



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

**LA EDUCACIÓN FÍSICA: UN
MOTOR PARA LA
ADQUISICIÓN DE VALORES
EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA**

Alumno/a: Juan José Ibáñez Zafra
Tutor/a: Prof. D. M^a José Sueza Espejo
Dpto.: Lenguas Mediterráneas

2020

ÍNDICE

0- RESUMEN

1- INTRODUCCION.

2- MARCO TEORICO.

2.1. CONTEXTUALIZACION.

2.2. ETAPAS DEL SISTEMA EDUCATIVO ACTUAL

2.3. LA EDUCACION PRIMARIA

2.4. EL DEPORTE Y LA EDUCACION FISICA EN ANDALUCIA

3- LA EDUCACION EN VALORES.

3.1. QUE SON LOS VALORES

3.2. IMPORTANCIA DE EDUCAR EN VALORES

3.3. EL PAPEL DE LA EF EN LA ADQUISICION DE VALORES.

3.4. EL DEPORTE Y LA COMPETICION EN LA ESCUELA

4- MARCO PRÁCTICO.

4.1 PRESENTACION

4.2 OBJETIVOS

4.3 TRATAMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

4.4 VALORES QUE INTERVIENEN EN LA PROPUESTA

4.5 DESARROLLO DE LAS SESIONES

4.6 EVALUACION

5- CONCLUSION

6- BIBLIOGRAFIA

7- ANEXOS

0. RESUMEN

El presente trabajo pretende mostrar el potencial que tienen la Educación Física y los juegos cooperativos para la adquisición de valores en la escuela. A través de la aplicación de una propuesta didáctica centrada en el trabajo de los juegos cooperativos, la introducción e iniciación al balonmano (uno de los deportes que se ven en los bloques de contenidos curriculares de la asignatura), complementada con la visualización de varios videos y el análisis reflexivo de la necesidad de los valores hoy en día. Estableceremos una serie de objetivos generales y específicos a conseguir, así como una línea de actuación metodológica, para lograr desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo en nuestros alumnos y alumnas, y que sirva como formación integral en base a una educación en valores.

Palabras clave: Educación Física, valores, juegos cooperativos, reflexivo y formación integral.

1. INTRODUCCION

La importancia de la adquisición de valores, en cualquier etapa de la educación, se ha convertido en algo imprescindible para el correcto desarrollo de los niños y niñas. Así, la etapa de Educación Primaria se presenta como una de las más importantes debido a que comprende entre los 6 y los 12 años, edad en la que los niños/as van conformando su personalidad y su desarrollo emocional empieza a ser base fundamental para su día a día.

Dentro de esta etapa, se trabajan los valores en todas y cada una de las áreas, pero si hay una que juega un papel fundamental en la vida del alumnado es la Educación Física. Asignatura en la que los estudiantes desconectan de los libros y las pizarras sin dejar de aprender, saliendo del aula para hacer lo que más les gusta: jugar.

Es por ello, que el juego lúdico y la práctica deportiva nos brindan una oportunidad enorme para promover y afianzar valores como el respeto, compañerismo, trabajo en equipo, entre otros muchos.

A lo largo de este proyecto veremos cómo contribuyen la Educación Primaria y en especial la Educación Física a la adquisición de valores durante esta etapa, realizando una propuesta didáctica (dirigida al segundo ciclo) en la que trabajaremos dicha adquisición, analizando el gran potencial que tiene la Educación Física para promover valores saludables, de cooperación y superación personal a través del ejercicio físico en la escuela.

2. MARCO TEORICO

2.1 CONTEXTUALIZACION

Para poder trabajar en un proyecto de propuesta de intervención, debemos contextualizar el ámbito y la etapa, dentro del sistema educativo, sobre la que realizaremos la propuesta. En este sentido, cuando trabajamos en valores, cabe destacar la importancia de que éstos queden afianzados en nuestros niños y niñas en edades tempranas.

Es por ello que nuestra propuesta de intervención va dirigida al segundo ciclo de Educación Primaria, concretamente al 4º curso (9 años), y el área elegida para trabajar estos valores es la Educación Física.

Antes de ver las características generales de la etapa de Educación Primaria, veamos de forma rápida cuales son las Etapas educativas dentro de nuestro sistema educativo.

2.2. LAS ETAPAS DEL SISTEMA EDUCATIVO ACTUAL:

Actualmente el sistema educativo español está regido según la LOMCE, Ley orgánica para la mejora de la calidad educativa. Ley 8/2013 de 9 de diciembre (BOE del 10 de diciembre) según la cual incluye el articulado vigente de la LOE (Ley orgánica de educación) y los cambios que introduce la LOMCE.

Los Decretos que regulan el currículo básico de Educación Primaria, Educación Secundaria obligatoria y Bachillerato son:

- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Dentro del sistema educativo, encontramos diferentes etapas que se presentan de forma estructurada según la edad y el grado de desarrollo de los alumnos. Algunas tienen un carácter obligatorio y otras no, como por ejemplo estudios superiores o universitarios, o las Enseñanzas de idiomas, artísticas o deportivas, conocidas como Enseñanzas de Régimen Especial.

Vamos a ver, de forma resumida, la estructura y la edad que comprenden las enseñanzas no universitarias, dando una especial importancia más adelante a la etapa sobre la que centraremos nuestro proyecto, la Educación Primaria.

De esta forma, dentro de las enseñanzas no universitarias, encontramos etapas como:

- **Educación Infantil:**

- De carácter no obligatorio
- Se ordena en 2 ciclos:
 - El primer ciclo comprende hasta los 3 años
 - El segundo ciclo desde los 3 hasta los 6 años y es gratuito

- **Educación Primaria:**

- Es la primera etapa obligatoria dentro del sistema educativo
- Comprende 6 cursos académicos, los cuales se cursan desde los 6 años hasta los 12 años.

- **Educación Secundaria Obligatoria (ESO):**

- Es la segunda y última etapa de carácter obligatoria y comprende desde los 12 hasta los 16 años.
- 4 cursos académicos organizados en 2 ciclos:
 - El primer ciclo compuesto por 1º, 2º y 3º curso
 - El segundo ciclo corresponde a 4º curso, el cual es de carácter preparatorio para las enseñanzas superiores postobligatorias.

- **Bachillerato:**

- De carácter no obligatorio, abarca 2 cursos académicos comprendidos entre los 16 y los 18 años
- La obtención de dicho título permite el acceso a estudios superiores.

- **Formación profesional:**

Se estructura de la siguiente manera:

- Formación profesional básica.
 - Se puede acceder entre los 15 y 17 años (si se ha superado el primer ciclo de la ESO, o de forma excepcional, si se ha cursado 2º de la ESO).
- Formación profesional inicial. La cual se divide en:
 - Formación profesional de grado medio. Necesario tener el título de la ESO
 - Formación profesional de grado superior. Necesario tener el título de Bachillerato.

2.3. LA EDUCACION PRIMARIA

La Educación Primaria comprende seis cursos académicos, desde los 6 a los 12 años, y tiene carácter obligatorio. Esta es la primera etapa obligatoria del sistema educativo por lo que deben incorporarse a ella todas las niñas y los niños en el año natural que cumplan los 6 años, independientemente de si han realizado o no la Educación Infantil.

Es una etapa obligatoria y gratuita.

Finalidad

La finalidad de esta etapa es facilitar a los alumnos/as los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, adquisición de nociones básicas de la cultura, hábito de convivencia, sentido artístico, creatividad, afectividad; con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos/as y una preparación adecuada para cursar la siguiente etapa.

En este sentido, la Educación Física no solo contribuye al desarrollo motor de los niños y niñas, sino que también los forma en otros ámbitos como el cognitivo y el moral.

La práctica de la educación física lleva ineludiblemente al trabajo sistemático de valores para que los niños/as aprendan a desenvolverse en las diferentes situaciones sociales que se van a enfrentar en su vida. Aprenden a desarrollar hábitos saludables y de higiene, costumbres y juegos populares de su cultura y de otras, aprenden a la resolución de conflictos a través del juego lúdico y un tratamiento de la “competitividad” que permita el desarrollo del proceso moral basado en valores positivos.

Objetivos

Los “objetivos generales” de Educación Primaria, expresados en términos de capacidades, según la normativa vigente (Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero) son:

- a)** Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b)** Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c)** Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.

e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.

f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.

g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.

h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

Además de éstos, hay que reseñar los **OBJETIVOS PROPIOS DE ANDALUCIA**, según el **artículo 4 del Decreto 97/2015 del BOJA**:

- a) Desarrollar la confianza de las personas en sí mismas, el sentido crítico, la iniciativa personal, el espíritu emprendedor y la capacidad para aprender, planificar, evaluar riesgos, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- b) Participar de forma solidaria, activa y responsable, en el desarrollo y mejora de su entorno social y natural.
- c) Desarrollar actitudes críticas y hábitos relacionados con la salud y el consumo responsable.
- d) Conocer y valorar el patrimonio natural y cultural y contribuir activamente a su conservación y mejora, entender la diversidad lingüística y cultural como un valor de los pueblos y de las personas y desarrollar una actitud de interés y respeto hacia la misma.
- e) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- f) Conocer y respetar la realidad cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de la misma como comunidad de encuentro de culturas.

A continuación, realizaremos una selección de aquellos objetivos generales de etapa, que guardan **relación con el área de Educación Física y la adquisición de valores**, viendo como esta asignatura contribuye a la consecución de dichos objetivos.

Dichos objetivos son:

a) “Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.”



En este sentido la práctica de la educación física, ya sea a través de juegos o cualquier tipo de iniciación deportiva, conlleva de forma implícita el respeto hacia una serie de normas y valores para su desarrollo; lleva a los alumnos/as a una toma de decisiones que debe ser justa y democrática, lo cual les servirá para su vida en sociedad.

b) “Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.”



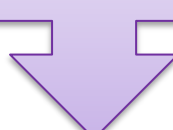
La práctica de la educación física supone el desarrollo de hábitos motrices individuales y de equipo, a la hora de realizar el calentamiento previo de forma autónoma o por grupos, por ejemplo; de igual manera que los juegos, individuales o por equipos, lleva a los niños y niñas a la necesidad de desarrollar su iniciativa personal y confianza en sí mismos. La sensación de superación que aporta la consecución de un objetivo durante la práctica deportiva, es un refuerzo tan positivo que despierta en los niños/as un interés y motivación enormes.

c) “Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.”



El juego lúdico nace de las relaciones sociales, la necesidad de divertirnos en grupo y conseguir una serie de objetivos, juntos. Jugar nos lleva ineludiblemente a pasar por diferentes estados durante la práctica (algunos se motivan en exceso mostrándose muy exaltados, otros se vienen abajo y buscan la manera de superarse, se motivan entre ellos, etc.) lo cual puede generar ciertos conflictos que deberán resolverse de forma pacífica para así aprender y prevenir que vuelvan a suceder.

d) “Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.”



En este sentido, la Educación física contribuye al conocimiento de juegos populares nuestra cultura y de otras muchas, a la integración de personas con discapacidad mediante juegos adaptados para que estos niños y niñas se sienta parte de ellos y del resto de compañeros, saliendo de su realidad para sentir el placer del juego lúdico, lo cual también refuerza vínculos entre compañeros dentro y fuera de la escuela.

La práctica deportiva no es discriminatoria en términos de género. En nuestro país el auge del deporte femenino profesional ha experimentado un importante avance en los últimos años, pues cada día son más los clubes que cuentan con sección femenina, donde se llenan estadios enteros y se está luchando incansablemente mediante sindicatos y otros medios, por la consecución de un Convenio colectivo que busca equipar el sueldo anual de todas las jugadoras sin distinción alguna, así como dar seguridad a que se cumpla la totalidad del contrato en caso de incapacidad laboral, como el caso de las lesiones o el embarazo. Aún hay mucho que hacer, pero vamos por buen camino.

k) “Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.”



Es el único objetivo general de etapa que tiene una mención explicita del área de educación física, destacando la importancia que tiene esta asignatura para el correcto desarrollo de los niños y niñas, así como el desarrollo de hábitos de higiene y conocimiento del cuerpo.

