

Educacion fisica · 2.º ESO · País Vasco

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

Normativa Decreto 77/2023, de 30 de mayo

Generado 10/07/2026 21:51

7 Competencias	25 Criterios	123 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	País Vasco
Decreto autonómico	Decreto 77/2023, de 30 de mayo
Particularidad	En Euskadi el euskera es lengua vehicular en los modelos B y D y existe Euskara eta Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

2. Competencias específicas

Educación Física

CE.1 · Evaluar los efectos de la actividad física en la salud global, rechazando las prácticas que carezcan de base científica,...

TEXTO OFICIAL

Evaluar los efectos de la actividad física en la salud global, rechazando las prácticas que carezcan de base científica, siendo crítico con los modelos corporales estereotipados, y desarrollando procesos de autorregulación emocional y gestión de conflictos, para adoptar un estilo de vida activo y saludable.

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 · Actuar en situaciones psicomotrices en entornos sin incertidumbre, con progresiva autonomía en su ejecución, actitudes d...

TEXTO OFICIAL

Actuar en situaciones psicomotrices en entornos sin incertidumbre, con progresiva autonomía en su ejecución, actitudes de superación y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos, para desarrollar la autonomía y el crecimiento armónico desde el punto de vista orgánico, cognitivo, afectivo y social.

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 · Adaptarse a las exigencias de las situaciones sociomotrices de oposición en entornos sin incertidumbre, adoptando una ac...

TEXTO OFICIAL

Adaptarse a las exigencias de las situaciones sociomotrices de oposición en entornos sin incertidumbre, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia, para ajustar las conductas asociadas al desafío y contribuir a la adquisición y creación de una cultura motriz.

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 · Desenvolverse en situaciones sociomotrices de cooperación en entornos sin incertidumbre, desarrollando procesos de autor...

TEXTO OFICIAL

Desenvolverse en situaciones sociomotrices de cooperación en entornos sin incertidumbre, desarrollando procesos de autorregulación, con actitud empática, independientemente de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, para contribuir a la convivencia social, la inclusión y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.

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 · Interactuar en situaciones sociomotrices de oposición-colaboración en entornos sin incertidumbre, aplicando reglas y pri...

TEXTO OFICIAL

Interactuar en situaciones sociomotrices de oposición-colaboración en entornos sin incertidumbre, aplicando reglas y principios de acción, y contribuyendo al entendimiento social, para ajustar la conducta motriz en situaciones con alta demanda informacional, y contribuir a la adquisición y creación de una cultura motriz.

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

CE.6 · Descubrir y aprovechar las opciones de acción en situaciones motrices en entornos con incertidumbre, de manera ajustada ...

TEXTO OFICIAL

Descubrir y aprovechar las opciones de acción en situaciones motrices en entornos con incertidumbre, de manera ajustada y segura, para incluir en sus hábitos formas de ocio saludable, sostenible y ecosocialmente responsable en el medio natural y urbano.

CE.7 · Valerse del cuerpo como instrumento de expresión y comunicación, gestionando las emociones y analizando las distintas ma...

TEXTO OFICIAL

Valerse del cuerpo como instrumento de expresión y comunicación, gestionando las emociones y analizando las distintas manifestaciones de la cultura motriz, para valorar su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura, e integrar las posibilidades de acción y recursos expresivos, dentro del repertorio de actuaciones motrices.

