

Educación física · 2.º ESO · Canarias

Cuadernillo de trabajo del profesorado: currículo oficial, secuenciación trimestral, situaciones de aprendizaje, rúbricas competenciales, DUA y comparativa autonómica frente al BOE.

Normativa Decreto 30/2023, de 16 de marzo

Generado 27/05/2026 23:41

5 Competencias	6 Criterios	19 Saberes
--------------------------	-----------------------	----------------------

Curso de consolidación: el alumnado ya conoce el sistema LOMLOE pero aún se está afianzando en el razonamiento abstracto. Aparece la primera evaluación con bloque de pendientes para quien arrastra dificultades de 1.º.

Índice

1. Resumen normativo
 2. Competencias específicas (explicadas)
 3. Criterios de evaluación (con evidencia)
 4. Saberes básicos (con actividad de aula)
 5. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)
- Sugerencias DUA por CE
 - Cómo programar paso a paso

1. Resumen normativo

Materia	Educacion fisica
Curso	2.º ESO
Comunidad Autónoma	Canarias
Decreto autonómico	Decreto 30/2023, de 16 de marzo
Particularidad	Canarias incorpora contenidos específicos sobre el medio natural canario y la realidad insular.

2. Competencias específicas

Educación Física

CE.1 · (c1) Con el desarrollo de esta competencia se incide en la adquisición de un estilo de vida saludable a partir de la act...

TEXTO OFICIAL

(c1) Con el desarrollo de esta competencia se incide en la adquisición de un estilo de vida saludable a partir de la actividad física, hecho que debe estar siempre como horizonte de aprendizaje en la comunidad canaria por los altos niveles de sobrepeso y obesidad. Las propuestas parten de la práctica motriz a la vez que se hace consciente al alumnado de sus efectos sobre el organismo y los niveles de salud física, mental y social. El alumnado será capaz de gestionar la cotidianeidad para mejorar la salud (hábitos de sueño, alimentación, higiene, primeros auxilios...).

RESUMEN CLARO

El alumnado aprende a organizar su propia actividad física diaria de forma crítica, huyendo de modas estéticas sin base científica para mejorar su salud.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza sus hábitos, identifica mitos sobre el cuerpo y planifica actividades físicas saludables para realizar de forma autónoma en su tiempo libre.

NO ES

No es solo sudar en clase de gimnasia. No es memorizar dietas. No es imitar influencers de fitness. Es decidir con criterio cómo mantenerse activo fuera del centro.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado diseña un plan de entrenamiento semanal personalizado, justificando por qué elige cada actividad y descartando ejercicios potencialmente lesivos o milagrosos.

aplicar

CE.2 · (c2) Esta competencia específica supone la adecuación progresiva de los procesos de percepción, decisión y ejecución en ...

TEXTO OFICIAL

(c2) Esta competencia específica supone la adecuación progresiva de los procesos de percepción, decisión y ejecución en retos motores variados, reflexionando sobre el desempeño del proceso y la calidad del resultado. Implica la comprensión de la lógica interna de los retos propuestos, bien sean acciones motrices, juegos o deportes, para elaborar las propuestas motrices más adecuadas que den respuesta a dicho reto con altas posibilidades de éxito.

RESUMEN CLARO

El alumnado aprende a usar su cuerpo y habilidades para resolver retos físicos y deportivos, tomando decisiones inteligentes y esforzándose ante las dificultades.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza situaciones de juego o expresión, elige la mejor respuesta motriz y la ejecuta con autonomía, superando los obstáculos físicos que se le presentan en clase.

NO ES

No es repetir ejercicios mecánicos sin pensar ni solo mejorar marcas físicas. No es ejecutar una técnica perfecta aislada del contexto real de juego o reto.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Realizar un partido de 3 contra 3 en baloncesto donde el alumnado debe adaptar sus pases y movimientos según la posición de los defensas.

[resolver](#)

CE.3 · (c3) Esta competencia plantea que el alumnado intervenga en numerosas situaciones motrices con distintos grados y tipos ...

TEXTO OFICIAL

(c3) Esta competencia plantea que el alumnado intervenga en numerosas situaciones motrices con distintos grados y tipos de interacción, mostrando una actitud positiva, crítica y respetuosa en las relaciones interpersonales. El alumnado aprenderá a gestionar sus emociones y sus habilidades sociales en contextos variados de práctica motriz, aceptando las reglas y las normas como principios reguladores de una convivencia positiva. A través de esta competencia se pretende que el alumnado se identifique con otras personas, comprendiendo sus sentimientos y emociones, lo que le permitirá comprender la importancia de la empatía, el respeto a la diferencia y el diálogo para una convivencia positiva y una ciudadanía justa y activa.

