equipo y la toma de decisiones estratégicas.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
3, 4		CCL; CPSAA; CCEC	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender la importancia de las habilidades físicas y estrategias en competiciones, optimizando el rendimiento y la efectividad. 2. Valorar la actividad física y el trabajo en equipo en competiciones, promoviendo el éxito colectivo. 3. Utilizar habilidades motrices y estrategias en pruebas de las olimpiadas para fomentar la toma de decisiones estratégicas, maximizando la eficiencia grupal. 		
Objetivos de la programación	1, 2, 7	Objetivos de etapa	B, D, G, M, N
Contenidos			
<p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices - 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.</p> <p>D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices - 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.</p> <p>E. Manifestaciones de la cultura motriz - 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 - Deporte e igualdad en el deporte amateur y profesional. Deportes asociados a hombres y mujeres.</p>			
Contenidos transversales	Respeto a la igualdad entre mujeres y hombres.		
Interdisciplinariedad	Lengua Castellana y Literatura		
Crterios de evaluación	Descriptoros operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
3.1	CPSAA1	Escala de evaluación cualitativa	25%
3.4	CCL5		25%
4.1	CCEC1		25%
4.2	CCEC2		25%

6.2.15 SA 15. Viaje a la Atlántida: descubrimientos submarinos.			
Trimestre	3º	Nº de sesiones	6
Descripción de la situación de aprendizaje	La Atlántida ha sido siempre el foco de investigaciones y aventuras tratando de encontrar la ciudad sumergida. El cambio climático y el crecimiento del nivel de los mares y océanos está poniendo en peligro su continuidad como leyenda. El Viaje a la Atlántida se convierte en una oportunidad única para descubrir sus secretos. Los estudiantes se embarcarán en su propio viaje desarrollando habilidades de natación y buceo al igual que una conciencia ambiental y respeto por el medio acuático.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1, 3		STEM; CPSAA; CC	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Concebir la importancia de la conciencia ambiental y el respeto por el medio acuático, promoviendo la conservación y el cuidado de los ecosistemas marinos. 2. Evaluar la importancia de preservar entornos acuáticos, reconociendo su biodiversidad y su papel en la ecología. 3. Desarrollar habilidades de natación y buceo en el contexto de explorar y respetar la Atlántida, enfocándose en la seguridad y la protección del medio ambiente submarino. 		
Objetivos de la programación	3, 8, 9	Objetivos de etapa	A, E, F, K, N
Contenidos			
<p>A. Vida activa y saludable</p> <p>- Vida saludable: aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. La exigencia del deporte profesional. Aceptación de distintas tipologías corporales para practicar en igualdad, actividades físico-deportivas según la competencia motriz</p> <p>C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <p>- 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.</p> <p>F. Interacción eficiente y cuidadosa con el entorno</p> <p>- Práctica de actividades físicas con cierto grado de autonomía en el medio natural y urbano: senderismo, escalada, piragüismo, barranquismo, parques de aventura, bicicleta.</p> <p>- Consumo adecuado: Búsqueda, construcción, reparación y reutilización de elementos y materiales para la práctica motriz.</p>			
Contenidos transversales	Importancia de la salud, los estilos de vida responsable y el cuidado del medio ambiente.		
Interdisciplinariedad	Ciencias de la Naturaleza		
Crterios de evaluación	Descriptoros operativos	Instrumento de evaluación	Porcentaje en la calificación
1.1	STEM2	Escala de valoración	20%
1.2	CPSAA2		30%
1.4	STEM5		20%
3.1	CC3		30%

7. Metodología

En base a los objetivos y contenidos establecidos anteriormente, se establecen unos principios metodológicos que se fundamentan en principios educativos como los derechos de la infancia, la equidad e indiscrimination y valores relacionados con la libertad personal, la responsabilidad, la ciudadanía democrática, la solidaridad, la tolerancia, la igualdad, el respeto y la justicia.

El trabajo de estos valores es uno de los puntos que se señalan en el Artículo 91 de la Ley Orgánica 3/2020, en el que se listan las funciones del profesorado, destacando que el proceso de enseñanza-aprendizaje debe fomentar en los alumnos los valores anteriormente señalados. También se hace referencia al propio hecho de programar la enseñanza de los diferentes ámbitos curriculares que cubre la profesión docente. De esta forma, la enseñanza se concibe como un aprendizaje permanente y flexible, adaptable a la diversidad del alumnado, con una orientación educativa y profesional, estimulando el esfuerzo individual y compartido entre estudiantes, familias y docentes.

La realidad de la educación va más allá de un campo de conocimiento, para lo cual los estudiantes deben aplicar diferentes habilidades y capacidades, para “aprender a aprender” (Antunes, 2006), siendo esta una de las competencias básicas del actual currículo de etapa. Este enfoque competencial radica en una enseñanza progresiva en la que se va estimulando progresivamente el acceso a nuevos niveles de desarrollo, concebidos como un proceso sociocultural en el que la educación asume una labor de mediación entre el estudiante y su grupo cultural (Palacios y otros, 1990).

Para ello, el profesional docente de la Educación Física debe adoptar un rol activo que ayude a potenciar la utilidad de esta misma asignatura dentro del contexto escolar, visibilizándose esto con el reciente aumento de la carga lectiva semanal de

esta misma asignatura en la Comunidad de Madrid. La Educación Física en la sociedad expone diferentes beneficios entre los que se encuentran un incremento en la salud y calidad de vida, mejoras en el rendimiento académico, mayor competencia motriz y adquisición de valores, tanto sociales como personales (Rodríguez y otros, 2016). Para alcanzar estos beneficios, se planea emplear diferentes estilos de enseñanza, adecuándose estos a las situaciones de aprendizaje de la programación, considerando siempre la posibilidad de introducir cambios y modificaciones en estas.

Estilo de enseñanza	Objetivos que persigue
ESTILOS TRADICIONALES	
Mando directo y mando directo modificado	<ol style="list-style-type: none"> I. Maximizar el aprendizaje con una guía clara y precisa para que los estudiantes adquieran habilidades de forma eficiente. II. Combinar la orientación del docente con la participación de los estudiantes para fomentar el compromiso en el aprendizaje.
Asignación de tareas	<ol style="list-style-type: none"> I. Consolidar la comprensión y mejora del rendimiento a través de la práctica autónoma. II. Estimular el trabajo en equipo y la cooperación para la socialización del alumnado.
ESTILOS PARTICIPATIVOS	
Enseñanza recíproca	<ol style="list-style-type: none"> I. Promover la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. II. Desarrollar habilidades sociales a través de la interacción entre docente y alumno.
Grupos reducidos	<ol style="list-style-type: none"> I. Fomentar la responsabilidad y compromiso para con el aprendizaje. II. Incentivar la participación activa y la toma de riesgos para fortalecer la confianza individual.
ESTILOS INDIVIDUALIZADORES	
Trabajo por grupos	<ol style="list-style-type: none"> I. Desarrollar habilidades sociales como la cooperación, el liderazgo o la empatía. II. Aprender de forma cooperativa para resolver problemas, compartir ideas y fomentar un ambiente inclusivo y solidario.
ESTILOS COGNOSCITIVOS	
Descubrimiento guiado	<ol style="list-style-type: none"> I. Fomentar la exploración y experimentación para descubrir diferentes movimientos y estrategias en actividades físicas. II. Desarrollar el pensamiento crítico para analizar situaciones y tomar decisiones efectivas. III. Involucrar activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Resolución de problemas	<ol style="list-style-type: none"> I. Encontrar soluciones creativas a desafíos en actividades físicas y situaciones cotidianas. II. Fomentar el pensamiento crítico para analizar situaciones y tomar decisiones informadas. III. Transferir conocimientos y habilidades a otras áreas curriculares y situaciones extraescolares.
ESTILOS GENERALES	
Estilos socializadores	<ol style="list-style-type: none"> I. Desarrollar habilidades sociales como la comunicación efectiva y resolución de conflictos a través de la cooperación y el trabajo en equipo. II. Promover el respeto y la tolerancia en un ambiente inclusivo donde todos los estudiantes se sientan valorados. III. Promover la empatía y la solidaridad para crear un sentido de comunidad dentro del grupo.
Estilos creativos	<ol style="list-style-type: none"> I. Estimular la creatividad de los estudiantes mediante la exploración de nuevas ideas y soluciones en actividades físicas. II. Promover la experimentación para descubrir su propio estilo de movimiento y expresión física. III. Desarrollar la autoexpresión única a través del movimiento para fortalecer la autoestima.

Tabla 5. Los estilos de enseñanza y sus objetivos en el alumnado.

El marco de la asignatura de Educación Física, desde el enfoque del desarrollo de las competencias que se plantea en el Artículo 18 de la Ley Orgánica actual, da pie a promover los valores sociales y personales mencionados anteriormente, organizándolos en ámbitos de trabajo, identificando estos como proyectos. La consolidación del aprendizaje basado en proyectos (ABP) radica en su uso más frecuente en la escuela como medio para desarrollar las competencias curriculares que marca la legislación (García-Varcácel Muñoz-Repiso & Gómez-Pablos, 2017), desde la que se recoge el uso de esta metodología como medio de aprendizaje.

El ABP no sólo se convierte en una herramienta generalizada a todas las materias de la Educación Primaria sino que resulta ser una metodología idónea para trabajar en Educación Física por partir de los intereses y necesidades del alumnado (Moya Mata & Peirats Chacón, 2019), y trabajar los contenidos poniendo la vida de estos como

referente para su desarrollo. Aun considerando el ABP como el eje de referencia, existen otras metodologías activas que se emplean a lo largo de la programación.

Nombre de la metodología activa	Descripción
Modelo de educación deportiva	Se centra en la enseñanza de habilidades deportivas específicas, como técnicas y tácticas, a través de la práctica estructurada y la instrucción directa.
Aprendizaje basado en problemas	Los estudiantes se enfrentan a problemas motrices que deben resolver de manera colaborativa, fomentando el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
Aprendizaje basado en retos	Aun con sus similitudes con el aprendizaje basado en problemas, presenta un enfoque más orientado a desafíos específicos que los estudiantes deben superar utilizando sus habilidades físicas y cognitivas.
Aprendizaje basado en proyectos	Se asignan proyectos a largo plazo a los estudiantes que conllevan una planificación, investigación, ejecución y presentación de resultados, lo que fomenta el aprendizaje autónomo y la creatividad.
Aprendizaje dialógico	Se basa en el diálogo entre profesor y alumnos, así como entre los propios estudiantes, para construir un aprendizaje continuo de manera colaborativa, mediante la reflexión.
Aprendizaje basado en investigación	Los estudiantes investigan temas relacionados con una temática, recopilando y analizando datos para llegar a conclusiones, lo que promueve el pensamiento crítico y la aplicación de habilidades de investigación.
Aula invertida	El docente deja que los estudiantes adquieran el conocimiento más teórico en casa a través de materiales digitales, mientras que el tiempo en el aula se emplea para la aplicación del conocimiento adquirido, permitiendo una mayor interacción.
Storytelling	Se recurre a historias y narraciones para enseñar conceptos y valores asociados con el marco de la Educación Física, lo que ayuda a los estudiantes a sumergirse en el contenido y a entender su relevancia en su vida diaria.
Aprendizaje-Servicio	Los estudiantes aplican los conocimientos adquiridos en la Educación Física para abordar una necesidad real de una comunidad concreta, a través de proyectos de servicio que combinan el aprendizaje académico con el compromiso cívico.

Tabla 6. Descripción de las principales metodologías activas.

7.1. Trabajo por proyectos

Estas metodologías activas sostienen el abordaje de la asignatura desde la temática de los juegos de mesa debido al descenso de la capacidad socioafectiva del

alumnado así como de su capacidad de juego (Campoverde-Ordoñez, 2019), ambas características del uso excesivo de las tecnologías. Para ello se realizará un recorrido dividido en 3 proyectos trimestrales, a través de los que los estudiantes desarrollarán habilidades y capacidades relacionadas con la participación, el respeto y la toma de decisiones en actividades lúdicas, con las que integrar las técnicas de enseñanza.

Se hará énfasis en la ludificación para fortalecer la comprensión de conceptos físicos y fomentar habilidades motoras al mismo tiempo que se ofrece un aprendizaje experiencial basado en la interacción, para dar respuesta a la necesidad de los estudiantes de relacionarse con sus iguales.

