SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Jugamos en equipo

Diseñamos juegos para que nadie se quede fuera

ETAPA	CURSO	ÁREA
Educación Primaria	**4.º**	**Educación Física**

Propuesta competencial centrada en juegos predeportivos y socializadores. El alumnado aprende a decidir, cooperar, respetar las reglas y adaptar los juegos para garantizar una participación segura, activa y equitativa.

8 sesiones de 60 minutos · Segundo ciclo · Producto final compartido

Currículo de Andalucía · Orden de 30 de mayo de 2023

Autor · Alejandro Sánchez García

1 Identificación y sentido de la propuesta

Elemento	Concreción
Título	Jugamos en equipo
Nivel	4.º de Educación Primaria
Temporalización	8 sesiones de 60 minutos
Espacios	Pista polideportiva, patio y aula
Agrupamientos	Individual, parejas, equipos heterogéneos de 4–6 y gran grupo
Material	Petos, conos, aros, cuerdas, balones blandos, tarjetas, pizarra y fichas de diseño

Justificación

Los juegos predeportivos permiten aprender la lógica básica de los deportes sin anticipar una especialización técnica. Al modificar espacio, móvil, reglas y número de participantes, el alumnado practica habilidades motrices, interpreta situaciones y toma decisiones en contextos accesibles. Su combinación con juegos socializadores convierte la convivencia en un aprendizaje explícito: escuchar, ayudar, incluir, negociar y resolver conflictos.

La secuencia responde al enfoque competencial andaluz: plantea un reto cercano, integra los elementos curriculares y culmina en una actuación observable. La participación no se reduce a “estar en el juego”; se diseña para que todo el alumnado intervenga, asuma responsabilidades y pueda demostrar lo aprendido de distintas maneras.

Reto o pregunta guía

¿Seremos capaces de crear y dirigir juegos predeportivos en los que todo el mundo participe, aprenda y disfrute?

Producto final

Una Feria del Juego Inclusivo. Cada equipo diseña una estación predeportiva, redacta una ficha breve, prueba y mejora sus reglas, prepara el material y la dirige para sus compañeros u otro grupo del centro. La estación debe incluir objetivo motor, reglas comprensibles, medidas de seguridad, rotación de roles y al menos dos adaptaciones que favorezcan la participación.

2 Concreción curricular

Se seleccionan los elementos del área con incidencia directa en la resolución de situaciones motrices, el trabajo cooperativo, la deportividad y la inclusión. En 4.º se emplean los criterios de segundo ciclo con terminación b.

Competencias específicas

CE	Desempeño seleccionado
2	Adaptar esquema corporal, capacidades perceptivo-motrices, coordinativas y habilidades motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución para responder a proyectos y prácticas motrices.
3	Desarrollar autorregulación e interacción con empatía, inclusión, cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad para contribuir a la convivencia.
1	Adoptar comportamientos responsables y seguros durante la práctica motriz para avanzar hacia un estilo de vida activo y saludable.

Criterios de evaluación

Código	Criterio de 4.º seleccionado	Aplicación en la SdA
2.1.b	Llevar a cabo proyectos motores individuales, cooperativos o colaborativos, empleando estrategias de seguimiento para analizar los resultados.	Diseño, prueba, revisión y dirección de la estación.
2.2.b	Adoptar decisiones en situaciones lúdicas y deportivas, ajustándose al objetivo motor, al grupo y a la lógica interna de situaciones de cooperación, oposición y colaboración-oposición.	Elección de pase, desmarque, apoyo, ocupación espacial y estrategia.
2.3.b	Emplear componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de forma eficiente y creativa, con progresivo control corporal.	Ejecución de desplazamientos, lanzamientos, recepciones y cambios de dirección.
3.1.b	Mostrar disposición positiva hacia la práctica y el esfuerzo, controlando impulsividad y emociones negativas.	Autorregulación ante error, resultado y desacuerdo.
3.2.b	Respetar normas consensuadas y reglas de juego, actuando con deportividad y juego limpio y valorando las aportaciones.	Juego limpio, arbitraje y aceptación de decisiones.
3.3.b	Desarrollar habilidades de acogida, inclusión, ayuda y cooperación; resolver conflictos mediante diálogo justo y comprometerse frente a discriminación y violencia.	Participación equitativa, ayuda, negociación y adaptación.
1.2.b	Aplicar normas de seguridad y preparación de la práctica motriz, asumiendo responsabilidades.	Montaje seguro, uso del material y calentamiento.

