

**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE EDUCACIÓN FÍSICA (ANDALUCÍA — DECRETO 101/2023)**

Nos conocemos

Curso: 4º Primaria (Segundo Ciclo) | Trimestre: 1º Trimestre | **Nº Sesiones: 5 (60 min)**

1. JUSTIFICACIÓN Y TEMÁTICA DE LA SDA

TEMÁTICA MOTRIZ**Bienvenidos/as al área de EF / Conociendo a mi clase / Decálogo de EF, Desplazamientos, Juegos de persecución**

La Situación de Aprendizaje "Nos conocemos" se fundamenta en el momento psicoevolutivo del alumnado de 4º de Primaria, etapa clave donde la consolidación del esquema corporal y la estructuración espacio-temporal permiten refinar los desplazamientos y la cooperación. A través de juegos de persecución y la creación compartida de nuestro decálogo, el alumnado transita del egocentrismo hacia una socialización positiva, vital para la cohesión grupal al inicio del curso. Conforme al ****Decreto 101/2023****, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, esta propuesta trasciende el ámbito escolar conectando directamente con la vida diaria: fomenta hábitos de vida saludable mediante la actividad física regular y promueve valores transversales andaluces como la empatía, el respeto, la convivencia democrática y la resolución pacífica de conflictos. Asimismo, desde los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), la SdA garantiza una inclusión real, ofreciendo múltiples formas de compromiso, representación y expresión para que todo el alumnado, incluidas las necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE), participe activamente. Así, convertimos la motricidad en una herramienta inclusiva de bienestar personal y social.

2. ELEMENTOS CURRICULARES Y MATRIZ DE RELACIÓN (DECRETO 101/2023)

Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos
CE.EF.1: Estilo de vida activo y saludable Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.	EFI.2.1.1.b: Reconocer la actividad física como alternativa de ocio saludable, identificando desplazamientos activos y sostenibles y conociendo los efectos beneficiosos a nivel físico y mental que posee adoptar un estilo de vida activo.	Bloque A (Vida activa y saludable): Salud física: efectos físicos y psicológicos del ejercicio activo, distinción de alimentos saludables frente a ultraprocesados, educación postural y rutinas de cuidado corporal. Salud social: la actividad física como alternativa de ocio saludable, límites ante la competitividad desmedida y aceptación de la diversidad corporal. Salud mental: autoconocimiento y valoración realista de fortalezas y limitaciones motrices.
CE.EF.3: Autorregulación e interacción social Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	EFI.2.3.1.b: Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones negativas que surjan en contextos de actividad motriz. EFI.2.3.2.b: Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, valorando la aportación de los participantes.	Bloque D (Autorregulación emocional e interacción social): Gestión y canalización de emociones en la victoria y la derrota. Habilidades sociales: escucha activa, asertividad y negociación dialógica de conflictos en contextos motrices. Deportividad, respeto estricto a las normas, a los adversarios y al arbitraje. Rechazo activo y estrategias de identificación de conductas discriminatorias o sexistas en el deporte escolar.

3. METODOLOGÍA Y MODELOS PEDAGÓGICOS (JUSTIFICACIÓN Y ESTRUCTURA)

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA



Metodología Activa y Cooperativa:

Metodología activa orientada a potenciar la participación inclusiva, el compromiso motor y los valores de cooperación en las situaciones de aprendizaje de EF.

MODELO CRONOMÉTRICO DE SESIÓN (60 MIN)



Modelo 1: Tradicional:

Sesión de 60 minutos organizada pedagógicamente en 10 min de calentamiento y activación psicomotriz, 40 min de parte principal dividida en 4 situaciones de juego inclusivas, y 10 min finales de vuelta a la calma, reflexión metacognitiva y rutinas de higiene personal.

4. DESARROLLO DE LAS SESIONES DE TRABAJO (DESGLOSE ESTRUCTURADO Y FLUIDO)

SESIÓN 1: BIENVENIDOS AL ÁREA Y PRIMEROS DESPLAZAMIENTOS (60 MINUTOS)

MATERIALES NECESARIOS:
Conos, Petos, Material de psicomotricidad básico

Objetivo Pedagógico de Sesión: Conocer las normas básicas de la clase de Educación Física, explorar los desplazamientos habituales y fomentar la cohesión grupal mediante juegos de persecución inclusivos.

A PILLAR TOCANDO LAS PARTES DEL CUERPO

Fase 1 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Media pista polideportiva (20x15m) delimitada con conos.

ROLES:

Un alumno o grupo de alumnos son los perseguidores ('la quedan') y el resto se desplaza libremente.

DESARROLLO DEL JUEGO:

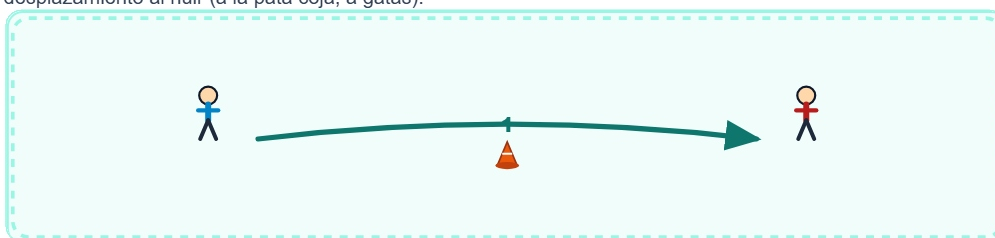
Los perseguidores intentan atrapar o tocar al resto de compañeros por el espacio delimitado nombrando o exigiendo tocar una parte concreta del cuerpo al ser atrapados.

NORMAS:

- Respetar la integridad física y evitar empujones bruscos.
- Al ser tocado, se cambia de rol o se realiza la acción específica asignada.

VARIACIONES:

- Variar el tipo de desplazamiento al huir (a la pata coja, a gatas).



PARTE PRINCIPAL / PRÁCTICA (40 MIN) — 4 ACTIVIDADES / JUEGOS

LA MANCHA

Juego 1 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Pista polideportiva completa delimitada por líneas reglamentarias.

ROLES:

Dos alumnos 'mancha' y el resto huyendo por el espacio.

DESARROLLO DEL JUEGO:

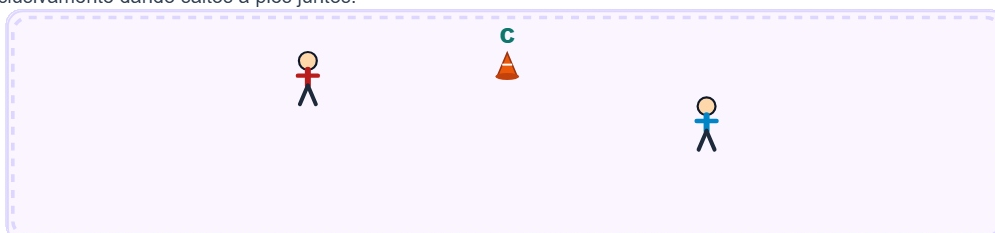
Los alumnos se desplazan mediante carrera variada mientras los perseguidores intentan 'manchar' tocando la espalda de sus compañeros.