Concretamente en el Artículo 6 del Real Decreto 157/2022 se hace referencia a la realización de proyectos como medio de adquisición de estas competencias y por ello esta programación contempla su realización, organizándose de la siguiente manera:

Nombre del proyecto	SA integradas en el proyecto	Descripción del proyecto
Juegos de mesa tradicionales	SA1, SA2, SA3, SA4, SA5	En este proyecto, los estudiantes explorarán y aprenderán sobre juegos de mesa tradicionales como la Oca o el Dominó, que forman parte de la cultura lúdica de generaciones anteriores. El objetivo principal es rescatar la noción de que existe la posibilidad de disfrutar del juego de forma analógica, sin la necesidad de dispositivos electrónicos. Los estudiantes profundizarán en estos juegos, así como en su relevancia cultural, y tendrán la oportunidad de jugarlos en el marco de la Educación Física, promoviendo la socialización y el pensamiento estratégico.
Juegos de mesa modernos	SA6, SA7, SA8, SA9, SA10	Este segundo proyecto hará que los estudiantes se adentren en el mundo de juegos de mesa más modernos, con dinámicas de juego más interactivas y complejas. Se continuará destacando el juego manual y la interacción social, pero con juegos que ofrecen experiencias más variadas y desafiantes. Los estudiantes explorarán una variedad de mecánicas y estrategias de los

		diferentes juegos, desde la creatividad y el trabajo en equipo.
Juegos de rol	SA11, SA12, SA13, SA14, SA15	En este bloque, los estudiantes se sumergirán en el fascinante mundo de los juegos de rol, donde podrán explorar pequeñas historias, contextos y personajes. Los estudiantes participarán en la creación de personajes, el desarrollo de historias y la resolución de problemas dentro del marco narrativo que proporcionan los juegos de rol, lo cual facilitará la mejora de sus habilidades sociales, su capacidad de comunicación y su pensamiento crítico.

Tabla 7. Descripción de los proyectos y Situaciones de Aprendizaje que abarcan.

7.2. Recursos

Recursos materiales:

- **Equipamiento deportivo básico:** que incluya una variedad de implementos como pelotas de diferentes tamaños y materiales, conos para delimitar áreas de juego, aros para actividades de coordinación, cuerdas para saltar y raquetas o palas. Es fundamental disponer de variedad de materiales para adaptarse a las necesidades de las diferentes actividades que se propongan.
- **Material de seguridad:** dentro del listado anteriormente expuesto, los conos y colchonetas son esenciales para prevenir lesiones durante el transcurso de las sesiones, así como los balones de “foam” también son útiles para actividades donde estos puedan impactar con los compañeros. Además, se pueden considerar elementos como protecciones en caso de que se realicen actividades de contacto o en áreas con superficies duras.
- **Materiales digitales:** un proyector y un ordenador resultarán útiles en las situaciones de aprendizaje relacionadas con la salud y la nutrición, así como en aquellas dedicadas a las actividades de expresión corporal, resultaría conveniente disponer de un equipo de música o un altavoz.

Recursos personales:

- **Profesorado cualificado:** la figura del maestro especialista en Educación Física reúne una formación específica en esta área, de la que destacan conocimientos actualizados sobre metodologías didácticas, técnicas deportivas y primeros auxilios. Este debe ser capaz de adaptar las actividades en función de las necesidades y habilidades de los estudiantes.
- **Monitores y asociaciones deportivas:** para actividades más especializadas, el maestro puede contar con el apoyo de monitores o asociaciones deportivas que enriquezcan la experiencia de los estudiantes, proporcionándoles una formación más completa en la actividad en cuestión.
- **Personal de apoyo:** los asistentes educativos como la figura del PT y del AL, y el personal de limpieza y mantenimiento de las instalaciones deportivas son figuras que conviene tener en cuenta para garantizar un entorno seguro y ordenado para la práctica deportiva.

Recursos ambientales:

- **Instalaciones deportivas:** es importante contar con espacios adecuados para la práctica deportiva, como pistas polideportivas y áreas al aire libre. Estas instalaciones deben estar en buenas condiciones y adaptadas para el uso seguro de los estudiantes. Además, se puede contar con el acceso a parques y zonas verdes del entorno para enriquecer la experiencia de los estudiantes.
- **Entorno seguro:** es fundamental garantizar que el entorno donde se realizan las actividades físicas sea seguro y libre de riesgos como superficies resbaladizas, terrenos irregulares u objetos peligrosos que puedan derivar en lesiones del alumnado.

- **Clima favorable:** considerar las condiciones climáticas de la zona geográfica es importante para planificar las actividades al aire libre ya que, en el caso de que estas sean adversas, es necesario disponer de un plan alternativo para realizar las actividades en espacios cubiertos.

7.3. Agrupamientos

En el marco de la planificación curricular, las agrupaciones se erigen como un componente esencial en la enseñanza de la Educación Física, permitiendo una organización dinámica y eficiente de las actividades para potenciar el desarrollo integral de los estudiantes.

Tipo de agrupamiento	Objetivo que persigue
Individual	Fomenta la responsabilidad personal y la autoevaluación, permitiendo que cada estudiante se enfoque en el desarrollo de sus habilidades individuales y la superación de retos personales.
Parejas	Promueve la cooperación en un entorno más íntimo, donde los estudiantes pueden practicar habilidades de comunicación y apoyo mutuo mientras realizan actividades físicas conjuntas.
Tríos	Similar a las parejas, pero con un grado adicional de complejidad al involucrar a un tercer miembro, lo que fomenta la distribución de roles y una colaboración más amplia en la resolución de tareas y problemas.
Grupos de 4	Permite una mayor diversidad de habilidades y perspectivas dentro del grupo, fomentando la colaboración, la toma de decisiones colectivas y la coordinación en actividades que requieren un mayor grado de interacción entre los participantes.
Grupos de 6	Ofrece oportunidades para la práctica de habilidades de liderazgo y organización, así como para el trabajo en equipo en un contexto más amplio, donde los estudiantes deben coordinarse y comunicarse eficazmente para alcanzar objetivos comunes.
Grupos de 8	Proporciona un entorno de trabajo en equipo más complejo, donde los estudiantes deben gestionar eficazmente roles y responsabilidades dentro del grupo, así como fomentar la inclusión y la participación de todos los miembros.
Grupos de 12	Favorece la colaboración en equipos más grandes, donde se pueden realizar actividades más complejas que requieran coordinación y comunicación efectiva entre un mayor número de participantes, promoviendo el desarrollo de habilidades de liderazgo y trabajo en equipo a una escala más amplia.

Tabla 8. Tipos de agrupamientos y sus objetivos.

7.4. Salidas, actividades complementarias, etc.

Dentro del entorno en que se encuentra el centro escolar y las posibilidades que este ofrece, dentro de la programación se plantean realizar las siguientes actividades complementarias y salidas extraescolares que apoyen los contenidos trabajados en la asignatura y fomenten el interés y la autonomía del alumnado fuera de la misma.

1. Jornada de Juegos Tradicionales con las familias de los estudiantes

En la quinta Situación de Aprendizaje, con motivo de la finalización del proyecto de los juegos de mesa tradicionales, se plantea elaborar una actividad complementaria a modo de jornada en la que participen tanto alumnos como familias, ya sean padres, madres, abuelos, etc. con el fin de fortalecer los lazos entre familia y escuela.

Esta jornada implica una fase de investigación por parte del alumnado en la que pregunten a sus familiares sobre los juegos a los que dedicaban su tiempo libre durante su infancia, y una segunda fase de implementación en la que los estudiantes, en grupos, tratarán de replicar estos juegos con el material disponible en el centro, con el fin de organizar durante una tarde de un viernes antes de las vacaciones de Navidad, esta Jornada de Juegos Tradicionales.

2. Jornada de senderismo y orientación en un parque urbano

Aprovechando la proximidad del centro escolar al entorno natural que supone el parque urbano de la localidad (Tres Cantos), se realizará una breve ruta de senderismo, elaborada e indicada por el propio Ayuntamiento, para más tarde finalizar con un Raid o carrera de orientación en equipos en el mismo parque.

Mediante el uso de planos del parque, brújulas y su sentido de la orientación, cada grupo deberá encontrar las diferentes balizas, que contendrán una serie de mensajes encriptados sobre la importancia del cuidado y el respeto al medioambiente.

3. Visita al parque de Aventura en los Árboles “Aventura Amazonia”

Con motivo de la Situación de Aprendizaje sobre Robin Hood (SA11), al finalizarla se pretende realizar una salida extraescolar al parque de tirolinas “Aventura Amazonia” en la localidad de la sierra madrileña de Cercedilla.

Allí, los alumnos serán partícipes de una jornada realizando multitud de circuitos multiaventura con tirolinas, puentes de monos y desafíos en altura, en los que podrán ponerse a prueba y disfrutar de la naturaleza en un entorno seguro y controlado.

8. Evaluación

El Real Decreto 157/2022 establece los criterios de evaluación como una serie de referencias en los niveles de rendimiento de los estudiantes durante las situaciones que abordan las competencias específicas en un momento concreto de su proceso de aprendizaje. Estos criterios proporcionan una guía para la medición del progreso de los estudiantes y no solo informan sobre el desempeño individual de los estudiantes, sino que también ayudan a la figura del docente a ajustar y mejorar su práctica para garantizar una evaluación significativa del aprendizaje.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
1. Adoptar un estilo de vida activo y adecuado practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud, así como medidas que fomenten la responsabilidad durante la práctica motriz.	1.1. Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico, social y mental de la actividad física como paso previo para su integración en la vida diaria. 1.2. Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable. 1.3. Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3.

	<p>práctica de actividad física, conocer los primeros auxilios fundamentales, reconocimiento básico y el protocolo PAS (proteger, avisar, socorrer) reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos.</p> <p>1.4. Identificar y abordar conductas vinculadas al ámbito corporal, la actividad física y el deporte que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a la desigualdad, en los entornos sociales, tanto reales como virtuales, y evitando activamente su reproducción.</p>	
<p>2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p>	<p>2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual o grupal, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p> <p>2.2. Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de colaboración, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas.</p> <p>2.3. Adquirir un control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial. Tomar conciencia de la importancia de la atención selectiva y la anticipación perceptiva en situaciones de juego</p>	<p>STEM1, CPSAA4, CPSAA5.</p>

	regladas y su transferencia a situaciones cotidianas.	
3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia.	<p>3.1. Participar en actividades motrices, desde la regulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones (introspección, motivación) y expresándolas de forma asertiva. Gestionar estrategias para superar las diferencias individuales en una práctica lúdica.</p> <p>3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo la derrota como parte del mismo y las actuaciones de compañeros y rivales.</p> <p>3.3. Poner en marcha actuaciones que se opongan a acciones ontrarias a la buena práctica deportiva, aquellas que muestren una amenaza a la misma (hábitos no adecuados, conductas violentas y manipulación del juego).</p> <p>3.4. Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, de diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante cualquier tipo de diversidad, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad.</p>	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.
4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, fisicodeportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones a la cultura, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	<p>4.1. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de buenas relaciones entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación.</p> <p>4.2. Valorar el deporte como fenómeno cultural y los comportamientos discriminatorios que a veces suceden en su contexto,</p>	CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

	<p>rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción en el futuro y que persigan la equidad.</p> <p>4.3. Reconocer el esfuerzo, la dedicación y los sacrificios de personas y colectivos referentes del deporte, necesarios para alcanzar un rendimiento deportivo ejemplar, su respuesta y su actitud ante la competición, el éxito o la derrota.</p> <p>4.4. Reproducir y crear composiciones con o sin soporte musical, y comunicar diferentes sensaciones, emociones e ideas, de forma estética y creativa, desde el uso de los recursos rítmicos y expresivos de la motricidad.</p>	
<p>5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación, adoptando medidas de responsabilidad durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.</p>	<p>5.1. Adaptar las acciones motrices a la incertidumbre propia del medio natural y urbano en contextos terrestres o acuáticos de forma eficiente y segura, valorando sus posibilidades para la práctica de actividad física y actuando desde una visión cuidadosa del entorno y comunitaria.</p>	<p>STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3.</p>

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

8.1. Los agentes de evaluación

A colación de la labor profesional de los docentes, encaja concretar el rol del maestro especialista en Educación Física dentro del aula, puesto que esta programación va destinada a tal asignatura. Este rol docente, específico a la asignatura de Educación Física, se configura a partir de las relaciones del profesor con la escuela, con el grupo-clase y con el entorno, suponiendo un aprovechamiento de las posibilidades que ofrece el centro educativo para extrapolar los contenidos a la realidad de los alumnos,

fuera del centro escolar (Galindo, 1992). Este proceso de relación con la escuela manifiesta la necesidad de colaboración entre docentes del centro educativo para facilitar la consecución de los objetivos, de igual manera que se plantea la interacción con el grupo-clase como un canal de observación a través del que el docente puede ir proporcionando un feed-back continuo al alumnado (Galindo, 1992).

