

Grado en Maestro en Educación Primaria

La Educación Física y el deporte como herramienta para la enseñanza de valores.

Trabajo fin de estudio presentado por:	Nahia Arruti Makatzaga
Tipo de trabajo:	Propuesta de Programación didáctica de aula
Área:	Educación Física
Director/a:	Beatriz Bernabé Mahamud
Fecha:	2025

Resumen

Este Trabajo de Fin de Grado presenta una propuesta de programación didáctica para el área de Educación Física dirigida al tercer ciclo de Educación Primaria (5º y 6º curso), centrada en la enseñanza de valores a través de los deportes de equipo. La intervención educativa se fundamenta en el potencial que tienen estas actividades deportivas para desarrollar valores esenciales como el respeto, la cooperación, la responsabilidad y la inclusión. La propuesta sigue los principios pedagógicos de la LOMLOE. Integra situaciones de aprendizaje significativas donde el alumnado experimenta, reflexiona y aplica valores en contextos reales. La metodología combina enfoques activos y participativos como el aprendizaje cooperativo, la resolución de problemas y el juego modificado, adaptados a las características psicoevolutivas del alumnado de 10-12 años. Se diseñan actividades que trascienden el mero aprendizaje técnico-táctico para fomentar la reflexión crítica sobre comportamientos y actitudes, promoviendo la transferencia de estos valores a la vida cotidiana. La evaluación formativa del proceso contempla herramientas diversificadas que involucran al alumnado en su propia valoración y progreso axiológico.

Palabras clave: Educación en valores, Deportes de equipo, Educación Física, Competencias, Aprendizaje cooperativo.

Índice de contenidos

1. Introducción	6
2. Objetivos del trabajo	8
2.1. Objetivo general:	8
2.2. Objetivos específicos:	8
3. Marco Teórico	9
3.1. La Educación Física en el marco normativo: de la LOMLOE al currículo vasco	9
3.2. Los valores en la Educación Física	10
3.3. Deportes de equipo como herramienta educativa	12
3.4. Características psicoevolutivas del alumnado de tercer ciclo.....	13
3.5. Metodologías para la educación en valores a través del deporte	15
4. Contextualización	17
4.1. Características del entorno	17
4.2. Descripción del centro	18
4.3. Características del alumnado	21
5. Propuesta de programación didáctica de aula	22
5.1. Título	22
5.2. Fundamentación legislativa curricular	22
5.3. Destinatarios	23
5.4. Fases del proyecto	24
5.5. Objetivos didácticos	24
5.6. Saberes básicos (Educación Física)	25
5.7. Competencias clave y competencias específicas	26

5.7.1 Competencias clave:	26
5.7.2. Competencias específicas:	26
5.8. Metodología.....	27
5.9. Temporalización.....	28
5.10. Sesiones y/o actividades	28
5.10.1. Sesión 1: ¿Cómo soy al jugar?.....	28
5.10.2. Sesión 2: Todos somos parte del equipo	29
5.10.3. Sesión 3: Competir sin peleas	30
5.10.4. Sesión 4: Mediando diferencias	31
5.10.5. Sesión 5: ¿Qué siento al jugar?	32
5.10.6. Sesión 6: Nuestro “dream team”	33
5.10.7. Producto final:	34
5.10.8. Difusión:.....	34
5.10.9. Desarrollo de las actividades de la propuesta	34
5.11. Organización de espacios de aprendizaje	34
5.12. Recursos humanos y materiales	34
5.13. Medidas de atención a la diversidad e inclusión/ Diseño Universal para el Aprendizaje.....	35
5.14. Sistema de Evaluación	36
5.14.1. Criterios de evaluación	36
5.14.2. Instrumentos de evaluación	37
6. Conclusiones	39
7. Consideraciones finales.....	40
8. Referencias Bibliográficas	41

9. Anexos.....	44
Anexo 1: Desarrollo de las actividades de la propuesta	44
Anexo 2: Ejemplos de adaptaciones DUA específicas por sesión	56
Anexo 3: Competencias específicas, criterios de evaluación y perfiles de salida (Decreto oficial del País Vasco).	58
Anexo 4: Ejemplo del uso de los instrumentos de evaluación (Sesión 3).	61

Índice de tablas

Tabla 1: <i>Temporalización</i>	28
Tabla 2: <i>Sesión 1</i>	29
Tabla 3: <i>Sesión 2</i>	29
Tabla 4: <i>Sesión 3</i>	30
Tabla 5: <i>Sesión 4</i>	31
Tabla 6: <i>Sesión 5</i>	32
Tabla 7: <i>Sesión 6</i>	33
Tabla 8: <i>Criterios de evaluación</i>	36
Tabla 9: <i>Relación Competencias específicas, criterios de evaluación y perfiles de salida.</i>	37

Índice de figuras

Figura 1: <i>Estructura del centro</i>	19
--	----

1. Introducción

La Educación Física constituye un espacio privilegiado para la formación integral del alumnado, trascendiendo el desarrollo puramente físico para abarcar dimensiones sociales, emocionales y morales. En el contexto educativo actual, marcado por la LOMLOE y un énfasis renovado en la educación en valores cívicos y éticos, resulta fundamental diseñar propuestas didácticas que aprovechen el potencial formativo de esta área.

Tal como establece el currículo vigente, la Educación Física en Primaria "prepara al alumnado para afrontar una serie de retos fundamentales" (Real Decreto 157/2022, p. 7) que incluyen la adopción de un estilo de vida activo, el conocimiento corporal, el acercamiento a manifestaciones culturales motrices, la integración de actitudes ecosocialmente responsables y el desarrollo de procesos decisionales en la resolución de situaciones motrices. Todos estos elementos contribuyen a formar un alumnado "motrizmente competente", facilitando su desarrollo integral.

Los deportes de equipo representan un escenario idóneo para el aprendizaje de valores por su naturaleza colectiva e interactiva. El alumnado de tercer ciclo (10-12 años) se encuentra en una etapa de desarrollo particularmente receptiva, consolidando su autoconcepto, comprendiendo normas sociales complejas y estableciendo relaciones interpersonales más elaboradas.

Esta propuesta didáctica concibe los deportes de equipo como un medio para trabajar valores esenciales como el respeto (hacia compañeros, adversarios, normas y diferencias individuales), la cooperación (trabajando juntos por objetivos comunes), la responsabilidad (asumiendo compromisos individuales y colectivos) y la inclusión (valorando la diversidad y garantizando la participación de todos). Esto conecta directamente con la competencia específica del área que enfatiza la necesidad de "desarrollar la capacidad para gestionar emociones y habilidades sociales en contextos de práctica motriz".

La LOMLOE (2020) establece un marco normativo que prioriza las competencias clave y los saberes básicos, subrayando la importancia de la inclusión, la equidad y el desarrollo personal. El currículo señala la importancia del bloque "Autorregulación emocional e interacción social

en situaciones motrices", que se centra en regular la respuesta emocional, desarrollar habilidades sociales y fomentar relaciones constructivas e inclusivas.