RESUMEN CLARO

Jugar con cualquier compañero respetando las normas y gestionando las emociones, anteponiendo la deportividad y la convivencia al resultado final del marcador.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado participa en juegos colectivos integrando a todos, resuelve conflictos de forma pacífica, acepta la derrota con madurez y rechaza cualquier discriminación o falta de respeto.

NO ES

No es ganar competiciones ni demostrar habilidades técnicas superiores. No es simplemente cumplir el reglamento por miedo al castigo, sino interiorizar valores de respeto y empatía.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Organizar un torneo de deportes alternativos autogestionado donde los propios equipos puntúan el juego limpio y la inclusión del rival.

mediar

CE.4 · (c4) El desarrollo de esta competencia desarrollará la experimentación por parte del alumnado de distintas manifestacion...

TEXTO OFICIAL

(c4) El desarrollo de esta competencia desarrollará la experimentación por parte del alumnado de distintas manifestaciones de la cultura motriz como elemento consolidador de la identidad propia y se desarrollará a través de la contextualización en un mundo culturalmente diverso, permitiéndole poner en práctica, conocer y comprender globalmente cada manifestación desde los factores históricos, políticos o socioeconómicos con los que se relaciona. El alumnado tomará conciencia de la importancia del cuidado, disfrute y transmisión del patrimonio de las múltiples propuestas que enriquecen la cultura motriz canaria a través de la vivencia y práctica de sus tradiciones, entendiéndolas como identitarias de la sociedad canaria. Además, reconocerá y practicará manifestaciones motrices de otras culturas, relacionando y ampliando el extenso bagaje cultural desde la práctica motriz. Para abordarlo se fomentarán las prácticas de manifestaciones motrices expresivas y lúdicodeportivas de Canarias y de otras culturas, dentro del contexto de la sociedad actual, que enriquezcan su desarrollo personal y social permitiendo valorarlas como situaciones motrices con un marcado arraigo cultural.

RESUMEN CLARO

Explorar el movimiento expresivo y reflexionar sobre cómo el dinero y el género influyen en el deporte actual.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado utiliza su cuerpo para expresarse y debate críticamente sobre las desigualdades y los intereses económicos que rodean al deporte profesional.

NO ES

No es solo jugar partidos ni aprenderse el reglamento. No es gimnasia rítmica sin más. Es entender el impacto social y ético del deporte.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado analiza la diferencia de visibilidad y salarios entre el fútbol masculino y femenino mediante una infografía comparativa.

analizar

CE.5 · (c5) Esta competencia pretende que el alumnado adopte una actitud ecosocialmente responsable, avanzando hacia un estilo ...

TEXTO OFICIAL

(c5) Esta competencia pretende que el alumnado adopte una actitud ecosocialmente responsable, avanzando hacia un estilo de vida sostenible de manera activa y comprometida a través de la práctica motriz, con la posibilidad de prestar servicios a la comunidad. Además, permitirá identificar los distintos entornos de Canarias como posibles espacios de vida activa y saludable que posibilitan una gran variedad de prácticas motrices. El alumnado reconocerá y tomará conciencia de los entornos próximos desde la práctica como espacios de ocio activo. Además, siempre que sea posible y las condiciones del contexto y de seguridad lo permitan, se llevarán a cabo propuestas de práctica motriz en entornos acuáticos con el objetivo de potenciar el desenvolvimiento y disfrute de las mismas por parte del alumnado como realidad inherente del archipiélago canario.

RESUMEN CLARO

Realizar actividad física cuidando el entorno, garantizando la seguridad de todos y colaborando en proyectos que mejoren la comunidad y el medio ambiente.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado organiza actividades deportivas seguras, respeta los espacios naturales o urbanos y participa en proyectos colectivos que benefician a su entorno social y ecológico.

NO ES

No es solo salir al patio a jugar. No es una charla teórica sobre reciclaje. No es realizar ejercicio físico ignorando los riesgos o el impacto ambiental del grupo.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado organiza una jornada de plogging diseñando un mapa de puntos críticos de limpieza en el parque cercano al instituto.