Es precisamente de esta manera como el centro escolar se erige como un engranaje en el que todos sus diferentes componentes pueden aportar significativamente al proceso de la evaluación. De los agentes mencionados en el párrafo anterior, derivan una serie de funciones que varían en función del colectivo que las aplica.

- El docente: es el responsable directo de la evaluación del aprendizaje de los estudiantes ya que es quien diseña y administra las actividades de evaluación, interpreta los resultados y proporciona retroalimentación a los estudiantes. Debe involucrarse en su formación permanente, que proporcione herramientas de evaluación actualizadas con las que alcanzar el éxito de los estudiantes.
- Los estudiantes: pueden autoevaluarse a través de la reflexión sobre su propio aprendizaje y desempeño, al igual que también pueden evaluar a sus compañeros en actividades colaborativas. Tanto la autoevaluación como la coevaluación pueden ser procesos evaluativos de gran utilidad a la hora de involucrar al alumnado de una manera más activa en su aprendizaje, al mismo tiempo que se les concientiza de sus beneficios (Cañadas, 2022)
- Las familias: tienen un rol importante al aportar información sobre el desarrollo del comportamiento de los estudiantes fuera del entorno escolar, colaborando con los docentes para apoyar el progreso académico y personal del alumnado.

- Otros especialistas en Educación Física: pueden brindar apoyo pedagógico al docente en la elaboración y evaluación de actividades específicas relacionadas con el ámbito de la Educación Física.
- Las autoridades educativas: establecen las directrices básicas para la evaluación del aprendizaje en el área de Educación Física y también proporcionan recursos y cursos de capacitación para los docentes, además de supervisar el cumplimiento de los criterios mínimos recogidos en la legislación.

8.2. Técnicas e instrumentos de evaluación

Instrumentos de evaluación	Función que cumplen
Lista de control	Este instrumento es una herramienta que el docente utiliza para registrar la presencia o ausencia de habilidades específicas, comportamientos o criterios de desempeño durante una actividad. Consiste en una lista de acciones que se deben observar durante la realización de una tarea para evaluar el rendimiento de los estudiantes en relación con los objetivos de aprendizaje establecidos, ya sea en términos de habilidades motrices, participación o cualquier otro aspecto relevante.
Escala de valoración	Este sistema de evaluación asigna valores numéricos a diferentes niveles de desempeño de los estudiantes en la realización de actividades físicas. A través de esta escala, los docentes pueden cuantificar el grado en que los estudiantes han alcanzado los objetivos de aprendizaje y proporcionar retroalimentación sobre su rendimiento.
Diana de evaluación	La diana de evaluación en Educación Física es una herramienta visual que permite medir el progreso de los estudiantes, fomentar la autorreflexión, guiar la instrucción y facilitar la comunicación entre estudiantes y profesores. Sirve como una guía para evaluar el grado de logro de los objetivos de aprendizaje específicos, proporcionando un lenguaje común para discutir el desempeño en clase y adaptar la enseñanza según las necesidades identificadas.
Escala de evaluación cualitativa	Esta escala se centra en descripciones cualitativas del desempeño de los estudiantes en diferentes aspectos como las habilidades motrices, la participación en clase o la cooperación. La escala de evaluación cualitativa utiliza términos descriptivos para calificar el rendimiento de los estudiantes. Esta forma de evaluación proporciona una comprensión más contextualizada del desempeño de los estudiantes, permitiendo una retroalimentación más personalizada.

Rúbrica de evaluación	Una rúbrica es una herramienta que proporciona criterios específicos y niveles de desempeño para evaluar el trabajo de los estudiantes de manera detallada y objetiva. Las rúbricas permiten al docente comunicar claramente las expectativas de rendimiento a los estudiantes, así como proporcionar retroalimentación específica sobre su trabajo. El uso de rúbricas convierte la evaluación en un proceso más transparente y consistente, facilitando la identificación de áreas de mejora de los estudiantes.
-----------------------	--

Tabla 10. Funciones de los diferentes instrumentos de evaluación.

En este apartado toma especial protagonismo la evaluación formativa, que hace frente a la evaluación sumativa. Mientras que esta última se limita a la realización de pruebas de condición física y habilidades motrices para calificar a los alumnos en base a sus resultados (Córdoba Jiménez y otros, 2018), la evaluación formativa engloba al conjunto de sesiones como medio de progreso de cada alumno.

Es por esta razón por la que se recurre a los diferentes instrumentos de evaluación como medio de diversificación de los estilos evaluativos para así poder llegar de igual manera a todo el alumnado, permitiéndoles experimentar y adaptarse a evaluaciones variadas entre sí que no recaigan en el modelo evaluativo tradicional.

8.3. El momento de la evaluación

En base a la función que reside en cada instrumento de evaluación propuesto en esta programación, se dividen estos en las diferentes SA de la siguiente manera:

Instrumento de evaluación	SA en que se aplica
Lista de control	1, 4, 8, 13
Escala de valoración	2, 7, 10, 15
Diana de evaluación	3, 9
Escala de evaluación cualitativa	5, 11, 14
Rúbrica de evaluación	6, 12

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

Más allá de la temporalización establecida para la evaluación ordinaria, así como los recursos destinados para ella, cabría contemplar la posibilidad de que algún estudiante no cumpla con los objetivos planteados durante el curso escolar. Es por

esta razón por la que puede ser útil realizar una evaluación diagnóstica que determine las áreas de dificultad y permita diseñar estrategias de apoyo específicas que contribuyan al logro académico y personal del estudiante en cuestión. Medidas como proyectos complementarios y sesiones de refuerzo se implementan para que el estudiante demuestre su progreso, pudiendo ser beneficiosas a la hora de establecer metas realistas y desarrollar un plan de acción conjunto para mejorar el rendimiento académico en Educación Física.

Al mismo tiempo, cuando un estudiante ha estado ausente del centro debido a una causa médica o bien es un estudiante de incorporación tardía, es importante tener en cuenta que la noción de su progreso puede verse afectada. Por ello, se puede ofrecer apoyo adicional para ayudar al estudiante a reintegrarse paulatinamente a las actividades físicas y ponerse al día con el contenido perdido. Estos son casos en los que se puede realizar una evaluación inicial para identificar su nivel de habilidad y adaptar el plan de enseñanza para satisfacer sus necesidades específicas.

Siempre es importante brindar al estudiante el apoyo necesario para que se integre en el grupo y se sienta participe en las actividades físicas. Se pueden asignar compañeros tutores para ayudar en su proceso de adaptación y fomentar un ambiente inclusivo y de colaboración al igual que recurrir a métodos de evaluación flexibles, como la observación continua, la retroalimentación individualizada y la evaluación por competencias, para tener en cuenta las circunstancias individuales de cada estudiante y promover su desarrollo integral en Educación Física.

8.4. Los criterios de calificación

Las 15 situaciones de aprendizaje que se desarrollan en esta programación plantean diferentes contenidos de aprendizaje, agrupados en los distintos bloques de saberes

que plantea el currículo. Estos a su vez, pueden segmentarse en función de la demanda que supongan al alumno: bien arraigar un concepto, ejecutar una acción o demostrar una serie de actitudes proactivas en el entorno de aprendizaje.

Es de esta manera como los criterios de calificación para esta asignatura se detallan a continuación en la siguiente tabla en la que los porcentajes de los tres tipos de saberes conforman la totalidad de la calificación de cada una de las diferentes situaciones de aprendizaje propuestas. A su vez, estas SA, agrupadas de cinco en cinco en los diferentes trimestres escolares, ostentan un peso en la calificación final de la asignatura, difiriendo la tercera evaluación de las dos primeras debido a la incidencia de la evaluación continua de los saberes en la Educación Física.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN					
Trimestre	Situación de aprendizaje	Saberes conceptuales	Saberes procedimentales	Saberes actitudinales	Porcentaje de la calificación final
1º	SA1	30%	40%	30%	30%
	SA2	35%	25%	40%	
	SA3	30%	40%	30%	
	SA4	20%	40%	40%	
	SA5	30%	35%	35%	
2º	SA6	30%	40%	30%	30%
	SA7	40%	20%	40%	
	SA8	30%	40%	30%	
	SA9	25%	35%	35%	
	SA10	25%	35%	35%	
3º	SA11	30%	40%	30%	40%
	SA12	30%	30%	40%	
	SA13	40%	20%	40%	
	SA14	25%	35%	40%	
	SA15	35%	30%	35%	

Tabla 12. Los criterios de calificación y su distribución temporal en los trimestres.

8.5. Evaluación de la práctica docente

En primer lugar, se pone de manifiesto la necesidad de que la programación de aula sea abierta, flexible, coherente, realista y dispuesta a ser mejorada (Fernández

Fernández, 2010) para que así de respuesta a las necesidades e intereses del alumnado y que este pueda acceder a esos niveles de desarrollo que se ponían de manifiesto con anterioridad respecto de las competencias.

Estas mismas ayudan a orientar la educación, estructurando el currículum y marcando lo que puede y debe ser aprendido (Sacristán y otros, 2009), radicando así en que una mejora de la evaluación, al realizarla por competencias.

En cuanto a la evaluación se refiere, surge la autoevaluación de la programación como fuente permanente de autocrítica y de revisión constante para facilitar un desarrollo profesional de los docentes que reúna la dirección pedagógica del centro escolar en que desempeñan su labor profesional (Sacristán y otros, 2017).

Por esta razón se pretende revisar la práctica docente a diferentes niveles:

1. En primera instancia, el claustro del centro será quien proporcione una impresión en cuanto a posibles aspectos de mejora de la programación para poder realizar cambios si fuese necesario, con el fin de alinearla con el estilo pedagógico de otras asignaturas así como del Proyecto Educativo de Centro.
2. A continuación, conviene considerar al alumnado como parte de este proceso evaluativo puesto que son ellos quienes realizan las actividades diseñadas y perciben su grado de éxito y motivación hacia la práctica de las mismas. Para que esta evaluación de la práctica docente sea exitosa, conviene adaptar la escala de evaluación con el fin de que les resulte comprensible y atractiva.
3. En último lugar, es esencial que las familias también sientan que forman parte del proceso educativo de sus hijos e hijas, y por ello, también tengan acceso a la evaluación de las prácticas docentes efectuadas en base a su percepción sobre las experiencias que estos han tenido en la asignatura y su rendimiento

académico. También se pueden considerar otros aspectos a incluir en la evaluación como la accesibilidad del docente y el trato recibido.

A todos estos niveles se les facilitará un modelo de evaluación como el que se propone a continuación, adaptando el del alumnado para facilitar su comprensión.

PLANIFICACIÓN					
INDICADORES DE LOGRO	Grado de logro				
	1	2	3	4	5
Establece objetivos claros y específicos, alineados con el currículo, que reflejan las habilidades y conocimientos que se espera los estudiantes adquieran.					
Elabora actividades de enseñanza-aprendizaje variadas y adecuadas que permiten a los estudiantes alcanzar los objetivos propuestos.					
Diseña un plan de evaluación que incluya la evaluación formativa como medio de medición del logro de los objetivos de aprendizaje.					
DESARROLLO					
INDICADORES DE LOGRO	Grado de logro				
	1	2	3	4	5
Demuestra habilidades de facilitación efectiva, promoviendo un ambiente de aprendizaje inclusivo, colaborativo y respetuoso.					
Administra eficazmente el tiempo de clase y los recursos, asegurando que se cumplen los objetivos de aprendizaje.					
Manifiesta capacidad para adaptar la enseñanza y el contenido según las necesidades y características individuales del grupo de estudiantes.					
Fomenta el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas entre los estudiantes, proporcionando oportunidades para la exploración, investigación y reflexión.					
Promueve la autonomía y autorregulación entre los estudiantes, brindando oportunidades para que tomen decisiones sobre su propio aprendizaje y se responsabilicen de su progreso.					
EVALUACIÓN					
INDICADORES DE LOGRO	Grado de logro				
	1	2	3	4	5
Establece criterios claros y relevantes, alineados con el currículo, para evaluar el aprendizaje de los estudiantes.					

Adapta el proceso de evaluación del aprendizaje de los estudiantes en función de sus necesidades.					
Proporciona retroalimentación constructiva y significativa a los estudiantes sobre su desempeño, centrándose en las fortalezas y áreas de mejora.					

9. Atención a la diversidad

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es un modelo educativo que toma como premisa la inclusión en las aulas asumiendo que la diversidad en ellas es algo normativo. En él se reconoce que cada uno de los alumnos es único en cuanto a su forma de ser, habilidades, necesidades, intereses y estilos de aprendizaje. Por ello, en vez de adaptar el currículo educativo para atender las necesidades de algunos estudiantes, el DUA propone un marco para realizar propuestas curriculares como materiales y entornos de aprendizaje, que respondan a esta variedad de estilos de aprendizaje y capacidades de todo el alumnado (Pastor, 2017).