La LOMCE establece la importancia del cuidado del cuerpo y de la promoción de unos buenos hábitos alimenticios, donde la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento infantil y juvenil. Por lo tanto, es labor de las Administraciones promover una práctica diaria de deporte y ejercicio físico, garantizando el desarrollo de una vida activa y saludable

m) “Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.”



En educación física, ya sea en la práctica deportiva como en la consecución de logros mediante los juegos lúdicos, se dan muchas situaciones en las que refuerzan las relaciones afectivas entre los niños y niñas; aquellos que eran amigos fuera del colegio ven reforzada su amistad, y aquellos que no lo son, llegan a ser amigos a través del juego.

El juego une a las personas, sin prejuicios ni discriminación de ningún tipo.

Contenidos

En todas las áreas se trabaja de forma **transversal**: la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional.

Los **contenidos** se ordenan en asignaturas, que en la Educación Primaria se distribuyen en tres bloques:

- El bloque de **asignaturas troncales** garantiza los conocimientos y las competencias que permiten adquirir una formación sólida y continuar con aprovechamiento las etapas posteriores en aquellas asignaturas que deben ser comunes a todo el alumnado. Se encuentra integrado por las siguientes áreas:
 - Ciencias de la Naturaleza.
 - Ciencias Sociales.
 - Lengua Castellana y Literatura.
 - Matemáticas.
 - Primera Lengua Extranjera.
- Las **asignaturas específicas** permiten una mayor autonomía a la hora de fijar horarios y contenidos de las asignaturas, así como al conformar la oferta formativa de cada centro. Dentro de este bloque, los alumnos y las alumnas deben cursar las siguientes áreas:
 - Educación Física.
 - Religión/Valores Sociales y Cívicos.

En función de la oferta educativa de la Administración o del centro, otra asignatura a elegir entre:

- Educación Artística.
- Segunda Lengua Extranjera.
- Religión/Valores Sociales y Cívicos (si no se ha escogido anteriormente).

- Las **asignaturas de libre configuración autonómica** suponen un mayor nivel de autonomía, en el que las Administraciones educativas y, en su caso, los centros pueden ofrecer asignaturas de diseño propio. Las comunidades autónomas con lengua cooficial establecerán, dentro de este bloque, la asignatura de Lengua Cooficial y Literatura (con el mismo tratamiento que Lengua Castellana y Literatura).

Los centros educativos definen los horarios de las diferentes asignaturas siguiendo las directrices establecidas por las diferentes Administraciones Educativas. También es el centro educativo quien diseña su propio proyecto educativo de centro en el que establece la identidad del centro, sus principios, pedagogía, metodología didáctica, etc.

Competencias

El Ministerio de Educación y Formación Profesional define las competencias como:

"Capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos."

El real Decreto 126/2014 que establece el currículo de Educación Primaria, identifica las siete competencias clave siguientes:

- Comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Competencia digital.
- Aprender a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.

Más adelante, en el siguiente punto del trabajo, trataremos el área de Educación Física de forma más específica, y veremos de qué manera contribuye la asignatura al desarrollo de dichas competencias clave.

Evaluación

La evaluación de los procesos de aprendizaje del alumnado será continua y global y tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de las áreas. En el contexto del proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo.

La evaluación se llevará a cabo en cada curso por el profesorado que constituye el equipo docente, haciendo uso de diferentes técnicas e instrumentos y prestando especial atención a la observación continuada de la evolución de su proceso de aprendizaje y de su maduración personal. Para ello los maestros establecerán indicadores de logro en las Unidades didácticas.

Los criterios de evaluación de las áreas serán el referente fundamental para valorar el grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa.

Evaluación individualizada

Los centros docentes realizarán, a lo largo de la etapa, 2 evaluaciones individualizadas a todos los alumnos y alumnas:

- Al finalizar el tercer curso de Educación Primaria. En esta evaluación se comprobará el grado de dominio de las destrezas, capacidades y habilidades en expresión y comprensión oral y escrita, cálculo y resolución de problemas con relación al grado de adquisición de la competencia en comunicación lingüística y de la competencia matemática.
- Al finalizar el sexto curso de Educación Primaria se realizará una evaluación final individualizada a todos los alumnos y alumnas en la que se comprobará el grado de adquisición de la competencia en comunicación lingüística, de la competencia matemática y de las competencias básicas en ciencia y tecnología, así como el logro de los objetivos de la etapa.

En caso de resultar una evaluación desfavorable, el equipo docente deberá adoptar las medidas ordinarias o extraordinarias más adecuadas, con el asesoramiento del equipo de orientación educativa y en colaboración con las familias, para así poder superar dichas dificultades.

Los resultados de las pruebas de evaluación individualizadas de tercer curso y final de sexto, serán conocidos únicamente por cada centro y, en su caso, por los padres, madres o tutores legales de cada alumno o alumna (en ningún caso serán utilizados para el establecimiento de clasificaciones de los centros) con el objeto de analizar periódicamente los resultados del sistema educativo en la zona, realizando en su caso, propuestas de mejora a los centros docentes para que las incorporen a sus planes de centro.

Una de las mayores novedades que introdujo la LOMCE respecto a la evaluación en Educación Física son los estándares de aprendizaje. Estos han sido elaborados de tal manera que tienen una relación con los criterios de evaluación de la asignatura permitiendo ser evaluados.

Por lo tanto, tenemos un total de 13 criterios de evaluación y 43 estándares de aprendizaje evaluables, a razón de 1, 2, 3, 4 o 5 por cada criterio de evaluación. Estos criterios y estándares pretenden realizar una evaluación más objetiva del proceso de aprendizaje del alumnado, a través de los instrumentos de evaluación que el docente considere más oportunos.

Se encuentran en el anexo II del Real Decreto 126/2014, no obstante, los veremos en el siguiente punto del trabajo cuando tratemos la Educación Física de una forma más específica.

Promoción

Al finalizar cada uno de los ciclos, el equipo docente adoptara de manera colegiada las decisiones correspondientes sobre la promoción del alumnado, tomando en especial consideración la información y el criterio del tutor.

El alumnado accederá al ciclo o etapa siguiente siempre que se considere que ha logrado el desarrollo de las competencias correspondientes a cada ciclo y, en su caso, los objetivos de la etapa.

Si estas condiciones no se cumplen, teniendo en cuenta los resultados de evaluación continua y evaluación individualizada, entre otros, el alumno/a permanecerá un año más la etapa. La permanencia de un año más en un mismo curso deberá ir acompañada con un plan específico de refuerzo o de recuperación y apoyo, elaborado y organizado por los centros docentes.

Los resultados de la evaluación se expresarán en los siguientes términos:

- Insuficiente (IN) para calificaciones negativas.
- Suficiente (SU).
- Bien (BI).
- Notable (NT).
- Sobresaliente (SB) para calificaciones positivas.

Dichos términos irán acompañados de una calificación numérica, sin emplear decimales, en una escala del uno al diez, con las siguientes correspondencias:

- Insuficiente: 1, 2, 3 o 4.
- Suficiente: 5.
- Bien: 6.
- Notable: 7 u 8.
- Sobresaliente: 9 o 10.

Tutorías y Orientación

En Educación Primaria la tutoría y la orientación, constituirán un elemento fundamental en la ordenación de la etapa y forman parte de la función docente.

Corresponderá a los centros la programación, desarrollo y evaluación de la acción tutorial que será recogida en el plan de orientación y acción tutorial, incluido en su proyecto educativo.

Los equipos de orientación pedagógica del centro apoyarán y asesorarán al profesorado que ejerce la tutoría.

Atención a la diversidad

Se entiende por atención a la diversidad el conjunto de actuaciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones, intereses, situaciones socio-económicas y culturales, lingüísticas y de salud del alumnado.

Con objeto de hacer efectivos los principios de educación común y atención a la diversidad sobre los que se organiza el currículo de la Educación Primaria, los centros docentes adoptarán las medidas de atención a la diversidad, tanto organizativas como curriculares, que les permitan, en el ejercicio de su autonomía, una organización flexible de las enseñanzas y una atención personalizada al alumnado en función de sus necesidades.

Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y al desarrollo de las competencias clave y de los objetivos de la Educación Primaria y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que le impida alcanzar dichos objetivos.

El carácter obligatorio de la etapa determina su organización y desarrollo y conlleva también la exigencia de una atención a la diversidad de la población escolarizada en ella. La atención a la diversidad supone el respeto a las diferencias y la compensación de desigualdades sociales, económicas, culturales y personales.

De este modo, Andalucía defiende y potencia una escuela inclusiva, que asume una educación igualitaria y democrática y garantiza el derecho de todo el alumnado a alcanzar el máximo desarrollo personal, intelectual, social y emocional en función de sus características y posibilidades, para aprender a ser competente y vivir en una sociedad diversa en continuo proceso de cambio y desarrollo.

En la etapa de Educación Primaria se pondrá especial énfasis en la atención a la diversidad del alumnado, en la atención individualizada, en la prevención de las dificultades de aprendizaje y en la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo tan pronto como se detecten estas dificultades.

2.4. EL DEPORTE Y LA EDUCACION FISICA EN ANDALUCIA

Andalucía es una comunidad autónoma situada al sur de España, rodeada casi en su totalidad por el mar mediterráneo y parte del océano Atlántico al noroeste.

Dada su localización, se sitúa dentro del dominio climático mediterráneo, lo cual hace que las temperaturas anuales sean muy suaves, teniendo una media anual superior a 16°C. Ciertamente es que, en verano, en algunas provincias se alcanzan temperaturas superiores a los 30°, siendo Córdoba y Sevilla las provincias más calurosas.

El buen clima, sus playas y parques naturales hacen de esta comunidad, una de las más demandadas en términos de turismo. Entre ese turismo, encontramos, por ejemplo, una gran parte de personas que viajan a Andalucía para practicar deportes acuáticos como el snorkel, el surf, windsurf o kitesurf (estos últimos muy demandados en la provincia de Cádiz ya que sus playas y su viento de levante, lo hacen un escenario idóneo para su práctica).

Esas temperaturas suaves durante el año animan a la población a la realización de deportes al aire libre, pasear, realizar rutas o deportes en el medio natural. La oferta deportiva que ofrece una comunidad autónoma como Andalucía es excepcionalmente amplia, puesto que lo tiene todo: buen clima, preciosas playas, grandes parques naturales e infinidad de posibilidades de practicar deporte en la naturaleza.

Pero... ¿Cómo somos los andaluces respecto a la práctica deportiva??

En los últimos años se ha observado en Andalucía un claro ascenso de la población que realiza actividades deportivas, así como de las organizaciones, tanto privadas como públicas, que promueven y acogen su práctica. Sin duda, puede afirmarse que la actividad deportiva se ha convertido en un referente en las relaciones sociales y en un icono de aceptación social.

En este contexto, resulta fundamental generar información que contribuya a proporcionar un conocimiento más riguroso y profundo de la realidad deportiva andaluza, una de las actividades más dinámicas de nuestra sociedad, estrechamente vinculada al turismo, a la salud, a la educación, la cultura y el ocio. Por ello, la Consejería responsable de Deporte en Andalucía viene realizando de forma periódica, cada cinco años, la encuesta **“Hábitos y actitudes de la población andaluza ante el deporte”** cuyo objetivo es obtener información para describir la participación en actividades físico-deportivas entre la población adulta andaluza, y dicha encuesta es publicada en la página de la junta de Andalucía.

La última, realizada en noviembre de 2017 arroja numerosos datos, de los cuales no podremos detenernos a analizarlos todos, pero si veremos a continuación algunos datos que considero significativos.

Para tener una visión más real de la práctica deportiva en Andalucía, es necesario analizar la **frecuencia** con la que se hace deporte, de esta forma se podrá cuantificar la práctica deportiva ocasional y la práctica deportiva habitual. Según los resultados obtenidos, el **41,2% de la población estudiada hace deporte al menos una vez a la semana**, y respecto a la anterior encuesta, **existe un aumento significativo de aquellos que practican deporte 3 veces a la semana**.

Aunque a todas las edades el motivo más señalado es la realización de ejercicio físico, se observa que la población más joven señala con más frecuencia los motivos relacionados con la diversión y el gusto por la práctica deportiva, sin embargo, a medida que aumenta la edad, se da menos importancia a ambos factores y aumenta la preocupación por el físico y la salud.

¿Que preferimos hacer deporte solos o acompañados?