3. Criterios de evaluación

Educación Física

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Establecer y organizar secuencias sencillas de actividad física orientada al concepto integral de salud y al estilo de vida activo, a partir de una valoración del nivel inicial y respetando la propia realidad e identidad corporal.</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>
1.2	CE.1	<p>Incorporar con progresiva autonomía y responsabilidad hábitos saludables, así como, medidas generales para la prevención de lesiones, aprendiendo a reconocer situaciones de riesgo.</p> <p>Aplicar de forma autónoma hábitos saludables como el calentamiento, la higiene y la regulación del esfuerzo durante las sesiones de actividad física para mejorar el bienestar.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza de forma autónoma el calentamiento, gestiona su esfuerzo durante la actividad y cumple con las normas de higiene y postura al finalizar la sesión.</p> <p><i>Contexto:</i> Durante las fases de activación y vuelta a la calma de cualquier unidad didáctica práctica, así como en el desarrollo de las tareas motrices.</p> <p><i>Evitar:</i> Reducir la evaluación únicamente al cambio de ropa o presencia del neceser, ignorando la autonomía en la activación corporal o la dosificación del esfuerzo.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: aplicar</p>
1.3	CE.1	<p>Actuar de acuerdo a los protocolos de intervención ante accidentes derivados de la práctica de actividad física, aplicando medidas básicas de primeros auxilios.</p> <p>Aplicar de forma autónoma medidas de seguridad y prevención de lesiones en la práctica deportiva, identificando riesgos potenciales para actuar de manera responsable.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza calentamientos específicos, vueltas a la calma y revisa el estado del material y espacio antes de iniciar la actividad física propuesta.</p> <p><i>Contexto:</i> Durante las fases inicial y final de las sesiones prácticas de deportes de equipo o condición física en el pabellón.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente si el alumno calienta, sin comprobar si identifica autónomamente los riesgos del entorno o del material antes de empezar.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: Aplicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.4	CE.1	<p>Analizar y valorar la incidencia que ciertas prácticas y comportamientos tienen en nuestra salud y en la convivencia, valorando su impacto y evitando activamente su reproducción.</p> <p>Aplicar protocolos de actuación ante accidentes en la práctica deportiva, realizando maniobras básicas de primeros auxilios de forma segura y eficaz.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una simulación práctica de atención inicial ante una lesión deportiva, siguiendo el protocolo PAS y aplicando técnicas de socorrismo básico.</p> <p><i>Contexto:</i> Simulacros de accidentes habituales en el gimnasio o pistas, como esguinces o lipotimias, integrados en las sesiones de juegos o deportes.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la teoría mediante examen escrito sin comprobar la ejecución práctica de los protocolos de seguridad y socorrismo.</p>	<p>Observacion sistemática</p> <p>Verbo: Aplicar</p>
1.5	CE.1	<p>Explorar diferentes recursos y aplicaciones digitales re conociendo su potencial, así como sus riesgos para su uso en el ámbito de la actividad física y el deporte.</p> <p>Identificar y criticar hábitos perjudiciales para la salud y la convivencia, proponiendo alternativas saludables y respetuosas para mejorar el bienestar personal y social.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un informe o presentación digital donde identifica conductas de riesgo, explica sus consecuencias negativas y propone acciones para evitarlas en su entorno.</p> <p><i>Contexto:</i> Debate grupal o trabajo cooperativo sobre mitos nutricionales, sedentarismo o violencia en el deporte y su impacto en la salud integral.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la ejecución técnica de ejercicios físicos sin comprobar la reflexión crítica sobre los hábitos de salud y convivencia asociados.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
1.6	CE.1	<p>Hacer uso con progresiva autonomía de habilidades sociales, diálogo en la gestión de conflictos y respeto ante la diversidad, mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y de cualquier tipo de violencia.</p> <p>Analizar y utilizar aplicaciones digitales de salud y deporte, identificando sus beneficios para la actividad física y los posibles riesgos derivados de su uso.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un informe comparativo o registro digital donde evalúa las funcionalidades de una aplicación deportiva y describe los riesgos de privacidad o sobreentrenamiento asociados.</p> <p><i>Contexto:</i> Durante una unidad de condición física, los estudiantes emplean aplicaciones de monitorización para registrar sus sesiones y debaten sobre la fiabilidad de los datos obtenidos.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar la destreza tecnológica en el uso de la aplicación olvidando evaluar la reflexión crítica sobre la salud y la seguridad de los datos.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