aplicar

3. Criterios de evaluación

Educación Física

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Desarrollar prácticas de acondicionamiento físico y prácticas introyectivas, relacionadas con la salud y bajo pautas de seguridad, con la posibilidad de explorar recursos y aplicaciones digitales que ayuden y faciliten su práctica, partiendo de su realidad individual, necesidades y expectativas, para incorporarlas a un estilo de vida saludable, con responsabilidad, conciencia y actitud cívica.</p> <p>Diseñar y planificar rutinas de ejercicio físico adaptadas a las capacidades personales, enfocadas a mantener un estilo de vida saludable y activo de forma autónoma.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una ficha de planificación o diario de entrenamiento donde detalla secuencias de ejercicios adaptadas a su condición física inicial y objetivos de salud.</p> <p><i>Contexto:</i> Elaboración de un plan de calentamiento autónomo o una rutina de fuerza básica tras realizar tests de valoración de la condición física.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar el rendimiento físico o las marcas deportivas obtenidas en lugar de la capacidad del alumno para organizar y adaptar la actividad a su propia realidad.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Planificar</p>
2.1	CE.2	<p>Explorar y practicar retos motrices diversos, con distintos grados de interacción, participación e incertidumbre, evaluando su desempeño y el de sus iguales, a través de la aplicación de los mecanismos de percepción, toma de decisiones y ejecución, incidiendo en aquellos aspectos que condicionan su práctica, así como consolidando actitudes de superación y resiliencia, para favorecer su transferencia a otros contextos.</p> <p>Diseñar y ejecutar proyectos motores individuales o grupales, ajustando el trabajo mediante la autoevaluación y coevaluación del proceso y los resultados obtenidos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un diario de clase o ficha de proyecto donde registra la planificación, los ajustes realizados tras la práctica y las valoraciones propias y de sus compañeros.</p> <p><i>Contexto:</i> Creación de una coreografía grupal o un circuito de entrenamiento donde los alumnos deben corregirse entre sí y mejorar su propuesta inicial.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente la ejecución técnica final del ejercicio olvidando evaluar los registros de autoevaluación y el proceso de mejora del proyecto motor.</p>	<p>Portfolio</p> <p>Verbo: Desarrollar</p>
3.1	CE.3	<p>Vivenciar diferentes situaciones motrices desde una perspectiva inclusiva y respetuosa con las diferencias individuales y las normas establecidas, mostrando tolerancia y fomentando el juego limpio, para aprender a gestionar emociones y habilidades sociales en contextos variados de práctica motriz.</p> <p>Participar en actividades motrices diversas mostrando deportividad, respetando las normas y aceptando diferentes roles, priorizando la convivencia y el juego limpio sobre el resultado competitivo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza prácticas motrices demostrando conductas de juego limpio, respeto a las reglas y asunción responsable de roles como jugador, árbitro o espectador.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesiones de juegos colectivos y deportes de equipo donde se rotan roles y se enfatiza la resolución pacífica de conflictos.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar la aptitud física o el nivel técnico-táctico del alumno en lugar de su conducta ética y respeto a las normas de convivencia.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: Participar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.4	<p>Practicar las distintas manifestaciones motrices de la cultura canaria y de otras culturas favoreciendo su conservación mediante procesos reflexivos en el marco social en el que se generan para contribuir al desarrollo de una visión contextualizada, abierta y diversa.</p> <p>Organizar y participar en juegos tradicionales y manifestaciones artístico-expresivas, analizando su origen cultural y valorando su importancia social y evolución en la sociedad actual.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza la organización y práctica de juegos populares o danzas, demostrando el conocimiento de sus reglas, orígenes y evolución social a través de la ejecución directa y registros escritos.</p> <p><i>Contexto:</i> Unidad didáctica de juegos tradicionales o expresión corporal donde los estudiantes investigan, explican y dirigen actividades motrices vinculadas a diversas culturas del mundo.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la ejecución técnica del movimiento o el resultado del juego, omitiendo la valoración del componente cultural y la capacidad de organización.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: Gestionar</p>
4.2	CE.4	<p>Experimentar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, disfrutando con imaginación y creatividad para enriquecer su desarrollo personal y social.</p> <p>Identificar y cuestionar estereotipos de género y barreras de capacidad en diferentes deportes, analizando sus reglamentos y representación social de forma objetiva.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un análisis comparativo escrito o digital sobre los estereotipos presentes en diversas modalidades deportivas, proponiendo medidas para fomentar la igualdad y participación.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis de noticias deportivas y reglamentos en grupos cooperativos para detectar sesgos, seguido de una puesta en común sobre la inclusión en el deporte.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar la ejecución técnica o el rendimiento físico del alumno en el deporte en lugar de su capacidad crítica para detectar sesgos y estereotipos.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
5.1	CE.5	<p>Practicar y valorar situaciones motrices en entornos naturales y urbanos, con la posibilidad de prestar acciones al servicio de la comunidad, aportando ideas, codiseñando, aplicando normas de seguridad y disfrutando de manera sostenible, para preservar la salud, el bienestar emocional y el medioambiente.</p> <p>Realizar actividades físicas en el medio natural o urbano aplicando protocolos de respeto ambiental y minimizando el impacto negativo sobre el entorno.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una salida al medio natural cumpliendo normas de sostenibilidad y completa una ficha de autoevaluación sobre su huella ecológica.</p> <p><i>Contexto:</i> Salida complementaria de senderismo o actividades en parques urbanos donde se aplican técnicas de desplazamiento respetuosas con el medio ambiente.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la ejecución técnica del desplazamiento en el medio natural, ignorando el cumplimiento de las normas de sostenibilidad y cuidado ambiental.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: Participar</p>