Según los datos obtenidos, el **38,8% de los encuestados prefieren practicar deporte la mayor parte del tiempo en solitario, frente a un 38% de personas que optan por la actividad física grupal**. No hay una diferencia muy sustancial, pero si cabe mencionar que la opción de realizar deporte en grupo con amigos ha descendido con respecto a la encuesta de 2012.

El uso de la bicicleta se ha convertido en hábito muy normalizado en nuestra comunidad autónoma, ya que un 17,5 % afirma usarla como medio transporte alternativo y saludable.

La práctica del paseo con el propósito de mejorar la condición física continúa en ascenso entre la población andaluza, ya que, según la encuesta, **7 de cada 10 andaluces**, sin distinción de género, **camina con el propósito de realizar ejercicio físico**.

En términos de género (según los encuestados), se obtiene que la tasa de práctica deportiva anual masculina es de (48,9%) se mantiene muy por encima de la femenina (38,5%).

La preocupación por la salud y el aspecto físico es mayor entre las mujeres que entre los hombres, ya que para ellos es más importante el elemento lúdico y el gusto por el deporte.

No obstante, el análisis de la evolución de ambas tasas desde que se hizo la primera encuesta allá por 2002, arroja resultados muy positivos, ya que se observa un acercamiento progresivo entre los niveles de práctica de hombres y mujeres, de forma que la brecha de género se ha reducido a la mitad. Esto se debe a que **el crecimiento en este período de la tasa de práctica femenina (+15,5 puntos) ha sido muy superior al de la tasa de práctica masculina (+6 puntos)**.

El hecho de que la Gimnasia de mantenimiento, aeróbic y demás modalidades, sean el deporte más practicado según la encuesta (33,8%), pone de manifiesto la **creciente demanda de actividades físico-deportivas relacionadas con la salud, recreación y el mantenimiento de la forma física**.

Según la variable sociodemográfica, **Málaga es la provincia que presenta una tasa de práctica deportiva anual más alta**, alcanzando un 55,2%. Granada, Córdoba y Cádiz también presentan tasas de práctica superiores a la tasa anual andaluza.

LA EDUCACION FISICA EN LOS COLEGIOS DE ANDALUCIA

La Educación Física es un área de la Educación Primaria contribuye al desarrollo integral de las niñas y los niños, pero también es la materia donde se desarrollan aprendizajes en torno a esos hábitos saludables que hoy en día tanto hacen falta ante la pandemia de sedentarismo e inactividad física.

Poco tiene que ver la EF actual con lo que se realizaba hace algunas décadas en las aulas y polideportivos de colegios e institutos.

Todos podemos recordar a ese maestro que, cuando llegaba la hora de Educación Física, sacaba a los alumnos al patio y les daba una pelota a los niños y una comba a las niñas, para que jugaran libremente mientras él corregía exámenes, leía el periódico e incluso se fumaba un cigarrillo. Luego, cuando llegaban las evaluaciones, basaban su calificación en un examen escrito donde instaban a los alumnos a estudiar de memoria y luego “vomitar” esa información en un examen, sin evaluar capacidades motrices, ni ningún tipo de habilidad o valor adquirido. Actualmente se plantea imposible encontrar este perfil de maestro tan poco profesional en nuestros colegios.

Hoy en día, la EF es integradora, variada y divertida, orientada a transmitir hábitos de vida saludable, además de todos esos valores que la práctica físico-deportiva ayuda a potenciar: esfuerzo, auto superación, cooperación, empatía...

El currículo de Educación Física en Andalucía

La Comunidad Autónoma de Andalucía ostenta la competencia compartida para el establecimiento de los planes de estudio incluida la ordenación curricular, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 52.2 del Estatuto de Autonomía para Andalucía, sin perjuicio de lo recogido en el artículo 149.1.30.^a de la Constitución, a tenor del cual corresponde al Estado dictar las normas básicas para el desarrollo del artículo 27 de la norma fundamental, a fin de garantizar el cumplimiento de las obligaciones de los poderes públicos en esta materia.

El currículo de Primaria para el curso 19/20 aumenta en las horas de Lengua, Matemáticas, inglés y Educación Física aumenta la carga horaria de Educación Física en seis horas semanales a lo largo de la etapa. En el caso de esta materia, destaca el incremento en los tres primeros cursos de Primaria, que duplican su carga lectiva, con el objeto de desarrollar la psicomotricidad y generar desde el principio hábitos de vida saludable en nuestros alumnos más jóvenes.

Real Decreto 97/2015 de 3 marzo

A continuación, veremos de forma general, como se presenta la asignatura de Educación Física en la comunidad autónoma de Andalucía.

Para ello tenemos que hablar del Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, de conformidad con lo dispuesto en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Bloques de contenidos:

Para alcanzar las competencias en el área de Educación física, se establece una organización de los contenidos en 4 bloques:

- **Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”:** desarrolla los contenidos básicos de la etapa que servirán para posteriores aprendizajes más complejos, donde seguir desarrollando una amplia competencia motriz. Se trabajará la autoestima y el autoconocimiento de forma constructiva y con miras a un desarrollo integral del alumnado.
- **Bloque 2: “La Educación física como favorecedora de salud”:** está centrado en la consolidación de hábitos de vida saludable, de protocolos de seguridad antes, durante y después de la actividad física y en la reflexión cada vez más autónoma frente a hábitos perjudiciales. Este bloque tendrá un claro componente transversal.
- **Bloque 3: “La Expresión corporal: expresión y creación artística”:** se refiere al uso del movimiento para comunicarse y expresarse, con creatividad e imaginación.
- **Bloque 4: “El juego y el deporte escolar”:** desarrolla contenidos sobre la realización de diferentes tipos de juegos y deportes entendidos como manifestaciones culturales y sociales de la motricidad humana. El juego, además de ser un recurso recurrente dentro del área, tiene una dimensión cultural y antropológica.

Objetivos del área de Educación Física.

A continuación, vamos citar los 7 objetivos establecidos para el área de E.F, según el Decreto 97/2015 del BOJA.

Estos son:

- a) Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.
- b) Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.
- c) Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.

- d) Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.
- e) Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.
- f) Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.
- g) Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.

Como vimos anteriormente en la presentación general de la etapa de Primaria, en el área de E.F existen un total de 13 Criterios de Evaluación para cada uno de los ciclos, y un total de 43 estándares de aprendizaje que nos permiten valorar de manera más objetiva la consecución de dichos objetivos.

Puesto que nuestra propuesta de intervención va dirigida al 2º ciclo de Educación Primaria, vamos a ver un par de ejemplos de cómo se relacionan estos Criterios de Evaluación con la consecución de los objetivos de área, cuáles pueden ser algunos de los estándares de aprendizaje aplicables para cada uno de los criterios y las competencias clave trabajadas.

C.E.1. “Integrar y resolver satisfactoriamente variadas situaciones motrices, utilizando las habilidades perceptivo-motrices y básicas más apropiadas para una eficaz solución.”

• Objetivos del área:

- a) Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.
- b) Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.

• Estándares de Aprendizaje:

- Integra y resuelve satisfactoriamente variadas situaciones motrices.
- Elige las habilidades perceptivo-motrices básicas más apropiadas para resolver de forma eficaz situaciones motrices.

• Competencias Clave: CAA y SIEP

C.E.2: “Indagar y utilizar el cuerpo como recurso expresivo para comunicarse con otros, representando personajes, ideas y sentimientos, desarrollando ámbitos competenciales creativos y comunicativos.”

• Objetivos del área:

- a) Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.
- c) Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.

• Estándares de Aprendizaje:

- Indaga y utiliza el cuerpo como recurso expresivo para comunicarse con otros, desarrollando ámbitos competenciales creativos y comunicativos.
- Utiliza el cuerpo para representar personajes, ideas y sentimientos.

• Competencias Clave: CSYC y CEC

El resto de Criterios de Evaluación del área son:

C.E.3: “Identificar y utilizar estrategias básicas de juegos y actividades físicas para interaccionar de forma individual, coordinada y cooperativa, resolviendo los retos presentados por la acción jugada.”

C.E.4: “Poner en uso, durante el desarrollo de actividades físicas y artístico-expresivas, la conexión de conceptos propios de educación física con los aprendidos en otras áreas y las distintas competencias.”

C.E.5: “Tomar conciencia de los efectos saludables derivados de la actividad física relacionados con hábitos posturales y alimentarios, además de consolidar hábitos de higiene corporal teniendo en cuenta las características de nuestra comunidad en estos aspectos, por ejemplo, la dieta mediterránea y el clima caluroso.”

C.E.6: “Investigar, elaborar y aplicar propuestas para aumentar la condición física, partiendo de sus posibilidades.”

C.E.7: “Valorar y aceptar la propia realidad corporal y la de otros, desde una perspectiva respetuosa que favorezca relaciones constructivas.”

C.E. 8: “Valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas, creando gustos y aficiones personales hacia ellas, practicándolas tanto dentro como fuera de la escuela y en el entorno más cercano.”

C.E.9: *“Reflexionar sobre las situaciones conflictivas que surjan en la práctica, opinando coherente y críticamente, y respetando el punto de vista de las demás personas para llegar a una solución.”*

C.E.10: *“Mostrar actitudes consolidadas de respeto, cada vez más autónomas y constructivas, hacia el medio ambiente en las actividades realizadas al aire libre.”*

C.E.11: *“Desarrollar una actitud que permita evitar riesgos en la práctica de juegos y actividades motrices, realizando un correcto calentamiento previo y comprendiendo medidas de seguridad para la actividad física y estableciendo los descansos adecuados para una correcta recuperación ante los efectos de un esfuerzo.”*

C.E.12: *“Inferir pautas y realizar pequeños trabajos de investigación dentro de la Educación física sobre aspectos trabajados en ella, utilizando diversas fuentes y destacando las tecnologías de la información y comunicación, sacando conclusiones personales sobre la información elaborada.”*

C.E.13: *“Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas.”*

Contribución de la Educación Física al desarrollo de las Competencias clave.

En este sentido, la materia de Educación Física, debido a sus características específicas, contribuye al desarrollo de las competencias clave. Veamos como:

- **Comunicación lingüística.** La asignatura de Educación física, con sus dinámicas de trabajo grupales y características socializadoras, contribuye en gran medida la adquisición de ésta competencia, ya que ofrece una gran variedad de intercambios comunicativos, del uso de las normas que los rigen y del vocabulario específico que el área aporta.
- **Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología.** Éste área también ayuda al desarrollo de la competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología, ofreciendo numerosas situaciones en las que el alumnado debe aplicar el razonamiento matemático para resolver situaciones asociadas a la cantidad, el espacio y la forma, el cambio y las relaciones, abordar cálculos, análisis de datos, gráficas y tablas sobre tiempos en pruebas, clasificaciones, ritmo cardíaco, puntuaciones, nociones de orden, etc.

- **Competencia digital.** Hoy en día, disponemos de numerosas herramientas digitales y recursos que nos permiten grabar, editar y analizar y presentar datos de cualquier acción llevada a cabo dentro del ámbito deportivo, competición, etc.
- **Aprender a aprender.** Ésta área contribuye a esta competencia principalmente con el conocimiento de sí mismo y de las posibilidades motrices de su propio cuerpo. Esto les permitirá localizar cuales pueden ser sus carencias para así reforzarlas, establecer metas y generar autoconfianza.
- **Competencias sociales y cívicas.** El área de Educación Física y sus características específicas, es un medio tremendamente eficaz para el desarrollo de habilidades sociales. Facilita la relación, la integración, el respeto y la interrelación entre iguales, aprendiendo a convivir desde el respeto a la autonomía personal, la participación y la valoración de la diversidad.
- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** La Educación física ayuda a la consecución esta competencia instando al alumnado a tomar decisiones de forma autónoma, a obtener un cierto protagonismo organizativo de algunas de las actividades, trabajando la auto superación, perseverancia y actitud positiva.
- **Competencia en conciencia y expresiones culturales.** Esta área contribuye a la apreciación y comprensión de las manifestaciones culturales propias de su entorno, como los deportes populares, juegos tradicionales o actividades expresivas como la danza, considerados como patrimonio de los pueblos.