NORMAS:

- Queda prohibido salir de los límites marcados.
- El alumno manchado se une inmediatamente al rol de perseguidor.

VARIACIONES:

- Desplazarse exclusivamente dando saltos a pies juntos.



EL BARCO (TIBURÓN)

Juego 2 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Campo delimitado con zona central de peligro y dos orillas seguras.

ROLES:

Un alumno tiburón en el centro y el resto peces intentando cruzar.

DESARROLLO DEL JUEGO:

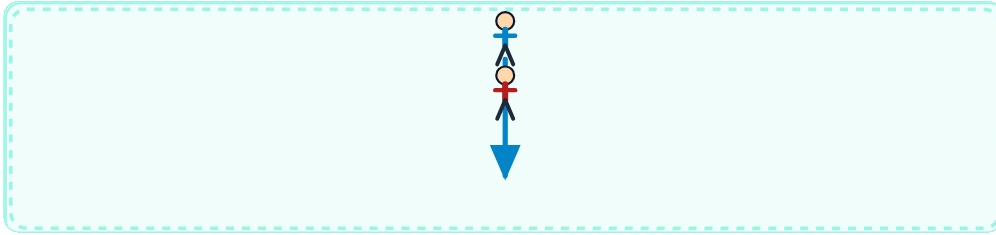
Los alumnos deben cruzar de una orilla a otra sin ser atrapados por el tiburón cuando este grite la consigna establecida.

NORMAS:

- Cruzar corriendo sin empujar a los compañeros.
- Los atrapados ayudan al tiburón desde la orilla.

VARIACIONES:

- Permitir el paso únicamente imitando el vuelo de un ave.



LA CADENA DE TODOS

Juego 3 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Espacio amplio de 20x20m delimitado con conos.

ROLES:

Un alumno perseguidor inicial y el resto huyendo libremente.

DESARROLLO DEL JUEGO:

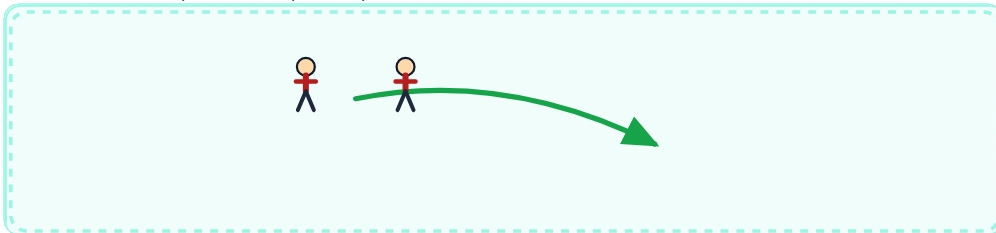
Cada vez que el perseguidor atrapa a un compañero, este se le une dándose la mano, formando una cadena que va creciendo progresivamente.

NORMAS:

- Solo los extremos de la cadena pueden atrapar al resto de participantes.
- La cadena no debe romperse durante la persecución.

VARIACIONES:

- Dividir al grupo en dos cadenas independientes que compiten.



EL GAVILÁN / PALOMAS A VOLAR

Juego 4 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Pista polideportiva dividida en tres zonas longitudinales.

ROLES:

Dos gavilanes en la zona central y el resto palomas en los extremos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

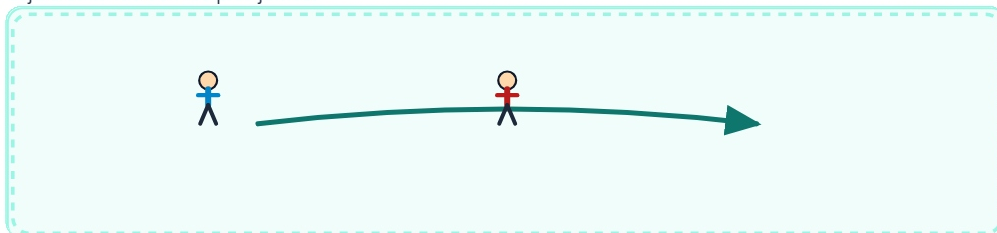
Las palomas deben cruzar de un extremo a otro cuando el gavilán nombre su color o característica sin ser cazadas en el pasillo central.

NORMAS:

- Obligatorio cambiar de campo en cuanto se dé la señal.
- El cazado pasa a ser gavilán en la siguiente ronda.

VARIACIONES:

- Cruzar a la pata coja o saltando con los pies juntos.



MASAJE RELAJANTE POR PAREJAS

Fase Final • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Círculo central de la pista con alfombrillas o directamente en el suelo.

ROLES:

Alumnos organizados por parejas colaborativas.

DESARROLLO DEL JUEGO:

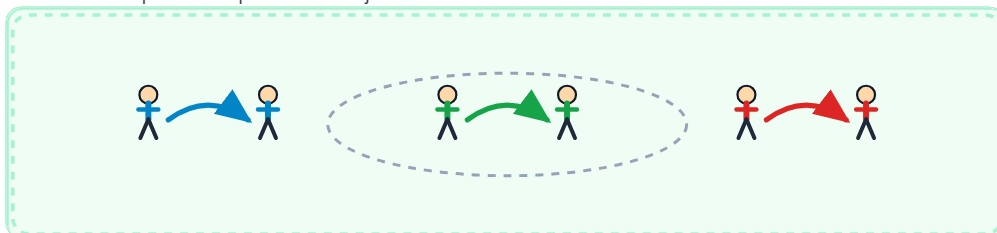
Los alumnos realizan movimientos suaves simulando masajes o trazando líneas con cuidado sobre la espalda del compañero para bajar pulsaciones.

NORMAS:

- Mantener un clima de silencio y respeto absoluto.
- Cambiar los roles a mitad de la dinámica.

VARIACIONES:

- Guiar la relajación mediante respiraciones profundas conjuntas.



SESIÓN 2: EXPLORANDO DESPLAZAMIENTOS Y RITMOS ESPACIALES (60 MINUTOS)

MATERIALES NECESARIOS:
Conos, Equipo de música, Aros

Objetivo Pedagógico de Sesión: Profundizar en los diferentes tipos de desplazamientos motores, mejorar la orientación espacial y consolidar las normas de convivencia en el aula de Educación Física.

MÚSICA Y ESTATUAS

Fase 1 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Pista polideportiva completa sin obstáculos.

ROLES:

Alumnado libre desplazándose al ritmo de la música.

DESARROLLO DEL JUEGO:

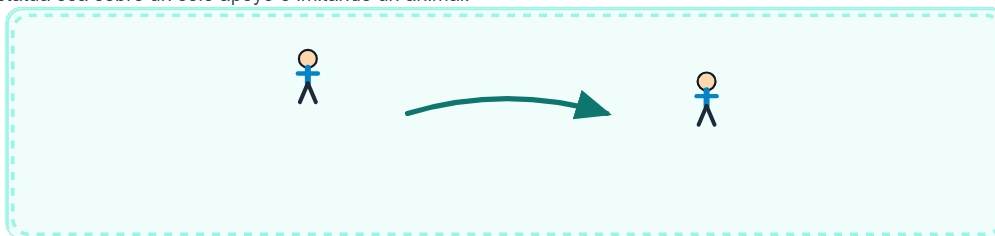
Los alumnos se desplazan libremente por el espacio. A una señal sonora o corte de música, deben detenerse de inmediato y mantener el equilibrio adoptando una postura específica.