Precisamente en cuanto al currículo se refiere, aunque en él se habla de la diversidad existente entre los estudiantes, las medidas de atención a la diversidad siempre van orientadas hacia los alumnos con necesidades educativas especiales (Pinilla Arbex, 2020).

9.1. Los principios del DUA

El DUA se basa en tres principios esenciales sobre los que se fundamenta este modelo, y que además se corresponden con las redes cerebrales implicadas en el aprendizaje: de reconocimiento, estratégicas y afectivas (Pastor y otros, 2013).

- **Múltiples formas de representación**

- 1) Se proporcionará información de diversas maneras para que todos los estudiantes puedan acceder a ella mediante una variedad de recursos

visuales (imágenes, vídeos, gráficos, ...) y verbales (textos o audios) para explicar los conceptos y actividades.

- **Múltiples medios de acción y expresión**

1) Se dará a los estudiantes la opción de escoger entre diferentes actividades físicas para demostrar sus habilidades y conocimientos.

- En esta medida se incluye la posibilidad de variar los tipos de agrupaciones para que la participación de todos los estudiantes pueda realizarse según sus preferencias y capacidades.

- **Múltiples opciones de compromiso**

1) Se ejecutarán actividades que sean relevantes y significativas para todos los estudiantes, teniendo en cuenta sus intereses, niveles de habilidad y experiencias de forma que tomen decisiones sobre su propio proceso de aprendizaje y establezcan metas personales.

Al seguir los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje en esta programación de Educación Física, se garantiza que todos los estudiantes van a disponer de la oportunidad de aprender así como de alcanzar su máximo potencial, independientemente de sus habilidades, necesidades o antecedentes culturales.

9.2. Implicaciones del DUA para atender las necesidades individuales

En base al tipo de aula que se presenta, a las características del centro y a su contexto sociodemográfico, se toma como referencia el Artículo 19 del Real Decreto 175/2022 por el cual se expone la atención educativa que deben recibir los estudiantes dentro del marco de un sistema educativo inclusivo. En él se hace referencia a que se trata de todos los estudiantes quienes deben ser objeto de las prácticas docentes, y no solo aquellos alumnos con Necesidades Educativas Especiales. Se establece esta

atención educativa al alumnado como un conjunto de medidas y soportes cuya utilidad reside en contribuir al desarrollo personal y social de los estudiantes, siempre desde la perspectiva de las competencias propuestas en la etapa educativa.

Situación de diversidad	Acciones a realizar mediante el DUA
Diversidad cultural	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizarán las explicaciones tanto en español como en otros idiomas, considerando las necesidades de los estudiantes de origen latinoamericano. - Se fomentará la participación equitativa de todos los alumnos asignando roles en equipo que no dependan únicamente de habilidades lingüísticas.
Alumno con asma alérgica	<ul style="list-style-type: none"> - Se proporcionarán alternativas y adaptaciones de las actividades físicas acorde a las necesidades del alumno asmático, reduciendo la intensidad o incrementando los periodos de descanso según sea necesario. - Se brindará educación sobre el asma alérgica a los demás estudiantes y al personal escolar para crear conciencia sobre la condición y promover un ambiente de apoyo.
Alumna con hipoacusia leve (pérdida de 21-40 dB)	<ul style="list-style-type: none"> - Se implementarán estrategias para apoyar a la alumna con hipoacusia, como el uso de señales visuales y gestuales, para asegurarnos de que pueda seguir las instrucciones y participar plenamente en las actividades.
Diversidad de género	<ul style="list-style-type: none"> - Se diseñarán actividades que promuevan diferentes agrupaciones entre todos los estudiantes, fomentando la colaboración entre diferentes géneros.

Tabla 13. Acciones implementables para las diferentes situaciones de diversidad.

9.3. Actividades de refuerzo y ampliación

A continuación se detallan propuestas de actividades que pueden incluirse en el transcurso de las diferentes situaciones de aprendizaje como medio de refuerzo y ampliación de las sesiones ya planteadas.

Situación de Aprendizaje	Actividad de refuerzo y ampliación
SA 1: el juego de la oca	Elaborar un "role play" donde los estudiantes representen diferentes escenarios de su vida cotidiana que requieran una toma de decisiones. Después de cada escenario, se debatirán alternativas sobre cómo se podrían haber aplicado los

	principios aprendidos en la analogía del tablero de la Oca para tomar decisiones más informadas y satisfactorias.
SA 2: dominó humano	Diseñar una adaptación propia del juego de “Dominó Humano”, que incluya una breve reflexión sobre los desafíos encontrados y las estrategias utilizadas, identificando cómo estas habilidades son transferibles a situaciones cotidianas.
SA 3: snakes and ladders	Realizar un taller con los estudiantes sobre la importancia de la resiliencia y la toma de decisiones en la vida personal y profesional. A partir de experiencias personales, los estudiantes participarán en actividades de planificación donde identifiquen sus propios desafíos y metas, y desarrollen estrategias para superar obstáculos y aprovechar oportunidades en su camino hacia el éxito.
SA 4: cuatro en raya	Construir un tablero de Cuatro en Raya utilizando materiales reciclados. El proceso de construcción se realizará en equipos para planificar y coordinar sus esfuerzos. Los tableros se destinarán a las distintas aulas del centro con el fin de promover una ludificación del tiempo libre sin dispositivos electrónicos ni impacto medioambiental.
SA 5: las siete y media	Participar en un taller sobre la gestión del tiempo y el establecimiento de metas donde los estudiantes aprendan técnicas y herramientas prácticas para administrar su tiempo de manera efectiva y establecer metas alcanzables. Se ahondará en cómo aplicar los principios de gestión de recursos aprendidos en el juego de las Siete y Media a su vida diaria, especialmente en lo que respecta a la gestión del tiempo.
SA 6: pasapalabra	Organizar una feria de la salud en la escuela donde los estudiantes puedan visitar diferentes stands donde se aborden temas como nutrición, actividad física, salud mental y prevención de enfermedades. Además, pueden participar en talleres prácticos sobre ejercicios físicos, preparación de comidas saludables y técnicas de relajación.
SA 7: Dobble XL	Desarrollar una propuesta de petición al Ayuntamiento de mejoras en áreas verdes locales como: la limpieza de parques, la creación de jardines comunitarios o la instalación de equipos de ejercicio al aire libre. Con el objetivo de promover la actividad física y la interacción con el entorno, se brinda la oportunidad de contribuir al bienestar de su comunidad y a desarrollar un sentido de responsabilidad cívica.
SA 8: Twister	Adaptar un dossier de juegos competitivos a variantes que fomenten la cooperación, donde la comunicación entre los participantes sea un pilar esencial de la propuesta. Por ejemplo, en vez de plantear “El Balón Prisionero” en el que el objetivo es golpear con el balón a alguien, o atraparlo al aire, pueden participar en juegos como “El Helio”, donde los estudiantes deben mantener un globo o pelota en el aire utilizando diferentes medios (el cuerpo, una sábana, ...).
SA 9: Monopoly: edición EF	Analizar la importancia de que la sociedad “invierta” en bienestar físico y mental mediante la búsqueda sobre el cambio que ha experimentado la actividad física y el deporte en

	España y en el mundo en las últimas décadas. Durante la actividad, los estudiantes reflexionarán sobre las decisiones que toman y cómo estas afectan su bienestar personal.
SA 10: el Ansia	Elaborar una entrevista donde los estudiantes investiguen en el entrevistado cómo la toma de decisiones afecta a su bienestar en diferentes aspectos de la vida, como la salud física, mental, social y emocional. Pueden recopilar información sobre estrategias de toma de decisiones, identificar situaciones de la vida real donde se enfrentan a decisiones difíciles y analizar cómo estas impactan en su bienestar a largo plazo.
SA 11: las locas aventuras de Robin Hood	Desarrollar una propuesta al club de esgrima de la localidad (Tres Cantos), exponiendo los motivos por los que este debería acudir al centro a desarrollar un taller práctico donde los estudiantes refuercen las habilidades adquiridas en la SA en cuanto a la parte de esgrima se refiere.
SA 12: Hansel y Gretel: perdidos en el bosque	Diseñar estrategias para proteger y preservar un área natural local. A través de estudios de campo para identificar los principales problemas ambientales que afectan al área, los estudiantes pueden colaborar con organizaciones locales, autoridades municipales y otros grupos comunitarios para implementar sus propuestas y participar en actividades de limpieza, reforestación o sensibilización ambiental.
SA 13: calabazas en Hamelín	Organizar una sesión de iniciación al baloncesto para los alumnos de 2º de Primaria del mismo colegio desde la propuesta de la SA que plantea el trabajo en equipo para mejorar las habilidades y prepararse para el desafío de proteger las calabazas del pueblo de la invasión de ratones. Los estudiantes, en equipos, podrán realizar ejercicios que se centren en aspectos, como el pase, el tiro y la defensa.
SA 14: la era Cimmeria.	Crear sus propias pruebas y desafíos físicos que constituyan las "Olimpiadas Bárbaras". Se pondrá como requisito el uso de materiales reciclados para diseñar los nuevos circuitos y pruebas de cada uno de los grupos. Los equipos pueden presentar sus diseños ante un panel de jueces y luego participar en un evento donde prueben otros desafíos.
SA 15: viaje a la Atántida	Desarrollar un decálogo de seguridad en entornos acuáticos. Durante las sesiones que se lleven a cabo, los estudiantes aprenderán sobre la importancia de la seguridad en el medio acuático y, al finalizar, se coevaluarán en función del nivel de desempeño que hayan tenido acorde a este decálogo.

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

10. Contribución a otros planes

Esta programación didáctica anual se configura como un documento coherente y sistematizado que toma como referencia los principios pedagógicos y las pautas de

actuación recogidas en el Proyecto Educativo de Centro. En este contexto, a través de la interdisciplinariedad planteada en las diferentes situaciones de aprendizaje, se abordan áreas fundamentales conectadas con la Educación Física, como pueden ser el estímulo de la lectura, la integración de las TIC y la gestión de la convivencia.

- **Plan lector:** Dentro del marco que supone el fomento de la lectura en el centro educativo, se pretende adoptar una perspectiva multidisciplinar en la que, a través de las diferentes situaciones de aprendizaje planteadas, se promueva la interpretación crítica y la reflexión en torno al Plan Lector del centro.
- **Plan de convivencia:** Su contribución del centro escolar responde a las normativas establecidas en cuanto a los principios de justicia, equidad y respeto que se promueven en la presente programación. La estructura gira en torno al Programa de Lucha contra el Acoso Escolar de la Comunidad de Madrid que pretende mejorar la convivencia y el clima social además de prevenir situaciones de acoso y ciberacoso.

En línea con este programa y de acuerdo con los objetivos generales de etapa, se busca propiciar un desarrollo integral del alumnado, haciendo hincapié en la inclusión, la igualdad de género, la promoción de la salud y los hábitos de vida saludables, así como en el estímulo del pensamiento artístico y la creatividad. Todo ello se traduce en la creación de un clima de convivencia positivo en el aula se erige como prioridad, empleando metodologías activas que fomentan la comunicación, la cooperación y el consenso entre los estudiantes.

11. Conclusión

Este trabajo no solo representa el final de mi etapa académica sino también el inicio de una nueva etapa en el mundo de la enseñanza. En la elaboración de este trabajo,

cobra especial importancia la integración de los conocimientos adquiridos en un plan de acción pedagógico que responda a las necesidades educativas contemporáneas.

Es por esta causa por la que se ha puesto énfasis en el diseño de una programación que no se limite únicamente a la transmisión de contenidos, sino que abarque una visión integral del desarrollo del alumnado. La inclusión de competencias clave, valores fundamentales y principios éticos en el diseño curricular refleja el compromiso con una educación que fomente el crecimiento personal de los estudiantes, apoyando su autonomía para no recaer en la frustración y fomentar su capacidad (Granero Gallegos y otros, 2021).

Además, se ha resaltado la necesidad de adoptar un enfoque que promueva la participación activa de los alumnos a través de la implementación de metodologías activas, puesto que mediante su aplicación, la adquisición de las competencias clave, el desarrollo de la autonomía y la motivación hacia la práctica se ven beneficiadas (León Díaz y otros, 2023) del fomento del trabajo cooperativo y del abordaje de las propuestas de enseñanza-aprendizaje desde el DUA. Todos ellos son pilares fundamentales para estimular la motivación y el compromiso de los estudiantes, convirtiendo el aula en un espacio dinámico que se ajuste a las necesidades individuales de cada uno de los estudiantes y a los cambios del entorno educativo en que estos se desarrollan.