3. LA EDUCACION EN VALORES

Uno de los principales objetivos de la educación, a cualquier nivel, pero sobre todo en la etapa de Primaria, es que los alumnos y alumnas adquieran una serie de conocimientos, aptitudes y valores que sirvan de pilares fundamentales para el desarrollo de su personalidad y su vida en sociedad.

Por tanto, la educación en los colegios no puede basarse en una mera transmisión de conocimientos, sino que debe ser un medio para trabajar aquellos valores considerados positivos y afianzarlos en el alumnado, de forma que puedan vivir en armonía en sociedad. Esto necesita de la implicación de los profesionales docentes, de los padres y de la sociedad en general.

Dentro del ámbito educativo, destacamos el potencial que tiene el área de EF para trabajar los valores de forma transversal.

3.1 ¿QUE SON LOS VALORES?

Existen numerosas definiciones de lo que son los valores, algunos autores los consideran como creencias, otros proyectos ideales, opciones o características del ser humano; todas ellas son aceptadas y aplicables a cada contexto en el que se quieran tratar.

Nosotros, atendiendo al contexto en el que estamos trabajando, vamos a considerar más significativas aquellas que se encuentren dentro del ámbito de la psicopedagogía.

En palabras de uno de los pioneros en el estudio y clasificación de los valores (sin detenernos demasiado en su estudio), Milton Rokeach (1973) nos dice que “Los valores son una concepción de lo deseable, de lo preferible frente a lo opuesto; preferencias obligatorias aprendidas en el proceso de socialización. Ayudan a las personas en la toma de decisiones, a examinar sus prioridades sobre lo que van a intentar lograr, y sobre cómo van a intentar lograr”

Normalmente, los valores son socialmente compartidos, pero su acepción puede verse modificada según avanza el tiempo y según los cambios culturales; valores que antes para nuestros padres o abuelos eran considerados positivos, hoy en día podrían no ser aceptados. Así mismo también existen valores individuales y una persona puede valorar positivamente cosas que para el resto no lo son. Por tanto, son de una gran necesidad e importancia para la vida en sociedad, ya que son los pilares que rigen los comportamientos de los individuos y sus aspiraciones, permiten la convivencia entre las personas.

Podríamos definir de forma breve y personal, que los valores son un conjunto de principios que adquieren una gran importancia para la convivencia pacífica y respetuosa en sociedad, ya que se rigen por comportamientos adecuados y sirven como guía para el desarrollo de la personalidad y el comportamiento de los ciudadanos.

3.2 LA IMPORTANCIA DE EDUCAR EN VALORES

Una vez visto lo que es el término o las posibles definiciones de lo que son los valores, podemos asumir la importancia que tienen estos para la sociedad, permitiendo una convivencia pacífica entre las personas. Para ello, los valores deben estar presentes en todos los contextos donde los niños y niñas se desarrollan: la escuela, el núcleo familiar, los amigos, etc.

¿De qué nos serviría inculcar en clase unos valores que en casa no se dan ni se respetan?

Vivimos en una sociedad que avanza a pasos agigantados, donde la pluralidad de ideas tanto religiosas como políticas es enorme y resulta casi imposible unificar unos valores aceptados por todos. Pongamos un ejemplo.

En la actualidad, en España existe un partido político que pretende aprobar un Pin o Veto parental, con la intención de que los padres decidan si sus hijos asisten o no a charlas, talleres o actividades extracurriculares organizadas por el centro educativo; charlas en las que la gran mayoría de casos, se fomentan valores humanos y democráticos. En definitiva, hay familias que pretenden que sus hijos solamente reciban los valores que comulgan con sus ideales (gran parte de ellas optan por una educación privada).

En este sentido, la LOMCE (2014) recoge la importancia de educar en valores de la siguiente forma:

“Los Valores sociales y cívicos tienen una valía fundamental para las personas en una sociedad democrática; de ahí la importancia de que la educación facilite la construcción de la identidad individual y potencie relaciones interpersonales enriquecedoras para fortalecer la convivencia de acuerdo a valores cívicos, socialmente reconocidos”.

Así mismo, Rokeach (1973) dice que los valores son adquiridos a través de los procesos de socialización y transmisión entre las personas. Como consecuencia, todo lo que se haga alrededor del niño afectará en el desarrollo de su personalidad.

Con cada curso que avanzan dentro de la etapa de Primaria, los niños/as van experimentando cambios físicos, cognitivos, emocionales y sociales; las experiencias y sensaciones van conformando su personalidad y moldeando cada vez más su identidad. Por ello es de una importancia vital trabajar los valores desde edades muy tempranas. Antes de formar ingenieros e ingenieras, abogados/as, los maestros tenemos que formar personas con valores.

3.3 EL PAPEL DE LA EF EN LA ADQUISICION DE VALORES

Como ya hemos mencionado en varias ocasiones, dentro de la etapa de Primaria consideramos ideal el área de Educación Física para el fomento y desarrollo de los valores, ya que es una asignatura donde se trabajan tanto las relaciones interpersonales como intrapersonales. La práctica deportiva y las dinámicas de grupo promueven valores muy adecuados para la etapa escolar, como la empatía, el compañerismo, la cooperación y la autoestima.

La Educación Física se practica fuera del aula, sin pupitres, ni pizarras, ni libros, aunque no en todas sus clases claro, también hay una teoría que es importante ver y aprender para que conozcan su cuerpo y pongan en práctica ciertos aspectos técnicos; el gimnasio o las pistas, son entornos donde los niños y niñas desconectan de esa rutina, se muestran tal y como son, por lo que es el entorno ideal para apreciar cómo los alumnos y alumnas van conformando su personalidad.



Es un área que nada más que desarrollo de la misma (ya sea en el gimnasio o en la pista) las interacciones, tanto socio-afectivas como motrices, son mucho mayores que las que se pueden dar en cualquier otra área. Esto, a primera vista puede verse como una oportunidad, pero podría provocar un efecto inverso, ya que por un lado pueden darse situaciones en las que los alumnos y alumnas muestren una actitud que fomenta valores positivos o, por el contrario, podría hacer que afloren conductas negativas debido a la exaltación. Por lo que el maestro debe conducir la clase hacia situaciones controladas que no puedan provocar en los niños/as ninguna sensación de superioridad hacia el resto.

Dentro de las muchas las variables metodológicas que pueden aplicarse en esta asignatura, la más común la de Dialogo y reflexión. Si bien valoramos el importante papel del maestro en su discurso docente sobre la promoción y desarrollo de valores, vemos que la importancia de tratar los valores en clase de Educación Física no radica en debatir sobre valores o reflexionar sobre la necesidad de los mismos, sino de generar situaciones en las que los alumnos y alumnas tengan que aplicar esos valores, ponerlos en situaciones reales donde ellos opten por tomar el comportamiento más adecuado.

3.4 EL DEPORTE Y LA COMPETICION EN LA ESCUELA

La introducción del deporte en la escuela ha generado cierta discusión, ya que se entiende que el deporte podría desvirtuar valores positivos como la solidaridad o el compañerismo, puesto que lleva consigo un inherente deseo de victoria, de vencer al rival y eso podría desatar actitudes negativas por parte de los alumnos/as.

La R.A.E define la competición como: “*competencia o rivalidad de quienes se disputan una cosa*”. Dicha rivalidad y enfrentamiento no es solo frente a un adversario; la auto exigencia, auto superación, autocontrol... es una “rivalidad” sana contra uno mismo.

Puesto que en E.F trabajamos tanto de manera grupal como de forma individual, vamos a establecer una sencilla clasificación de los valores que gira en torno a este sentido. Diferenciaremos **valores individuales**, que tienen que ver con el crecimiento personal de cada uno, como auto superación, compromiso, disciplina... que el alumno/a puede aplicar en cualquier situación durante la práctica. De igual manera, podemos hablar **valores colectivos**, relacionados con la consecución de los objetivos grupales, como pueden ser el compañerismo, empatía, solidaridad... cuando ambos tipos de valores se dan en una misma situación, hablamos de **valores mixtos**, estos se complementan entre si adquiriendo una importancia mayor que si se trabajan separados.

Cierto es que la práctica del deporte en la escuela, puede estimular sentimientos de juego limpio, cooperación y preferencia de intereses comunes por encima de individuales; pero de igual manera, y como vimos anteriormente, puede suscitar sentimientos negativos, ya que los pequeños desean el éxito a cualquier precio.

Por tanto, el rol del maestro en este sentido juega un papel clave, puesto que al mismo tiempo que ocupa la enseñanza de los aspectos técnico-tácticos y desarrollo físico de los alumnos, debe también centrarse en que durante las sesiones se trabajen los valores por parte de los alumnos de forma correcta. Por decirlo de alguna manera, esto nos lleva a considerar el deporte en la escuela como un medio para que profesorado alcance sus metas u objetivos de educación ética y moral.

Tanto en Educación Física como en la práctica deportiva, surgen numerosas oportunidades para que los niños y niñas muestren una conducta ante los diferentes problemas que se van encontrando durante la práctica, y valorar si esa conducta es positiva o no. La Educación Física aprovecha esas oportunidades con el fin de promover valores.

4. MARCO PRACTICO

4.1 PRESENTACION

Como ya mencionamos, nuestra propuesta didáctica va dirigida al 4º curso del 2º ciclo de Educación Primaria. Dicha propuesta se trabajará de forma transversal y paralela al bloque de contenidos 4 “El juego y el deporte escolar”, donde tratamos los juegos cooperativos y deportes, de forma que coincida el tratamiento de los deportes junto con los valores.

La duración de la misma será de 2 meses (los 2 primeros del último trimestre) estructurada en 8 sesiones, a realizar 1 cada semana. De manera que las otras clases semanales estarán enfocadas al bloque de contenidos curriculares, y una clase a la semana se trabajará de forma transversal en torno a los valores.

Estableceremos aquellos valores que queremos que se trabajen durante la práctica, donde crearemos situaciones en las que los niños/as muestren conductas asociadas a esos valores.

Previamente a la sesión donde trabajaremos los valores (clase de EF previa) se dedicarán los últimos minutos de la clase a preparar al alumnado sobre la siguiente clase, hablando de la educación en valores y poniendo en contexto los valores que vamos trabajar en la siguiente sesión.

El modelo de sesión que vamos a emplear, es el propuesto por López Miñarro y García (1999), estos autores estructuran la clase de Educación Física en tres fases:

- **Calentamiento o fase inicial.** Suele ocupar los primeros 10/15 minutos de la sesión. Durante esta fase, se procederá a la visualización de videos relacionados con los valores y el deporte, hablaremos sobre los valores y actividades que vamos a trabajar y realizaremos un calentamiento y preparación de la parte principal (siempre basados en el juego).
- **Fase o parte principal.** Con una duración de unos 35 minutos, y como su nombre indica, es la fase más importante y se estructura en base a los valores que queremos trabajar durante la sesión.
- **Vuelta a la calma o fase final.** Comprende los últimos 10 minutos de la sesión, la fase de vuelta a la calma suele estar enfocada a ejercicios de relajación o juegos con una intensidad moderada o casi nula.

Este modelo es muy utilizado en la mayoría de propuestas curriculares de muchos autores, aunque las fases reciben otro nombre. Es un modelo sencillo, cuyas partes están bien diferenciadas, siguen una progresión adecuada, no tienen una duración demasiado larga y es sencillo de asimilar para los niños y niñas. Es el modelo con el que he trabajado tanto en TAFAD, como en las asignaturas específicas de la mención de Educación Física en la universidad de Jaén.

4.2 OBJETIVOS

Primeramente, veremos aquellos objetivos generales de etapa y de área que guardan relación con lo que vamos a trabajar, para luego seguidamente y en base a los mismos, establecer unos objetivos específicos que queremos conseguir con nuestra propuesta.

Según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, se establecen unos **objetivos de etapa** para el currículo básico de Educación Primaria. De esos objetivos, cogeremos aquellos que tienen que ver con la adquisición de valores.

Dichos objetivos son:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

En cuanto a los **objetivos de área**, procederemos igual que con los objetivos de etapa, destacar aquellos que guarden relación con nuestra propuesta de valores (en este caso, al estar hablando del área de EF, prácticamente todos son válidos y pueden aplicarse a cualquier propuesta dentro de la misma). Éstos objetivos aparecen en el REAL DECRETO 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía. Dichos objetivos son:

- **O.EF.3.** Utilizar la imaginación, creatividad y la expresividad corporal a través del movimiento para comunicar emociones, sensaciones, ideas y estados de ánimo, así como comprender mensajes expresados de este modo.