NORMAS:

- Prohibido moverse una vez cesa la música.
- Mantener posturas seguras sin desequilibrar a los demás.

VARIACIONES:

- Indicar que la estatua sea sobre un solo apoyo o imitando un animal.



PARTE PRINCIPAL / PRÁCTICA (40 MIN) — 4 ACTIVIDADES / JUEGOS

AL CANGREJO

Juego 1 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Pasillo delimitado por conos de 15 metros.

ROLES:

Alumnado desplazándose en cuadrupedia invertida.

DESARROLLO DEL JUEGO:

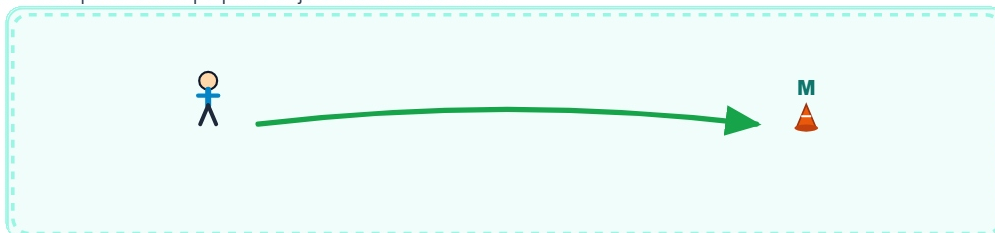
El alumnado debe moverse por la pista adoptando la postura de cangrejo (apoyando manos y pies boca arriba), adaptando velocidad y dirección sin chocar.

NORMAS:

- Mantener la cadera elevada durante todo el recorrido.
- Evitar colisiones visualizando el trayecto frontal.

VARIACIONES:

- Realizar el trayecto transportando un pequeño objeto sobre el abdomen.



LOS COCODRILOS BUSCAN SU COMIDA

Juego 2 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Zona central delimitada como río y orillas seguras.

ROLES:

Dos cocodrilos reptando en la zona central y el resto exploradores.

DESARROLLO DEL JUEGO:

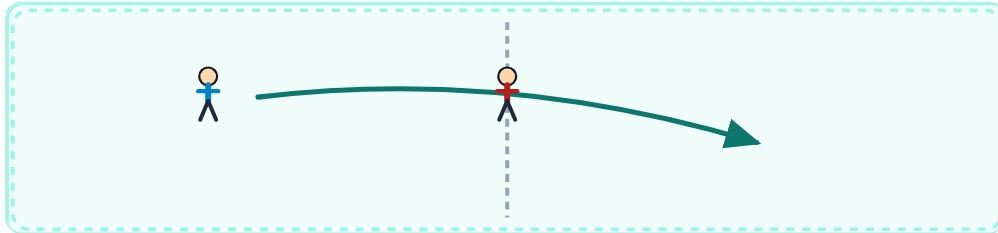
Los exploradores cruzan el río reptando o en desplazamientos bajos mientras los cocodrilos intentan atraparlos sin levantarse del suelo.

NORMAS:

- Los cocodrilos deben desplazarse siempre apoyando el vientre o en reptación.
- Los atrapados cambian su rol a cocodrilo.

VARIACIONES:

- Reducir el espacio del río para aumentar la dificultad de cruce.



LA PESTE

Juego 3 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Espacio cuadrado de 15x15m delimitado por conos.

ROLES:

Un alumno portador de la peste y el resto huyendo.

DESARROLLO DEL JUEGO:

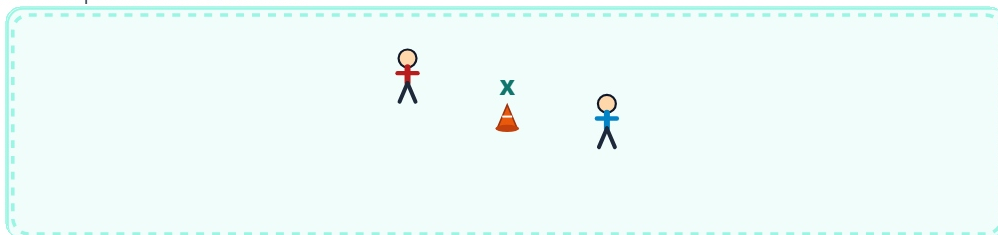
El alumno con la peste persigue al resto aguantando una parte del cuerpo señalada. Al tocar a alguien, este adopta la misma postura o parte tocada para perseguir.

NORMAS:

- Desplazarse manteniendo la mano en la zona anatómica indicada.
- Respetar los límites espaciales del cuadrado.

VARIACIONES:

- Cambiar la parte del cuerpo afectada cada minuto.



ZORROS, GALLINAS Y SERPIENTES

Juego 4 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Tres zonas enfrentadas en la pista polideportiva.

ROLES:

Tres equipos equilibrados (Zorros, Gallinas y Serpientes).

DESARROLLO DEL JUEGO:

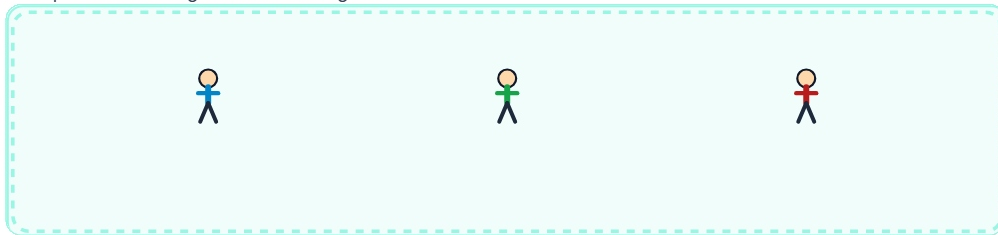
Juego de pillada por equipos donde cada uno vence a uno y es vencido por otro (Zorro vence a Gallina, Gallina vence a Serpiente, Serpiente vence a Zorro).

NORMAS:

- Identificar claramente al rival al que se puede atrapar.
- Los capturados pasan a formar parte del equipo contrario.

VARIACIONES:

- Adaptar el tipo de desplazamiento según el animal asignado.



LA VARITA MÁGICA

Fase Final • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Círculo central en el suelo del gimnasio.

ROLES:

Por parejas, un alumno actúa de mago y otro de receptor.