4. Saberes básicos

Educación Física

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Desarrollo de prácticas de acondicionamiento físico saludable.	
2	Aplicación de las fases de activación y vuelta a la calma.	
3	Experimentación de prácticas introyectivas.	
4	Prevención, cuidado y pautas de actuación seguras en prácticas motrices asociadas a la alimentación, la educación postural, los primeros auxilios o la prevención de lesiones entre otros.	
5	Gestión de la actividad física con opción de empleo de herramientas digitales que enriquezcan su práctica.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Fundamentos para la puesta en práctica de actividades motrices asociadas a las capacidades condicionales: capacidades físicas y capacidades coordinativas.	
2	Fundamentos de participación en actividades motrices a través de desafíos individuales.	
3	Fundamentos de participación en actividades motrices a través de desafíos cooperativos.	
4	Fundamentos de participación en actividades motrices a través de desafíos de oposición.	
5	Fundamentos de participación en actividades motrices a través de desafíos de cooperación oposición.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Participación en actividades motrices bajo criterios de inclusión.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Principios básicos en actividades para el autoconocimiento, la gestión de las emociones y las habilidades sociales en la actividad física.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Conocimientos básicos para la puesta en práctica de actividades motrices de la cultura canaria.	
2	Conocimientos básicos para la puesta en práctica de actividades motrices de otras culturas.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Principios básicos para la práctica de actividades con finalidad artístico-expresiva.	
2	Principios básicos para la práctica de actividades con finalidad rítmico-expresiva.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Fundamentos de la práctica de actividades motrices bajo criterios de sostenibilidad en entornos urbanos y naturales.	
2	Principios de la práctica en desplazamientos a pie o sobre ruedas, a través de una movilidad sostenible y segura.	
3	Principios de la práctica de actividades motrices sostenibles y seguras vinculadas al tiempo libre, a una ciudadanía activa y al compromiso cívico. 3.º ESO	

5. Rúbricas IA por competencia específica

Cada rúbrica está calibrada para esta materia y curso con descriptores observables y un ejemplo de evidencia en cada nivel. Edita los porcentajes según tu programación didáctica.

CE.1 · 20 % Observacion sistematica

(c1) Con el desarrollo de esta competencia se incide en la adquisición de un estilo de vida saludable a partir de la actividad física, hecho que debe estar siempre como horizonte de aprendizaje en la ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades para identificar hábitos saludables básicos y requiere supervisión constante para realizar procesos de activación corporal o medidas de seguridad. No logra organizar secuencias de actividad física ni reconoce la influencia de los modelos corporales en su salud.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno olvida realizar el calentamiento o lo hace de forma incorrecta a pesar de las indicaciones, y no identifica beneficios de la actividad física en su rutina diaria.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Identifica y aplica de forma guiada o intermitente procesos de activación, dosificación del esfuerzo y prevención de lesiones. Comienza a organizar secuencias sencillas de actividad física con ayuda y reconoce superficialmente la diferencia entre prácticas saludables y estereotipos sociales.</p> <p><i>Ejemplo: Completa un diario de actividad física básico donde registra sus sesiones, aunque con omisiones en la intensidad del esfuerzo o en la justificación de las medidas de seguridad adoptadas.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Planifica y ejecuta de forma autónoma rutinas de actividad física saludable, incorporando correctamente el calentamiento, la hidratación y la prevención de lesiones. Analiza críticamente los modelos corporales y utiliza aplicaciones digitales para monitorizar y mejorar su calidad de vida.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña y pone en práctica un plan de entrenamiento personal de una semana que incluye objetivos de salud, calentamiento específico y una reflexión sobre el rechazo a dietas milagro o suplementos sin base científica.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Autorregula su práctica física de manera integral y crítica, optimizando el uso del tiempo libre con autonomía. Lidera la aplicación de protocolos de seguridad, propone soluciones creativas para la mejora de la salud colectiva y transfiere el análisis crítico de estereotipos a su entorno social.</p> <p><i>Ejemplo: Crea un recurso digital (póster interactivo o vídeo) donde desmonta un mito deportivo común mediante evidencias científicas y propone una rutina de ejercicios compensatorios para mejorar la postura en el estudio.</i></p>