1.7	CE.1	<p>Gestionar las emociones siendo capaz de participar con eficacia, respetando las intervenciones del resto, y actuando con deportividad al asumir los roles de espectador, participante u otros.</p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.2	<p>Resolver situaciones psicomotrices con cierto grado de control y dominio corporal empleando, con progresiva autonomía, los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera creativa.</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>
2.2	CE.2	<p>Adquirir nociones básicas de estrategia, formulando hipótesis de acción a partir de la interpretación de la lógica interna, y automatizando encadenamientos motores.</p> <p>Tomar decisiones tácticas eficaces en juegos y deportes, anticipándose a compañeros y oponentes para resolver situaciones motrices reales o simuladas con reflexión posterior.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza acciones motrices durante juegos modificados o situaciones deportivas, ajustando su posición y movimientos según la lógica interna del juego y la oposición.</p> <p><i>Contexto:</i> Práctica de deportes colectivos o juegos de oposición donde el alumnado debe elegir la mejor respuesta motriz ante la situación de juego.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente la calidad técnica del movimiento (el 'cómo') olvidando evaluar la pertinencia de la decisión táctica tomada (el 'cuándo' y 'por qué').</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: Aplicar</p>
2.3	CE.2	<p>Reconocer el propio potencial motriz y autorregularse a través de actividades lúdicas contribuyendo a la mejora de las capacidades físicas, y transfiriendo el conocimiento y los valores a su espacio vivencial.</p> <p>Aplicar habilidades motrices y capacidades físicas de forma eficiente para solucionar retos motores en contextos deportivos, recreativos o de la vida cotidiana.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza ejecuciones motrices variadas donde ajusta su coordinación y capacidades físicas para superar obstáculos o situaciones de juego de forma eficiente.</p> <p><i>Contexto:</i> Circuitos de agilidad, juegos de oposición o situaciones de expresión corporal donde deban adaptar su movimiento a un entorno cambiante.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la eficiencia motriz con la estética del movimiento, penalizando a alumnos que resuelven el reto de forma creativa pero no académica.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: Resolver</p>
3.1	CE.3	<p>Interactuar en contextos de oposición, aplicando los principios de acción, con actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia.</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
3.2	CE.3	<p>Elaborar planes de acción básicos, analizando la lógica interna de las situaciones, las carencias y puntos fuertes de los participantes, reajustando el plan, si fuera necesario.</p> <p>Trabajar en equipo para realizar proyectos motrices, asumiendo roles y tomando decisiones de forma autónoma para mejorar el resultado colectivo y el aprendizaje individual.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza producciones motrices grupales donde asume roles específicos, gestiona el tiempo de práctica y propone soluciones tácticas o creativas para alcanzar objetivos comunes.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesiones de deportes de equipo o montajes de expresión corporal donde el grupo debe autoorganizarse para resolver un reto motriz.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar exclusivamente la habilidad técnica individual o el éxito del resultado final, ignorando el proceso de organización y la asunción de roles.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: Colaborar</p>
3.3	CE.3	<p>Participar activamente en los juegos deportivos de oposición, con arraigo en la cultura propia, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo y transmitiendo su valor y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes.</p> <p>Aplicar habilidades sociales y diálogo para resolver conflictos de forma autónoma, respetando la diversidad y rechazando cualquier tipo de discriminación o violencia en la práctica motriz.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza situaciones motrices colectivas mostrando conductas de respeto, mediación ante conflictos y uso de lenguaje inclusivo, registradas en una escala de actitudes o diario de clase.</p> <p><i>Contexto:</i> Juegos cooperativos y deportes colectivos donde se producen situaciones de oposición que requieren mediación, respeto a las reglas y aceptación de la diversidad del grupo.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar la competencia social mediante un examen teórico sobre valores en lugar de observar el comportamiento real y la resolución de conflictos durante el juego.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: Aplicar</p>