DESARROLLO DEL JUEGO:

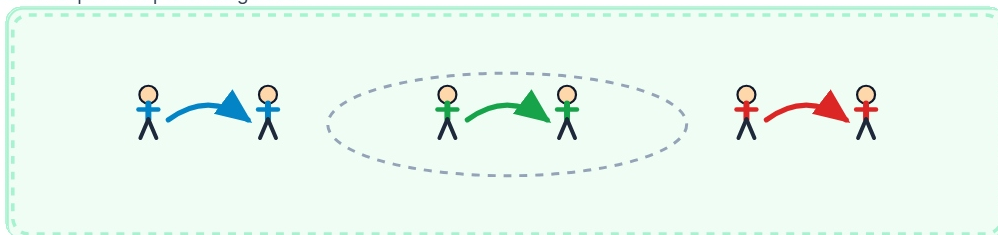
Actividad de vuelta a la calma donde se realizan movimientos suaves imitando masajes o trazando líneas con cuidado sobre la espalda o extremidades para relajar el tono muscular.

NORMAS:

- Respetar los tiempos de calma y respiración.
- Intercambiar los roles al escuchar la señal.

VARIACIONES:

- Incorporar pautas de respiración profunda guiada.



SESIÓN 3: VELOCIDAD, RELEVOS Y DESPLAZAMIENTOS COORDINADOS (60 MINUTOS)

MATERIALES NECESARIOS:
Conos, Testigos o pañuelos, Aros

Objetivo Pedagógico de Sesión: Trabajar la velocidad de reacción, la coordinación dinámica general en carreras de relevos y la cooperación en equipo mediante consignas motrices claras.

DESPLAZAMIENTOS POR ÓRDENES

Fase 1 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Espacio delimitado de 15x15m.

ROLES:

Alumnado libre por la pista atendiendo a estímulos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

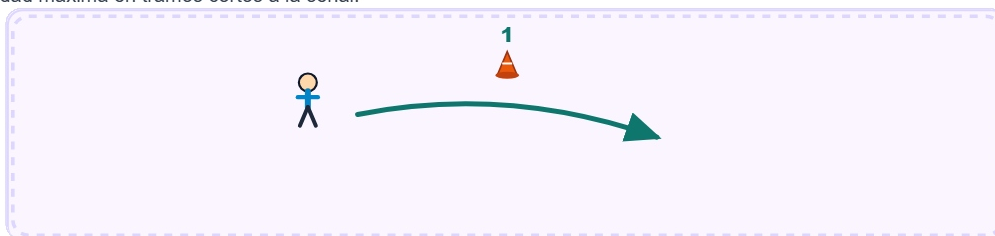
El alumnado se desplaza por la pista adaptando la velocidad y dirección según las órdenes del docente (carrera suave, galope lateral, saltos), evitando chocar.

NORMAS:

- Reaccionar con rapidez al cambio de consigna.
- Mantener la atención visual al frente.

VARIACIONES:

- Introducir velocidad máxima en tramos cortos a la señal.



PARTE PRINCIPAL / PRÁCTICA (40 MIN) — 4 ACTIVIDADES / JUEGOS

RELEVOS REPTANDO Y EN ZIG-ZAG

Juego 1 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Dos carriles paralelos marcados con conos.

ROLES:

Equipos formados en filas de 5 alumnos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

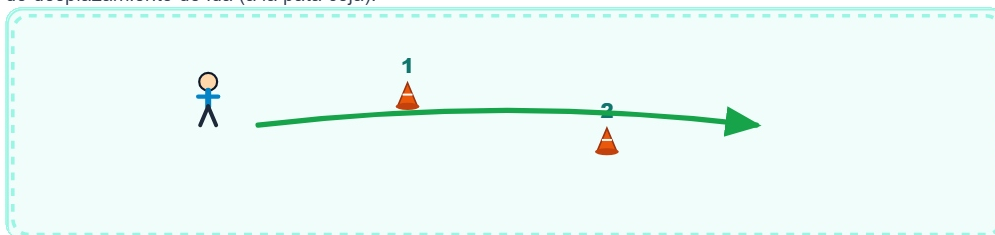
A la señal, el primero realiza un recorrido sorteando conos en zig-zag y reptando por una colchoneta, volviendo para dar el relevo chocando la mano al siguiente.

NORMAS:

- Obligatorio rodear todos los conos sin saltarse ninguno.
- El relevo se realiza mediante choque de palmas tras la línea.

VARIACIONES:

- Modificar el tipo de desplazamiento de ida (a la pata coja).



RELEVOS DE CARRERAS

Juego 2 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Dos rectas paralelas de 15 metros delimitadas con conos.

ROLES:

Equipos en filas competitivas y colaborativas.

DESARROLLO DEL JUEGO:

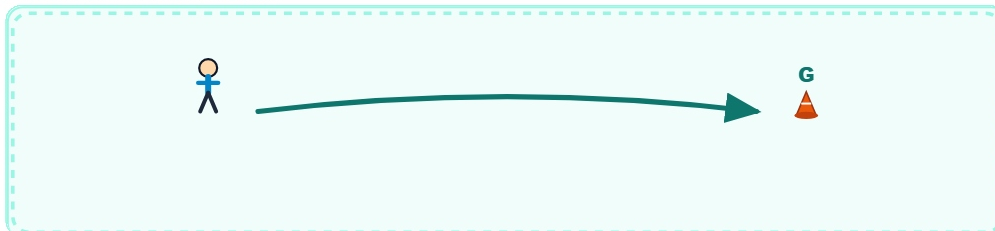
Los grupos se sitúan en fila. A la señal, el primero corre hasta el cono de Turner, lo rodea y vuelve para entregar el testigo al siguiente compañero.

NORMAS:

- No salir antes de recibir el testigo de manos del compañero.
- Respetar el turno de participación.

VARIACIONES:

- Realizar el trayecto de vuelta botando un balón.



EL PAÑUELO

Juego 3 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Dos campos enfrentados con línea central y pañuelo en el punto medio.

ROLES:

Dos equipos numerados del 1 al 10.

DESARROLLO DEL JUEGO:

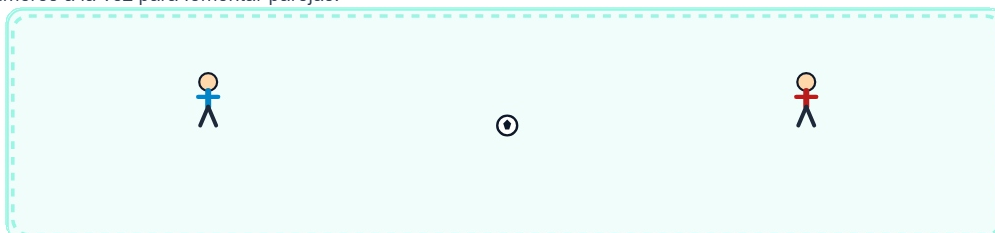
El docente nombra un número. Los dos alumnos asignados corren hacia el centro para intentar capturar el pañuelo y llevarlo a su campo sin ser tocados por el rival.

NORMAS:

- No se puede traspasar la línea central antes de coger el pañuelo si el rival no lo ha tocado.
- Valen los amagos pero no el contacto físico brusco.

VARIACIONES:

- Nombrar dos números a la vez para fomentar parejas.



COLAS DE ZORRO

Juego 4 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Espacio delimitado de 15x15m con conos.

ROLES:

Todos los alumnos llevan un peto colgado del pantalón simulando una cola.