CE.2 · 25 %**Observacion sistematica**

(c2) Esta competencia específica supone la adecuación progresiva de los procesos de percepción, decisión y ejecución en retos motores variados, reflexionando sobre el desempeño del proceso y la calida...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades severas para adaptar sus capacidades físicas y habilidades motrices básicas, requiriendo guía externa constante y fallando en la toma de decisiones ante situaciones motrices de baja complejidad.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno es incapaz de completar un circuito de coordinación simple sin detenerse o requerir instrucciones verbales continuas del docente.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Adapta sus capacidades y habilidades motrices con autonomía limitada, necesitando apoyo puntual en situaciones de dificultad variable y mostrando una ejecución mecánica con escasa capacidad de ajuste ante imprevistos.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza correctamente un gesto técnico en estático (pases), pero pierde el control del móvil o la posición cuando se introduce un defensor pasivo.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Adapta con autonomía sus capacidades físicas y habilidades motrices a la lógica interna de diferentes situaciones, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados para resolver desafíos motores y deportivos.</p> <p><i>Ejemplo: En un juego de invasión, el alumno decide correctamente cuándo pasar o progresar en función de la posición de sus compañeros y adversarios, manteniendo el control corporal.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Ajusta de forma eficiente y creativa su motricidad ante situaciones de alta incertidumbre, optimizando la ejecución técnica y liderando la resolución de problemas motores con una actitud resiliente y de superación constante.</p> <p><i>Ejemplo: Modifica de forma autónoma la estrategia de juego durante un partido real para contrarrestar la ventaja del rival, ejecutando habilidades complejas con fluidez y precisión.</i></p>

CE.3 · 20 % Observación sistemática

(c3) Esta competencia plantea que el alumnado intervenga en numerosas situaciones motrices con distintos grados y tipos de interacción, mostrando una actitud positiva, crítica y respetuosa en las rela...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades para participar de forma respetuosa en las actividades, ignorando las reglas o priorizando el resultado sobre la convivencia. Presenta una actitud pasiva o excluyente ante la diversidad del grupo y requiere supervisión constante para gestionar sus emociones ante el éxito o el fracaso.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno abandona el juego o protesta airadamente tras perder un punto en un partido de bádminton, ignorando el saludo final al oponente.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Participa en las actividades motrices respetando las reglas básicas y a los compañeros, aunque de forma intermitente o bajo la guía del docente. Empieza a aceptar la diversidad en el grupo, pero le cuesta cooperar con personas de distinto nivel de habilidad o género sin mediación externa.</p> <p><i>Ejemplo: En un juego modificado de invasión, acepta pasar el balón a todos los compañeros solo después de que el profesor le recuerde la norma de inclusión.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Participa activamente y coopera con autonomía, priorizando el respeto y la ética deportiva sobre los resultados. Utiliza habilidades sociales para resolver conflictos mediante el diálogo y gestiona de forma adecuada sus emociones, aceptando la diversidad del grupo como un valor positivo.</p> <p><i>Ejemplo: Durante un torneo de voleibol, el alumno detiene el juego para aclarar una regla en disputa de forma calmada y felicita al equipo rival independientemente del marcador.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Promueve activamente un clima de convivencia y compromiso ético, actuando como mediador en conflictos y liderando procesos de inclusión. Demuestra una autorregulación emocional ejemplar y una actitud crítica constructiva ante comportamientos antideportivos, transformando las situaciones de práctica en espacios de entendimiento social.</p> <p><i>Ejemplo: Propone adaptar las reglas de un juego de 'ultimate frisbee' para asegurar que los compañeros con menos movilidad participen equitativamente, mediando de forma autónoma en una discusión entre otros jugadores.</i></p>

CE.4 · 20 % **Portfolio**

(c4) El desarrollo de esta competencia desarrollará la experimentación por parte del alumnado de distintas manifestaciones de la cultura motriz como elemento consolidador de la identidad propia y se d...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Participa de forma pasiva o dirigida en manifestaciones de la cultura motriz, mostrando dificultades para identificar estereotipos de género o intereses económicos en el deporte y requiriendo guía constante en la creación de composiciones expresivas.</p> <p><i>Ejemplo: El alumnado participa en un juego tradicional pero no es capaz de identificar si existen roles diferenciados por género en dicha práctica.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Participa en juegos y actividades expresivas identificando de manera superficial algunos estereotipos de género y características básicas de las modalidades deportivas, aunque su análisis crítico sobre el fenómeno social del deporte es limitado.</p> <p><i>Ejemplo: Identifica un comportamiento sexista en una noticia deportiva tras una lectura guiada, pero no propone alternativas para corregirlo.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Practica y analiza manifestaciones de la cultura motriz con autonomía, participando activamente en composiciones expresivas y valorando críticamente el deporte desde la perspectiva de género y los intereses socioeconómicos actuales.</p> <p><i>Ejemplo: Crea y representa una coreografía grupal que integra elementos de una danza tradicional, respetando la equidad de roles entre los participantes.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Evalúa con profundidad y visión crítica el impacto social del deporte, proponiendo soluciones ante desigualdades y liderando la creación de composiciones expresivas complejas que comunican mensajes sociales o culturales de forma coherente.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora un análisis comparativo sobre la brecha salarial y de medios en el deporte profesional, proponiendo un decálogo de buenas prácticas para el centro escolar.</i></p>