Saberes básicos

Código	Saber movilizado
EFI.2.B.1	Elección de la práctica física y respeto de las elecciones de los demás.
EFI.2.B.2	Cuidado y preparación del material según la actividad.
EFI.2.B.4	Planificación y autorregulación de proyectos motores; mecanismos básicos para ejecutar lo planificado.
EFI.2.B.5	Prevención de accidentes y control corporal para prevenir lesiones.
EFI.2.C.1	Toma de decisiones: ubicación y reubicación, cooperación, pase a compañeros en ventaja y respuesta en colaboración-oposición.
EFI.2.C.2	Capacidades perceptivo-motrices y coordinación en contexto de práctica.
EFI.2.C.4	Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas y sus combinaciones.
EFI.2.C.5	Creatividad motriz y adecuación de la acción ante estímulos.
EFI.2.D.1	Reconocimiento y gestión de emociones en experiencias motrices.
EFI.2.D.2	Escucha activa y negociación para resolver conflictos.
EFI.2.D.3	Deportividad, aceptación de normas y respeto a participantes y responsables.
EFI.2.D.4	Identificación y rechazo de conductas discriminatorias o sexistas.

Objetivos didácticos

- Resolver juegos de cooperación, oposición y colaboración-oposición mediante decisiones ajustadas.
- Combinar desplazamientos, pases, recepciones, lanzamientos y cambios de dirección con progresivo control.
- Participar de forma activa y equitativa, ofreciendo ayuda y valorando aportaciones diversas.
- Regular la frustración, la euforia y la impulsividad durante el juego.
- Respetar y explicar normas, asumir roles rotatorios y actuar con deportividad.
- Diseñar, probar y mejorar en equipo un juego predeportivo inclusivo y seguro.
- Comunicar oralmente instrucciones breves y resolver desacuerdos mediante escucha y negociación.
- Preparar y recoger el material de manera autónoma y responsable.

Relación entre currículo, aprendizaje y evaluación

Criterios	Qué debe hacer el alumnado	Evidencia principal	Instrumento
2.1.b	Planifica, prueba, revisa y	Ficha de diseño y estación	Rúbrica de producto.

Criterios	Qué debe hacer el alumnado	Evidencia principal	Instrumento
	dirige un juego.	final.	
2.2.b · 2.3.b	Decide y ejecuta respuestas motrices adecuadas.	Actuación en minijuegos y retos.	Escala de observación.
3.1.b · 3.2.b	Se autorregula, respeta reglas y juega limpio.	Conducta sostenida en las sesiones.	Registro docente y autoevaluación.
3.3.b	Incluye, ayuda y resuelve desacuerdos dialogando.	Interacciones y adaptaciones propuestas.	Rúbrica y coevaluación.
1.2.b	Organiza el espacio y material con seguridad.	Montaje, explicación y recogida.	Lista de control.

3 Secuencia de aprendizaje

Sesión	Foco y actividades esenciales	Evidencia
1	El equipo que queremos Activación: Semáforo de afinidades, agrupándose sin eliminar a nadie. Exploración: retos cooperativos con aros y pelotas. Diagnóstico: juego “Diez pases para todos” y observación inicial. Cierre: pacto de cinco normas para participar, cuidar y resolver conflictos.	Normas iniciales y registro diagnóstico.
2	Pasar, moverse y ayudar Calentamiento por parejas. Progresión de pases y recepciones con móviles blandos. Juegos “Pase y cambio”, “Cinco pases inclusivos” y “Zona de apoyo”. Pausas breves para identificar cómo facilitar una línea de pase.	Decisiones de pase, apoyo y desmarque.
3	Atacar espacios sin excluir Juegos de persecución sin eliminación y superioridades 3 contra 1 y 4 contra 2. Miniinvasión con tres zonas y regla de intervención: antes de puntuar, el equipo debe conectar con integrantes diferentes. Cierre emocional de un minuto.	Ocupación espacial y participación distribuida.
4	Oponerse con juego limpio Duelos de protección de espacio sin contacto, interceptación de pases y miniporterías. El alumnado alterna jugador, observador y mediador. Se practica la secuencia parar, escuchar, proponer y acordar.	Respeto de reglas, autorregulación y mediación.
5	Laboratorio de reglas Cada equipo recibe un juego base deliberadamente desigual. Detecta barreras y modifica dos variables: espacio, tiempo, material, puntuación, roles o contactos. Prueba A, recoge	Hoja antes-después y justificación de cambios.