DESARROLLO DEL JUEGO:

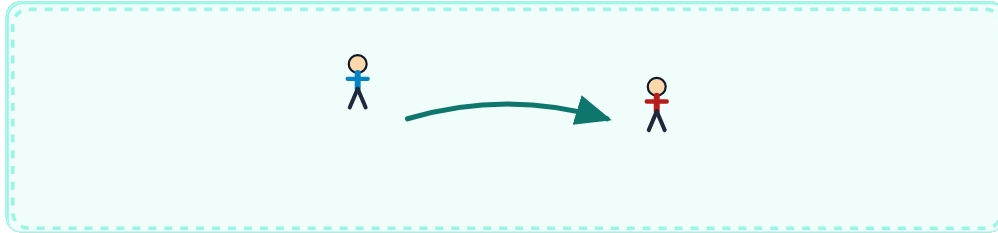
A la señal, cada alumno intenta robar el mayor número de colas posibles a sus compañeros mientras protege la suya propia.

NORMAS:

- Prohibido sujetar la ropa del compañero, solo tirar del peto.
- Quien pierda su cola debe acudir a una zona de rearme para recuperarla.

VARIACIONES:

- Jugar por equipos sumando las colas conseguidas.



CONTROL DE RESPIRACIÓN

Fase Final • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Círculo central sentados en el suelo.

ROLES:

Grupo completo guiado por el docente.

DESARROLLO DEL JUEGO:

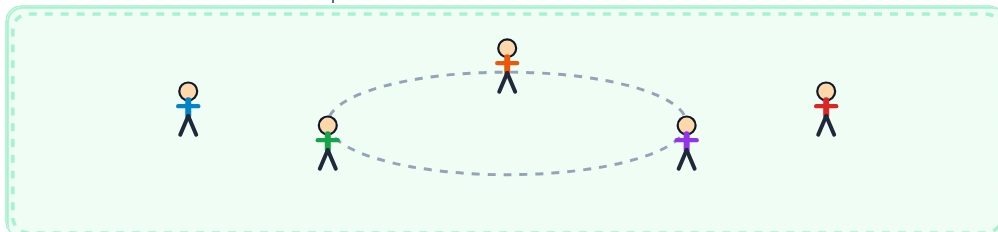
El alumnado realiza desplazamientos muy suaves al principio y se sienta para realizar ejercicios conscientes de inspiración y espiración, bajando las pulsaciones.

NORMAS:

- Mantener silencio y concentración.

VARIACIONES:

- Acompañar con movimientos suaves de brazos al inspirar.



SESIÓN 4: PERSECUCIÓN AVANZADA Y ESTRATEGIAS COLECTIVAS (60 MINUTOS)

MATERIALES NECESARIOS:
Conos, Petos, Aros

Objetivo Pedagógico de Sesión: Perfeccionar las habilidades de interceptación, finta y esquivas en juegos de persecución complejos, fomentando el juego limpio y la resolución pacífica de conflictos.

LA SOMBRA

Fase 1 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Espacio libre polideportivo por parejas.

ROLES:

Parejas donde uno es líder y el otro sombra.

DESARROLLO DEL JUEGO:

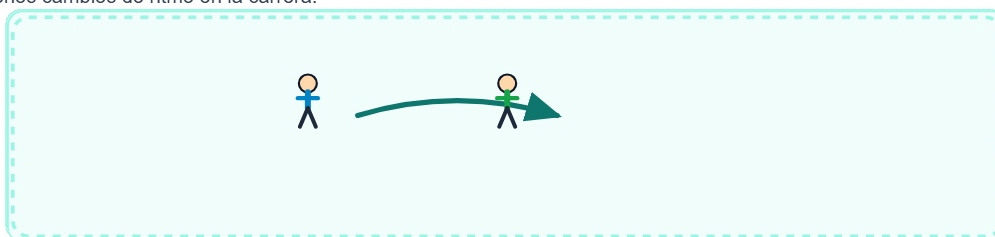
Un alumno realiza movimientos motores, desplazamientos o posturas asimétricas, y el compañero debe imitarle simultáneamente como si fuera su reflejo, trabajando esquema corporal y percepción espacial.

NORMAS:

- Mantener una distancia corta pero segura con el compañero.
- Intercambiar los roles a la señal acústica.

VARIACIONES:

- Introducir pequeños cambios de ritmo en la carrera.



PARTE PRINCIPAL / PRÁCTICA (40 MIN) — 4 ACTIVIDADES / JUEGOS

LA CADENA DE DOS

Juego 1 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Media pista polideportiva delimitada con conos.

ROLES:

Comienza con una pareja unida de perseguidores y el resto huyendo.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Cada vez que la pareja de perseguidores atrapa a un compañero, este se les une dándose la mano, formando una cadena creciente que debe coordinarse para acorralar.

NORMAS:

- Solo los extremos de la cadena pueden atrapar.
- Si la cadena se rompe, debe unirse antes de continuar la caza.

VARIACIONES:

- Formar dos cadenas independientes que compiten.



ROBO DEL CHÁNDAL

Juego 2 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Campo delimitado con zona central y bases seguras.

ROLES:

Defensores de prendas y atacantes.

DESARROLLO DEL JUEGO:

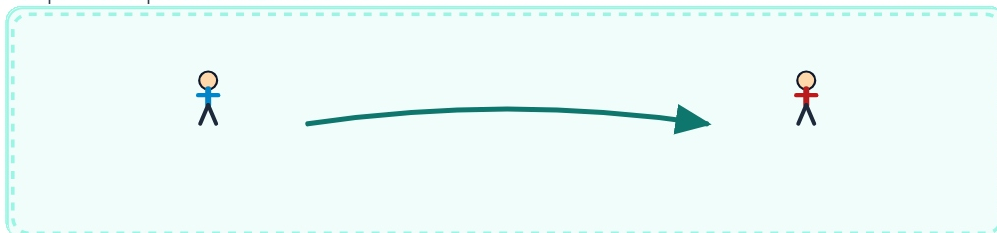
Los alumnos deben adentrarse en campo contrario para robar prendas u objetos sin ser tocados, demostrando agilidad en los desplazamientos y fintas.

NORMAS:

- Solo se puede llevar un objeto por incursión.
- Si eres tocado en campo contrario, debes devolver el objeto robado.

VARIACIONES:

- Permitir salvar a compañeros capturados cruzando la línea.



EL GAVILÁN

Juego 3 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Pista polideportiva completa con tres zonas.

ROLES:

Gavilanes centrales y palomas en los extremos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

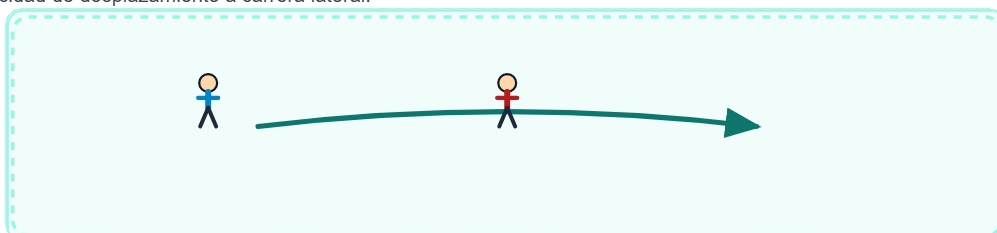
Juego de persecución donde los participantes cruzan de un lado a otro esquivando a los gavilanes que custodian el paso central.