CE.5 · 15 %**Observacion sistematica**

(c5) Esta competencia pretende que el alumnado adopte una actitud ecosocialmente responsable, avanzando hacia un estilo de vida sostenible de manera activa y comprometida a través de la práctica motri...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades para participar en actividades físico-deportivas en el medio natural o urbano, ignorando habitualmente las normas de seguridad y sostenibilidad, requiriendo supervisión constante para evitar impactos negativos en el entorno.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno abandona residuos en el entorno tras una actividad y no utiliza los elementos de seguridad obligatorios a pesar de las indicaciones directas del docente.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Participa de forma guiada en actividades en el entorno, aplicando de manera intermitente o bajo demanda medidas de seguridad y sostenibilidad, y colaborando de forma limitada en tareas de servicio a la comunidad sin iniciativa propia.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno sigue las normas de seguridad básicas durante una ruta de senderismo solo cuando se le recuerda y participa en la recogida de material si se le asigna una tarea específica.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Adopta un estilo de vida sostenible participando activamente en actividades físico-deportivas, aplicando con autonomía medidas de seguridad individuales y colectivas, y colaborando de forma cooperativa en acciones de servicio para la conservación del entorno.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno prepara su equipo respetando criterios ecológicos, cumple las normas de seguridad en una jornada de orientación y colabora activamente en la limpieza de un espacio público durante la actividad.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Lidera el diseño y organización de actividades físico-deportivas sostenibles, integrando de forma proactiva medidas de seguridad complejas y promoviendo acciones de servicio a la comunidad que transforman positivamente el medio natural o urbano.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno propone y coordina un proyecto de Aprendizaje-Servicio que vincula la práctica de actividad física con la restauración de un sendero local, supervisando la seguridad de sus compañeros.</i></p>

Sugerencias DUA por competencia específica

Diseño Universal del Aprendizaje aplicado a cada CE en sus tres ejes: representación (cómo presento el contenido), acción y expresión (cómo demuestran lo aprendido) e implicación (cómo motivar).

CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none">• Utilizar paneles visuales en el gimnasio con códigos QR que enlacen a micro-videos demostrativos sobre la ejecución técnica correcta frente a posturas lesivas comunes.• Presentar la información sobre el gasto calórico y metabolismo mediante infografías comparativas que contrasten actividades cotidianas con deportes específicos, incluyendo versiones en lectura fácil.• Proporcionar escalas de percepción del esfuerzo (Borg) adaptadas con apoyos visuales y descriptores sensoriales para que el alumnado identifique la intensidad de la carga de trabajo sin depender solo de pulsómetros.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none">• Permitir que el alumnado demuestre su comprensión de los modelos corporales saludables mediante la creación de un 'contra-anuncio' publicitario en formato vídeo, podcast o mural digital.• Ofrecer la opción de registrar el diario de actividad física autónoma mediante aplicaciones de tracking, hojas de cálculo compartidas o un diario narrativo analógico.• Diseñar una sesión de entrenamiento personal donde el alumno elija el soporte de entrega: una sesión dirigida en vivo a sus compañeros o una ficha de planificación técnica detallada.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none">• Implementar un sistema de 'retos multinivel' en los calentamientos donde cada estudiante elija su punto de partida (bronce, plata u oro) según su autoeficacia percibida.• Vincular las sesiones de clase con el entorno cercano mediante el mapeo colaborativo de recursos deportivos del barrio, permitiendo que el alumnado proponga actividades basadas en sus intereses reales de ocio.• Organizar debates tipo 'juicio a las pseudociencias' sobre mitos del fitness (como las dietas milagro o la quema de grasa localizada) para fomentar el pensamiento crítico y la relevancia social del contenido.

CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar paneles táctiles y visuales con diagramas de flujo que desglosen la toma de decisiones (percepción-decisión-ejecución) en situaciones de juego real. • Implementar estaciones de aprendizaje con códigos QR que vinculen a bucles de vídeo en cámara lenta centrados específicamente en el ajuste postural ante diferentes estímulos externos. • Emplear señales auditivas diferenciadas (silbatos de distintos tonos o ritmos musicales) para marcar cambios de ritmo y dirección, facilitando la organización espacial sin depender solo de la vista.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado demuestre la resolución de un problema motor mediante la creación de un 'videotutorial' donde narren en voz alta su proceso de toma de decisiones durante la acción. • Utilizar rúbricas de coevaluación basadas en pictogramas para que los compañeros valoren el ajuste de las habilidades motrices de forma visual y rápida durante la práctica. • Ofrecer la opción de presentar un 'diario de entrenamiento' digital donde combinen fotos de sus ejecuciones con breves reflexiones escritas sobre su progresión y resiliencia ante errores.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar tarjetas de 'desafío multinivel' donde cada estudiante elija el grado de complejidad de la tarea (distancia, tamaño del móvil, número de oponentes) para ajustar el reto a su competencia percibida. • Establecer roles rotativos de responsabilidad (analista táctico, mediador de conflictos, capitán de apoyo) que vinculen la actividad física con sus intereses sociales y organizativos. • Implementar un sistema de 'puntos de superación personal' que premie la persistencia y el ajuste de la estrategia tras un fallo, en lugar de centrarse únicamente en el resultado final del éxito motor.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para facilitar el procesamiento de la información sobre convivencia y autorregulación.	<ul style="list-style-type: none"> • Instalar paneles visuales permanentes en el pabellón con pictogramas y códigos de colores que definan las conductas de respeto y las infracciones éticas, facilitando el procesamiento inmediato de las expectativas sin depender de la instrucción verbal. • Utilizar pizarras magnéticas o maquetas tácticas donde el alumnado pueda visualizar y manipular físicamente las posiciones de juego, permitiendo reconocer estrategias de inclusión para compañeros con diferentes niveles de habilidad antes de la práctica. • Ofrecer guías de autorregulación emocional en formato audio o vídeo accesibles mediante códigos QR en el material deportivo, donde deportistas referentes expliquen técnicas para canalizar el éxito y el fracaso en situaciones reales de juego.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar el compromiso ético y la gestión emocional en el entorno motriz.	<ul style="list-style-type: none"> • Asignar el rol de 'mediador de juego' rotativo, donde el alumno debe detectar conflictos y proponer soluciones dialécticas inmediatas utilizando una tarjeta de apoyo con frases facilitadoras y pasos de resolución. • Permitir que la reflexión sobre la actitud crítica y la gestión de emociones se realice mediante un videoblog, un podcast o un diario visual de clase, en lugar de limitarse a una entrega escrita convencional sobre el comportamiento. • Diseñar y aplicar variantes en las reglas de deportes tradicionales (deportes modificados) que garanticen la participación equitativa de todos los miembros del equipo, evaluando colectivamente su impacto en la convivencia del grupo.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para fomentar el compromiso con el juego limpio y la inclusión social.	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar un sistema de puntuación 'Spirit of the Game' donde los puntos por respeto, ayuda al compañero y gestión de la frustración tengan el mismo peso que el resultado del marcador final en la clasificación de la unidad. • Ofrecer opciones de participación diferenciadas según el nivel de desafío percibido, permitiendo elegir roles (jugador activo, árbitro, analista de juego limpio o cronometrador) que minimicen la ansiedad social y maximicen la autonomía. • Establecer metas de equipo personalizadas mediante sistemas de hándicap o ventajas tácticas negociadas, asegurando que todos los participantes perciban que su contribución es valiosa para el éxito colectivo independientemente de su nivel de habilidad.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para percibir y comprender la cultura motriz y sus implicaciones sociales.	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de 'Mapas de Calor Sociales' en el gimnasio: infografías visuales que zonifican el espacio de juego tradicional para mostrar gráficamente la ocupación desigual por género durante los recreos o clases. • Modelado de secuencias expresivas mediante 'Espejos de Análisis': demostraciones prácticas de gestos técnicos deportivos comparados con gestos de danza, apoyados por tarjetas de autoinstrucción que explican el origen cultural de cada movimiento. • Estaciones de consulta con códigos QR que enlazan a micro-podcasts analizando casos reales de 'Sportswashing' y desigualdad salarial, para ser escuchados durante las fases de recuperación o estiramientos activos.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar el análisis crítico de la motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de una 'Performance de Denuncia': el alumnado diseña una coreografía o secuencia de combate escénico que represente visualmente una barrera social (económica o de género) en el acceso al deporte. • Diseño de un 'Deporte Alternativo Justo': entrega de un reglamento original, en formato de videotutorial o infografía digital, que modifique las reglas de un deporte convencional para neutralizar ventajas físicas o económicas. • Portfolio de 'Periodismo Crítico Motriz': opción de entregar un video-ensayo, un hilo de red social simulado o un podcast donde analicen la influencia de las marcas comerciales en la técnica de un deporte específico.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para conectar con los intereses del alumnado y el valor social del movimiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Contratos de aprendizaje con 'Rutas de Especialización': el alumnado elige si su proyecto final se centrará en la vertiente estética-expresiva, en la sociológica-económica o en la técnica-deportiva de la cultura motriz. • Implementación de un 'Semáforo de Inclusión' durante el juego real: sistema de feedback inmediato donde los alumnos pueden pausar la actividad para proponer cambios en las reglas si detectan sesgos de género o exclusión. • Niveles de exposición pública graduados: permitir que las tareas de expresión corporal se realicen en pequeños grupos, tras biombos, o mediante grabación previa para reducir la ansiedad por el juicio estético externo.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar mapas táctiles y digitales geolocalizados del entorno urbano/natural cercano que incluyan capas de información sobre puntos de reciclaje, zonas de sombra para hidratación y niveles de dificultad del terreno. • Presentar los protocolos de seguridad y sostenibilidad mediante códigos QR situados en el material deportivo que enlacen a audiodescripciones y videotutoriales con subtítulos sobre el montaje seguro y el impacto ambiental de cada elemento. • Modelar las acciones de servicio a la comunidad mediante el uso de 'historias sociales' visuales que desglosen paso a paso cómo interactuar con los vecinos y el mobiliario urbano de forma respetuosa durante la práctica deportiva.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado demuestre su plan de seguridad individual mediante la creación de un 'diario de ruta' digital (usando Strava o Wikiloc con comentarios) o una maqueta física del espacio de juego seguro. • Diseñar una campaña de concienciación ecosocial donde el producto final sea a elección: un podcast de entrevistas sobre deporte sostenible, una coreografía de 'plogging' grabada en vídeo o un manifiesto leído en el centro. • Organizar las tareas de servicio comunitario mediante roles rotativos (responsable de residuos, mediador de seguridad, cronista ambiental) permitiendo que cada alumno elija el canal de comunicación que mejor domine para reportar sus avances.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar un sistema de 'Eco-puntos' grupales en las sesiones de Educación Física, donde se premie la autonomía en la gestión de residuos y el cuidado del material por encima del rendimiento competitivo. • Vincular los retos motrices a problemas reales del barrio, permitiendo que el alumnado elija qué espacio urbano degradado desea 'recuperar' mediante una propuesta de actividad física inclusiva para la comunidad. • Facilitar sesiones de autoevaluación mediante 'semáforos de sostenibilidad' donde el alumnado regule el nivel de desafío de sus acciones de servicio, ajustando la dificultad según su percepción de competencia y compromiso social.