En el tercer ciclo de Primaria, la resolución de situaciones motrices correspondientes a deportes de equipo (situaciones de colaboración-oposición) ofrece un contexto ideal para que el alumnado enfrente la práctica motriz con diversas finalidades: lúdica, agonística, funcional, social y comunicativa, permitiendo integrar los valores como eje transversal de la experiencia de aprendizaje.

Bajo estas premisas, este trabajo propone un enfoque metodológico innovador que utiliza los deportes colectivos como vehículo para la educación en valores, contribuyendo al desarrollo integral del alumnado y a la formación de ciudadanos comprometidos con una sociedad más justa y solidaria.

Mi motivación para este trabajo nace de mi triple experiencia: como deportista, entrenadora y docente de Educación Física. A lo largo de mi vida, el deporte me ha dado no solo salud y disciplina, sino también las herramientas más valiosas para entender el valor de la cohesión, el esfuerzo y el respeto. Como jugadora de balonmano en categorías nacionales y entrenadora de equipos de base, he vivido cómo el deporte bien gestionado rompe barreras, fomenta la diversidad y construye relaciones basadas en el respeto mutuo.

Hoy, en una sociedad que demanda ciudadanos con sólidos principios éticos, creo firmemente que el deporte debe ser una herramienta clave en la formación integral del alumnado. Es un reflejo de quienes somos y del mundo que nos rodea; por eso, quiero trasladar estos aprendizajes al aula, utilizando su potencial para educar en valores como el compromiso, la inclusión y el esfuerzo compartido.

2. Objetivos del trabajo

2.1. Objetivo general:

1. Diseñar una programación didáctica para el área de Educación Física en el tercer ciclo de Educación Primaria que integre la enseñanza de valores a través de los deportes de equipo, alineada con los principios de la LOMLOE.

2.2. Objetivos específicos:

1. Analizar el potencial educativo de los deportes colectivos como herramienta para la transmisión y vivencia de valores como el respeto, la cooperación, la responsabilidad y la inclusión.
2. Desarrollar situaciones de aprendizaje significativas que permitan al alumnado experimentar, reflexionar y aplicar valores en contextos deportivos reales.
3. Proponer estrategias metodológicas innovadoras que favorezcan un aprendizaje vivencial de los valores, superando el enfoque meramente técnico-táctico tradicional de los deportes.
4. Diseñar instrumentos de evaluación que contemplen tanto el progreso en habilidades físicas como el desarrollo de actitudes y comportamientos acordes con los valores trabajados.
5. Establecer mecanismos de transferencia para que los valores aprendidos en el contexto deportivo se extiendan a otros ámbitos de la vida escolar y personal del alumnado.

3. Marco Teórico

3.1. La Educación Física en el marco normativo: de la LOMLOE al currículo vasco

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), establece un enfoque educativo centrado en el desarrollo integral del alumnado, en el que la Educación Física (EF) ocupa un lugar esencial. Esta asignatura, más allá del mero desarrollo de habilidades motrices, se configura como un espacio educativo clave para fomentar hábitos de vida saludable, el bienestar emocional y la construcción de una ciudadanía activa y responsable.

El Real Decreto 157/2022, que regula la etapa de Educación Primaria, concreta esta visión especificando que la Educación Física facilita el desarrollo de las competencias clave, destacando especialmente aquellas vinculadas con el cuidado del cuerpo y la salud, la autonomía personal, la responsabilidad y la interacción social (Ministerio de Educación y Formación Profesional [MEFP], 2022a, p. 12). Se reconoce así el papel transversal de la EF para potenciar aprendizajes significativos que abarcan dimensiones cognitivas, afectivas y sociales del desarrollo del alumnado, superando la visión tradicional centrada únicamente en aspectos físicos. Complementariamente, el currículo estatal enfatiza su función inclusiva, estableciendo que "la EF debe adaptarse a las necesidades de todo el alumnado, eliminando barreras y fomentando la participación equitativa" (MEFP, 2022a, p. 15).

En el contexto específico del País Vasco, el Decreto 77/2023, de 30 de mayo, de establecimiento del currículo de Educación Básica en la Comunidad Autónoma de Euskadi, refuerza y amplía estos principios estatales adaptándolos a las características del entorno educativo euskaldun. La normativa vasca incorpora tres dimensiones específicas que enriquecen el área: la cultural y lingüística, promoviendo la conexión con el patrimonio motriz vasco y el uso del euskera como lengua vehicular; la identitaria, subrayando la importancia de los juegos y deportes tradicionales vascos como elementos patrimoniales que deben preservarse y transmitirse; y la pedagógica, enfatizando la personalización del aprendizaje, el enfoque competencial y las metodologías activas que caracterizan el modelo educativo vasco.

Esta triple dimensión se traduce en la práctica en metodologías participativas que sitúan al alumnado en el centro del proceso de aprendizaje, integrando el desarrollo motor con la adquisición del euskera y favoreciendo su autonomía y capacidad crítica. De este modo, la convergencia entre el marco normativo estatal (LOMLOE y Real Decreto 157/2022) y el autonómico vasco (Decreto 77/2023) configura un escenario educativo favorable para el desarrollo de propuestas innovadoras en Educación Física que integren la educación en valores, la inclusión, el tolerancia a la diversidad cultural y lingüística, y el compromiso con la construcción de una ciudadanía democrática y comprometida con su entorno.

3.2. Los valores en la Educación Física

La LOMLOE considera la formación en valores un pilar fundamental del sistema educativo, reconociendo a la Educación Física como un espacio privilegiado para trabajar la empatía, el respeto, la cooperación y la gestión emocional de forma experiencial. El Real Decreto 157/2022 establece que, mediante el juego, la actividad física y el deporte, se pueden desarrollar valores esenciales para la convivencia armónica dentro y fuera del ámbito escolar, especificando que estas actividades permiten trabajar dichos valores de manera vivencial (MEFP, 2022a, p. 14). Complementariamente, el preámbulo de la ley señala que la actividad física debe servir como instrumento para la promoción de valores democráticos, la resolución pacífica de conflictos y la no discriminación (LOMLOE, 2020, Art. 2.2), consolidando su rol como espacio de formación ética y herramienta educativa para fomentar la equidad, la justicia y la cohesión social desde edades tempranas.

La investigación empírica respalda de manera consistente este potencial formativo. Erdilanita y Ma'mun (2024) realizaron una revisión sistemática de 12 estudios que examinaron el papel de la participación deportiva en el desarrollo de habilidades sociales, confirmando que "la participación en deportes puede ayudar a desarrollar habilidades sociales como cooperación, comunicación, liderazgo y empatía. Además, la participación en deportes también puede mejorar las emociones, la autoestima, las redes sociales y el sentido de pertenencia en niños y adolescentes" (p. 161). Estos resultados son especialmente relevantes para el tercer ciclo de Educación Primaria, ya que varios estudios analizados se centraron específicamente en el grupo de edad de 10-12 años, destacando que "los deportes de equipo fueron asociados con

menor puntuación en una serie de dificultades de salud mental como ansiedad/depresión, retraimiento/depresión, problemas sociales, problemas de pensamiento y problemas de atención" (Erdilanita y Ma'mun, 2024, p. 170). Como concluyen los investigadores, "la participación en actividades deportivas mostró contribuir significativamente al desarrollo de habilidades sociales en la primera infancia y la adolescencia" (Erdilanita y Ma'mun, 2024, p. 161), proporcionando una base empírica sólida para fundamentar propuestas didácticas centradas en la educación en valores.