NORMAS:

- Obligatorio salir al grito del gavilán.
- Los atrapados colaboran como gavilanes auxiliares.

VARIACIONES:

- Cambiar la velocidad de desplazamiento a carrera lateral.



LA CADENA DIVISORIA

Juego 4 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Campo completo dividido por la línea central de baloncesto.

ROLES:

Equipos distribuidos a ambos lados con persecutores iniciales.

DESARROLLO DEL JUEGO:

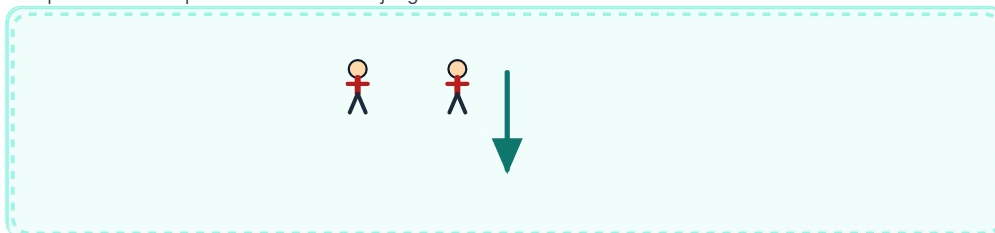
Juego de persecución y cooperación donde la cadena debe formarse respetando los límites de la línea divisoria establecida en la pista.

NORMAS:

- No invadir el campo contrario sin autorización táctica.
- Colaborar estrechamente con los compañeros de equipo.

VARIACIONES:

- Permitir el paso libre por todo el campo a los 2 minutos de juego.



LA VARITA MÁGICA

Fase Final • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Círculo central en el suelo.

ROLES:

Por parejas colaborativas.

DESARROLLO DEL JUEGO:

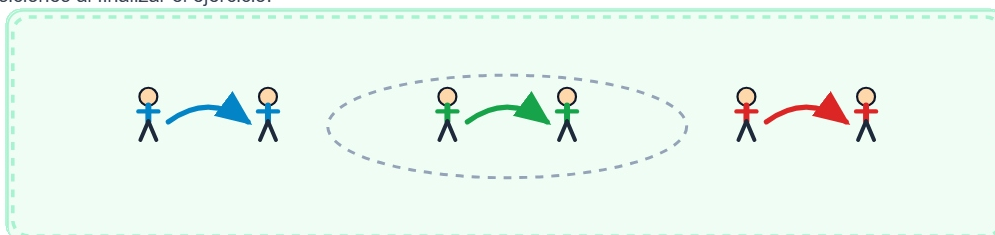
Actividad de vuelta a la calma donde los alumnos realizan movimientos suaves simulando masajes o trazando líneas con cuidado sobre la espalda del compañero para relajar el tono muscular.

NORMAS:

- Ambiente de respeto y silencio.

VARIACIONES:

- Intercambiar posiciones al finalizar el ejercicio.



Objetivo Pedagógico de Sesión: Aplicar de forma global lo aprendido en situaciones lúdicas de torneo, valorar positivamente la participación y consensuar el decálogo definitivo de normas de Educación Física.

EL ESPEJO

Fase 1 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Espacio polideportivo libre por parejas.

ROLES:

Parejas simétricas de imitación motriz.

DESARROLLO DEL JUEGO:

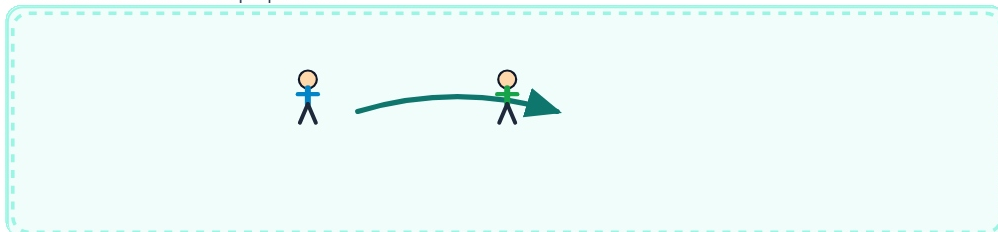
Un alumno realiza movimientos motores, desplazamientos o posturas asimétricas, y el compañero debe imitarle simultáneamente como si fuera su reflejo o sombra.

NORMAS:

- Mantener la coordinación visual constante.
- Intercambiar roles cada dos minutos.

VARIACIONES:

- Aumentar la velocidad de los movimientos propuestos.



PARTE PRINCIPAL / PRÁCTICA (40 MIN) — 4 ACTIVIDADES / JUEGOS

TAPAR EL HUECO (CON AROS)

Juego 1 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Pista polideportiva con aros repartidos por el suelo.

ROLES:

Alumnado desplazándose libremente entre los aros.

DESARROLLO DEL JUEGO:

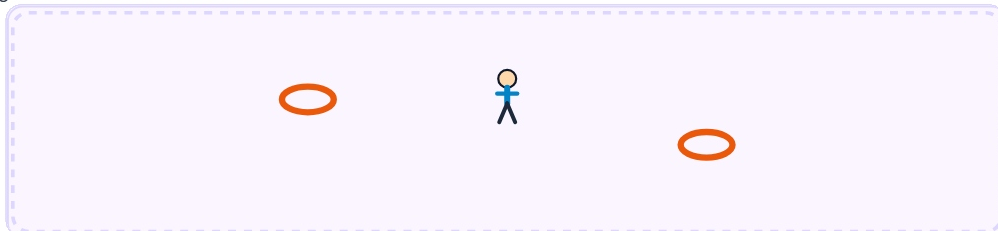
El grupo se mueve por el espacio. Ante un estímulo sonoro, todos deben buscar rápidamente ocupar un aro disponible. Quien no consiga sitio asume un rol diferente.

NORMAS:

- Prohibido empujar para ocupar un aro.
- Un solo alumno por cada aro.

VARIACIONES:

- Retirar aros progresivamente en cada ronda.



GALLINITA CIEGA

Juego 2 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Círculo delimitado de 10x10 metros con conos.

ROLES:

Un alumno con los ojos vendados (o cerrados) y el resto alrededor.

DESARROLLO DEL JUEGO:

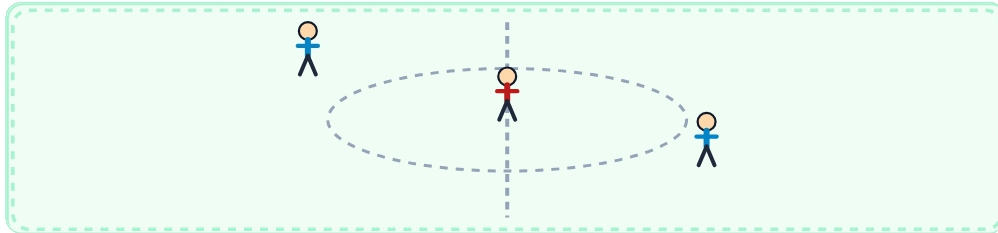
El alumnado se desplaza con precaución mientras la 'gallinita' intenta localizar y reconocer al compañero tocándole suavemente tras girar tres veces.