Sesión	Foco y actividades esenciales	Evidencia
	datos de participación y realiza una mejora B.	
6	Diseñamos nuestra estación Elección del objetivo motor. Redacción de nombre, finalidad, organización, reglas, seguridad, roles y adaptaciones. Elaboración de un plano sencillo. Primera prueba cruzada con otro equipo y retroalimentación “dos aciertos y una mejora”.	Primer prototipo y coevaluación.
7	Ensayo general Montaje simultáneo de estaciones. Rotación abreviada. Cada equipo ensaya explicación de 60 segundos, comprueba tiempos, seguridad y participación real. Revisión final de reglas y reparto de responsabilidades.	Versión final de ficha y lista de control.
8	Feria del Juego Inclusivo Apertura y recordatorio de seguridad. Mitad de los equipos dirige y mitad participa; después se intercambian. Cierre con autoevaluación, coevaluación y asamblea: qué reglas hicieron que más personas jugaran y aprendieran.	Dirección de estación, desempeño y reflexión final.

4 Orientaciones para desarrollar las sesiones

Estructura común

Momento	Tiempo	Función
Entrada	5–8 min	Presentar el propósito, activar conocimientos y anticipar seguridad.
Activación	8–10 min	Movilizar el cuerpo con un juego breve y conectado con el aprendizaje.
Desarrollo	35–40 min	Resolver tareas con alta participación, progresión y pausas de reflexión.
Cierre	5–8 min	Recuperar, verbalizar decisiones y registrar una evidencia breve.

Juegos nucleares y variantes

Juego	Organización básica	Regla socializadora	Ajustes posibles
Diez pases para todos	Dos equipos mantienen un	El punto solo vale si han	Más móviles, comodín

Juego	Organización básica	Regla socializadora	Ajustes posibles
	móvil sin desplazarse con él.	intervenido varias personas distintas.	ofensivo, reducir defensores.
Zona de apoyo	Se progresa pasando hasta recibir en una zona final.	Quien recibe en zona cambia de rol y facilita nuevas participaciones.	Zonas más amplias, pase botado, defensa a distancia.
Miniinvasión 4 × 4	Punto al recibir tras línea o en miniportería.	Roles rotatorios y bonificación por asistencia o recuperación cooperativa.	Superioridad ofensiva, espacio reducido o ampliado.
Juego base desigual	Versión con reglas que concentran la acción en pocos jugadores.	El equipo identifica la barrera y rediseña la regla.	Cambiar puntuación, contactos, material, roles o tiempo.

Metodología

Predomina una metodología activa, lúdica y reflexiva. Se combinan aprendizaje cooperativo, enseñanza comprensiva del deporte y resolución de problemas. El docente diseña tareas representativas, formula preguntas breves y ajusta restricciones; evita interrumpir constantemente la práctica. Las agrupaciones heterogéneas, los equipos reducidos, la ausencia de largas filas y las rotaciones sostienen un tiempo de compromiso motor elevado.

- Descubrimiento guiado: ¿dónde puedes colocarte para ofrecer ayuda?
- Modificación de juegos: cambiar una regla y observar su efecto en la participación.
- Roles rotatorios: participante, responsable de material, observador, mediador y portavoz.
- Feedback descriptivo y breve, centrado en decisiones, convivencia y siguiente mejora.
- Responsabilidad progresiva: del juego dirigido al diseño y conducción autónoma.

Principios de diseño de tareas

Principio	Decisión práctica
Participación	Equipos pequeños, móviles suficientes, reinicio rápido y juegos sin eliminación prolongada.
Equidad	Reglas que diversifican quién pasa, recibe, decide, puntúa y dirige.
Representatividad	Conservar problemas reales del juego: espacio, compañeros, oposición, objetivo y decisión.
Progresión	De cooperación simple a colaboración-oposición; de reglas dadas a reglas diseñadas.
Seguridad	Material blando, distancias, zonas delimitadas, contacto regulado y revisión previa.