En el ámbito académico, diversos autores han profundizado en esta relación. Flores Moreno y Zamora Salas (2009) afirman que la EF, a través de actividades lúdicas, recreativas y deportivas, proporciona un entorno propicio para el desarrollo de hábitos saludables y valores fundamentales, fortaleciendo tanto la salud física como el equilibrio psicosocial del alumnado. Para estos autores, la función del docente trasciende la enseñanza técnica de habilidades motrices para abarcar una labor educativa integral orientada al desarrollo de la personalidad y la transmisión de valores (Flores Moreno & Zamora Salas, 2009, p. 135). Esta perspectiva se refuerza con la conceptualización del deporte escolar como "un microcosmos social donde los niños aprenden a negociar normas, resolver conflictos y desarrollar empatía" (Hellison, 2011, p. 34), y con la consideración de que "la EF es un contexto privilegiado para trabajar la gestión emocional, ya que las situaciones de juego generan experiencias intensas que requieren autorregulación" (Bisquerra y Pérez-Escoda, 2017, p. 62).

Por su parte, Ruiz Omeñaca et al. (2015) destacan que "en el seno de los deportes de equipo se pueden hacer explícitos valores y sistemas axiológicos diversos" (p. 82), convirtiendo estas modalidades en espacios privilegiados para la formación ética. Su investigación, centrada en la validación del Cuestionario sobre Valores en los Deportes de Equipo (CVDE), identifica 29 valores evaluables mediante escala Likert, entre los que destacan habilidad, forma física, diversión, deportividad, esfuerzo, logro personal y victoria (Ruiz Omeñaca et al., 2015, pp. 82, 92).

Finalmente, Turró i Ortega (2016) aporta una perspectiva filosófica al considerar que "el deporte fortalece el carácter y desarrolla nuestra musculatura moral", entendiendo el deporte como una metáfora de la vida que enseña a aceptar la derrota y asumir valores esenciales

para el desarrollo integral (p. 11). En sus palabras, "nuestro gran propósito debe ser utilizar el deporte para formar personas moralmente cabales" (p. 14), subrayando el papel ético del deporte en la formación del carácter y el desarrollo de la ética personal.

3.3. Deportes de equipo como herramienta educativa

Dentro del currículo escolar, los deportes de equipo se presentan como una estrategia pedagógica eficaz para trabajar objetivos educativos más allá del desarrollo físico. El Real Decreto 217/2022 señala que los deportes colectivos facilitan el desarrollo de habilidades sociales, la cooperación, la toma de decisiones compartidas y el sentimiento de pertenencia a un grupo, remarcando su potencial para desarrollar la convivencia y el trabajo en equipo (MEFP, 2022b, p. 10). Además, permiten vivenciar normas de conducta que favorecen la interiorización de valores sociales y éticos, ya que la práctica reglada favorece el respeto a las normas, la aceptación del resultado y la vivencia de la deportividad como valor central: "El juego reglado permite trabajar el respeto a las reglas, la aceptación del resultado y la deportividad" (MEFP, 2022b, p. 11).

Esta función educativa se ve respaldada por investigaciones recientes que confirman que "los deportes de equipo favorecen la cohesión grupal y la responsabilidad compartida, elementos clave para el desarrollo de habilidades prosociales" (García-López & Gutiérrez, 2018, p. 23). La dinámica de los juegos reglados ofrece un entorno realista para experimentar la justicia, la responsabilidad y la deportividad, donde el alumnado aprende a respetar normas, aceptar resultados y gestionar emociones propias y ajenas, elementos esenciales en su maduración ética y social que promueven la comprensión de la justicia, el autocontrol y la tolerancia a la frustración.

Desde una perspectiva educativa más amplia, Ponce de León-Elizondo et al. (2014) destacan que el deporte, bien orientado, constituye un potente medio para la enseñanza de valores como la cooperación, la honestidad, el liderazgo, la resolución de problemas y el respeto mutuo. Entendido como una actividad social e inclusiva, satisface las necesidades lúdicas y expresivas de los niños y niñas, canalizando su energía competitiva hacia fines constructivos y

comunitarios. En esta línea, Flores Moreno y Zamora Salas (2009, p. 137) subrayan que el deporte fomenta valores como el entusiasmo, el trabajo en equipo y la labor solidaria.

Ruiz Omeñaca et al. (2015) afirman que "los deportes de equipo se erigen como una de las manifestaciones deportivas con mayor calado en nuestro entorno", con un gran potencial como contextos de educación en valores (p. 83). Su investigación remarca la especificidad del CVDE respecto a los deportes de colaboración-oposición, presentándose como un instrumento particularmente útil por su adecuación metodológica y conceptual a estas modalidades, lo que refuerza la importancia de los deportes colectivos en la formación ética (p. 93).

Finalmente, Turró i Ortega (2016) señala que "los deportes colectivos nos brindan la posibilidad de formarnos en el valor de la cooperación" (p. 18), poniendo como ejemplo el rugby, que puede convertirse en "una escuela de vida" al enseñar que "solos no podemos lograr nuestros objetivos" (p. 18), destacando el papel formativo de la interdependencia. Esta perspectiva se complementa con la consideración de que "el deporte puede transmitir valores éticos, especialmente cuando se enfatiza el respeto al rival y el juego limpio" (Light & Evans, 2018, p. 56).

3.4. Características psicoevolutivas del alumnado de tercer ciclo

Comprender las características evolutivas del alumnado de tercer ciclo de Educación Primaria (10 a 12 años) es esencial para diseñar propuestas pedagógicas ajustadas a su desarrollo. El Real Decreto 157/2022 indica que en esta etapa los niños y niñas presentan un desarrollo más avanzado del pensamiento lógico, una creciente autonomía personal y una conciencia más clara de sus capacidades motrices, lo que permite la introducción de actividades físicas más complejas, estructuradas y estratégicas (MEFP, 2022a, p. 18). Paralelamente, este período es crucial para la consolidación de la identidad personal y grupal, donde la autoestima, el sentido de pertenencia y las relaciones sociales cobran especial relevancia (MEFP, 2022a, p. 19).

Desde una perspectiva cognitiva, los niños desarrollan una creciente capacidad de abstracción y, especialmente relevante para el trabajo en valores, adquieren la capacidad de adoptar el punto de vista de otro, lo que contribuye a superar el punto de vista egocéntrico característico

de etapas anteriores (Padilla Castillo, 2009). Esta evolución cognitiva se acompaña de una creciente capacidad de autorregulación emocional y mayor interés por la interacción con sus iguales (MEFP, 2022a, p. 20), condiciones que favorecen el trabajo en equipo y la reflexión sobre las propias acciones.