En conclusión, este trabajo se muestra como un instrumento fundamental para guiar la acción docente, promoviendo un aprendizaje significativo, inclusivo y transformador que prepare a los estudiantes para afrontar los desafíos del siglo XXI, que no solo representa el cierre de una etapa, sino también el comienzo de un camino lleno de retos y oportunidades en el ámbito de la educación.

12. Bibliografía

- Albelia Consultora. (2018). *Diagnóstico social*. Ayuntamiento de Tres Cantos: https://web.trescantos.es/fondo-documental/diagnostico_social_tc.pdf
- Antunes, C. A. (2006). *Estimular las inteligencias múltiples. Qué son, cómo se manifiestan, cómo funcionan*. Narcea, S.A. de Ediciones Madrid.
- Campoverde-Ordoñez, B. L. (2019). Incidencia de la tecnología en la pérdida de los juegos tradicionales. *Maestro y Sociedad. Revista electrónica para maestros y profesores*, 16(4), 895-903. <https://doi.org/1815-4867>
- Cañadas, L. (2022). Procesos de Auto-evaluación y Co-evaluación en Educación Física. Una Revisión Sistemática. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 15(1), 161-176. <https://doi.org/10.15366>
- CEIP Carmen Iglesias. (2020). *Proyecto educativo de centro (CEIP Carmen Iglesias)*. Educamadrid:https://www.educa2.madrid.org/web/educamadrid/files/PEC%20CARMEN%20%20IGLESIAS_2019_20final.pdf
- Collazo Lorduy, T., Corzón Pereira, T., & de Vergas Gutiérrez, J. J. (2016). *Evaluación del paciente con hipoacusia*. Sociedad Española de Otorrinolaringología.
- Córdoba Jiménez, T., López Pastor, V. M., & Sebastiani Obrador, E. (2018). ¿Por qué hago evaluación formativa en Educación Física? Relato Autobiográfico de un Docente. *Estudios pedagógicos Valdivia*, 44(2). <http://dx.doi.org/10.4067>
- Fernández Fernández, I. (2010). La necesidad de programar en la escuela. *REvista digital Eduinnova*(24), 34-40. <https://doi.org/189-1520>
- Galindo, C. P. (1992). El rol del profesor de Educación Física. *Apuntes. Educación física y deportes*, 4(30), 58-63.
- García-Varcácel Muñoz-Repiso, A., & Gómez-Pablos, V. B. (2017). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 113-131. <https://dx.doi.org/10.6018>

- Granero Gallegos, A., Hortigüela Alcalá, D., Hernando Garijo, A., & Carrasco Poyatos, M. (2021). Estilo docente y competencia en educación superior: mediación del clima motivacional. *Educación XX1*, 24(2), 43-64. <https://doi.org/10.5944>
- León Díaz, Ó., Martínez Muñoz, L. F., & Santos Pastor, M. L. (2023). Metodologías activas en la Educación Física. Una mirada desde la realidad práctica. *Retos*, 48, 647-656. <https://doi.org/1579-1726>
- Moya Mata, I., & Peirats Chacón, J. (2019). Aprendizaje basado en Proyectos en Educación Física en Primaria, un estudio de revisión. *Reidocrea*, 8(2), 115-130. <https://doi.org/0000-0002-9428-5179>
- Palacios, J., Coll, C., & Marchesi, Á. (1990). *Desarrollo psicológico y procesos educativos*. Alianza Editorial. <https://doi.org/978-84-206-6699-0>
- Pastor, C. A. (2017). *Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teóricopráctico para una educación inclusiva de calidad*. Educación y FP Gobierno: <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:pe-n9-art04-carmen-alba.pdf>
- Pastor, C. A., Sánchez Hípola, P., Sánchez Serrano, J. M., & Zubillaga del Río, A. (octubre de 2013). *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)*. EducaDUA: https://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2015). *Psicología del niño*. Ediciones Morata.
- Pinilla Arbex, J. (2020). *Diseño Universal para el Aprendizaje en Educación Física*. Editorial Inclusión. <https://doi.org/978-84-121524-3-2>
- Rodríguez, A. C., Valenzuela, A. V., & Sánchez Alcaraz Martínez, J. B. (2016). La importancia de la Educación Física en el sistema educativo. *EmásF. Revista digital de Educación Física*(43), 83-96. <https://doi.org/1989-8304>
- Sacristán, J. G., Pérez Gómez, Á. I., Martínez Rodríguez, J. B., Torres Santomé, J., Angulo Rasco, F., & Álvarez Méndez, J. M. (2009). *Educación por competencias ¿qué hay de nuevo?* Ediciones Morata. <https://doi.org/978-7112-528-6>
- Sacristán, J. G., Rodríguez, C., Imbernón Muñoz, F., Díez, E., J., G. R., & Adell Segura, J. (2017). Una nueva ley para un nuevo modelo educativo. *Cuaderno de pedagogía*(749), 78-81. <https://doi.org/0210-0630>

13. Anexos

13.1 Introducción

En el presente en que vivimos, el alumnado cada vez pasa más tiempo interactuando con dispositivos electrónicos que con sus iguales. En esta programación el hilo conductor se establece centrado en los juegos de mesa por su necesidad de interacción social y de presencialidad.

Esta temática transcurre por las diferentes situaciones de aprendizaje planteadas a lo largo del curso hasta llegar a la presente, la penúltima de la programación (SA 14). En este momento del curso, los estudiantes han tenido la oportunidad de experimentar diversas situaciones que les han proporcionado una comprensión de las mecánicas de los juegos de mesa y sus diferentes analogías en la vida real.



El desarrollo cognitivo de los estudiantes de 6ºA de Educación Primaria, a quienes se dirige la programación, les permite abordar esta SA con mayor madurez, ya que sus habilidades mentales básicas están más refinadas que en cursos anteriores (Palacios y otros, 1990). Este grupo-clase está compuesto por 24 estudiantes, divididos equitativamente en número entre chicos y chicas.

En el momento en que se implementa esta situación de aprendizaje, los estudiantes se encuentran inmersos en la Era Cimmeria, dentro del proyecto de los juegos de rol. Esta era representa el lugar de origen del personaje Conan, permitiendo acercar la literatura y el cine de este mundo bárbaro a los estudiantes, que se sumergirán en el

mismo participando en unas Olimpiadas Bárbaras. Durante estas olimpiadas, se pondrán a prueba sus habilidades motrices y estratégicas, desde la perspectiva de los atributos de sus personajes de la era bárbara. Este planteamiento no solo busca el fomento de la actividad física, sino también el desarrollo del trabajo en equipo y la toma de decisiones.

La SA 14 presenta un reto a los alumnos que es el de unificar a los diversos clanes bárbaros de Cimmeria a través de las Olimpiadas Bárbaras. Sus objetivos principales se remiten a fortalecer los lazos de cooperación, fomentar la inclusión de todos los estudiantes y promover un estilo de vida activo y saludable. En este desafío, los estudiantes deberán trabajar juntos para superar obstáculos físicos y mentales, reconociendo y valorando la diversidad de habilidades y fortalezas de cada individuo.

13.2 Contextualización

El CEIP Carmen Iglesias, situado en la localidad de Tres Cantos, destaca como un colegio público con un entorno socioeconómico particular puesto que, con una población de alrededor de 50.000 habitantes, Tres Cantos presenta una baja tasa de inmigración y una renta per cápita que la sitúa como el quinto municipio con más ingresos de la Comunidad de Madrid. Este contexto influye en la dinámica educativa del centro, donde se observa una comunidad escolar comprometida en todos los niveles, incluso en las familias, quienes muestran un apoyo considerable evidenciado en su actividad dentro de la Asociación de Padres y Madres (AMPA) del colegio.

El Proyecto Educativo del Centro se basa en una variedad de planes y programas, entre los que destacan el Plan de Convivencia Escolar, el Plan de Atención a la Diversidad, el Plan de Acción Tutorial, y el Programa de Bilingüismo de la Comunidad de Madrid, al que se adhirió en 2005. Además, el CEIP Carmen Iglesias cuenta con

iniciativas propias, como un proyecto audiovisual que integra las TIC en la asignatura de Lengua, un programa de iniciación al francés en 5º y 6º de primaria, y un proyecto ambiental en colaboración con la fundación Ecoembes.

La infraestructura del centro incluye diversas instalaciones, desde aulas y salas especializadas hasta una biblioteca y un gimnasio cubierto. Destacan también recursos específicos para la atención a la diversidad, como aulas de Audición y Lenguaje y de Pedagogía Terapéutica (PT).

La programación didáctica anual está dirigida a 6º A de Primaria, donde se encuentra un grupo de 24 alumnos, con una distribución equitativa entre chicos y chicas. Dentro de este grupo, dos de los estudiantes tienen padres de origen extranjero, ecuatoriano y peruano respectivamente, lo cual no genera barreras comunicativas; además de contar con un alumno con asma alérgica y otra alumna con una hipoacusia leve, lo que supone una pérdida tonal de entre 21 y 40 dB (Collazo Lorduy y otros, 2016). Es relevante señalar que la mayoría de los estudiantes muestran una predisposición positiva hacia la actividad física, practicando deportes fuera del horario escolar.

13.3 Fundamentación normativa

La legislación vigente supone uno de los cimientos desde el que desarrollar la situación de aprendizaje. Por ello, resulta conveniente resaltar los principales documentos legislativos por los que se rige el desarrollo de esta misma.

- **Currículo escolar**

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

3) Decreto 61/2022, de 13 de julio, 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.

- **Evaluación del centro escolar**

1) Orden 130/2023, de 23 de enero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid.

- **Atención a la diversidad**

1) Decreto 23/2023, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid.

13.4 Elementos curriculares de la SA

13.4.1 Competencias a desarrollar

El modelo educativo por competencias establece una base organizativa a través de la que los estudiantes pueden ir accediendo a nuevos niveles de desarrollo académico y personal (Sacristán y otros, 2009). Por esta razón, en esta situación de aprendizaje se trabajarán las siguientes:

Competencias clave	Descriptorios operativos	Competencias específicas
Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)	CCL1, CCL5	Competencia Emprendedora 3: desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia.
Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA)	CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5	
Competencia de Concienciación y	CCEC1, CCEC2,	CE4: reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura

Expresión Culturales (CCEC)	CCEC3, CCEC4	motriz, valorando su influencia y sus aportaciones a la cultura, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.
-----------------------------	--------------	--

Tabla 15. Las competencias clave relacionadas a las competencias específicas.

13.4.2 Objetivos

Los tres niveles de objetivos que se desarrollan en este documento son los objetivos de etapa, los de la propia programación, así como los específicos de la situación de aprendizaje. Cada uno de estos niveles, ordenados de menor a mayor concreción, representan aquello que se pretende que adquiera el alumnado a lo largo de las sesiones propuestas en esta decimocuarta situación de aprendizaje.

Objetivos de etapa
<ol style="list-style-type: none"> 1) (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. 2) (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. 3) (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. 4) (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. 5) (N) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación.
Objetivos de la programación
<ol style="list-style-type: none"> 1) (1) Concienciar sobre la importancia de la actividad física regular y hábitos saludables, promoviendo la participación activa en actividades que contribuyan al bienestar físico y mental. 2) (2) Estimular la toma de decisiones autónomas relacionadas con la actividad física, así como fomentar la responsabilidad en el cuidado del propio cuerpo y en el respeto a las normas de seguridad. 3) (7) Propiciar situaciones de juego y actividades que promuevan la colaboración entre los estudiantes, desarrollando habilidades sociales, el respeto mutuo y la capacidad de trabajar en equipo.

Objetivos de la Situación de Aprendizaje
1) Comprender la importancia de las habilidades físicas y estrategias en competiciones mediante la exploración sobre la relación entre el rendimiento físico y las estrategias utilizadas. 2) Valorar la actividad física, el trabajo en equipo y la estrategia en competiciones a través de la participación en juegos cooperativos. 3) Aplicar habilidades motrices y estrategias en pruebas de las “Olimpiadas Bárbaras” fomentando el trabajo en equipo y la toma de decisiones estratégicas.

Tabla 16. Los tres niveles de objetivos de la SA.

13.4.3 Saberes básicos

Los saberes básicos se agrupan en torno a bloques de contenidos que especifican las situaciones determinadas que se deben desarrollar en las sesiones de Educación Física para alcanzar los logros planteados en las mismas.

Bloque de Contenidos	Contenidos
Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices	- 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.
Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices	- 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.
Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz	- Deporte e igualdad en el deporte amateur y profesional. Deportes asociados a hombres y mujeres. - 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.

Tabla 17. Los contenidos de la SA asignados a sus respectivos bloques.