NORMAS:

- Estricta precaución para evitar tropiezos o caídas.
- Los compañeros pueden dar pistas vocales suaves sin excesivo ruido.

VARIACIONES:

- Permitir que el compañero atrapado imite el sonido de un animal.



LA CADENA

Juego 3 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Pista polideportiva completa delimitada.

ROLES:

Perseguidores formando cadena y resto huyendo.

DESARROLLO DEL JUEGO:

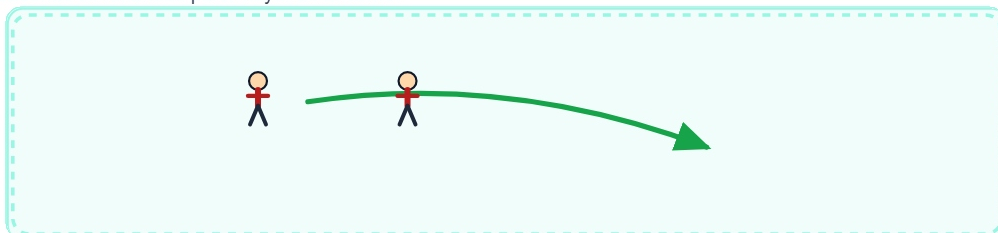
Juego de persecución y cooperación donde cada alumno atrapado se une a la cadena para atrapar al resto mediante coordinación grupal.

NORMAS:

- Mantenerse cogidos de la mano en todo momento.
- Respetar las normas de convivencia acordadas.

VARIACIONES:

- Establecer dos cadenas simultáneas para mayor dinamismo.



POLIS Y CACOS

Juego 4 • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Pista polideportiva con dos cárceles marcadas con aros.

ROLES:

Equipos de Policías y Cacos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Los policías intentan atrapar a los cacos y llevarlos a la cárcel. Los cacos pueden ser liberados si un compañero libre les da un toque de rescate.

NORMAS:

- No se permite obstaculizar la entrada de la cárcel.
- El rescate debe ser limpio y sin retener al policía.

VARIACIONES:

- Cambiar los roles a mitad del tiempo de juego.



PUESTA EN COMÚN

Fase Final • 10 min

TERRENO DE JUEGO:

Círculo central sentados en el suelo.

ROLES:

Grupo clase completo liderado por el docente.

DESARROLLO DEL JUEGO:

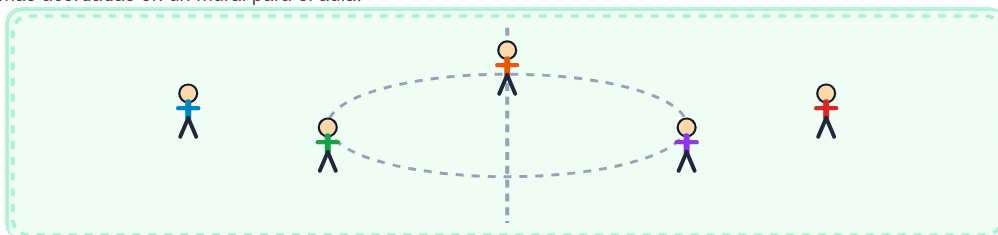
Actividad final de reflexión donde se recopilan las impresiones de la unidad, se repasan los juegos realizados y se redacta de forma conjunta el decálogo definitivo de Educación Física.

NORMAS:

- Respetar el turno de palabra y escuchar las aportaciones de todos.

VARIACIONES:

- Plasmar las normas acordadas en un mural para el aula.



5. PRODUCTO FINAL Y RETO MOTOR COLECTIVO

Reto Final "La Gran Gymkana Cooperativa del Decálogo Motor y Fair Play": Para culminar la SdA, el alumnado de 4º se dividirá en equipos cooperativos mixtos para superar la 'Gymkana de los Superdesplazamientos'. A través de 5 estaciones basadas en las sesiones previas (tiburones, cangrejos, relevos, cadena y aros), los equipos recolectarán fragmentos de un puzle motor. Al completar las pruebas con éxito y aplicando los valores de respeto, se redactarán y firmarán de forma conjunta los 10 puntos del Decálogo de Educación Física de la clase: 1. Respetar y ayudar a todos los compañeros/as sin excepción. 2. Cuidar el material escolar y dejarlo ordenado. 3. Desplazarse con seguridad mirando al frente. 4. Participar con ilusión en todos los juegos. 5. Aceptar las normas y decisiones arbitrales. 6. Animar al equipo propio y al rival. 7. Mantener una higiene adecuada antes y después de clase. 8. Comunicarse mediante el diálogo ante cualquier conflicto. 9. Disfrutar de la victoria con humildad y de la derrota aprendiendo. 10. Respetar los espacios de juego y los ritmos de los demás.

6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (MARCO DUA Y ADAPTACIONES NEAE)

ADAPTACIONES NEAE POR CASUÍSTICA ESPECÍFICA

Dificultades de Coordinación Motriz	Espacio y Materiales: Emplear balones y elementos de menor peso, mayor tamaño y textura blanda (pelotas de espuma, globos o pañuelos). Reducir la complejidad de los recorridos de la gymkana ampliando el ancho de los pasillos de desplazamiento y utilizando superficies planas y antideslizantes. Reglas y Metodología: Flexibilizar los criterios de ejecución técnica en los juegos de persecución y estaciones, valorando el esfuerzo, la progresión personal y la superación de metas individuales por encima del rendimiento cronometrado. Asignar roles cooperativos dentro del equipo donde el alumno/a pueda destacar (ej. estratega, portador de pistas o cronometrador). Pautas Docente: Evitar la exposición pública de las dificultades motrices. Ofrecer modelos de ejecución previos fragmentados paso a paso y refuerzo positivo constante ante cada pequeño avance o participación activa.
TDAH / Impulsividad / Dificultad Atencional	Espacio y Materiales: Delimitar visualmente los espacios de juego y las zonas de espera en las estaciones de la gymkana mediante marcas claras en el suelo (cintas de colores, aros). Utilizar material muy vistoso y claramente diferenciado para cada posta. Reglas y Metodología: Establecer rutinas fijas y predecibles al inicio y final de las sesiones. Reducir los tiempos de explicación teórica y maximizar el tiempo de práctica motriz. En las reglas de los juegos de persecución, introducir pausas breves o recordatorios visuales de autocontrol. Pautas Docente: Situar al alumno/a cerca del docente durante las explicaciones, utilizando apoyo gestual y contacto visual. Asignarle una pequeña responsabilidad de liderazgo en su equipo (ej. responsable de material o de recordar la norma número 3 del decálogo) para canalizar su energía positivamente.