En el ámbito motor, alrededor de los 9 años se alcanza la maduración nerviosa, momento en que los movimientos se hacen más armónicos, precisos y seguros, observándose importantes progresos en el control motor grueso y fino (Padilla Castillo, 2009). Esta mejora motriz permite que el alumnado pueda realizar lanzamientos con precisión y mantener la resistencia en esfuerzos de larga duración, capacidades especialmente relevantes para los deportes de equipo. En esta etapa, "la práctica deportiva fortalece la autoimagen y la confianza, especialmente cuando se enfatiza el esfuerzo sobre los resultados" (Harter, 2012, p. 134).

Respecto al desarrollo social y afectivo, los niños de esta edad aprenden a adoptar comportamientos cooperativos y desarrollan actitudes de participación, tolerancia y respeto recíproco (Padilla Castillo, 2009). La relación entre iguales se convierte en una importante fuente de desarrollo y estímulo para el aprendizaje, facilitando la construcción de un juicio y una posición moral más autónoma. La investigación específica sobre esta franja de edad confirma estos hallazgos: Erdilnita y Ma'mun (2024), en su revisión de estudios centrados en el grupo de 10-12 años, evidencian que los deportes de equipo contribuyen significativamente a reducir dificultades de salud mental y a mejorar las habilidades sociales, la autoestima y el sentido de pertenencia.

En consecuencia, las actividades grupales como los deportes colectivos resultan especialmente eficaces para trabajar no solo contenidos físicos, sino también aspectos relacionados con la convivencia, la autonomía y la identidad. Esta convergencia de factores evolutivos cognitivos, motrices y socioafectivos crea un entorno educativo óptimo donde se favorece naturalmente la cooperación, la empatía y el respeto mutuo, elementos fundamentales para el desarrollo de valores a través de la Educación Física.

3.5. Metodologías para la educación en valores a través del deporte

La LOMLOE fomenta metodologías activas e inclusivas que promuevan la participación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje. En el área de EF, estas metodologías adquieren especial relevancia cuando se orientan al desarrollo de valores. El Real Decreto 217/2022 recomienda estrategias como el aprendizaje cooperativo, la gamificación y la reflexión guiada después del juego (post-juego), incluyendo debates sobre el juego limpio (fair play), la equidad en la distribución de roles y la resolución pacífica de conflictos (MEFP, 2022b, p. 12). Estas metodologías coinciden con lo que Johnson y Johnson (2009) denominan “estructuras cooperativas”, las cuales “reducen la exclusión y promueven la interdependencia positiva” (p. 71).

La orientación metodológica en Educación Física juega un papel clave en la transmisión de valores. El enfoque actual apuesta por metodologías activas que propicien la participación del alumnado, fomenten el pensamiento crítico y generen experiencias significativas.

En este contexto, el rol del docente trasciende el papel tradicional de transmisor de contenidos y se redefine como facilitador del aprendizaje, guía de procesos reflexivos y mediador de experiencias educativas significativas. Según el mismo decreto, el profesorado debe propiciar un entorno de diálogo, participación crítica y toma de conciencia sobre valores como la igualdad, el respeto, la responsabilidad o la inclusión (MEFP, 2022b, p. 13). Estas prácticas no solo mejoran la convivencia en el aula, sino que favorecen la formación de ciudadanos comprometidos y conscientes.

El docente deja de ser un mero transmisor de conocimientos para convertirse en guía y mediador de procesos educativos con impacto social. En este sentido, se enfatiza su responsabilidad para crear contextos donde el diálogo, la equidad y el respeto sean vividos y no solo enunciados. Herramientas como el “rol-playing” en situaciones deportivas ayudan a los estudiantes a “ponerse en el lugar del otro y comprender el impacto de sus acciones” (Fernández-Río et al., 2017, p. 48).

Ruiz Omeñaca et al. (2015) defienden el uso del Cuestionario sobre Valores en los Deportes de Equipo como un instrumento fiable y válido para evaluar los valores de jóvenes entre 12 y 16 años, especialmente en el contexto de los deportes de colaboración-oposición (p. 12).

Una propuesta destacable es el Cuestionario sobre Valores en los Deportes de Equipo (CVDE), defendido por Ruiz Omeñaca et al. (2015) como una herramienta válida y fiable para explorar el sistema axiológico de los adolescentes en contextos deportivos. Esta herramienta puede enriquecerse con otros instrumentos que evalúen actitudes y conductas de contenido moral, ampliando así el abanico metodológico (p. 93).

En la misma línea, Turró i Ortega (2016) subraya que "solo es posible enseñar moral mediante la participación plena y activa de los aprendices", pues "las virtudes no se transmiten teóricamente sino mediante el ejercicio" (p. 13). Esta concepción refuerza la necesidad de experiencias vivenciales y significativas para la construcción ética. Además, plantea que el deporte "puede ser una formidable escuela de inteligencia emocional" (p. 20) y que, aunque no sea una panacea pedagógica, "es un instrumento válido en manos de un buen educador" (p. 20), destacando la importancia del papel docente en la educación en valores.

Por su parte, Turró i Ortega (2016) resalta que enseñar moral no puede limitarse a una transmisión teórica: requiere participación plena del alumnado. Las virtudes, según este autor, se adquieren mediante la práctica activa, y no por exposición pasiva. Además, el deporte —si bien no es una panacea educativa— se convierte en una potente herramienta en manos de un buen educador, capaz de despertar la inteligencia emocional y formar personas comprometidas (pp. 14, 19–20).

4. Contextualización

4.1. Características del entorno

La propuesta toma como punto de partida un centro educativo situado en un municipio costero de la provincia de Gipuzkoa, dentro de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Este lugar combina un entramado urbano consolidado con la proximidad a zonas naturales de gran riqueza ecológica y paisajística, lo que posibilita múltiples oportunidades para realizar actividades educativas en contacto directo con el medio.

El contexto socioeconómico del entorno se caracteriza por un nivel medio-alto, sustentado fundamentalmente en el turismo, los servicios y una industria local de pequeña escala. Desde el punto de vista cultural, la identidad vasca es un elemento central de la vida comunitaria, con el euskera como lengua de uso habitual junto al castellano. Aunque en los últimos años se ha incrementado la diversidad cultural, la tradición vasca sigue ocupando un lugar prioritario en la vida social y cultural del municipio.

El centro se plantea como concertado y vinculado a la red de ikastolas de la comunidad autónoma. Su proyecto educativo se orienta a la enseñanza en euskera y a la preservación y transmisión activa de los valores culturales propios. Se ofrece escolarización desde los 2 años de edad (primer ciclo de Educación Infantil) hasta 4º de Educación Secundaria Obligatoria, lo que supone acompañar al alumnado en todas las etapas comprendidas entre los 2 y los 16 años.

En cuanto a sus orígenes, este modelo de centro puede entenderse como fruto de una iniciativa popular que surgió en un contexto de limitaciones políticas y sociales. Bajo el lema “nacida del pueblo y para el pueblo”, su trayectoria ha estado marcada por el compromiso con la euskaldunización, la defensa cultural y la innovación pedagógica.