4.1	CE.4	<p>Resolver proyectos motores de carácter cooperativo a través de la búsqueda de objetivos comunes, el pacto de reglas, incluyendo estrategias de autoevaluación y coevaluación, tanto del proceso como del resultado, y asumiendo distintos roles asignados y sus responsabilidades.</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>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.2	CE.4	<p>Contribuir a la convivencia social y la inclusión, a través de un comportamiento ético y una actitud empática, muestran de una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia.</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>
4.3	CE.4	<p>Contribuir a la convivencia social y la inclusión, a través de un comportamiento ético y una actitud empática, muestran de una actitud crítica ante los estereotipos y proactiva frente a actuaciones discriminatorias y violentas.</p> <p>Crear y representar composiciones expresivas usando el cuerpo de forma comunicativa, con o sin música, aplicando técnicas específicas de movimiento con autonomía progresiva.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una composición de expresión corporal, individual o colectiva, aplicando técnicas de movimiento para comunicar mensajes de forma intencionada y autónoma.</p> <p><i>Contexto:</i> Talleres de creación motriz donde se elaboran pequeñas producciones escénicas, como mímica o danza, para ser mostradas al resto del grupo clase.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la actividad basándose únicamente en la desinhibición o el entretenimiento, obviando la aplicación técnica de los recursos expresivos y la intención comunicativa.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Participar</p>
5.1	CE.5	<p>Interactuar en situaciones de oposición-colaboración, aplicando los principios de acción, automatizando respuestas, con actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia.</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>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
5.2	CE.5	<p>Participar activamente en juegos deportivos contribuyen do a la adquisición y creación de una cultura motriz, analizando sus orígenes, evolución e influencia en las sociedades contemporáneas, valorándolos como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes.</p> <p>Realizar actividades físicas en entornos naturales o urbanos respetando las normas de seguridad y el entorno para garantizar una práctica saludable y responsable.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza recorridos o actividades en el medio natural o urbano cumpliendo con los protocolos de seguridad y el equipamiento necesario.</p> <p><i>Contexto:</i> Salidas al entorno cercano, parques urbanos o rutas de senderismo donde se deben identificar y aplicar medidas de prevención de riesgos.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar la velocidad o el éxito técnico de la actividad en lugar de la aplicación efectiva de las medidas de seguridad.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: Aplicar</p>
5.3	CE.5	<p>Identificar y analizar los distintos estereotipos de género y comportamientos sexistas que se siguen produciendo en algunos contextos de la motricidad, reconociendo los factores que contribuyen a su mantenimiento.</p>	
6.1	CE.6	<p>Resolver situaciones motrices en un medio con incertidumbre, aplicando los fundamentos técnico-tácticos de las actividades físico-deportivas.</p>	
6.2	CE.6	<p>Participar en actividades físico-deportivas en entornos naturales, terrestres o acuáticos, disfrutando del entorno de manera sostenible, minimizando el impacto ambiental que estas puedan producir y siendo conscientes de su huella ecológica.</p>	
6.3	CE.6	<p>Practicar actividades físico-deportivas en el medio natu ral y urbano, aplicando normas de seguridad individuales y colectivas.</p>	
7.1	CE.7	<p>Utilizar el cuerpo, intencionadamente y con progresiva autonomía, como herramienta de expresión y comunicación a través de diversas técnicas expresivas, participando activamente en la creación y representación de composiciones individuales o colectivas con y sin base musical.</p>	
7.2	CE.7	<p>Participar en manifestaciones artístico-expresivas vinculadas tanto con la cultura propia como con otras, favoreciendo su conservación y valorando su importancia en la creación de la identidad cultural.</p>	
7.3	CE.7	<p>Gestionar las emociones siendo capaz de participar en situaciones artístico-expresivas de manera desinhibida, respetando las intervenciones del resto.</p>	