- **O.EF.4.** Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal, del mismo modo, apreciar y reconocer los efectos del ejercicio físico, la alimentación, el esfuerzo y hábitos posturales para adoptar actitud crítica ante prácticas perjudiciales para la salud.
- **O.EF.5.** Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.
- **O.EF.6.** Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales y la capacidad física, teniendo en cuenta el cuidado del entorno natural donde se desarrollen dichas actividades.

Una vez vistos los objetivos de etapa y de área, vamos a establecer los **objetivos específicos** que pretendemos conseguir con nuestra propuesta. Estos se establecen como objetivos de la Unidad didáctica de nuestra propuesta, cada una de las sesiones también contiene unos objetivos específicos a conseguir durante la misma.

- Fomentar la educación en valores a través del juego.
- Afianzar aquellos valores considerados fundamentales en el entorno educativo.
- Participar de manera activa en todas las actividades propuestas, respetando las normas establecidas y colaborando en la recogida de material.
- Fomentar la solidaridad y ayuda mutua entre compañeros.
- Aceptar y respetar la diversidad física o étnica, sin discriminación de ningún tipo.
- Ser capaces de exteriorizar las diferentes emociones y sensaciones durante la práctica.
- Crear un clima basado en la diversión, el diálogo y la confianza.
- Experimentar el juego como medio educativo, recreativo y una fuente de placer.
- Disfrutar del juego sin excluir a ningún compañero o compañera.
- Tener una actitud activa y responsable durante la práctica deportiva.
- Descubrir situaciones que puedan generar conflicto entre compañeros/as.
- Resolver posibles situaciones conflictivas mediante el diálogo y la comprensión, respetando el turno de palabra.
- Compartir ideas o propuestas de mejora, así como respetar y valorar ideas ajenas.

4.4 TRATAMIENTO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Los juegos cooperativos y actividades diseñados para nuestra propuesta no solo están pensados para la aplicación transversal de los valores, sino que también están pensados para trabajar las competencias clave establecidas en el currículo de Educación Primaria.

La simple relación entre compañeros/as durante los juegos o la puesta en común de diferentes estrategias para conseguir logros durante todos los juegos incluidos en la propuesta, favorecen claramente el desarrollo de la **competencia social y cívica**; así como la dinámica de los

misimos, con numerosos intercambios comunicativos entre compañeros/as contribuye a la **competencia en comunicación lingüística**.

En cuanto a la **competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**, durante los diferentes juegos propuestos, se darán diferentes situaciones en las que los alumnos/as tendrán que calcular y apreciar distancias, trayectorias...

La **competencia digital**, se trabaja mediante el uso de las Tic en clase, la visualización de diferentes videos relacionados con los valores, etc. También mediante los diferentes mensajes que ven en los medios de comunicación, aprenden a valorar de una manera crítica aquellos que sean referidos al cuerpo.

En las sesiones propuestas, existen gran cantidad de juegos que llevan a los alumnos/as a iniciarse en el aprendizaje de alguna habilidad, lo que favorece el tratamiento de la **competencia de aprender a aprender**. De igual manera que durante el desarrollo de dichos juegos, los niños/as tendrán que adquirir diferentes roles y responsabilidades, mostrando iniciativa en las decisiones que toman, por lo que la **competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor** también se encuentra presente en la gran mayoría de juegos.

Por último, la **competencia en conciencia y expresiones culturales** es trabajada mediante el conocimiento y practica de juegos populares como la gallinita ciega, las cuatro esquinas, etc. Juegos que tienen un valor importante en nuestra cultura.

Añadir, que aunque durante el desarrollo del juego o la actividad, los alumnos no hablen (como aspecto importante dentro del desarrollo) se trabaja la comunicación lingüística tanto en la parte inicial de las sesiones, como en la explicación de los ejercicios o en la parte final de vuelta a la calma, ya que cualquier aspecto negativo observado durante el desarrollo de la sesión requiere un tratamiento de reflexión y dialogo, además de que se realizan momentos de reflexión de los valores al inicio de las sesiones. Por lo que es una competencia que estaría presente en prácticamente todas actividades.

De igual manera puede ocurrir con la competencia matemática, ya que ésta no implica necesariamente el cálculo numérico, sino que se puede trabajar en cualquier actividad que requiera el cálculo de distancias, desplazamientos, lanzamientos, etc.

4.4 VALORES QUE INTERVIENEN EN NUESTRA PROPUESTA

A lo largo de las sesiones que componen la Unidad didáctica, se trabajarán los siguientes valores:

- **Cooperación.** La cooperación entendida como acción conjunta y coordinada entre personas para la consecución de un objetivo o un fin común. Por lo que la práctica de juegos cooperativos en Educación Física hace de esta, un valor muy susceptible de ser adquirido.

- **Respeto.** El respeto es la base sobre la que se construyen otros muchos valores, como la solidaridad, por ejemplo. Alude a la auto aceptación y consideración de uno mismo como persona, así como el respeto a los derechos y dignidad de las demás personas.
- **Confianza.** Es uno de los valores más importantes en la educación de nuestros alumnos y alumnas. Cuando los niños/as se sienten respetados, comprendidos y acogidos, es cuando más confianza adquieren en ellos mismos. Y esto puede lograrse en un clima de convivencia adecuado, en el que aprendan a ser sinceros, espontáneos, disciplinados, etc.
- **Responsabilidad.** Referida a la obligación moral de hacer algo sin presión externa, por convicción propia, asumiendo sus propios actos y siendo consecuentes con las consecuencias de los mismos.
- **Solidaridad.** Entendida como aquellas acciones que guardan relación con la empatía, la igualdad entre las personas, y que están comprometidas con causas que se consideran justas y buenas.
- **Tolerancia.** Los juegos cooperativos ponen en relación a niños y niñas con orígenes y pensamientos diferentes, por lo que representa el respeto a la opinión de los demás, la aceptación de la diferencia. Va unida a la diversidad de ideas, la consideración hacia el otro.
- **Dialogo.** El dialogo es un instrumento esencial en la mediación educativa y la resolución de conflictos. Pone en evidencia actitudes de los niños y niñas, ya que es la forma de comunicación de sus pensamientos y sentimientos.

Las actividades que se realizarán durante las sesiones están enfocadas principalmente al juego, más concretamente al juego cooperativo. En ellos, los alumnos y alumnas participarán de manera activa y asumiendo diferentes roles. En algunas de las actividades, unos participarán y otros podrán evaluar y puntuar el comportamiento de sus compañeros y lo que suceda durante su desarrollo. Para ellos contarán con una tabla de puntuación de valores, donde también podrán anotar cualquier observación para posteriormente comentarlo y reflexionar. Ellos mismos (todos los alumnos/as) podrán intervenir para la resolución de posibles conflictos durante el desarrollo de la actividad.

4.5 DESARROLLO DE LAS SESIONES

SESION N°1

UD : EL VALOR DEL JUEGO		2° CICLO 4° CURSO SESION N°: 1
FASE INICIAL:	PARTE PRINCIPAL:	VUELTA A LA CALMA:
- Comecocos - Al ritmo del pandero	- Las cuatro esquinas - La araña - Ocupar aros	- Tierra mar y aire - El juego del minuto - ¿Os gustó la clase?
DURACION 60 minutos	ESPACIO Pista polideportiva	MATERIAL Cronometro, aros, conos, pandero
OBJETIVOS • Fomentar la educación en valores a través del juego. • Participar de manera activa en todas las actividades propuestas. • Respetar al compañero, así como las normas del juego. • Implicarse en interactuar con el compañero a través del juego en equipo • Descubrir posibles situaciones de conflicto durante el desarrollo de los juegos. • Participar en la recogida de material.		
COMPETENCIAS: Competencia en comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia social y cívica, competencia matemática, competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y competencia en conciencia y expresiones culturales.		
VALORES TRABAJADOS: cooperación, respeto, responsabilidad y confianza		

Fase inicial: Durante los primeros minutos de la sesión hablaremos sobre los valores que trabajaremos hoy.

- **AL RITMO DEL PANDERO:** los alumnos/as se desplazarán libremente por la pista y el maestro irá marcando el ritmo con un pandero (muy lento, rápido, muy rápido, etc.) y los participantes deberán seguirlo.

Competencia trabajada: Competencia en comunicación lingüística, aprender a aprender y competencia matemática.

- **EL COMECOCOS:** Cuatro compañeros (diferenciados del resto con un peto de color) se la quedan e intentarán pillar al resto. Todos los alumnos/as se desplazarán por las líneas pintadas en la pista, pudiendo dar saltos entre ellas, pero sin poder desplazarse por el resto de la pista. Quien sea pillado se sentará al borde de la pista y solo podrá ser salvado por otro compañero que le toque la mano.
Variante: quien sea pillado se convertirá en comeccocos.

Competencia trabajada: competencia en comunicación lingüística, competencia matemática, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y competencia social y cívica.

Parte principal:

- **LAS CUATRO ESQUINAS:** se colocarán cuatro compañeros en cuatro esquinas marcadas con conos, y uno en el centro. A la señal, los que se encuentran en las esquinas deberán cambiar de sitio sin que el compañero que se encuentra en el centro llegue antes. Quien se quede sin esquina se la queda en el centro.

Competencias trabajadas: aprender a aprender, competencia matemática, iniciativa y espíritu emprendedor y competencia en conciencia y expresiones culturales.

- **LA ARAÑA:** 3 compañeros harán de arañas se colocarán en 3 líneas paralelas del campo y solo podrán desplazarse de manera lateral. El resto de compañeros deberán pasar de un lado a otro del campo atravesando esas 3 líneas y sin ser pillados. Quien sea pillado se convierte en araña.

Competencia trabajada: aprender a aprender, competencia matemática y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

- **OCUPAR AROS:** Los alumnos/as se desplazarán hablando entre ellos libremente por la pista, donde previamente el maestro habrá colocado aros. Sin avisar, el maestro dirá un número del 1 al 3, y los alumnos deberán reagruparse según el número dentro de un aro.

Competencia trabajada: competencia en comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia matemática y competencia social y cívica.

Vuelta a la calma:

- **TIERRA, MAR Y AIRE:** Es un juego muy simple, el maestro establecerá una línea de la pista como “tierra”, delante de ésta estará el “mar”, y por detrás de la línea de tierra estará el “aire”. El maestro irá indicando la zona por la que quiere que estén los alumnos, y estos deberán colocarse y simular estar en ese medio (cuando diga aire, se colocarán detrás de la línea de tierra y simularán que están volando).

Competencias trabajadas: Aprender a aprender y competencia social y cívica.

- **EL JUEGO DEL MINUTO:** Los alumnos/as se colocarán estirados boca abajo en el suelo. Cuando el maestro dé la señal, los alumnos deberán permanecer quietos y calcular un minuto y levantarse cuando ellos crean que ya ha pasado ese tiempo. Gana quien más se ajuste al minuto cronometrado por el maestro.

Competencias trabajadas: aprender a aprender, competencia matemática y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Para finalizar la clase, haremos un dialogo abierto entre todos (guiado por el profesor) en el que hablaremos sobre si les ha gustado la clase, los valores que hemos trabajado hoy y que nos cuenten sus sensaciones.

SESION Nº 2

UD: EL VALOR DEL JUEGO		2º CICLO 4º CURSO SESION Nº: 2
FASE INICIAL: - La cadena - La serpiente	PARTE PRINCIPAL: - Pilla el aro - El bosque de los lobos	VUELTA A LA CALMA: - Poner en orden - Recogemos juntos
DURACION 60 minutos	ESPACIO pista polideportiva	MATERIAL aros, bancos, conos y petos
OBJETIVOS ▪ Fomentar la educación en valores a través del juego. ▪ Participar de manera activa en todas las actividades propuestas. ▪ Respetar al compañero, así como las normas del juego. ▪ Tener una actitud activa y alentadora con el juego. ▪ Implicarse en interactuar con el compañero a través del juego en equipo. ▪ Descubrir posibles situaciones de conflicto durante el desarrollo de los juegos. ▪ Participar en la recogida de material.		
COMPETENCIAS: Competencia en comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia social y cívica, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y competencia en conciencia y expresiones culturales		
VALORES TRABAJADOS: cooperación, participación, respeto, confianza y responsabilidad		

Fase inicial: Calentamiento inicial en el que los alumnos se desplazaran libremente por la pista y el maestro con ellos, sin previo aviso el maestro empezará a realizar diferentes acciones que deberán ser imitadas por todos (pata coja, círculos de brazos, skipping, etc.).