El medio natural y urbano en el que se encuentra no solo constituye un marco de referencia, sino que también forma parte activa del proyecto educativo. Elementos como el litoral, las reservas naturales próximas, instalaciones deportivas municipales y edificios históricos del municipio son aprovechados con fines didácticos. Asimismo, la colaboración con museos

locales y entidades culturales del entorno contribuye a enriquecer la experiencia de aprendizaje del alumnado.

Además, existe una relación fluida con instituciones como el ayuntamiento, la biblioteca pública, el centro cultural municipal y diferentes asociaciones culturales, deportivas y de voluntariado. Esta red de cooperación refuerza el proyecto educativo y fomenta en el alumnado un mayor sentido de pertenencia a la comunidad.

4.2. Descripción del centro

El proyecto educativo del centro se apoya en un conjunto de principios que orientan su identidad:

- Uso del euskera como lengua vehicular y promoción de la cultura vasca.
- Innovación constante en las metodologías pedagógicas.
- Atención a la diversidad del alumnado.
- Participación activa de la comunidad educativa.
- Compromiso con la sostenibilidad y el medio ambiente.
- Fomento de valores de respeto, tolerancia y cooperación.

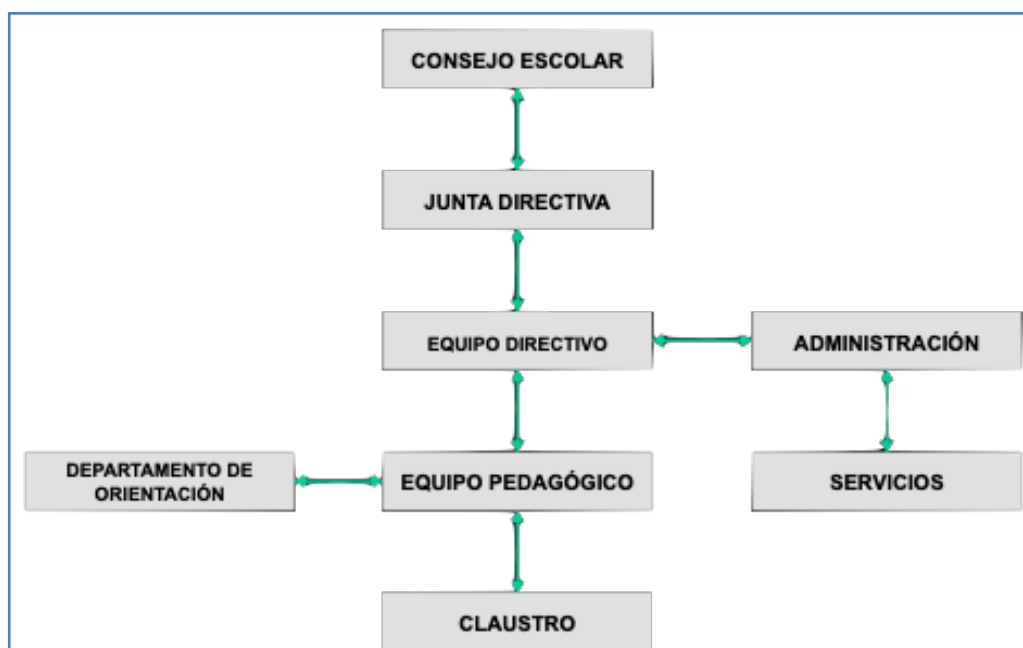
El centro cuenta con unas instalaciones modernas y adaptadas a las necesidades de cada etapa educativa. Entre ellas destacan los edificios con aulas multifuncionales diseñadas para responder a las exigencias de los distintos niveles. Asimismo, dispone de zonas de recreo diferenciadas por edades, lo que favorece un uso adecuado y seguro de los espacios al aire libre. A esto se suma un polideportivo cubierto que permite la práctica de actividades físicas en cualquier época del año, así como un servicio de comedor escolar que facilita la conciliación y contribuye a la educación en hábitos saludables.

La dotación se completa con una biblioteca escolar que promueve el hábito lector y el acceso a la información, laboratorios de ciencias y tecnología que posibilitan la experimentación y el aprendizaje práctico, y aulas de informática que acercan al alumnado a la competencia digital. También se incluyen espacios polivalentes para usos diversos y salas específicamente dedicadas a la enseñanza de la música y de las artes plásticas, fomentando de este modo la creatividad y la expresión artística.

En cuanto a recursos, el centro dispone de equipamiento tecnológico actualizado, como pizarras digitales, ordenadores, chromebooks y tablets, que apoyan los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, cuenta con materiales didácticos renovados y actualizados, junto con una amplia colección de fondos bibliográficos en euskera y castellano que enriquecen la práctica educativa. Del mismo modo, se dispone de equipamiento deportivo que favorece la actividad física y la adquisición de hábitos saludables, así como de recursos específicos orientados a dar respuesta a las necesidades educativas especiales, garantizando la inclusión de todo el alumnado.

La estructura organizativa incluye un Departamento de Orientación que trabaja en coordinación con el Equipo Pedagógico, proporcionando apoyo psicopedagógico al alumnado y acompañamiento a las familias.

Figura 1: Estructura del centro



El Proyecto Educativo de Centro (PEC) recoge los objetivos generales, entre los que destacan:

- Reforzar un modelo educativo basado en el euskera y orientado al desarrollo del plurilingüismo.
- Fomentar la autonomía del alumnado y la capacidad de análisis crítico.
- Desarrollar prácticas metodológicas dinámicas y de carácter innovador.

- Responder a la diversidad del alumnado desde una perspectiva inclusiva.
- Impulsar relaciones de convivencia positiva y actitudes solidarias.
- Asegurar una formación completa que abarque las dimensiones académica, personal y social.

En Educación Primaria, se entiende al alumnado como protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Se consideran sus características individuales y se apuesta por un desarrollo integral a partir de enfoques pedagógicos que priorizan:

- Desarrollar la capacidad de razonar y adquirir estrategias de aprendizaje.
- Construir la identidad individual mientras se aprenden normas de convivencia.
- Favorecer la independencia y la disposición para enfrentarse a desafíos.
- Impulsar un aprendizaje práctico basado en la experimentación.
- Promover el trabajo colaborativo entre iguales.
- Identificar y utilizar recursos en situaciones reales.
- Afianzar y ampliar las competencias relacionadas con la digitalización.

Con este fin, se desarrollan distintos proyectos pedagógicos, entre los cuales destacan:

1. Proyecto inicial (1º - 3º de Primaria):
 - Aprendizaje vinculado a situaciones cercanas y cotidianas.
 - Orientación hacia el desarrollo de competencias básicas.
2. Proyecto intermedio (4º - 6º de Primaria):
 - Estructurado en torno al euskera y a la cultura vasca.
 - Dirigido a la adquisición del perfil de salida del alumnado.
3. Proyecto multilingüe:
 - Marco metodológico para la enseñanza y aprendizaje de euskera, castellano, inglés y francés.
4. Evaluación integral:
 - Basada en competencias y en la valoración continua del progreso individual.