4. Saberes básicos

Educación Física

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Actividades físico-deportivas soporte de este dominio (pruebas, estilos, reglas básicas de juego, espacios, materiales...).	
2	Utilización consciente del cuerpo en función de las características de la actividad, contexto y parámetros espaciales	
3	Control corporal y regulación del gasto energético	
4	Integración de los aspectos coordinativos, espaciales y temporales en determinadas secuencias motrices y/o deportivas	
5	Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas	
6	Medición de actuaciones o marcas propias y ajenas con criterios objetivos	
7	Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: profundización, identificación y corrección de errores comunes	
8	Adaptaciones motrices para resolver eficientemente tareas de cierta complejidad en situaciones motrices individuales	
9	Toma de decisiones previas a la realización de una actividad motriz acerca de los mecanismos coordinativos, espaciales y temporales para resolverla adecuadamente	
10	Movimientos, posturas y estiramientos ante dolores musculares.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	La diversidad de juegos tradicionales, actividades físicas y deportivas propias de este dominio.	
2	Principios de acción fundamentales para superar al adversario	
3	El espacio y su utilización	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
4	Estereotipos motores de las actividades de oposición	
5	Proyecto táctico sencillo en función del rival que tenga enfrente	
6	Estrategias y medios para pasar de la situación de ser dominado a la dominante	
7	Creación de espacios libres en el campo rival a través de golpes en profundidad, anchura, potencia y altura para dominar en el intercambio	
8	Las señales del adversario: intenciones, comportamiento, orientación corporal, desplazamientos, uso del espacio, fortalezas y debilidades...	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Prácticas motrices propias de este dominio.	
2	Principios de acción, pautas grupales y coordinación para optimizar los recursos motrices del grupo para la resolución de la acción/tarea	
3	Selección y combinación de las habilidades motrices específicas	
4	Habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación	
5	Asunción de distintos roles asignados y responsabilidades	
6	Diversidad de prácticas motrices propias de este dominio.	
7	Principios de acción y claves para el éxito en situaciones cooperativas	
8	Planificación de secuencias anticipando las conductas motrices	
9	Producciones y proyectos motores cooperativos	
10	Toma de decisiones vinculadas a la asignación de roles, la gestión del tiempo de práctica y la optimización del resultado final	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	La diversidad de juegos tradicionales, actividades físicas y deportivas propias de este dominio.	
2	Principios de acción propios de este dominio como puesta en práctica del algoritmo de defensa y de ataque, permuta de roles...	
3	Delimitación de estrategias previas de ataque y defensa en función de las características de los integrantes del equipo	
4	Instrumentos de evaluación y toma de decisiones de forma individual o colectiva	
5	Procedimientos de análisis y explicación de su propia acción, la de los compañeros y adversarios	
6	Principios de acción propios de este dominio como algoritmo ofensivo y defensivo, cambio rápido de roles...	
7	Identificación de las debilidades y fortalezas del adversario: sus intenciones, formas de hacer, uso del espacio, grado de compromiso	
8	Delimitación de estrategias previas de ataque y defensa en función de las características de los integrantes del equipo y del equipo rival	
9	Reglas de los juegos y normativas dictadas en los deportes de equipo (iniciación del juego, derechos y obligaciones de las personas jugadoras, posibilidades de puntuar, elementos de éxito o fracaso...)	
10	Instrumentos de evaluación y toma de decisiones de forma individual o colectiva: observaciones cruzadas, herramientas informáticas... Procedimientos de análisis y explicación de su propia acción, la de los compañeros y adversarios	
11	Valores de estas prácticas de oposición colectiva (combatividad, enfrentamiento, honestidad, solidaridad, seguridad, legalidad)	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Actividades físicas en el medio natural y urbano.	
2	Desplazamiento razonado y reflexionado en el medio natural, tomando informaciones y referencias (seguir un itinerario marcado en un plano)	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	Gestión y regulación de la energía para llevar a buen término la actividad con economía y eficacia	
4	Riesgo en las prácticas físico-deportivas en el medio natural: medidas de seguridad en actividades con posibles consecuencias graves	
5	Material y equipo, incluido el de seguridad, propio de estas actividades: conocimientos técnicos y de mantenimiento básicos	
6	Puntos cardinales, norte magnético, orientaciones, direcciones y planos	
7	Uso de herramientas y técnicas básicas de orientación	
8	Nuevos espacios y prácticas deportivas. Conquista y utilización de espacios urbanos desde la motricidad (parkour, skate...)	
9	Actividades físicas en el medio natural y urbano. Identificación durante la actividad de informaciones procedentes del exterior (visual, táctil y auditivo) e internas (propioceptivas, emocionales)	
10	Gestión y regulación de la energía con economía y eficacia	
11	Gestión del riesgo propio y del de los demás en el medio natural. Medidas colectivas de seguridad	