PAUTAS UNIVERSALES DUA (DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE)

Pauta I: Proporcionar Múltiples Formas de Compromiso	Ofrecer opciones de elección en los roles dentro de los equipos cooperativos de la gymkana (portador de puntos, cronometrador, animador, estratega) para conectar con los intereses del alumnado. Optimizar la relevancia y el valor del aprendizaje vinculando la creación del Decálogo de Educación Física a normas reales de convivencia y respeto consensuadas por ellos mismos. Minimizar la fobia y el estrés mediante un clima de clase seguro, cooperativo y lúdico, donde la competición sea exclusivamente contra uno mismo y de apoyo mutuo.
Pauta II: Proporcionar Múltiples Formas de Representación	Clarificar el vocabulario y los símbolos de las estaciones mediante pictogramas, tarjetas ilustradas con los movimientos (tiburones, cangrejos, aros) y esquemas visuales del decálogo. Proporcionar múltiples opciones de percepción utilizando apoyos visuales (gestos, carteles) y auditivos (silbato combinado con señales de voz o palmadas) para las consignas de los juegos. Ilustrar a través de múltiples medios: mostrar videos cortos o demostraciones prácticas previas realizadas por los propios alumnos/as sobre cómo superar las pruebas de la gymkana correctamente.
Pauta III: Proporcionar Múltiples Formas de Acción y Expresión	Variar los métodos para la respuesta motriz y la asimilación de los desplazamientos, permitiendo diferentes formas de superación de los obstáculos según las capacidades individuales. Facilitar herramientas de apoyo y andamiaje para la redacción final del Decálogo de EF, permitiendo aportaciones mediante dibujos, frases cortas o dictado a un compañero/a del equipo. Graduar los niveles de apoyo en la ejecución de las tareas motoras, ofreciendo autonomía progresiva a medida que el alumnado comprende y domina las reglas del juego.

7. EVALUACIÓN INICIAL Y DIAGNÓSTICA (HERRAMIENTAS FORMATIVAS)

Estrategia Diagnóstica Inicial de Partida:

¡Hola, compañero/a! Para arrancar con éxito esta Situación de Aprendizaje en 4º de Primaria en Andalucía, te propongo esta estrategia de evaluación inicial basada en metodologías activas: ****Prueba diagnóstica:**** Utilizaremos el juego lúdico-motor ****El semáforo cooperativo y de persecución****. El alumnado se desplaza libremente por el espacio según códigos de movimiento (verde: correr suave; rojo: parada en equilibrio; ámbar: cuadrupedia). Al silbato, deben formar pequeños grupos y consensuar una norma de convivencia para el pabellón, vinculada al ***Decálogo de EF*** (****EFI.2.3.2.b****). ****Indicadores clave de observación:**** Observaré la competencia motriz en los desplazamientos (****EFI.2.1.1.b****), el respeto a las reglas y la gestión autónoma de emociones o resolución de conflictos (****EFI.2.3.1.b**** y ****EFI.2.3.2.b****). ****Registro ágil:**** Emplearé una ****diana de evaluación rápida**** en soporte digital (o papel) con una escala cualitativa (En proceso / Logrado) y una hoja de campo con códigos abreviados para alumnado NEAE, permitiendo adaptar el diseño DUA desde la primera sesión.

Herramienta / Instrumento	Criterios de Evaluación, Descripción y Aplicación Práctica
Rúbrica de Evaluación Criterial (4 Niveles)	Instrumento basado en 4 niveles de desempeño (Iniciado, En proceso, Conseguido, Sobresaliente) para evaluar de forma holística los desplazamientos, la toma de decisiones en juegos de persecución y la aplicación del decálogo de clase, vinculado a los criterios EFI.2.1.1.b, EFI.2.3.1.b y EFI.2.3.2.b. Aplicación Práctica: El docente la utiliza al finalizar las sesiones clave de juegos de persecución y aplicación del decálogo, observando el desempeño real del alumnado en situaciones de juego global.
Lista de Cotejo / Checklist de Desempeño Motriz	Registro dicotómico (Sí/No) para comprobar la presencia o ausencia de conductas motrices específicas en los desplazamientos y actitudes cívicas del decálogo de Educación Física. Aplicación Práctica: Utilizada por el docente mediante observación rápida durante las estaciones motrices y los juegos de persecución iniciales de la Situación de Aprendizaje.
Diana de Autoevaluación del Alumnado	Herramienta visual de autoevaluación donde el alumnado de 4º de Primaria valora su propio aprendizaje y actitud en cuatro ejes fundamentales relacionados con los criterios de evaluación. Aplicación Práctica: Se entrega al alumnado al finalizar la Situación de Aprendizaje para que coloreen cada eje del 1 (centro) al 4 (exterior) según su grado de satisfacción y conciencia de logro.
Escala de Observación Directa en Clase	Registro estructurado en frecuencia (Siempre, A veces, Nunca) para evaluar la evolución actitudinal y procedimental del alumnado durante el desarrollo de las sesiones prácticas. Aplicación Práctica: El docente la emplea de forma sistemática durante las sesiones de la SdA, anotando incidencias significativas o patrones de conducta motriz y social.

8. CONEXIONES INTERDISCIPLINARES

Matemáticas	Conteo de puntos, cálculo de distancias y tiempos, orientación geométrica en el espacio de juego y registro estadístico.
Lengua Castellana	Comprensión de reglamentos, vocabulario motriz específico, expresión oral en asambleas reflexivas y coevaluación dialogada.
Conocimiento del Medio	Reconocimiento de frecuencia cardíaca/respiratoria, higiene corporal, educación para la salud, nutrición activa y respeto al entorno.
Educación Artística	Expresión corporal, ritmo, acompañamiento musical, coordinación colectiva y diseño de tarjetas o insignias.
Competencia Digital	Pensamiento computacional desenchufado, orientación espacial mediante códigos de colores, cronometraje y señalizaciones acústicas analógicas dinamizadas por el docente.

9. RECURSOS DIDÁCTICOS, INSTALACIONES Y MATERIALES			
ESPACIOS Instalaciones y Espacios:			Pista polideportiva exterior del centro escolar • Pabellón de Educación Física / Gimnasio cubierto • Parque público / Entorno natural o parque periurbano de la localidad
MATERIAL Deportivos:	Materiales Escolares y		Balones de gomaespuma de alta densidad y petos de colores variados • Aros, picas, ladrillos de plástico y conos de delimitación espacial • Combas largas y cortas, colchonetas y paracaídas de tela gigante • Materiales reciclados (chapas decoradas, cajas de cartón, botellas)
DIDÁCTICA Curriculares:	Recursos Didácticos y		Tarjetas visuales DUA de apoyo a las reglas, roles inclusivos y pausas sensoriales • Dianas impresas para la autoevaluación motriz y emocional • Cancionero popular y pautas visuales de aprendizaje motor
COMPLEMENTO Complementarios:		Recursos	Altavoz Bluetooth portátil para audiciones, ritmo y ambientación musical en pista • Cronómetro y silbato del docente para dinamización y tiempos de actividad