4.3. Características del alumnado

Este proyecto está dirigido a estudiantes de quinto curso de Educación Primaria. Esta etapa representa un período crucial en su desarrollo intelectual, afectivo y social, marcado por una creciente habilidad para el pensamiento lógico, la autonomía en sus procesos de aprendizaje y la capacidad para abordar desafíos. En esta fase, los alumnos y alumnas empiezan a manejar conceptos abstractos y a forjar una identidad más sólida, tanto a nivel individual como en su interacción con el colectivo.

El grupo presenta diversidad en sus ritmos y necesidades de aprendizaje, lo que hace imprescindible adoptar estrategias de enseñanza personalizadas. Simultáneamente, se fomenta la colaboración y las dinámicas grupales para impulsar el crecimiento de sus habilidades socioemocionales. La conexión con el entorno y la implicación en tareas con un propósito claro se consideran ejes esenciales para promover la motivación intrínseca y el sentimiento de comunidad, principios que están integrados en el proyecto educativo del centro.

5. Propuesta de programación didáctica de aula

5.1. Título

“APRENDER JUGANDO: DESARROLLANDO VALORES MEDIANTE EL DEPORTE”

[EUS] "Jokatu eta jolastu: Balioak eraikiz kirolaren bidez."

5.2. Fundamentación legislativa curricular

El presente proyecto tiene como pilar la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020), el Real Decreto 157/2022 que establece el currículo básico de Educación Primaria, y el Decreto 77/2023 que establece el currículo de Educación Básica en la Comunidad Autónoma de Euskadi. La propuesta se alinea con el desarrollo de las competencias clave y específicas del área de Educación Física, promoviendo el enfoque competencial a través de situaciones de aprendizaje contextualizadas que responden a los desafíos del siglo XXI identificados en el currículo.

La LOMLOE establece los principios fundamentales que sustentan esta propuesta. El Artículo 2 define como fines del sistema educativo la educación en el respeto de los derechos fundamentales, la igualdad de oportunidades y la no discriminación (apartado 2.b), la preparación para el ejercicio de la ciudadanía con actitud crítica y responsable (apartado 2.k), y la formación en el respeto a la pluralidad cultural (apartado 2.l). El Artículo 17 establece como objetivos de Educación Primaria conocer y apreciar los valores y normas de convivencia para el ejercicio activo de la ciudadanía (apartado 17.a) y desarrollar las capacidades afectivas manteniendo una actitud contraria a la violencia y los estereotipos (apartado 17.m).

El Real Decreto 157/2022 proporciona el marco curricular específico, definiendo en su Artículo 7 las competencias clave que desarrolla nuestro proyecto: la Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), que implica reflexionar sobre uno mismo, colaborar constructivamente y gestionar el aprendizaje, y la Competencia ciudadana (CC), referida a la capacidad de actuar como ciudadanos responsables participando en la vida social y cívica. El Anexo II especifica que la Educación Física tiene como finalidad desarrollar la competencia motriz consolidando hábitos de práctica física regular, destacando las competencias

específicas 4 y 5, centradas respectivamente en la participación cooperativa con actitud empática para la convivencia e inclusión, y la interacción en situaciones de oposición-colaboración contribuyendo al entendimiento social.

El Decreto 77/2023 vasco incorpora las particularidades del contexto educativo euskaldun, estableciendo principios pedagógicos como la personalización del aprendizaje, el enfoque competencial y la metodología activa. Incluyendo la competencia en comunicación lingüística en euskera, justificando la incorporación de Lengua Vasca en el proyecto interdisciplinar. El Anexo II organiza los saberes básicos en diferentes bloques que fundamentan las sesiones: Situaciones psicomotrices (Bloque A), Situaciones sociomotrices de oposición (Bloque B), Situaciones sociomotrices de cooperación (Bloque C), y Situaciones sociomotrices de oposición-colaboración (Bloque D), Saberes transversales (Bloque G) y Situaciones motrices artísticas y expresivas (Bloque F).

La propuesta se alinea con las situaciones de aprendizaje definidas en el Real Decreto 157/2022 como actividades que implican el despliegue de competencias clave y específicas, incorporando los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) metodología que garantiza que todos los estudiantes puedan acceder al aprendizaje independientemente de sus capacidades mediante múltiples formas de representación, acción e implicación del alumnado. El enfoque en educación en valores democráticos, igualdad de género y respeto a los derechos humanos constituye un aspecto central, mientras que el trabajo interdisciplinar entre Educación Física, Educación en Valores y Lengua Vasca responde a las demandas del marco normativo.

Esta fundamentación garantiza que la propuesta cumple con los requisitos normativos vigentes y se enmarca en una visión educativa integral que busca formar ciudadanos competentes y comprometidos con los valores democráticos.

5.3. Destinatarios

Este proyecto educativo está dirigido al curso de 5º de Educación Primaria, concretamente a una clase con 25 estudiantes. Una etapa decisiva en el desarrollo cognitivo, afectivo y social del alumnado. En este periodo, se consolida su capacidad de razonamiento lógico, se fortalece

su autonomía en el aprendizaje y se afianzan las habilidades para la resolución de problemas. Es frecuente observar en el estudiantado de esta edad los primeros indicios de un pensamiento abstracto, así como una progresiva definición de su identidad individual y grupal. Dada la diversidad de ritmos y necesidades detectada en el aula, la propuesta pedagógica apuesta por una atención personalizada que se adapte a cada estudiante. Asimismo, se promueve de forma activa la colaboración y el trabajo en equipo como ejes para desarrollar competencias sociales y emocionales. La conexión con el entorno y el diseño de experiencias de aprendizaje significativas se consideran clave para impulsar la motivación y fortalecer el sentido de pertenencia, principios que están integrados en el currículo del centro.

5.4. Fases del proyecto

El proyecto se estructura en cuatro fases secuenciales que abarcan desde su presentación hasta la evaluación final. La fase inicial, correspondiente a la primera sesión, está dedicada a la presentación del proyecto y al diagnóstico de las actitudes y conocimientos previos del alumnado. A continuación, se desarrolla la fase central, que se extiende desde la sesión 2 a la 5, en la que se implementan un conjunto de actividades prácticas centradas en la cooperación, la competencia saludable y la resolución de conflictos. Posteriormente, tiene lugar la fase de cierre durante la sesión 6, que está destinada a facilitar una reflexión grupal sobre lo aprendido y a la creación colaborativa del producto final. De manera transversal a todo el proceso, se ejecuta una fase de evaluación continua que incluye tanto una evaluación formativa a lo largo de las sesiones como una evaluación final que valora el conjunto del trabajo realizado.

5.5. Objetivos didácticos

1. Intervenir activamente en juegos y deportes, valorando la colaboración, el dedicación y la observancia de las normas.
2. Solucionar de manera dialogada los conflictos que puedan presentarse durante la práctica física.
3. Reconocer la importancia de la inclusión, aceptando las diferencias y promoviendo el bienestar colectivo.

4. Manifestar emociones y reflexiones en relación a las experiencias vividas durante las sesiones.
5. Aplicar los valores trabajados en la actividad física a otros ámbitos educativos y sociales.
6. Adquirir habilidades comunicativas para expresar sentimientos y opiniones relacionados con la vivencia motriz.