Además, dentro de este bloque conviene señalar dos aspectos complementarios a los saberes básicos que se desarrollan en esta SA 14: los contenidos transversales y la interdisciplinariedad. Mientras que los primeros hacen referencia al respeto a la

igualdad entre hombres y mujeres, promoviéndose desde el valor inherente al olimpismo y los grupos de trabajo asignados para el desarrollo de las sesiones; la interdisciplinariedad en esta situación de aprendizaje se dará con la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, debido a la conexión existente entre la Era Cimmeria y la literatura que gira en torno a ella, como es el caso de los relatos de Conan.

13.4.4 Criterios de evaluación

De acuerdo con el Decreto 61/2022, se exponen a continuación en la siguiente tabla los criterios de evaluación y descriptores operativos que se emplearán para evaluar el grado de adquisición de las competencias específicas y competencias clave.

Criterios de evaluación	Descriptores operativos
3.1. Participar en actividades motrices, desde la regulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones (introspección, motivación) y expresándolas de forma asertiva. Gestionar estrategias para superar las diferencias individuales en una práctica lúdica.	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.
3.4. Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, de diálogo en la resolución de conflictos y respeto ante cualquier tipo de diversidad, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad.	CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, para favorecer un uso eficaz y no discriminatorio de los diferentes sistemas de comunicación.
4.1. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de buenas relaciones entre personas con orígenes diferentes y	CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias culturales y la necesidad de respetarlas.

entendiendo las ventajas de su conservación.	
4.2. Valorar el deporte como fenómeno cultural y los comportamientos discriminatorios que a veces suceden en su contexto, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción en el futuro y que persigan la equidad.	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.

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

13.5 Metodología

Otro de los pilares fundamentales, más allá del currículo y de los objetivos, competencias y criterios de evaluación que de él derivan, es el conjunto de principios educativos sobre los que se asienta el desarrollo de la situación de aprendizaje, así como la programación. Estos son intrínsecos al propio significado de la educación puesto que de ella derivan los elementos estructurales de intervención pedagógica en el aula (Tourrián López, 2016), relativa a cada uno de estos principios. Entre estos se encuentran los derechos de la infancia, la equidad e indiscriminación y valores relacionados con la libertad personal, la responsabilidad, la ciudadanía democrática, la solidaridad, la tolerancia, la igualdad, el respeto y la justicia. Estos valores se relacionan con el modelo de educación competencial que abarca la legislación vigente puesto que es donde se plasman.

Ni la situación de aprendizaje ni la programación se limitan a estos valores, sino que parten de ellos para especificar otros aspectos más específicos a la asignatura como pueden ser el cuidado de la salud, el desarrollo motriz y la interacción con los grupos de pares. Todo ello será posible si el docente de Educación Física aborda las sesiones de la SA con un rol activo (Galindo, 1992), proclive al aprendizaje individual y de su grupo-clase.

Concretamente desde este rol activo, el maestro recurrirá al uso de diferentes estilos de enseñanza en esta SA, especificándose los siguientes:

- Grupos reducidos - Estilos participativos
 - 1) Fomentar la responsabilidad y compromiso para con el aprendizaje.
 - 2) Incentivar la participación activa y la toma de riesgos para fortalecer la confianza en sí mismos y en sus habilidades.
- Resolución de problemas - Estilos cognoscitivos
 - 1) Enfrentar desafíos y encontrar soluciones creativas en actividades físicas y situaciones cotidianas.
 - 2) Fomentar el pensamiento crítico para analizar situaciones y tomar decisiones informadas.
 - 3) Transferir conocimientos y habilidades a otras áreas del currículo y a situaciones fuera del entorno escolar.

De igual manera que se especifican los estilos de enseñanza, y en consonancia con el rol activo que asume el profesional docente, las sesiones de la SA 14 pretenden abordarse a partir de una serie de metodologías activas concretas:

- Aprendizaje Basado en Proyectos
 - 1) Dentro del proyecto trimestral sobre los juegos de rol, los estudiantes podrán explorar pequeñas historias, contextos y personajes. En cuanto a estos últimos, el alumnado participará en la creación del personaje de su equipo. También participará en las Olimpiadas Bárbaras, cuyo desempeño se verá afectado por la toma de decisiones y la resolución de problemas, dentro del marco narrativo en que se desarrolla esta adaptación en forma de juego de rol. Finalmente evaluará el grado de

éxito de las decisiones grupales tomadas, facilitando la mejora de sus habilidades sociales, capacidad de comunicación y pensamiento crítico.

- Aprendizaje cooperativo

- 1) Los estudiantes forman grupos dentro de los que cada uno tiene un rol asignado, con una serie de tareas adheridas al mismo. Al componerse cada equipo de 6 alumnos, estos deberán consensuar el diseño y características de su atleta bárbaro que asistirá a las Olimpiadas. También concretarán qué tipo de tareas puede desempeñar cada uno acorde a lo establecido en la etapa de diseño previa.

- Aula invertida

- 1) El docente deja que los estudiantes adquieran parte del conocimiento en casa, como es el caso del desarrollo de las pruebas de estas Olimpiadas, así como de los valores asociados a estas mismas. Mientras tanto, el tiempo en el aula se dedica al desarrollo de estas pruebas y actividades, de forma que el tiempo de interacción sea más significativo.

Dentro de los recursos necesarios para el desarrollo de las actividades de esta SA se diferencian tres niveles:

Tipo de recurso	Función pedagógica
Recursos materiales	
Equipamiento deportivo básico	Incluye una variedad de implementos como pelotas de diversos materiales y tamaños, conos para delimitar áreas de juego, aros, colchonetas y cuerdas. Es fundamental disponer de variedad de materiales para adaptarse a las necesidades de las diferentes actividades que se propongan.
Materiales digitales	Un equipo de música o un altavoz
Recursos personales	
Profesorado cualificado	El maestro especialista en Educación Física reúne una formación específica en el área, que le permite adaptar las

	actividades en función de las necesidades y habilidades de los estudiantes del grupo-clase.
Personal de apoyo	Los asistentes educativos los especialistas en Audición y Lenguaje y Pedagogía terapéutica es importante considerarlos a la hora de realizar el seguimiento del alumnado con necesidades educativas del aula.
Recursos ambientales	
Instalaciones deportivas	Pistas polideportivas al aire libre en buenas condiciones para el uso seguro de los estudiantes. Es fundamental garantizar que el entorno donde se realizan las actividades físicas esté libre de riesgos que puedan derivar en lesiones del alumnado.
Clima favorable	Considerar las condiciones climáticas del mes de mayo, aproximadamente cuando se desarrollará la SA, implica adaptar el espacio en que se desarrollen las actividades en caso de que el calor sea excesivo en la franja horaria dedicada a la materia, o bien las lluvias previas al verano se hagan presentes en tales fechas. Es necesario disponer de un plan alternativo para realizar las actividades en espacios cubiertos.

Tabla 19. Los tipos de recursos y su función en el aula.

Los agrupamientos en esta situación de aprendizaje serán idénticos en el transcurso de las 6 sesiones en que se distribuyen los contenidos de la misma. Se realizarán cuatro grupos de seis alumnos, permitiendo así que en cada uno de los equipos haya una mayor diversidad de habilidades y percepciones que permitan afrontar las diferentes pruebas desde la colaboración, la toma de decisiones colectivas y la coordinación entre los participantes.

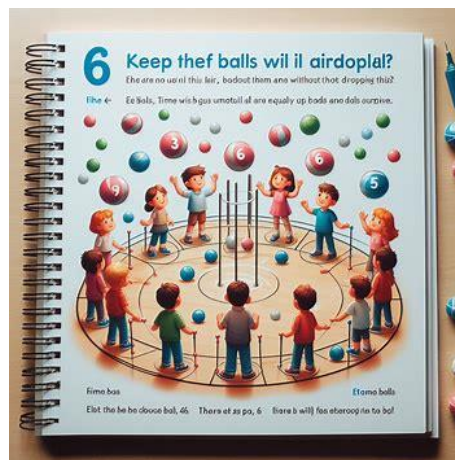
Cada equipo de 6 alumnos representa a un bárbaro, que tendrán que diseñar y establecer sus atributos. Las pruebas pretenden provocar en cada equipo una disonancia a la hora de tomar decisiones en el proceso de distribución de los roles y tareas que deben completar. A medida que vayan transcurriendo estas pruebas, se podrá ir reconfigurando el valor de los atributos del personaje, siempre desde la toma de decisiones y el acuerdo colectivo.

Al tratarse de una SA que consta de 6 sesiones, no se han planteado actividades complementarias, pero sí celebrar una ceremonia de clausura de estas Olimpiadas.

13.6 Sesiones

A continuación, se concretan las actividades de enseñanza-aprendizaje que se desarrollarán a lo largo de esta SA 14, en el tercer trimestre, de forma interdisciplinar con la materia de Lengua Castellana y Literatura.

Sesión 1 – Bienvenidos a Cimmeria	
Aspectos generales	
<u>Recursos materiales y funcionales:</u> conos, balones de diferentes tamaños, cuerdas, música.	
<u>Organización de la clase:</u> de gran grupo a grupos más reducidos de 4 y 6 alumnos.	
Objetivo	
Fomentar la colaboración y la inclusión mediante actividades físicas en equipo, promoviendo la participación y el respeto mutuo.	
Actividades	
Calentamiento	
10 min.	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Carrera continua (3´):</u> se comienza la sesión con un trote suave a modo de puesta en marcha del organismo en el que la mitad de los alumnos disponen de un balón, que deben pasar a otro alumno que no tenga. - <u>Movilidad articular (2´):</u> implica realizar movimientos suaves y controlados en las articulaciones para aumentar la flexibilidad y reducir la rigidez, mientras que se explican los objetivos de la sesión. - <u>La muralla (5´):</u> este juego plantea grupos de 4 alumnos, de los que 3 se darán la mano, cerrando un círculo. Uno de ellos llevará un peto en la espalda, que deberá tratar de protegerlo del cuarto jugador, quien tratará de atraparlo. Podrán girar en círculo, sin soltarse las manos.
Parte principal	
35 min.	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Agrupaciones (5´):</u> se pide al alumnado que atiendan a las instrucciones que vaya dando el docente ya que estas irán orientadas hacia unos criterios de agrupación como puede ser de forma numérica, el mes de nacimiento, el color de las vestimentas o el número de la lista de clase. - <u>El lío de las plumas (10´):</u> en esta actividad se lanzarán 6 indiacas al aire, y se pedirá que las mantengan en el aire sin dejarlos caer. A medida que transcurre el tiempo, se irán introduciendo indiacas hasta que haya igual número de indiacas y alumnos. - <u>Círculo de gestos (10´):</u> se forma un círculo con todos los estudiantes en el que, de uno a uno, cada estudiante debe realizar un gesto o mímica, así como todos los anteriores que hayan sido realizados por sus iguales. <ul style="list-style-type: none"> o <u>Variante (10´):</u> se divide al grupo en grupos de 6 alumnos, que repetirán la dinámica del ejercicio, pero realizando gestos y acciones que asocien a los personajes de la Era Cimmeria.



Vuelta a la calma

Esiramientos y reflexión final (5'): Finalizamos con estiramientos en grupos pequeños para relajar los músculos y promover la recuperación. Mientras estiran, los estudiantes comparten brevemente sus sentimientos y aprendizajes. Se les alienta a expresarse con tranquilidad y reflexionar sobre la sesión. Esta etapa proporciona un cierre calmado y reflexivo, permitiendo que los estudiantes procesen su experiencia y se preparen para regresar a sus actividades diarias con una sensación de calma y satisfacción.

Sesión 2 – La confianza hace al Cimmerio

Aspectos generales

Recursos materiales y funcionales: conos, pelotas blandas, bandas elásticas, música.

Organización de la clase: de gran grupo a grupos más reducidos de 4 y 6 alumnos.

Objetivos


Fomentar la confianza y la participación activa entre los miembros del equipo en actividades físicas adaptadas a la Era Cimmeria, fortaleciendo la cohesión grupal.