5 Atención a la diversidad y diseño universal para el aprendizaje

La respuesta se integra desde el inicio y se ajusta a la evaluación inicial. Se mantienen los criterios comunes siempre que sea posible, variando formas de acceso, participación y expresión. Las decisiones

concretas se coordinarán con tutoría, orientación y los documentos individuales del alumnado cuando proceda.

Barrera posible	Medidas planificadas
Comprensión de consignas	Demostración breve, tarjeta visual con tres pasos, lenguaje literal, comprobación mediante reformulación y ensayo sin oposición.
Competencia motriz inicial	Balones blandos o grandes, distancias reducidas, más tiempo, bote previo, zonas amplias, defensor pasivo y compañero de apoyo.
Movilidad reducida o fatiga	Objetivos alcanzables desde distintas posiciones, campo adaptado, rol motriz equivalente, descansos planificados y material accesible.
Atención o autorregulación	Rutina estable, señal clara de inicio-parada, tareas cortas, rol definido, anticipación de cambios y rincón breve de regulación sin castigo.
Comunicación o lengua	Pictogramas o esquema, modelado entre iguales, frases funcionales y posibilidad de explicar mediante demostración.
Alta competencia motriz	Restricciones que aumentan decisión y responsabilidad: mano no dominante, apoyo a compañeros, diseño de variantes y observación táctica.
Miedo al error o baja pertenencia	Pareja segura, éxito inicial, elección entre variantes, feedback privado y equipos estables con responsabilidad compartida.

Opciones DUA

- Implicación: elección entre roles y variantes, metas visibles y conexión con el producto final.
- Representación: explicación oral, demostración, plano, tarjetas y ejemplos de reglas.
- Acción y expresión: demostrar jugando, explicar oralmente, dibujar el montaje o registrar decisiones por escrito.

6 Evaluación del aprendizaje

La evaluación es continua, formativa y vinculada a los criterios. Se recogen evidencias en distintas sesiones y mediante más de un instrumento. La observación sistemática tiene un peso central, pero se completa con el producto, la autoevaluación y la coevaluación.

Instrumentos y momentos

Instrumento	Cuándo	Qué recoge
Escala de observación docente	Sesiones 1–8	Decisión motriz, ejecución, autorregulación, cooperación, reglas y seguridad.
Rúbrica del producto final	Sesiones 6–8	Calidad del diseño, inclusión, lógica motriz, seguridad y dirección.
Lista de control de estación	Sesiones 7–8	Material, espacio, explicación, roles, tiempos y recogida.
Coevaluación breve	Sesiones 6–8	Claridad, participación y una

Instrumento	Cuándo	Qué recoge
		propuesta concreta de mejora.
Autoevaluación semáforo	Sesiones 1, 4 y 8	Percepción de progreso y compromiso de mejora.
Registro anecdótico	Cuando proceda	Conflictos relevantes, ayudas, barreras y respuestas educativas.

Rúbrica analítica del producto y la actuación

Dimensión	4 Avanzado	3 Adecuado	2 En proceso	1 Inicial
Diseño motor	Objetivo claro; reglas coherentes generan decisiones variadas.	Objetivo y reglas permiten jugar y decidir.	Alguna regla dificulta el objetivo o la continuidad.	No se comprende el objetivo o el juego no funciona.
Participación e inclusión	Distribuye intervenciones y ofrece adaptaciones eficaces y justificadas.	Favorece que todos participen e incluye al menos dos ajustes.	La participación es desigual o los ajustes son poco funcionales.	Excluye o concentra la acción sin corregirlo.
Cooperación y convivencia	Escucha, ayuda, negocia y resuelve desacuerdos con autonomía.	Coopera, respeta y acepta acuerdos con apoyo puntual.	Coopera de forma irregular o necesita mediación frecuente.	Dificulta acuerdos o mantiene conductas irrespetuosas.
Dirección y comunicación	Explica con claridad, demuestra, observa y adapta durante la práctica.	Explica, organiza y sostiene la estación correctamente.	La explicación u organización requiere ayuda frecuente.	No logra poner en marcha la estación.
Seguridad y responsabilidad	Anticipa riesgos y gestiona material, espacio y roles con autonomía.	Cumple las medidas acordadas y cuida el material.	Olvida alguna medida o responsabilidad.	Genera riesgos o desatiende material y responsabilidades.