5.6. Saberes básicos (Educación Física)

Bloque A: Situaciones psicomotrices

- Actividades físicas variadas.
- Control del cuerpo y gasto energético.
- Capacidades físicas básicas (coordinación, equilibrio, agilidad).
- Iniciación a habilidades motrices técnicas.
- Creatividad motriz y planificación de acciones.

Bloque B: Situaciones sociomotrices de oposición

- Actividades físico-deportivas de oposición.
- Principios de acción y superación del oponente: colocación, anticipación, desequilibrio, etc.
- Técnicas básicas y estrategias para pasar de dominado a dominante.
- Evaluación y reflexión sobre las propias decisiones en el juego.

Bloque C: Situaciones sociomotrices de cooperación

- Prácticas cooperativas variadas.
- Coordinación grupal y toma de decisiones compartida.
- Resolución de retos.
- Desarrollo de habilidades sociales, empatía y respeto a la diversidad.

Bloque D: Situaciones sociomotrices de oposición-colaboración

- Juegos de colaboración-oposición (como deportes de equipo).
- Principios y estrategias de ataque y defensa.
- Análisis del juego, timing y roles.

- Valores: solidaridad, honestidad, seguridad y legalidad.

Bloque G: Saberes transversales

- Cultura motriz vasca; conceptos de juego deportivo y juego lúdico: “*jolasa*” y “*jokoa*”.
- Salud física, mental y social: hábitos saludables, higiene, autoestima, gestión emocional.
- Valores y convivencia: respeto, tolerancia, igualdad de género.
- Seguridad: primeros auxilios, normas, prevención de accidentes.
- Deporte como elemento cultural y de identidad.

Bloque F: Situaciones motrices artísticas y expresivas

- Expresión corporal de sentimientos e ideas.
- Actividades rítmico-musicales (incluidas danzas vascas y de otras culturas).
- Uso del espacio y el cuerpo.
- Aceptación de roles expresivos (actor).

5.7. Competencias clave y competencias específicas

5.7.1 Competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia ciudadana (CC)
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

5.7.2. Competencias específicas:

Competencias específicas de Educación Física:

- CE1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable evaluando científicamente los efectos de la actividad física, rechazando estereotipos corporales y gestionando emociones.
- CE2. Desarrollar autonomía y crecimiento integral ejecutando actividades psicomotrices con superación y resiliencia ante desafíos físicos.
- CE3. Adaptarse a situaciones de oposición deportiva manteniendo una actitud crítica ante comportamientos antideportivos para crear cultura motriz.

- CE4. Participar en actividades cooperativas desarrollando autorregulación y empatía, independientemente de las diferencias, para promover convivencia e inclusión.
- CE5. Interactuar en situaciones mixtas de oposición-colaboración implementando reglas y principios para contribuir al entendimiento social y la cultura

Competencias específicas de Educación en Valores Cívicos y Éticos:

- CE1. Investigar la propia identidad y cuestiones éticas del proyecto vital para desarrollar autoconocimiento y juicios morales autónomos.
- CE4. Desarrollar autoestima y actitud empática reconociendo y valorando emociones propias y ajenas hacia las personas y la naturaleza.

Competencias específicas de Lengua Vasca y Literatura:

- CE3. Producir textos orales y multimodales coherentes para expresar ideas, construir conocimiento y participar cooperativamente en interacciones variadas.
- CE5. Crear textos escritos y multimodales con corrección lingüística aplicando estrategias de planificación y edición para responder a demandas comunicativas.

5.8. Metodología

La implementación del proyecto se fundamentará en una metodología dinámica y experiencial que se sustenta en diversos principios pedagógicos. El aprendizaje vivencial constituirá el núcleo central, donde los estudiantes construirán conocimiento mediante la participación directa en situaciones motrices que integran los valores como elemento vertebrador de toda la experiencia educativa. Esta perspectiva se complementará con un enfoque reflexivo que articula los momentos de actividad física con espacios dedicados a la meditación y análisis al término de cada sesión, promoviendo así una comprensión más profunda de las vivencias.

La dimensión cooperativa del aprendizaje se materializará a través del trabajo colaborativo orientado hacia el logro de metas compartidas, fomentando la interdependencia positiva entre los participantes. Simultáneamente, se incorporará la metodología basada en la resolución de problemas mediante el planteamiento de desafíos que demanden la implementación práctica de principios éticos para su superación exitosa.

El papel del educador se caracterizará principalmente por ejercer funciones de facilitación y mediación, orientando los procesos de toma de decisiones estudiantiles y propiciando la reflexión colectiva. Para ello, se implementarán estrategias pedagógicas como el diálogo mayéutico, las asambleas participativas y las dinámicas circulares de reflexión grupal.

5.9. Temporalización

La implementación del proyecto abarcará un período de tres semanas consecutivas, estructurándose mediante dos encuentros semanales con una duración de 55 a 60 minutos por sesión, totalizando seis intervenciones educativas.

Durante la primera semana se llevarán a cabo la sesión 1 y 2, correspondientes a la introducción y el inicio de la fase de elaboración. La segunda semana comprenderá las sesiones 3 y 4, que se desarrollarán íntegramente dentro de la fase de elaboración. Finalmente, la tercera semana abarcará las sesiones 5 y 6, las cuales completarán el final de la fase de elaboración y darán paso al cierre y conclusión del proyecto.

Tabla 1: Temporalización

Introducción		Desarrollo				Cierre
Semana 1		Semana 2		Semana 3		
Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6	

5.10. Sesiones y/o actividades

Cada sesión va a partir de una situación de aprendizaje la cual se utilizará como eje para trabajar diferentes competencias.

5.10.1. Sesión 1: ¿Cómo soy al jugar?

“En nuestro colegio queremos formar equipos geniales para las actividades deportivas, pero antes necesitamos conocernos mejor. ¿Te has fijado en cómo te comportas cuando juegas? Tu misión es convertirte en un "detective de ti mismo" para descubrir cómo eres al jugar, qué haces bien y qué puedes mejorar para ser un súper compañero de equipo.”

Actividades de presentación dinámica y ejercicios básicos para identificar conductas naturales durante el juego. Análisis grupal conclusivo sobre comportamientos y perspectivas.

Tabla 2: Sesión 1

SESIÓN 1: ¿CÓMO SOY AL JUGAR? (FASE INICIAL)	
Objetivos Didácticos	• Intervenir activamente en juegos y deportes, valorando la colaboración, el dedicación y la observancia de las normas. • Manifestar emociones y reflexiones en relación a las experiencias vividas durante las sesiones. • Adquirir habilidades comunicativas para expresar sentimientos y opiniones relacionados con la vivencia motriz.
Saberes Básicos	Bloque A: Participación en juegos simples con desplazamientos, saltos y giros. Control postural y coordinación básica en movimiento. Bloque G: Reconocimiento de emociones propias y ajenas en el juego. Iniciación al respeto de normas básicas. Conciencia del respeto al otro y del rol propio.
Competencias Específicas	EF.1: Adoptar un estilo de vida activo y saludable gestionando emociones. EF.4: Participar en actividades cooperativas desarrollando autorregulación y empatía. EV.1: Investigar la propia identidad para desarrollar autoconocimiento. LVL.3: Producir textos orales coherentes para expresar ideas y participar cooperativamente.
Criterios de Evaluación	1.1, 1.4, 4.2, EV.1.1, LVL.3.1
Instrumentos de Evaluación	• Observación directa mediante lista de cotejo • Registro de participación en asamblea reflexiva • Autoevaluación oral sobre sentimientos experimentados
Actitudes a Desarrollar	• Respeto hacia compañeros y diferencias individuales • Autoconocimiento y expresión emocional • Participación activa y constructiva

5.10.2. Sesión 2: Todos somos parte del equipo

“Los profes nos han lanzado un reto chulísimo: demostrar que cuando un equipo está súper unido puede conseguir cualquier cosa. Pero aquí está lo divertido: solo lo lograremos si TODOS participamos y cada uno aporta lo que mejor sabe hacer. ¿Seremos capaces de crear planes geniales donde todos seamos súper importantes para ganar juntos?”