Actividades

Calentamiento

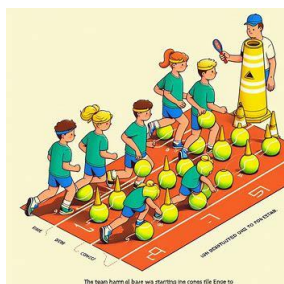
- | | |
|---------|--|
| 10 min. | <ul style="list-style-type: none">- <u>Carrera de obstáculos (3')</u>: iniciamos con una carrera de relevos con obstáculos para elevar el ritmo cardíaco y la energía.- <u>Estiramientos pasivos (2')</u>: implican elongar los músculos sin la activa participación del músculo que se está estirando, utilizando fuerzas externas como la gravedad, la resistencia o la ayuda de un compañero mientras que se explican los objetivos de la sesión.- <u>Carrera de relevos con ejercicios (5')</u>: Los equipos compiten en una carrera de relevos donde cada miembro realiza un ejercicio específico antes de pasarle un objeto (puede ser un pañuelo o cualquier otro objeto pequeño) al siguiente compañero. Los ejercicios pueden incluir saltos, flexiones, sentadillas, abdominales, etc. |
|---------|--|

Parte principal

- | | | |
|---------|---|--|
| 35 min. | <ul style="list-style-type: none">- <u>La cuerda de confianza (7')</u>: se colocan una serie de cuerdas en el suelo, formando un laberinto, sobre las que la mitad de los alumnos deberán caminar, evitando pisar el suelo, para ello, se podrán apoyar en los alumnos fuera del recorrido, que los acompañen.<ul style="list-style-type: none">o <u>Variante 1 (8')</u>: en lugar de caminar individualmente sobre las cuerdas, los estudiantes formarán parejas y se les pedirá que caminen juntos por las cuerdas para avanzar por el laberinto sin tocar el suelo o soltarse.- <u>El muro (10')</u>: en los grupos de 3 creados, un alumno se sitúa en un extremo del espacio, con los ojos vendados, y comienza a correr hacia el grupo restante. Este deberá acudir a frenarlo, dándole indicaciones, a medida que se aproxima al obstáculo. |  |
|---------|---|--|

	<ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Variante 1 (10')</u>: En lugar de tener un obstáculo físico en el camino del estudiante con los ojos vendados, los otros miembros del grupo crean un laberinto auditivo, donde emiten sonidos o ruidos. Utilizando sonidos como "izquierda", "derecha", "adelante" y "alto", el estudiante con los ojos vendados debe seguir las indicaciones auditivas para navegar a través del laberinto creado por el grupo y llegar de manera segura al resto del equipo.
Vuelta a la calma	
-	<u>El vacío (5')</u> : se agrupan los alumnos en parejas, tomando como referencia los últimos grupos de la sesión anterior, y se venda uno los ojos, situándose en un extremo del espacio. El compañero se situará a su lado y deberá guiarle por el espacio evitando que se choque con los obstáculos dispuestos.

Sesión 3 – Cimmerios, ¡a sus puestos!	
Aspectos generales	
<u>Recursos materiales y funcionales</u> : conos, vallas (o cualquier objeto que sirva como obstáculo), pelotas blandas, cronómetro.	
<u>Organización de la clase</u> : de gran grupo a grupos más reducidos de 4 y 6 alumnos.	
Objetivos	
Utilizar habilidades de pensamiento estratégico para resolver situaciones motrices en los Juegos Cimmerios, maximizando la cooperación intergrupala.	
Actividades	
Calentamiento	
10 min.	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Relevos de saltos (3')</u>: los estudiantes saltan en una secuencia coordinada para calentar los músculos y elevar la frecuencia cardíaca. - <u>Estiramientos dinámicos (2')</u>: implican movimientos controlados y repetitivos de las articulaciones en su rango de movimiento, sin una posición estática, mientras se explican los objetivos de la sesión. - <u>Atrapa la bandera estirada (5')</u>: los equipos compiten por capturar la bandera del equipo contrario mientras realizan estiramientos específicos. Este calentamiento integral combina actividad aeróbica, movilidad y juego para preparar física y mentalmente a los estudiantes.
Parte principal	
35 min.	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Salto de obstáculos estáticos (10')</u>: se colocan varios conos u objetos en el suelo como obstáculos para que los estudiantes salten sobre ellos en una secuencia marcada. - <u>Carrera de relevos simple (7')</u>: cada equipo dispone de 6 pelotas de tenis, que deben de transportarse del cono de inicio al cono final para completar un relevo. Una vez depositada allí, se emprende el regreso para que salga el siguiente. <ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Variante 1 (8') - evaluación</u>: se realizará una carrera de relevos con obstáculos estáticos (como vallas o conos). Los estudiantes deberán sortear estos obstáculos mientras siguen transportando las pelotas de tenis del cono inicial al final.



	<ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Variante 2 (10') - evaluación</u>: se mantiene la carrera de relevos transportando pelotas de tenis, a lo que se añaden obstáculos más desafiantes, como vallas de diferentes alturas o cuerdas para saltar.
Vuelta a la calma	
<ul style="list-style-type: none"> - <u>Reflexión final (5')</u>: Concluimos la sesión con una meditación guiada. Los estudiantes se sientan cómodamente, cierran los ojos y se concentran en su respiración. Se les invita a soltar tensiones y preocupaciones mientras inhalan y exhalan profundamente. Luego, se les guía para visualizar un lugar tranquilo y seguro. Después de unos minutos de silencio, comparten cómo se sienten y qué encontraron útil. Esta práctica promueve la calma interior y prepara a los estudiantes para enfrentar el día con energía renovada y claridad mental. 	

Sesión 4 – La disputa en el puente de Cimmeria	
Aspectos generales	
<u>Recursos materiales y funcionales</u> : banco sueco, churros (o cualquier objeto similar), colchonetas, cronómetro.	
<u>Organización de la clase</u> : de gran grupo a grupos más reducidos de 4 y 6 alumnos.	
Objetivos	
Desarrollar habilidades físicas y estratégicas relacionadas con el equilibrio en los Juegos de Cimmeria, optimizando el desempeño del grupo en las pruebas.	
Actividades	
Calentamiento	
10 min.	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Carrera de relevos (3')</u>: los estudiantes corren en equipos para activar el cuerpo y la predisposición a la actividad. - <u>Movilidad articular (2')</u>: implica realizar movimientos suaves y controlados en las articulaciones para aumentar la flexibilidad, mejorar la circulación y reducir la rigidez, mientras que se explican los objetivos de la sesión. - <u>Caza de Tesoros (5')</u>: Antes de comenzar la búsqueda, los estudiantes se dividen en equipos equitativos, que competirán en una emocionante búsqueda para encontrar y recolectar objetos ocultos. Los equipos deben buscar y recolectar los objetos lo más rápido posible, mientras continúan realizando ejercicios aeróbicos como jumping jacks, escaladores, etc.
Parte principal	
35 min.	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Familiarización con el material (5')</u>: se organiza una carrera de relevos donde los estudiantes deben transportar un churro de un extremo al otro del área de juego, que será el ancho de la pista polideportiva, pasándolo entre los miembros del equipo. - <u>Introducción a la prueba (10')</u>: Una vez que los estudiantes estén familiarizados con el churro, se dividen en parejas. Cada pareja practica el uso del churro para derribar al oponente desde la posición de cuclillas. No se podrá golpear a los





	<p>compañeros en la cara ni en la parte anterior del cuerpo. Esto ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de control y precisión en el manejo del churro, así como a entender la estrategia necesaria para derribar al oponente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Variante 1 (10')</u>: para aumentar la dificultad, se introduce la práctica subidos a un banco sueco. Desde esta posición elevada, los estudiantes deben intentar derribar al contrario, que se encuentra en colchonetas en los laterales. Esto añade un elemento de equilibrio y coordinación, así como la necesidad de ajustar la fuerza y la dirección del lanzamiento. ○ <u>Variante 2 (10')</u>: se puede incrementar la complejidad y la competencia al disponer dos bancos en cruz en el centro del área de juego, en lugar de uno único. Esto crea una estructura más desafiante donde los estudiantes deben enfrentarse a múltiples oponentes al mismo tiempo, promoviendo la habilidad para adaptarse a diferentes situaciones y desarrollar estrategias efectivas para el juego.
<p>Vuelta a la calma</p>	
<p>- <u>Conexiones internas (5')</u>: Finalizamos con una actividad de gratitud y conexión. Los estudiantes comparten algo por lo que están agradecidos en un círculo. Luego, practicamos respiración consciente para relajar cuerpo y mente. Concluimos con un momento de silencio para reflexionar sobre la experiencia y sentir la conexión con los demás. Esta actividad fomenta aprecio y unidad, preparando a los estudiantes para volver a sus actividades con calma y satisfacción.</p>	



<p>Sesión 5 – La cosecha Cimmeria – Sesión de evaluación</p>	
<p>Aspectos generales</p>	
<p><u>Recursos materiales y funcionales</u>: pelotas blandas, conos, banderas (o pañuelos), espacio al aire libre.</p>	
<p><u>Organización de la clase</u>: de gran grupo a grupos más reducidos de 4 y 6 alumnos.</p>	
<p>Objetivos</p>	
<p>Promover la cooperación, el trabajo en equipo y el respeto mutuo en la recolección de cultivos en la Era Cimmeria, fortaleciendo los lazos comunitarios.</p>	
<p>Actividades</p>	
<p>Calentamiento</p>	
<p>10 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Saltos a la cuerda (3')</u>: se comienza la sesión con saltos a la cuerda, alternando entre saltos simples y dobles para aumentar la frecuencia cardíaca y mejorar la coordinación. - <u>Estiramientos pasivos (2')</u>: implican elongar los músculos sin la activa participación del músculo que se está estirando, utilizando fuerzas externas como la gravedad, la resistencia o la ayuda de un compañero mientras que se explican los objetivos de la sesión.

	<ul style="list-style-type: none"> - <u>El Correo de la Selva (5')</u>: un juego de relevos donde los equipos compiten por entregar mensajes mientras realizan ejercicios de locomoción inspirados en animales de la selva, como carreras de oso y galope. Cada equipo tiene un repartidor de mensajes que lleva los mensajes mientras los otros miembros realizan los ejercicios. El equipo más rápido en entregar todos sus mensajes gana.
--	---

Parte principal

35 min.	<ul style="list-style-type: none"> - <u>¡A recoger la huerta! (5')</u>: se divide a los estudiantes en 2 equipos y se distribuyen pelotas de foam en el espacio. Cada equipo debe recolectar tantas pelotas como sea posible de su campo y lanzarlas al campo del equipo contrario. - <u>Despacito, que no te oigan (7')</u>: se plantea un juego de escondite en los grupos de 6 a modo de preparación del juego de "Capturar la bandera". Se dispone de libre uso del material. - <u>Capturar la bandera (15')</u>: los estudiantes en sus respectivos equipos de 6 disponen de un área de juego con una bandera. El objetivo de cada equipo es capturar la bandera de cualquier equipo contrario y llevarla a su propio territorio sin ser capturado. <ul style="list-style-type: none"> o <u>Variante (8')</u>: se procederá a hacer una alianza entre dos equipos para hacer dos grandes grupos de 12 con dos únicas bases de juego. 	 
---------	--	--

Vuelta a la calma

	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Mindfulness (5')</u>: Finalizamos con una práctica de mindfulness guiada. Los estudiantes se sientan cómodamente, cierran los ojos y se concentran en su respiración. Practican atención plena a las sensaciones del cuerpo y los pensamientos presentes. Luego, visualizan un lugar tranquilo y seguro. Después de un momento de silencio, comparten brevemente sus experiencias.
--	---

Sesión 6 – Clausura de las Olimpiadas Cimmerias – Sesión de evaluación

Aspectos generales

Recursos materiales y funcionales: conos, banderas (o pañuelos), espacio al aire libre.

Organización de la clase: de gran grupo a grupos más reducidos de 4 y 6 alumnos.

Objetivos

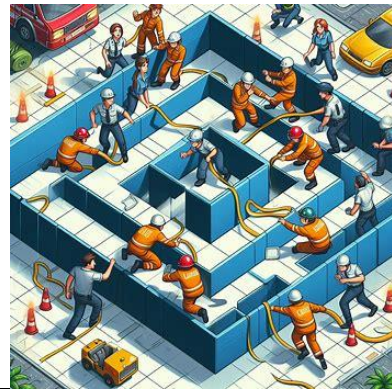
Fomentar un sentido de pertenencia en el grupo-clase, donde cada participante se sienta valorado y respaldado por sus compañeros durante su proceso de aprendizaje.