Escala de observación docente

Indicador observable	Criterio	I	EP	A	AV
Se desmarca, ocupa espacios útiles y elige opciones de pase o apoyo.	2.2.b				
Combina habilidades con control ajustado a la situación.	2.3.b				
Mantiene esfuerzo y regula impulsividad ante error o resultado.	3.1.b				
Respeta reglas, decisiones y	3.2.b				

Indicador observable	Criterio	I	EP	A	AV
participantes.					
Incluye, ayuda y emplea diálogo ante desacuerdos.	3.3.b				
Prepara espacio y material aplicando medidas de seguridad.	1.2.b				

Clave: I = inicial · EP = en proceso · A = adecuado · AV = avanzado.

Evidencias de aprendizaje

- Registro inicial de decisiones e interacciones en “Diez pases para todos”.
- Desempeño observado en pases, apoyos, ocupación del espacio y oposición regulada.
- Pacto de normas y aplicación sostenida durante la secuencia.
- Hoja de análisis y rediseño del juego base desigual.
- Ficha final de la estación, plano y adaptaciones inclusivas.
- Explicación oral, montaje, dirección y reajuste durante la feria.
- Autoevaluación final y retroalimentación a otro equipo.

7 Conexiones interdisciplinarias

Área o ámbito	Conexión funcional
Lengua Castellana y Literatura	Comprensión de consignas; escritura de reglas; explicación oral clara; escucha, negociación y vocabulario específico.
Matemáticas	Medición de espacios y tiempos; recuento de intervenciones; comparación de datos antes y después de modificar reglas.
Conocimiento del Medio	Beneficios de la actividad física, seguridad, cuidado del entorno escolar y uso responsable de materiales.
Educación Artística	Nombre, símbolo y diseño visual de la estación; organización estética y legible de la ficha.
Competencia digital	Opcional: documento o cartel digital sencillo y registro de datos sin publicar imágenes personales.
Educación en valores y tutoría	Empatía, inclusión, igualdad, resolución dialogada de conflictos, responsabilidad y pertenencia al grupo.

Lectura y comunicación

La SdA contribuye al tratamiento transversal de la lectura mediante reglas breves, fichas de estación y retroalimentación escrita. La lectura se integra con finalidad funcional: comprender para jugar, revisar para mejorar y comunicar para que otros puedan participar.

8 Material listo para el alumnado

Ficha de diseño de la estación

Campo	Respuesta del equipo
Nombre del juego	
Objetivo motor	
Participantes y espacio	
Material	
Cómo se empieza y cómo continúa	
Reglas esenciales máximo cinco	
Cómo se puntúa o alcanza el reto	
Roles y rotación	
Dos adaptaciones para incluir	
Medidas de seguridad	
Qué observaremos para saber si funciona	

Coevaluación dos aciertos y una mejora

Observamos	Anotación
Acierto 1	
Acierto 2	
Una mejora concreta	
¿Participaron personas diferentes? ¿Qué regla ayudó?	

Autoevaluación final

Afirmación	Sí	A veces	Todavía no
Me moví para ayudar a mi equipo.			
Respeté reglas, compañeros y decisiones.			
Controlé mis emociones cuando algo no salió.			
Ayudé a que otras personas participaran.			

Afirmación	Sí	A veces	Todavía no
Aporté ideas y escuché las de mi equipo.			
Sé explicar qué cambio mejora la inclusión.			

Mi mejor aportación fue: _____

En el próximo juego mejoraré: _____

9 Referencias normativas y de diseño

- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en Andalucía. BOJA núm. 104, de 2 de junio de 2023.
- Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Primaria en Andalucía.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de Educación Primaria.

Nota de uso: la selección curricular debe integrarse en la programación del centro y ajustarse a su contexto, evaluación inicial y medidas específicas de atención a la diversidad.