- **LA CADENA:** Uno o varios compañeros se la quedan e intentaran pillar a los demás. El compañero que sea pillado deberá unirse a la cadena, haciéndola cada vez más grande. La cadena no se puede separar.

Competencias trabajadas: competencia en comunicación lingüística, aprender a aprender, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y competencia en conciencia y expresiones culturales.

- **LA SERPIENTE:** Es una variante del juego anterior, pero esta vez la cadena y los demás compañeros deberán moverse solo por las líneas delimitadas en la pista, como en el comecocos, solo que esta vez la cadena deberá esforzarse más para no romperse.

Competencias trabajadas: competencia en comunicación lingüística, competencia matemática, aprender a aprender y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Parte principal:

- **PILLA EL ARO:** Este juego puede considerarse como una variante del pilla pilla tradicional. 4 o 5 alumnos/as se la quedan en una zona central de la pista debidamente delimitada. Dentro de esta, habrá 2 conos y numerosos aros esparcidos por el suelo. A cada extremo de la pista habrá 2 “casas” para los compañeros que no pillen. Éstos deberán salir de sus casas para intentar coger un aro del suelo y colocarlo dentro del cono sin ser pillado. En el caso de ser pillado, dicho compañero deberá coger el aro del cono y volver a colocarlo en el suelo.

Competencias trabajadas: competencia en comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia social y cívica y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

- **EL BOSQUE DE LOS LOBOS:** Se formarán 3 equipos, uno de ellos ejercerá de lobos. La zona de juego se delimitará en 3 partes, la central será donde habiten los lobos, mientras que las otras 2 serán “casa”. Una la llamaremos “villariba” y la otra “villabajo”. Los habitantes de “villariba” deberán atravesar el bosque donde habitan los lobos, portando unas pelotas que simulan comida, para pasar el testigo a los habitantes de “villabajo”, pero la entrega debe ser en el bosque. Si un compañero es interceptado por los lobos, quedará eliminado a un lado del terreno de juego, y su testigo lo mantendrá el maestro hasta que otro compañero de “villariba” lo coja y lo regrese a su casa. Solo así podrán ser salvados.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia matemática, competencia social y cívica y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Vuelta a la calma:

- **PONER EN ORDEN:** los alumnos se colocarán en fila india encima de bancos suecos. Una vez subidos, el maestro indicará el orden en el que se deben poner (de más alto a más bajo, por fecha de nacimiento, etc.) sin caerse del banco.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia matemática y competencia social y cívica.

- **RECOGEMOS JUNTOS:** Más que un juego, consiste en la necesidad de interiorizar el hábito de recoger todos juntos el material una vez terminamos de jugar, colaborando entre todos para que sea más fácil.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia social y cívica y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Para finalizar la clase, haremos una reflexión para profundizar un poco más en los valores que se han tratado durante la sesión.

SESION N°3

UD: EL VALOR DEL JUEGO		2° CICLO 4° CURSO SESION N°: 3
FASE INICIAL: - Las picas	PARTE PRINCIPAL: - Guíame - Saltar la comba	VUELTA A LA CALMA: - Recogida de picas y cuerdas -
DURACION 60 minutos	ESPACIO pista polideportiva	MATERIAL picas, cuerdas y pañuelos
OBJETIVOS ▪ Fomentar la educación en valores a través del juego ▪ Respetar las normas de juego, así como a los demás ▪ Crear y participar en un clima basado en el respeto y la confianza ▪ Aceptar y respetar las diferencias entre compañeros, tanto físicas como de opinión ▪ Fomentar la ayuda mutua entre compañeros ▪ Descubrir y participar en la resolución pacífica de posibles situaciones de conflicto		
COMPETENCIAS: Competencia en comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia matemática, competencia social y cívica, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y competencia en conciencia y expresiones culturales.		
VALORES TRABAJADOS: Confianza y dialogo		

Fase inicial: Comenzaremos la clase hablando sobre las 2 sesiones anteriores y los valores trabajados durante las mismas. La dinámica de las 2 primeras clases fue la de juegos cooperativos, principalmente de persecución. A lo largo de las siguientes trabajaremos en base a dos valores diferentes, pero no por ello menos importantes, como son el dialogo y la confianza.

A continuación, pasaremos realizar un breve calentamiento, esta vez dirigido por un compañero elegido por el maestro mediante algún acertijo o juego simple. Este compañero deberá guiar el calentamiento y todos los demás compañeros y el maestro imitaran las acciones que realice.

- **LAS PICAS:** Formaremos parejas y daremos una pica a cada una. Tendrán que transportar la pica de un lado a otro de la pista sin tocarla con las manos. Después, se les proporcionará 2 picas más por pareja, de manera con 2 de ellas tengan que transportar otra sin poder tocarla. Sumaremos las variantes que se le ocurran a los compañeros. Por último, formaremos un circulo con las picas apoyadas en el suelo de forma vertical; a la señal del maestro, deberán sujetar antes de que se caiga la pica del compañero de la izquierda o de la derecha, según vaya indicando el mismo.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, aprender a aprender, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y competencia social y cívica.

Parte principal:

- GUIAME: Por parejas, cada una tendrá una pica o una cuerda que sujetarán cada uno de un extremo. El compañero que irá delante llevará los ojos vendados, haciendo el de atrás de guía para realizar un pequeño circuito con los obstáculos que haya por la pista. Una vez conseguido cambio de rol entre compañeros.

Competencias trabajadas: aprender a aprender, competencia social y cívica y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

- SALTAR LA COMBA: También por parejas, cogidos de la mano y con la otra mano cogen el extremo de la cuerda. Deberán mover la cuerda de forma coordinada y saltarla cuando pase por sus pies. Después, mientras uno de ellos salta el compañero intentará introducirse dentro con él. Por último, con una cuerda bien larga, el maestro en un extremo y un compañero voluntario al otro...el resto de compañero intentará meterse dentro de uno en uno hasta intentar estar todos dentro del movimiento de la cuerda.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia social y cívica, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y competencia en conciencia y expresiones culturales.

Vuelta a la calma:

- RECOGIDA DE PICAS Y CUERDAS: Para la vuelta a la calma, formaremos grupos de 3 compañeros, 2 de ellos irán con los ojos vendados y dados de la mano, el tercero ejercerá de guía. El maestro distribuirá el material utilizado en la sesión por toda la pista, y los equipos deberán recogerlo y colocarlo en un lugar concreto.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, competencia matemática, aprender a aprender, competencia social y cívica y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

- VIGILA TU ESPALDA: toda la clase sentados en círculo, menos un compañero que se la queda con un objeto en la mano. A la señal, todos empezarán a cantar una canción (conocida por todos claro) con los ojos cerrados, y el que se la queda se moverá libremente y dejará el objeto que porta detrás un compañero que elija. Cuando la canción acabe, todos abrirán los ojos y palparán por detrás suya...el que tenga el objeto deberá pillar al que está libre, el cual intentará ocupar su lugar cuando éste se levante.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia social y cívica y competencia en conciencia y expresiones culturales.

De esta forma recogeremos el material empleado en la sesión mediante un juego divertido y corto. Una vez recogido el material, realizaremos una reflexión sobre la sesión de hoy, viendo los valores trabajados y aportando las sensaciones vividas durante los juegos.

SESION N°4

UD: EL VALOR DEL JUEGO		2º CICLO 4º CURSO SESION N°: 4
FASE INICIAL: - Sígueme el rollo	PARTE PRINCIPAL: - Confiamos - El tren ciego	VUELTA A LA CALMA: - La orquesta
DURACION 60 minutos	ESPACIO pista polideportiva	MATERIAL pañuelos o antifaces
OBJETIVOS ▪ Fomentar la educación en valores a través del juego ▪ Respetar las normas del juego, así como a los demás compañeros ▪ Participar en un clima basado en la confianza y el respeto ▪ Fomentar la ayuda mutua entre compañeros ▪ Aceptar y respetar las diferencias físicas y de opinión de los demás ▪ Descubrir y participar en la resolución pacífica de posibles conflictos		
COMPETENCIAS: competencia en comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia social y cívica, competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y competencia en conciencia y expresiones culturales.		
VALORES TRABAJADOS: confianza, participación, colaboración y dialogo		

Fase inicial: Al comienzo de la sesión, haremos unos estiramientos y un calentamiento en estático de los principales músculos y articulaciones que intervendrán durante la actividad física. Formaremos un círculo grande y los alumnos imitarán al maestro. Mientras, el maestro irá lanzando diferentes preguntas a los alumnos/as sobre el valor de la confianza.

- **SIGUEME EL ROLLO:** Por parejas, los alumnos se irán desplazando por toda la pista libremente, y la pareja que diga el maestro, deberá proponer 3 tipos de desplazamiento/ acciones (a pata coja, saltando con los pies juntos, a caballito...) de forma que todas las parejas participen.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, aprender a aprender, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Parte principal:

- **CONFIAMOS:** Formaremos grupos de 4 o 5 componentes, que se colocarán formando un círculo con uno de los compañeros en el centro. Éste se dejará

caer hacia un lado, hacia adelante, hacia atrás...confiando en que los compañeros que le rodean no lo dejarán caer. Todos los componentes deberán confiar en el resto.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, aprender a aprender, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y competencia social y cívica.

- **EL TREN CIEGO:** Por grupos de 4 o 5, los jugadores/as se colocarán en fila sujetados por los hombros y con los ojos cerrados. El o la maquinista será el último compañero/a de la fila, el cual si podrá llevar los ojos abiertos.

Deberá guiar al tren sin hablar, con las siguientes señales que irán pasando al compañero de delante: toque en el hombro izquierdo = giro a la izquierda; toque en el hombro derecho = giro a la derecha; tocar 2 veces los 2 hombros = avanzar hacia adelante; tocar la cabeza = detener el tren. En el caso de que el tren choque y descarrile, el maquinista de otro grupo deberá hacer de maquinista para volver a circular.

Competencias trabajadas: aprender a aprender, competencia matemática, competencia social y cívica y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Vuelta a la calma:

- **LA ORQUESTA:** Toda la clase forma un gran círculo. Un alumno/a sale fuera de la pista y hará el papel de detective. El maestro nombrará un director/a de orquesta. A la señal, el detective volverá a la pista e intentará localizar al director de esa orquesta. Todos los del círculo estarán repitiendo los ruidos y ritmos que marca el director (palmadas, pateos, ruidos de boca, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.) lo que convierte aquello en una orquesta loca en la que es difícil averiguar quién es el director/a. El detective tendrá dos intentos para localizar al director.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia social y cívica y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

SESION Nº5

UD: EL VALOR DEL JUEGO		2º CICLO	4º CURSO
		SESION Nº: 5	
FASE INICIAL:	PARTE PRINCIPAL:	VUELTA A LA CALMA:	
- La gallinita ciega - El espejo	- Lobos y cabras - La silla	- Adivina la letra - Qué risa	
DURACION 60 minutos	ESPACIO pista polideportiva	MATERIAL pañuelos, petos y aros	

OBJETIVOS ▪ Fomentar la educación en valores a través del juego ▪ Fomentar la ayuda mutua entre compañeros ▪ Aceptar y respetar las diferencias físicas y de opinión de los demás ▪ Participar de manera activa en todas las actividades ▪ Participar en un clima basado en la confianza ▪ Implicarse en la interacción social a través del juego cooperativo, respetando a los compañeros y las normas del juego ▪ Descubrir posibles situaciones de conflicto ▪ Colaborar con la recogida de material
COMPETENCIAS: Competencia en comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia matemática, competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y competencia en conciencia y expresiones culturales.
VALORES TRABAJADOS: colaboración, participación, respeto, confianza y dialogo

Fase inicial: Primeramente procederemos a realizar el conveniente calentamiento, guiado por uno de alumnos/as, mientras hablamos sobre los ejercicios que vamos a realizar en la sesión de hoy, y que digan cuales son los valores que intervienen en la misma.