Actividades

Calentamiento

10 min.	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Calentamiento dinámico (3')</u>: se comienza la sesión con ejercicios como skipping y elevaciones de rodillas para activar los músculos y aumentar la temperatura corporal.
---------	--

	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Estiramientos dinámicos (2')</u>: implican movimientos controlados y repetitivos que llevan a las articulaciones a través de su rango completo de movimiento, sin mantener una posición estática mientras que se explican los objetivos de la sesión. - <u>Pasa la Pelota Explosiva (5')</u>: los equipos compiten en relevos pasando una pelota medicinal mientras realizan ejercicios pliométricos como saltos de caja y saltos de tijera. Se seleccionan equipos, y se completa el relevo con cada participante haciendo un ejercicio antes de pasar la pelota.
Parte principal	
35 min.	<ul style="list-style-type: none"> - <u>El rescate (35')</u>: se introduce el juego, donde un equipo intenta rescatar a sus "compañeros" mientras que el otro equipo trata de evitarlo. Al haber 4 equipos, se desarrollará en 2 espacios diferentes. <ul style="list-style-type: none"> o Se dividen los equipos, ofreciéndoles un espacio para elaborar estrategias mediante el diálogo, animándolos a colaborar para alcanzar el objetivo. o Se comienzan los juegos de forma que cada equipo vaya a disponer de tiempo de juego contra todos los demás grupos. o <i>Variante:</i> Una vez finalizado, se juntarán los grupos de 2 en 2 para realizar la misma dinámica de juego en gran grupo, permitiendo así que los estudiantes experimenten diferentes dinámicas competitivas mientras cultivan un sentido de pertenencia.
Vuelta a la calma	
	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Relajación y puesta en común (5')</u>: Finalizamos con una sesión de relajación guiada. Los estudiantes se acuestan cómodamente o se sientan en sillas, cierran los ojos y respiran profundamente. Se les guía para tensar y relajar los músculos, y visualizar un lugar tranquilo para descansar. Disfrutan del silencio y la tranquilidad por unos minutos. Al despertar suavemente, se les anima a estirarse antes de regresar a sus actividades.



13.7 Evaluación

Los criterios de evaluación se establecen como unos indicadores de los niveles de rendimiento de los estudiantes durante las situaciones que abordan las competencias específicas de cada área, en un momento concreto de su proceso de aprendizaje.

Estos criterios proporcionan una guía para la medición de los niveles de rendimiento de los estudiantes, que no solo informan sobre el desempeño individual de estos, sino

que también ayudan a la figura del docente a ajustar y mejorar la práctica pedagógica (Córdoba Jiménez y otros, 2018) para satisfacer sus necesidades específicas.

Al desarrollar esta SA 14, se pretende que el alumnado alcance ciertos grado de logro, recogiendo estos en la siguiente tabla:

PRODUCTO	Participación motriz		Manifestaciones artístico-expresivas	
Técnica	Observación			
Instrumento	Escala de evaluación cualitativa			
Criterio de evaluación	3.1	3.4	4.1	4.2
Competencia específica	3		4	
Descriptorios operativos	CPSAA1	CCL5	CCEC1	CCEC2
Objetivo de la SA	1 y 3		2	
Peso en la calificación	25%	25%	25%	25%

Tabla 20. El método de evaluación en la Situación de Aprendizaje.

El instrumento de evaluación que se va a utilizar para medir estos grados de logro será una escala de evaluación cualitativa. Esta escala se centra en descripciones cualitativas del desempeño de los estudiantes en diferentes aspectos de los saberes básicos recogidos en el currículo como las habilidades motrices básicas, la cooperación con los pares o el respeto a las diferencias individuales y culturales.

Esta escala utiliza términos descriptivos para evaluar el desempeño del alumnado, tratándose de una forma de evaluación que proporciona una comprensión más contextualizada del desempeño de los estudiantes, permitiendo así una retroalimentación más personalizada. Estos términos se gradúan desde “excelente” (E) hasta “necesita mejorar” (NM), pasando por “bueno” (B) y “satisfactorio” (S).

Descripción	CE	DO	E	B	S	NM
Demuestra predisposición, esfuerzo y perseverancia en las actividades motrices.						
Regula su actuación y controla la impulsividad, gestionando eficazmente las emociones.						

	3.1	CPSAA1				
Exhibe habilidades sociales al interactuar con otros en el contexto de las prácticas motrices.	3.4	CCL5				
Participa en el diálogo para resolver conflictos de manera constructiva y muestra respeto hacia la diversidad.	4.1	CCEC1				
Reconoce y transmite el valor cultural de las actividades motrices en la vida cotidiana y su capacidad para promover relaciones positivas entre personas de diferentes orígenes.	4.1	CCEC1				
Valora la diversidad cultural y comprende la importancia de conservar y respetar el patrimonio cultural en todas sus manifestaciones.	4.2	CCEC2				
Utiliza estrategias comunicativas para promover la convivencia, gestionar conflictos de manera dialogada y garantizar la igualdad de derechos para todas las personas.	3.4	CCL5				
Muestra curiosidad e interés por las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando sus características técnicas y sus intencionalidades.	4.2	CCEC2				

Tabla 21. Escala de valoración subjetiva para la Situación de Aprendizaje.

Al igual que en el apartado de evaluación de la programación, dentro de la situación de aprendizaje conviene considerar cuándo se pretende hacer efectiva la implementación de esta escala de evaluación cualitativa. Dentro de las 6 sesiones, y acorde a la progresión establecida en la SA, no se contempla un momento de evaluación único, no tanto para establecer la calificación de cada uno de los alumnos, sino para medir su grado de progreso en las diferentes tareas planteadas.

Precisamente por esta razón, el instrumento de evaluación elaborado recoge los diferentes saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales que aparecen en la totalidad de las sesiones. De esta manera se permite así a la figura docente evaluar el desarrollo de estos saberes de forma progresiva, evitando caer en el tradicional formato de prueba final de la unidad, en el que el desempeño de los estudiantes viene determinado por la realización de esta prueba, y no por su trayectoria y evolución de aprendizajes a lo largo de la SA.

En cuanto a la evaluación de la práctica docente, es importante que la programación sea flexible y responda a las necesidades del alumnado, así como a las competencias curriculares. La autoevaluación continua de la programación se propone como una fuente de mejora profesional, involucrando a los agentes de evaluación en el proceso, para asegurar una práctica docente efectiva y alineada con los objetivos educativos.

En último lugar, la actividad de refuerzo y ampliación plantea a los alumnos el contexto en el que crear sus propios desafíos que constituyan las “Olimpiadas Bárbaras”. Se pondrá como requisito el uso de materiales reciclados para diseñar los nuevos circuitos y pruebas de cada uno de los grupos. Los equipos presentarán sus diseños y luego participarán en prueben los desafíos creados por otros equipos.

13.7.1 Evaluación de la práctica docente

Para evaluar la práctica docente, se utilizará un sistema de evaluación tipo semáforo que abarca tres niveles de logro (no alcanzado, en proceso o alcanzado). Esta evaluación se llevará a cabo de manera anónima al finalizar la sesión de reflexión.

VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		No logrado	En proceso	Logrado
1	Me resultó interesante la situación-problema planteada.			
2	Durante el periodo asignado, he sido capaz de superar los desafíos planteados.			
3	Cuando he necesitado ayuda, he percibido el apoyo y la asistencia por parte del docente.			
4	He conseguido cumplir con los objetivos establecidos en la autoevaluación.			
COMENTARIOS:				

Tabla 22. Evaluación de la práctica docente.

13.8 Atención a la diversidad

Esta situación de aprendizaje se pretende abordar desde el DUA porque en él se recoge que cada uno de los estudiantes es único en cuanto a su forma de ser, sus habilidades, necesidades, intereses y estilos de aprendizaje. Precisamente el DUA propone un marco para realizar propuestas curriculares que incluyan entornos de aprendizaje que respondan a esta variedad de estilos de aprendizaje y capacidades del alumnado (Pastor, 2017), permitiendo así adaptar el aula de Educación Física a estas, amparando el desarrollo motriz y emocional desde la individualidad.

Dentro de la situación de aprendizaje, estos principios educativos se reflejan mediante la puesta en práctica de diferentes medidas de adaptación que respondan a las necesidades individuales del alumnado, detallándose a continuación.

Principios de la educación inclusiva	Acciones llevadas a cabo en la SA para lograrlo
Múltiples formas de representación	Se proporcionará la información de maneras alternativas como los pictogramas o representaciones gráficas para que sean accesibles. De esta manera se refuerza el canal de comunicación entre docente y estudiantes, concretamente para la alumna con hipoacusia leve.
Múltiples medios de acción y expresión	Se ofrecerán a los estudiantes diversos niveles de las actividades físicas propuestas que les permitan demostrar sus habilidades y conocimientos adquiridos a lo largo de la SA, y del curso. Esta individualización de la enseñanza permite a cada alumno realizar ajustes en cuanto a su percepción y desempeño de la tarea, tomando especial relevancia en el caso del alumno asmático.
Múltiples opciones de compromiso	Se pone de manifiesto el desarrollo de actividades significativas para todos los estudiantes, teniendo en cuenta sus intereses y niveles de habilidad, de forma que tomen decisiones sobre su propio proceso de aprendizaje y establezcan metas personales. A partir de la creación de grupos heterogéneos, que serán distintos en cada una de las sesiones, el alumnado tendrá acceso a la experiencia de la situación de aprendizaje desde una perspectiva en la que la participación y la colaboración sean lo primordial, facilitando así el compromiso de los compañeros con los dos nuevos alumnos de origen extranjero.

Tabla 23. Las acciones destinadas a la inclusión en base a los principios del DUA.

13.9 Conclusión

El diseño de esta situación de aprendizaje cuyo eje gira en torno a las Olimpiadas Bárbaras en el contexto de la Era Cimmeria ha sido concebido con el propósito de fusionar el conocimiento cultural con la actividad física, contribuyendo así al desarrollo integral de los estudiantes de sexto de primaria. Esta experiencia no solo brinda la oportunidad de familiarizarse con la literatura, concretamente con los Juegos Olímpicos, cuya relación con la literatura infantil se registra en torno a un 5% (Guimaraes Botelho & de Oliveira, 2011), sino que también permite aplicar los aprendizajes adquiridos en su vida diaria.

La importancia de los objetivos desarrollados en esta situación de aprendizaje radica en las sesiones al fomentar habilidades de trabajo en equipo, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, competencias esenciales para enfrentar los desafíos cotidianos y futuros, enfatizando en la importancia del disfrute del ocio sin pantallas, promoviendo así un estilo de vida activo y saludable entre los estudiantes.

El papel del Diseño Universal para el Aprendizaje y las metodologías activas empleadas son fundamentales para garantizar la participación y el éxito de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o estilos de aprendizaje (León Díaz y otros, 2023). Esto facilita la adquisición de las Competencias Clave (CCL, CPSAA y CCEC) y Específicas (3 y 4) del currículo, preparando a los alumnos para enfrentar los retos de la sociedad actual de manera competente y autónoma.

En resumen, esta situación de aprendizaje y la programación didáctica anual no solo tienen como objetivo enseñar conocimientos y habilidades específicas, sino que también buscan formar ciudadanos íntegros, activos y comprometidos con su entorno, capaces de disfrutar del aprendizaje y del ocio de manera saludable y enriquecedora.

13.10 Bibliografía

- Collazo Lorduy, T., Corzón Pereira, T., & de Vergas Gutiérrez, J. J. (2016). *Evaluación del paciente con hipoacusia*. Sociedad Española de Otorrinolaringología: <https://acortar.link/dsLU1>
- Córdoba Jiménez, T., López Pastor, V. M., & Sebastiani Obrador, E. (2018). ¿Por qué hago evaluación formativa en Educación Física? Relato Autobiográfico de un Docente. *Estudios pedagógicos Valdivia*, 44(2). <http://dx.doi.org/10.4067>
- Galindo, C. P. (1992). El rol del profesor de Educación Física. *Apuntes. Educación física y deportes*, 4(30), 58-63.
- Guimaraes Botelho, R., & de Oliveira, C. d. (2011). Estudio sobre el análisis de materia en la literatura infantil relacionada con la Educación Física y el Deporte publicada en España. *Biblios*(45), 14-27. <https://doi.org/1562-4730>
- León Díaz, Ó., Martínez Muñoz, L. F., & Santos Pastor, M. L. (2023). Metodologías activas en la Educación Física. Una mirada desde la realidad práctica. *Retos*, 48, 647-656. <https://doi.org/1579-1726>
- Palacios, J., Coll, C., & Marchesi, Á. (1990). *Desarrollo psicológico y procesos educativos*. Alianza Editorial. <https://doi.org/978-84-206-6699-0>
- Pastor, C. A. (2017). *Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teóricopráctico para una educación inclusiva de calidad*. Educación y FP Gobierno: <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:pe-n9-art04-carmen-alba.pdf>
- Sacristán, J. G., Pérez Gómez, Á. I., Martínez Rodríguez, J. B., Torres Santomé, J., Angulo Rasco, F., & Álvarez Méndez, J. M. (2009). *Educación por competencias ¿qué hay de nuevo?* Ediciones Morata. <https://doi.org/978-7112-528-6>
- Touriñán López, J. M. (2016). Principios de educación y principios de intervención pedagógica. *Revista de investigación en educación*, 14(2), 165-168. <https://doi.org/1697-5200>