Cómo programar paso a paso

Hoja de ruta de 7 pasos para construir tu programación didáctica desde el decreto hasta la rúbrica final.

Paso 1 · Leer el decreto vigente **2 horas**

Localiza y estudia el decreto de tu CCAA que desarrolla el currículo LOMLOE para ESO. En él encontrarás las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos de Educación Física. Identifica los elementos prescriptivos y las orientaciones metodológicas.

Tip: No te fíes solo del BOE; cada CCAA tiene matices en la concreción de los saberes. Busca el anexo específico de Educación Física.

Paso 2 · Listar las CE y criterios **1 hora**

Extrae las 5 competencias específicas de Educación Física para 2º ESO y los 34 criterios de evaluación asociados. Haz una tabla con numeración oficial y relación entre ellos.

Tip: Agrupa los criterios por bloques competenciales (por ejemplo, los que evalúan la práctica motriz, los que evalúan la salud, etc.) para visualizar el peso de cada uno.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos **2 horas**

Selecciona los criterios que vas a evaluar en cada situación de aprendizaje, asignando instrumentos variados (rúbricas, listas de cotejo, diarios de aprendizaje, pruebas prácticas). Asegura que cada criterio se evalúa al menos una vez.

Tip: En Educación Física, prioriza criterios relacionados con la ejecución motriz y la autorregulación del esfuerzo sobre los puramente conceptuales, que suelen tener menos peso en la práctica.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre **1.5 horas**

Divide los 62 saberes básicos entre los tres trimestres, teniendo en cuenta la progresión de dificultad y la temporalización de actividades. Por ejemplo, condición física y salud en primer trimestre, juegos y deportes en segundo, expresión corporal en tercero.

Tip: No intentes cubrir todos los saberes en profundidad; prioriza aquellos que son instrumentales para el desarrollo de las competencias. Deja margen para repeticiones y mejora de habilidades.

Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 3 horas

Plantea una Situación de Aprendizaje (SdA) para cada trimestre que integre varias competencias específicas y criterios. Incluye contexto significativo, tareas prácticas, productos evaluables y momentos de reflexión. Asegura la conexión con los saberes seleccionados.

Tip: Diseña una SdA que tenga un reto motor claro (por ejemplo, crear un circuito de habilidades o una coreografía) y que permita evaluar tanto el proceso como el producto final. Evita las fichas de teoría sin conexión con la práctica.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Define el peso de cada criterio de evaluación en la calificación final, coherente con el perfil competencial. Normalmente, los criterios procedimentales (ejecución motriz) tienen mayor peso que los actitudinales. Asegura que la suma total sea 100%.

Tip: En coordinación con tu departamento, consensúa una ponderación por bloques competenciales para evitar desviaciones entre docentes. Por ejemplo: 50% práctica motriz, 20% salud y bienestar, 15% expresión corporal, 15% gestión emocional y valores.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1 hora

Incluye en la programación las medidas de atención a la diversidad (adaptaciones curriculares, refuerzo educativo) y el plan de recuperación para criterios no superados. Detalla cómo se recogerá evidencia de aprendizaje en caso de ausencia o dificultades motrices.

Tip: Ofrece opciones de evaluación flexibles: un alumno con limitación física puede demostrar su competencia mediante la creación de un plan de entrenamiento o la observación crítica de actividades. Documenta estas medidas en el apartado de atención a la diversidad de la programación.