- **EL ESPEJO:** por parejas, los alumnos/as se colocarán uno enfrente del otro. Uno de ellos comenzará a realizar movimientos cualesquiera, y el compañero deberá imitarlo como si fuera un espejo.

Competencias trabajadas: aprender a aprender, competencia social y cívica y competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

- **LA GALLINITA CIEGA:** los alumnos/as se colocarán en círculo cogidos de las manos, menos la "gallinita ciega" que se encuentra en el centro y con los ojos tapados. Después de dar tres vueltas sobre sí misma se dirigirá hacia cualquiera del círculo y palpará su cara para reconocerlo. Los compañeros deberán permanecer en silencio. Si lo consigue, intercambiarán su papel.

Competencia trabajada: aprender a aprender, competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y competencia en conciencia y expresiones culturales.

Parte principal:

- **LOBOS Y CABRAS:** Se trata de un juego de persecución. El maestro seleccionará a 6 lobos, el resto de la clase harán de cabras. Se establecerá una línea que hará de limite (alambrada) las cabras se colocarán a un extremo de la pista y a los lobos encima de la línea de la alambrada. Cuando los lobos aúllan, es señal de que van a atrapar a las cabras. Estos (los lobos) irán por delante de la alambrada, nunca podrán atravesarla para pillar ya que es el límite.

Inicialmente la forma en la que las cabras pueden cruzar la alambrada es libre, pero una vez que una cabra sea pillada por un lobo, esta ejercerá e puerta de la alambrada abriendo las piernas, y a partir de ese momento, las cabras deberán atravesar la alambrada pasando por debajo de las piernas de ese compañero/a.

Esta actividad tiene un carácter individual, donde cada niño puede mostrar la habilidad de encontrar la mejor estrategia para pasar.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, competencia matemática, aprender a aprender, competencia social y cívica y competencia en iniciativa y espíritu emprendedor.

- **LA SILLA:** Al estar en la pista, vamos a hacer una variante a este juego, pero con aros. Formaremos un círculo grande colocando aros en el suelo, y los alumnos/as se moverán libremente por fuera del círculo, a ritmo de una canción o las palmas que marca el maestro. A la señal se tendrán que meter dentro del aro más cercano. Puede haber más de un compañero dentro del aro, pero ninguno puede tener un pie fuera. El maestro irá quitando aros.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, competencia matemática, aprender a aprender y competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Vuelta a la calma:

- **ADIVINA LA LETRA:** Por parejas, uno se tumba boca abajo. Su compañero, tendrá que dibujar una palabra en su espalda. El que está tumbado tiene que adivinar la palabra marcada. Si éste la adivina, cambiarán de rol.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, competencia social y cívica y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

- **¡QUE RISA!:** Por parejas, uno enfrente del otro, tienen que hacerse reír. El primero que se ría pierde.

Competencia trabajada: comunicación lingüística, aprender a aprender y competencia social y cívica.

SESION N°6

UD: EL VALOR DEL JUEGO	2º CICLO 4º CURSO SESION N°: 6
-------------------------------	--

FASE INICIAL: - Sardinas enlatadas - Color color	PARTE PRINCIPAL: - El robo - El gusano	VUELTA A LA CALMA: - La patata bomba - Masajes
DURACION 60 minutos	ESPACIO pista polideportiva	MATERIAL pañuelos, balones, testigos, petos, aros y pelotas de masaje
OBJETIVOS ▪ Fomentar la educación en valores a través del juego ▪ Participar en un clima basado en la confianza y el respeto ▪ Fomentar la ayuda mutua entre compañeros ▪ Aceptar y respetar las diferencias físicas y de opinión de los demás ▪ Implicarse en la interacción social a través del juego cooperativo, respetando a los compañeros y las normas del juego ▪ Descubrir posibles situaciones de conflicto ▪ Colaborar con la recogida de material		
COMPETENCIAS: Competencia en comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia matemática, competencia social y cívica, competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.		
VALORES TRABAJADOS: colaboración, participación, respeto, confianza y dialogo		

Fase inicial: calentamiento previo guiado por uno compañero mientras hablamos sobre las actividades de la sesión de hoy y los valores que vamos a trabajar.

- **SARDINAS ENLATADAS:** Los alumnos se desplazan libremente por la pista, y a la señal del profesor, que dirá un número, tendrán que reagruparse según es número y colocarse en el suelo simulando una lata de sardinas (uno mirando a un lado y el siguiente, al contrario).

Competencias trabajadas: aprender a aprender, competencia matemática, competencia social y cívica y competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

- **COLOR COLOR:** Los alumnos se desplazan libremente por la pista, cuando el maestro diga un color, estos deberán buscar algún objeto de ese color y tocarlo.

Competencia trabajada: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia social y cívica y competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Parte principal:

- **EL ROBO:** es una variante del juego de policías y ladrones. 6 u 8 compañeros harán la función de policías, mientras que el resto serán ladrones. Dividiremos el campo en 3 partes, a un extremo de la pista estará la joyería con todas las joyas (pelotas o testigos⁹ y 4 ladrones; en la parte central y más grande se encontrarán los policías, y el maestro colocará varios aros que ejercerán de

casa o salvaguarda; y en el otro extremo estará la casa de los ladrones, donde permanecerán 4 ladrones esperando a que los de la joyería les entreguen las “joyas” esquivando a los policías.

Competencias trabajadas: aprender a aprender, competencia matemática, competencia social y cívica, competencia en iniciativa y espíritu emprendedor.

Es una actividad que combina capacidades individuales (buscar la mejor forma de atrapar y no ser atrapado) así como trabajo en grupo (de los policías para trazar estrategias para atrapar ladrones o los mismos ladrones para recibir las joyas). Se trabaja la capacidad espacio-temporal.

- **EL GUSANO:** se forman grupos de 5 o 6 compañeros colocados en fila india con las piernas abiertas. El grupo tendrá una pelota, la cual tendrá que hacer rodar hacia atrás por entre las piernas de los compañeros, sin que ninguno la toque. Una vez llegue la pelota al último, este correrá a colocarse el primero en la fila para volver a pasar la pelota hacia atrás. De esa forma, la fila va avanzando hacia delante como si fuera un gusano. El equipo que antes llegue a la meta gana.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, aprender a aprender y competencia social y cívica.

Vuelta a la calma:

- **LA PATATA BOMBA:** Una pelota blanda, formamos un círculo con un compañero en medio. Este comenzará una cuenta atrás desde 30. Cuando vaya por 20 levantará una mano, cuando llegue a 10 levantará las 2 manos y dirá “la patata explota” ...mientras tanto, los compañeros que forman el círculo se irán pasando la pelota unos a otros, y cuando el compañero llegue a 0 la patata explotará y quien la tenga en ese momento en la mano, tendrá que tumbarse en el suelo quedando eliminado. Hasta que quede uno.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia matemática y competencia social y cívica.

- **MASAJES:** Por parejas, uno se tumbará en el suelo y el compañero le hará un masaje por todo el cuerpo con una pelota de masaje. A la señal, cambio de rol.

Competencias trabajadas: aprender a aprender y competencia social y cívica.

Durante las siguientes dos sesiones, cambiaremos el enfoque de los juegos. Anteriormente hemos estado viendo juegos cooperativos, de persecución, y relacionados con la confianza en sí mismos y en los propios compañeros además de otros valores.

Los siguientes juegos estarán basados en los deportes de equipo. Antes de empezar la clase, pondremos a los alumnos/as en situación, hablando de los juegos de equipo y los valores que abarcan. También hablaremos sobre el juego limpio y el respeto a las normas (también

conocido como fair -play) y la importancia que tiene en los deportes de equipo. Lanzaremos preguntas de si conocen juegos que precisen de normas, si han experimentado alguna situación de violencia dentro del deporte, etc.

Durante la fase inicial de las siguientes 2 sesiones veremos varios videos, sacados del canal de YouTube, y que están relacionados con los valores en la clase de Educación Física, con uno de los deportes que se encuentran dentro del contenido curricular, y que vamos a ver en nuestras sesiones: el balonmano o hándbol.

SESION Nº7

UD: EL VALOR DEL JUEGO		2º CICLO 4º CURSO SESION Nº: 7
FASE INICIAL: - Visualización de videos “valores en juego” en YouTube - Calentamiento	PARTE PRINCIPAL: - El bote amigo - Juegos de pases - Tirar al cono	VUELTA A LA CALMA: - Balones a la red
DURACION 60 minutos	ESPACIO pista polideportiva	MATERIAL balones, aros y conos
OBJETIVOS ▪ Fomentar la educación en valores a través del juego y el deporte ▪ Mejorar aspectos técnicos de los deportes a través del juego ▪ Participar de manera activa en todas las actividades respetando las normas ▪ Fomentar la ayuda mutua entre compañeros ▪ Aceptar y respetar las diferencias físicas, así como de opinión de resto de compañeros ▪ Disfrutar del juego sin discriminar a ningún compañero por la razón que sea ▪ Descubrir posibles situaciones de conflicto dentro de los deportes ▪ Ser capaces de resolver cualquier situación de conflicto mediante el diálogo y respeto		
COMPETENCIAS: competencia digital, aprender a aprender, competencia en comunicación lingüística, competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología, competencia social y cívica y competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.		
VALORES TRABAJADOS: tolerancia, solidaridad, respeto, diálogo, cooperación y participación		

Fase inicial: Al comenzar la clase, hablaremos sobre los juegos de equipo y los valores que se pueden aplicar durante su práctica. Preguntaremos si alguno practica algún deporte, si hay normas, si han visto alguna situación conflictiva, etc. Posteriormente procederemos a hablar sobre un deporte que se encuentra dentro de los contenidos: el balonmano. Con la aportación de los alumnos, hablaremos un poco sobre el deporte, reglas básicas y como se juega. A continuación, pasaremos a visualizar los 2 siguientes videos “valores en juego”. Son videos breves (de 2 minutos aprox.) que tratan sobre los valores y el deporte, que podemos encontrar en la plataforma audiovisual de YouTube.

- valores en juego 1 <https://www.youtube.com/watch?v=kWkgk3JrdFE>
- valores en juego 2 <https://www.youtube.com/watch?v=s4G4TGifndE>

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia digital y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Una vez vistos, preguntaremos a los alumnos/as que les ha parecido y haremos unas cuantas preguntas acerca del contenido de los videos.

Al salir a la pista, realizaremos un calentamiento rápido, y dirigido entre toda la clase.

Parte principal:

- **EL BOTE AMIGO:** Nos organizamos por parejas. Cada miembro de la pareja tendrá una pelota, se darán la mano y tendrán que desplazarse por la pista dados de la mano y botando con la otra mano la pelota, intentando no perder el control de la misma. Después, se pondrán uno enfrente del otro y realizarán todos los tipos de pases que conozcan.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, aprender a aprender y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

- **JUEGO DE PASES:** Hacemos grupos de 5 o 6 componentes, que formaran una fila y un compañero/a se colocará enfrente a una distancia considerable con la que queramos trabajar los pases; el compañero/a pasará el balón al primero de la fila, este lo recepcionará, se sentará y devolverá el balón al compañero que se encuentra enfrente de la fila. Así con todos los miembros de la fila. Una vez estén todos sentados, uno de los alumnos/as cambiará de rol y harán el proceso inverso, recepcionarán sentados y tendrán que levantarse y devolver la pelota.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, aprender a aprender y competencia social y cívica.

- **TIRAR EL CONO:** Hacemos 2 equipos, y delimitaremos un terreno de juego. A un extremo colocaremos 3 conos de un color y al otro extremo otros 3 conos de otro color. Cada equipo tendrá asignado un color. El juego consiste en que los equipos deberán pasarse el balón (con un mínimo de 10 pases y que el balón pase por todos los componentes del grupo) e intentar derribar los 3 conos que defiende el equipo contrario.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia matemática, competencia social y cívica y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Vuelta a la calma:

- **¡CANASTA!:** para finalizar la clase, varios compañeros sujetarán la malla o red donde se guardan los balones, y el resto de compañero recogerán el material empleado en la clase (los balones) y los lanzarán a la red intentando hacer canasta. De esta forma todos colaboramos con la recogida de material.