12	El material y equipo, incluido el de seguridad, propio de estas actividades: conocimientos técnicos y de mantenimiento	
13	Puntos cardinales, norte magnético, orientaciones, planos, mapas y brújula.	
14	Prácticas deportivas urbanas: crossfit, gimnasios urbanos, calistenia...	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Actividades rítmico-musicales con carácter expresivo.	
2	Usos comunicativos de la corporalidad: expresión de sensaciones, sentimientos, emociones, comunicación de ideas complejas en diferentes contextos y técnicas básicas de interpretación	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	El espacio escénico: orientación, direcciones, volumen, plano, dimensiones, itinerarios, entradas/salidas, ubicación del público, ocupación del espacio	
4	Fases del proceso creativo: inductor/demanda, creación/diversidad, selección, enriquecimiento, producción, presentación, vestuario, música	
5	Pasos de las danzas, figuras acrosport, acciones acrobáticas/expresivas	
6	Criterios de observación de las producciones: dificultad, mensaje, concentración, encadenamiento, originalidad, sincronización, coordinación	
7	Valoración y respeto a las propuestas, opiniones y producciones	
8	Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural: las danzas como manifestación de la interculturalidad	
9	Usos comunicativos del cuerpo: expresión de sensaciones, sentimientos, emociones y comunicación de ideas complejas en diferentes contextos	
10	Técnicas específicas de expresión corporal	
11	Características del espacio escénico: orientación, direcciones, volumen, altura, plano, dimensiones, trazos	
12	El espacio escénico: itinerarios, entradas/salidas, ubicación del público, orientación (de cara al público), ocupación del espacio.	
13	Fases del proceso creativo (inductor/demanda, creación/diversidad, enriquecimiento, selección, producción, presentación), con procesos de composición coreográfica (repetición, transposición, contraste, acumulación, rotación), con elementos complementarios (vestuario, música)	
14	Diferentes roles: coreógrafos, actores, bailarines, espectadores, jueces.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
15	Criterios de observación en las producciones: dificultad, mensaje, concentración, encadenamiento, originalidad, sincronización, coordinación... Valoración y respeto a las propuestas, opiniones y producciones de los demás. Asimilaciones derivadas de los estereotipos de género	
16	Gestión de emociones, la mirada de los demás, riesgos, concentración	
17	Organización de espectáculos, veladas y eventos artístico-expresivos	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Conectados con la Educación Física. La naturaleza de este bloque hace que se trabaje en cada uno de los bloques anteriores.	
2	Salud física: tasa mínima de actividad física diaria y semanal. Pautas para tratar el dolor muscular de origen retardado.	
3	Importancia de la higiene y prevención de accidentes en las prácticas físico-deportivas	
4	Capacidades condicionales: desarrollo de las capacidades físicas básicas	
5	Planificación y autorregulación de proyectos motores: establecimiento de mecanismos de autoevaluación y coevaluación para reconducir los procesos de trabajo	
6	Actuaciones básicas ante accidentes durante la práctica de actividades físicas. Técnica PAS (proteger, ayudar, socorrer)	
7	Salud física: tipos de esfuerzos y su influencia en el organismo y en la salud. Calentamiento específico autónomo. Prácticas peligrosas, mitos y falsas creencias en torno al cuerpo y a la actividad física	
8	Salud social: suplementación y dopaje en el deporte; ética y riesgos.	
9	Salud mental: tipologías corporales predominantes en la sociedad y análisis crítico de su presencia en los medios de comunicación	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
10	Preparación de la práctica motriz: mantenimiento y reparación de material deportivo	
11	Reflexión crítica sobre la importancia de las medidas y pautas de higiene en contextos de práctica de actividad física.	
12	Planificación y autorregulación de proyectos motores	
13	Herramientas digitales para la gestión de la actividad física	
14	Prevención de accidentes en las prácticas motrices. Gestión del riesgo propio y del de los demás.	
15	Actuaciones críticas ante accidentes. Reanimación cardiopulmonar. Indicios de accidentes cardiovasculares, señales de ictus y similares	
16	Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos deportivos como manifestación de la interculturalidad	
17	Autorregulación emocional: habilidades volitivas y capacidad de superación	
18	Respeto ante la diversidad de género, afectivo-sexual, de origen, étnica, socioeconómica o de competencia motriz	
19	Consumo responsable: uso sostenible y mantenimiento de recursos urbanos y naturales para la práctica de actividad física.	
20	Salud física: control de resultados y variables fisiológicas básicas como consecuencia del ejercicio físico. Calentamiento específico autónomo. Autorregulación y planificación del entrenamiento. Alimentación saludable y análisis crítico de la publicidad. Dietas y alimentos no saludables	
21	Planificación para el desarrollo de las capacidades físicas básicas: fuerza y resistencia. Sistemas de entrenamiento y evaluación	
22	Salud mental: efectos negativos de los modelos estéticos predominantes y trastornos vinculados al culto insano al cuerpo (vigorexia, anorexia, bulimia)	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
23	Gestión y enfoque de los diferentes usos y finalidades de la actividad física o deporte en función del contexto, actividad y compañeros de realización.	