Competencias trabajadas: aprender a aprender, competencia social y cívica y competencia en iniciativa y espíritu emprendedor.

SESION Nº8

UD: EL VALOR DEL JUEGO		2º CICLO 4º CURSO SESION Nº: 8
FASE INICIAL: - Visualización de “los valores en juego” a través de YouTube. - Las palmas	PARTE PRINCIPAL: - Recogepelotas - Llegar a 10 - Mata-conejos	VUELTA A LA CALMA: - Conclusiones de la UD
DURACION 60 minutos	ESPACIO pista polideportiva	MATERIAL balones blandos, balones grandes, petos y una red
OBJETIVOS ▪ Fomentar la educación en valores a través del juego y los deportes ▪ Participar activamente en todas las actividades propuesta y respetando las normas de juego ▪ Fomentar la ayuda mutua y el trabajo en equipo ▪ Aceptar y respetar las diferencias físicas, así como de opinión del resto de compañeros ▪ Disfrutar del juego sin discriminar a ningún compañero por la razón que sea ▪ Ser capaces de resolver cualquier situación de conflicto que se produzca durante el juego		
COMPETENCIAS: Competencia digital, competencia social y cívica, competencia en comunicación lingüística, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, aprender a aprender		
VALORES TRABAJADOS: solidaridad, respeto, tolerancia, participación y cooperación		

Fase inicial: Inicialmente procederemos a visualizar los dos siguientes videos de “los valores en juego” a través de YouTube. Hablaremos sobre lo que les ha parecido, que les parece y que conclusiones sacan.

Valores en juego:

- valores en juego 3 <https://www.youtube.com/watch?v=8EAEPEYUOUs>
- valores en juego 4 <https://www.youtube.com/watch?v=FVcD9cl2tfc>

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, aprender a aprender y competencia digital.

Posteriormente realizaremos un calentamiento general, dirigido por todos.

- **LAS PALMAS:** Por parejas, cada uno con un balón, se colocan a una distancia cercana. A la señal deberán lanzar el balón hacia arriba y dar todas las palmadas posibles antes de que el balón caiga. Deberán volver a coger el balón sin que este caiga al suelo.

A este juego se le pueden añadir más variantes (lanzar el balón y chocar las manos con el compañero, chocar y dar un giro, sentarse y realizar palmas sentado, etc.)

Competencias trabajadas: aprender a aprender y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Parte principal:

- **RECOGEPELOTAS:** Por grupos de 5 o 6, cada uno con un balón. A la señal, todos tienen que lanzar su balón hacia arriba e intentar coger el de otro compañero/a antes de que bote 2 veces en el suelo.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, aprender a aprender y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

- **LLEGAR A 10:** Se mantendrán los grupos hechos en el juego anterior. Un compañero de un equipo tendrá un balón, e intentará pasar el balón a uno de sus compañeros, mientras que los componentes del otro equipo intentarán evitarlo. Cuando un equipo llegue a 10 pases se apuntará 1 punto.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, competencia matemática, aprender a aprender y competencia social y cívica.

- **MATA- CONEJOS:** 4 o 5 alumnos harán de cazadores, y resto de la clase serán conejos. Los cazadores intentaran matar a los conejos utilizando los balones blandos. Si se toca a un conejo, éste tendrá que ponerse en cuadrupedia y se podrá salvar si recoge un balón suelto de alguno de los cazadores. También podrá salvar a sus compañeros conejos abatidos pasándoles el balón que consiga robar a un cazador.

Competencias trabajadas: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia social y cívica y competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Vuelta a la calma: Como vuelta a la calma en esta última sesión, centraremos los últimos minutos a hablar sobre la valoración global que hacen los alumnos/as sobre la unidad didáctica que hemos visto acerca de los valores dentro de los juegos y el deporte.

Que nos cuenten las sensaciones que han tenido tanto a nivel individual como a nivel colectivo, si han ganado confianza en ellos mismos y en sus compañeros, si han creado nuevos lazos de amistad, si han aprendido los aspectos más importantes de lo que pretendíamos transmitir, etc.

4.6 EVALUACION

Evaluación inicial

Puesto que es una UD que hemos trabajado transversalmente, su evaluación será de forma continua. De manera que haremos una recogida de datos para obtener una evaluación inicial previa al inicio de las sesiones y poder tener un punto de partida. Se pasará un cuestionario donde los alumnos/as responderán de forma sincera y mediante una escala de valores, a algunas preguntas planteadas sobre el tratamiento de los valores.

EVALUACION INICIAL DEL ALUMNO/A					
EJEMPLOS DE PREGUNTAS	0	1	2	3	4
¿Respetas a tus compañeros?					
¿Confías en tus compañeros?					
¿Sueles respetar las normas del juego?					
¿Prestas ayuda a un compañero si ves que no le salen bien las cosas ?					
¿Pides ayuda si la necesitas?					
¿Te gusta trabajar en equipo?					
¿Colaboras recogiendo el material?					
...					

ESCALA DE VALORACION	0 = NUNCA / 1 = CASI NUNCA / 2 = A VECES / 3 = A MENUDO / 4 = SIEMPRE
----------------------	---

Evaluación intermedia

La actitud, el comportamiento y el grado de implicación de los alumnos/as, se evaluará también durante el desarrollo de las mismas, o al final de ellas, mediante una **evaluación intermedia**, que se realizará a través de la observación, reflexión y dialogo (esta evaluación intermedia será llevada a cabo por el maestro y en algunos juegos con dinámicas de grupo, aquellos alumnos que formen parte de un grupo que está esperando para participar, podrán evaluar a los compañeros que están jugando en ese preciso momento, pudiendo dar indicaciones o interrumpir incluso la práctica si observan una mala actitud por parte de sus compañeros) .

Se hará una tabla con ítems para medir o anotar en cada una de las fases de la sesión (parte inicial, principal y vuelta a la calma) cualquiera actitud relacionada con los valores que estamos trabajando.

Alumno:	Nº sesión:
---------	------------

Valor trabajado	Momento de la sesión	Observaciones
-----------------	----------------------	---------------

	Parte inicial	Parte principal	Vuelta a la calma	
Cooperación				
Respeto				
Confianza				
Responsabilidad				
Solidaridad				
Tolerancia				
Dialogo				

ESCALA : 0 = NUNCA / 1 = RARAMENTE / 2 = A VECES / 3 = A MENUDO / 4 = SIEMPRE

Evaluación final

Por último, se pasará a los alumnos un cuestionario breve, similar al realizado en la evaluación inicial, donde los alumnos mostrarán si han aprendido algo durante el desarrollo de la unidad didáctica.

EVALUACION FINAL DEL ALUMNO/A					
EJEMPLOS DE PREGUNTAS	0	1	2	3	4
¿Te has divertido trabajando los valores?					
¿Has estado a gusto trabajando en equipo?					
¿Tu comportamiento ha sido adecuado durante las clases?					
¿Crees que tus compañeros te han respetado?					
¿Te gusta cómo lleva las clases el maestro?					
¿Llevo a cabo lo aprendido fuera del colegio?					
¿Ves necesarios los valores trabajados en clase?					

...					
-----	--	--	--	--	--

ESCALA DE VALORACION	0 = NUNCA / 1 = CASI NUNCA / 2 = A VECES / 3 = A MENUDO / 4 = SIEMPRE
----------------------	---

Mencionar, que las preguntas dentro tanto de la evaluación inicial como de la final, no son preguntas cerradas, siempre se podrían añadir o cambiar (en función de las necesidades) las preguntas propuesta.

5. CONCLUSION

Con este trabajo hemos querido ir un poco más allá de los contenidos y aspectos técnicos que se ven dentro del área de Educación Física, para darle una importancia vital al tratamiento de los valores durante las sesiones prácticas de la asignatura. Pensamos que es importante que la formación de nuestros alumnos y alumnas esté cimentada en unos conocimientos básicos y esenciales, pero en los tiempos que corren, y por la experiencia vivida en diferentes centros donde hemos trabajado, hemos podido observar una falta de valores y una clara tendencia hacia actitudes más encaminadas a la competición y el interés personal.

Es cierto que en todas las áreas pueden darse situaciones que generen conflicto y así poder resolverlas con el tratamiento trasversal de los valores; pero también es cierto que la Educación física y sus características específicas, nos brinda una oportunidad enorme para dar un giro a esta tendencia, y de esta forma potenciar el tratamiento de los valores en la escuela a través del juego y el deporte.

Para ello, el maestro juega un papel importantísimo, ya que debe creer en la capacidad que tiene su asignatura para la trasmisión de valores. Debe generar situaciones controladas en las que los niños y niñas se decanten por actuar en base a esos valores y no a sus intereses personales. Aprovechar los constantes dilemas o situaciones de conflicto que se generan durante la práctica deportiva, para guiar a los alumnos/as por el buen camino, en concordancia con los valores aceptados socialmente.

Muchos docentes consideran que el tratamiento del deporte competitivo en la escuela puede generar valores negativos. Nosotros pensamos que competitividad en si no es negativa, ya que genera en los alumnos/as actitudes de superación, de constancia, de lucha por superarse; por lo que bien tratada, la competición en la escuela puede generar valores positivos sin necesidad de vulnerar los derechos de los demás. La realidad es, que, aunque es difícil llevarlo a cabo, se puede conseguir.

6. BIBLIOGRAFIA

- Objetivos generales etapa primaria. Recuperado de:
http://iconcepcionli.e.telefonica.net/paginas/descargas/16-17%20-%20OBJ_GEN_EP.pdf
- La estructura del sistema educativo: La Educación Primaria. Recuperado de:
<https://www.educaweb.com/contenidos/educativos/sistema-educativo/educacion-primaria/>
- La educación en valores en el área de Educación Física y en el deporte escolar ME Mateos - La Peonza: Revista de Educación Física para la paz, 2011
[La Peonza: Revista de Educación Física para la paz](#), ISSN-e 1885-124X, Nº. 6, 2011, págs. 51-55
- Actividades para trabajar los valores en Primaria. Recuperado de:
<https://www.educo.org/Blog/Actividades-para-trabajar-valores-en-primaria>
- La educación en valores desde el área de Educación Física: una propuesta práctica para Educación Primaria. Recuperado de:
<https://www.efdeportes.com/efd101/valor.htm>
- La Educación Primaria en la LOMCE. Recuperado de:
<https://educadamentesite.wordpress.com/2015/12/28/la-educacion-primaria-en-la-lomce/>
- La Educación Primaria en Andalucía. Recuperado de:
<http://laadministraciondial.inap.es/noticia.asp?id=1138898>
- Jugar, una forma de vivir Recuperado de:
<https://www.immamarin.com/2014/05/el-juego-como-catalizador-de-nuevas-relaciones-sociales/>
- La Educación Primaria y la Educación Física en el marco legislativo de la Lomce. Recuperado de:
<https://www.efdeportes.com/efd191/el-nuevo-marco-legislativo-de-la-lomce.htm>
- Encuesta hábitos de la población andaluza respecto al deporte. Recuperado de:

- ¿Que son los valores?
<https://www.todamateria.com/valores/>
- Clasificación valores en el aula
<http://www.miperiodicodigital.com/2018/grupos/losmensajerosdeltiempo-19/los-valores-aula-56.html>
- Rokeach, M. (1973). “The nature of human values”. Nueva York: Free Press.
- Schwartz, S. (2001). ¿Existen aspectos universales en la estructura y contenido de los valores humanos? Psicología social de los valores humanos. pp.53-76
- López Miñarro, P.A. y García, A. (1999). La sesión en Educación Física: los diferentes modelos y planteamientos educativos que subyacen. Revista digital, nº 43. Recuperado de www.efdeportes.com/efd43/sesion1.htm
- Videos valores en juego:
 - valores en juego 1 <https://www.youtube.com/watch?v=kWkgk3JrdFE>
 - valores en juego 2 <https://www.youtube.com/watch?v=s4G4TGifndE>
 - valores en juego 3 <https://www.youtube.com/watch?v=8EAEPEYUOUUs>
 - valores en juego 4 <https://www.youtube.com/watch?v=FVcd9cl2tfc>

7. ANEXOS