24	Instrumentos y procesos de evaluación de actuaciones propias y ajenas	
25	Prevención de accidentes en las prácticas motrices. Medidas colectivas de seguridad.	
26	Actuaciones críticas ante accidentes. Reanimación mediante desfibrilador. Protocolo RCP (reanimación cardiopulmonar).	
27	Técnicas específicas e indicios de accidentes cardiovasculares, señales de ictus y similares	
28	Autorregulación emocional: estrategias de gestión de la derrota	
29	Estrategias de negociación y mediación en contextos motrices	
30	Respeto a las reglas: dopaje y otras trampas en el deporte profesional	
31	Actitud crítica y compromiso activo frente a estereotipos, discriminaciones y violencia	
32	Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes como seña de identidad cultural, intereses políticos y económicos	
33	Historia del deporte desde la perspectiva de género. Estereotipos de competencia motriz percibida según el género, la edad o cualquier otra característica	
34	Cuidado del entorno próximo, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física en el medio natural	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Perseverancia y tolerancia a la frustración en contextos físico-deportivos.	
2	Conductas prosociales en situaciones motrices colectivas.	
3	Reglamentos básicos de los juegos deportivos.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
4	Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos deportivos como manifestación de la interculturalidad.	
5	Respeto ante la diversidad: Identificación y rechazo de conductas contrarias a la convivencia (comportamientos violentos, discriminación por cuestiones de género, competencia motriz, actitudes xenófobas, racistas o sexistas)	
6	Respeto ante la diversidad: Igualdad de género en las profesiones asociadas al deporte (comentaristas, periodistas, deportistas, técnicos y otras)	
7	Presencia y relevancia de figuras masculinas y femeninas.	
8	Autoconstrucción de materiales para la práctica motriz.	
9	Cuidado del entorno próximo, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física en el medio natural	
10	Salud física: adaptación del volumen y la intensidad de la tarea a las características personales. Alimentación saludable y valor nutricional de los alimentos. Cuidado del cuerpo: calentamiento general autónomo	
11	Salud social: Análisis crítico de los estereotipos corporales, de género y competencia motriz	
12	Salud mental: reflexión sobre actitudes negativas hacia la actividad física derivadas de ideas preconcebidas, prejuicios, estereotipos... Trastornos alimenticios asociados a la práctica de la actividad física y deporte	
13	Planificación y autorregulación de proyectos motores: Herramientas digitales para la gestión de la actividad física y la autoevaluación	
14	Prevención de accidentes en las prácticas motrices: medidas de seguridad. Actuaciones básicas ante accidentes durante la práctica de actividades físicas. Técnica PAS. Protocolo 112. Soporte vital básico (SVB)	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
15	Gestión emocional: el estrés en situaciones motrices. Estrategias de autorregulación colectiva del esfuerzo y la capacidad de superación para afrontar desafíos en situaciones motrices	
16	Conductas prosociales en situaciones motrices colectivas	
17	Respeto a las reglas: funciones de arbitraje deportivo.	
18	Deporte y perspectiva de género: medios de comunicación y promoción del deporte en igualdad. Análisis crítico.	
19	Influencia del deporte en la cultura actual: el deporte como fenómeno de masas. Impacto social, aspectos positivos y negativos.	

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**

Evaluar los efectos de la actividad física en la salud global, rechazando las prácticas que carezcan de base científica, siendo crítico con los modelos corporales estereotipados, y desarrollando proce...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	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. <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>
2	En proceso	50-69%	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. <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>
3	Adquirido	70-89%	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. <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>
4	Avanzado	90-100%	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. <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>

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

Actuar en situaciones psicomotrices en entornos sin incertidumbre, con progresiva autonomía en su ejecución, actitudes de superación y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos, para desarrollar l...

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**

Adaptarse a las exigencias de las situaciones sociomotrices de oposición en entornos sin incertidumbre, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia,...

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**

Desenvolverse en situaciones sociomotrices de cooperación en entornos sin incertidumbre, desarrollando procesos de autorregulación, con actitud empática, independientemente de las diferencias cultural...

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 % Observación sistemática

Interactuar en situaciones sociomotrices de oposición-colaboración en entornos sin incertidumbre, aplicando reglas y principios de acción, y contribuyendo al entendimiento social, para ajustar la cond...

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.