Actividades colaborativas donde el logro requiere del esfuerzo colectivo. Adaptaciones para garantizar que cada participante desempeñe una función esencial.

Tabla 3: Sesión 2

SESIÓN 2: TODOS SOMOS PARTE DEL EQUIPO (FASE DE DESARROLLO)	
Objetivos Didácticos	• Intervenir activamente en juegos y deportes, valorando la colaboración, el dedicación y la observancia de las normas. • Reconocer la importancia de la inclusión, aceptando las diferencias y promoviendo el bienestar colectivo. • Solucionar de manera dialogada los conflictos que puedan presentarse durante la práctica física.

Saberes Básicos	Bloque C: Coordinación grupal para resolver retos físicos. Organización de estrategias conjuntas. Comunicación motriz cooperativa. Bloque G: Distribución de roles, aceptación de responsabilidades, empatía y solidaridad. Desarrollo de la escucha activa y la ayuda entre iguales.
Competencias Específicas	EF.4: Participar en actividades cooperativas desarrollando autorregulación y empatía, independientemente de las diferencias. EF.1: Adoptar un estilo de vida activo y saludable gestionando emociones. EV.4: Desarrollar autoestima y actitud empática reconociendo emociones propias y ajenas.
Criterios de Evaluación	4.1, 4.2, 1.4, EV.4.1
Instrumentos de Evaluación	• Escala de observación de cooperación • Rúbrica de trabajo en equipo • Autoevaluación sobre roles desempeñados • Registro de reflexiones grupales
Actitudes a Desarrollar	• Cooperación e interdependencia positiva • Inclusión y valoración de la diversidad • Responsabilidad compartida

5.10.3. Sesión 3: Competir sin peleas

“¡Nos han invitado a unos Juegos Deportivos especiales! Pero hay una regla muy importante: solo pueden jugar los equipos que sepan competir siendo siempre amables y respetuosos. El reto es dar lo mejor de nosotros, ganemos o perdamos, siendo siempre buenos compañeros. ¿Podremos demostrar que somos deportistas de verdad sin importar si ganamos o perdemos?”

Mini-juegos con estructura competitiva pero supervisada. Desarrollo de la deportividad, asimilación de la pérdida y reconocimiento del empeño.

Tabla 4: Sesión 3

SESIÓN 3: COMPETIR SIN PELEAS (FASE DE DESARROLLO)	
Objetivos Didácticos	• Intervenir activamente en juegos y deportes, valorando la colaboración, el dedicación y la observancia de las normas. • Solucionar de manera dialogada los conflictos que puedan presentarse durante la práctica física. • Aplicar los valores trabajados en la actividad física a otros ámbitos educativos y sociales.
Saberes Básicos	Bloque A: Desarrollo de habilidades motrices básicas (pase, desplazamiento, recepción). Control corporal en dinámicas de velocidad y precisión. Bloque D: Identificación de roles en ataque y defensa. Aplicación de reglas para estructurar el juego. Toma de decisiones en situaciones competitivas. Bloque G: Control de impulsos y emociones en situaciones de competición. Valoración del esfuerzo propio y ajeno. Respeto a normas y decisiones consensuadas.
Competencias Específicas	EF.3: Adaptarse a situaciones de oposición deportiva manteniendo una actitud crítica ante comportamientos antideportivos.

	EF.5: Interactuar en situaciones de oposición-colaboración aplicando reglas y principios. EV.1: Desarrollar juicios morales autónomos.
Criterios de Evaluación	3.1, 3.2, 5.2, EV.1.2
Instrumentos de Evaluación	• Rúbrica de deportividad • Lista de cotejo de "reglas de oro" • Observación de gestión emocional • Portfolio con reflexiones sobre competición sana
Actitudes a Desarrollar	• Deportividad y juego limpio • Aceptación de la derrota y celebración del esfuerzo • Competición saludable y constructiva

5.10.4. Sesión 4: Mediando diferencias

"A veces cuando jugamos surgen pequeñas discusiones o problemas, ¡es normal! Pero los mejores equipos saben solucionar estos líos de forma inteligente. Hoy vais a convertirlos en "solucionadores de problemas expertos": primero veremos qué problemas pasan cuando jugamos y después aplicaremos nuestras mejores ideas para solucionarlos. ¿Conseguiremos convertir los problemas en oportunidades para llevarnos mejor?"

Representaciones cortas de disputas habituales durante las actividades, posteriormente resueltas grupalmente. Después, implementación práctica en ejercicios lúdicos.

Tabla 5: Sesión 4

SESIÓN 4: MEDIANDO DIFERENCIAS (FASE DE DESARROLLO)	
Objetivos Didácticos	• Solucionar de manera dialogada los conflictos que puedan presentarse durante la práctica física. • Adquirir habilidades comunicativas para expresar sentimientos y opiniones relacionados con la vivencia motriz. • Aplicar los valores trabajados en la actividad física a otros ámbitos educativos y sociales.
Saberes Básicos	Bloque F: Representación corporal de emociones y conflictos. Uso del cuerpo para comunicar sin palabras. Dramatización de escenas conflictivas. Bloque C: Participación activa en la resolución dialogada de conflictos. Puesta en práctica de la mediación entre iguales. Bloque G: Identificación de situaciones conflictivas y alternativas de solución. Uso del lenguaje emocional (mensajes yo). Técnica PARAR para autorregulación.
Competencias Específicas	EF.4: Convivir mostrando habilidades sociales y diálogo en la gestión de conflictos. EF.1: Gestionar la dimensión afectiva en situaciones motrices. EV.4: Desarrollar actitud de gestión equilibrada de las emociones. LVL.3: Producir textos orales coherentes para expresar ideas.
Criterios de Evaluación	4.2, 1.4, EV.4.1, LVL.3.1

Instrumentos de Evaluación	• Observación de uso de "zonas de diálogo" • Rúbrica de resolución de conflictos • Autoevaluación de estrategias utilizadas • Registro de dramatizaciones y soluciones propuestas
Actitudes a Desarrollar	• Diálogo y comunicación asertiva • Mediación y resolución pacífica • Empatía y comprensión del otro

5.10.5. Sesión 5: ¿Qué siento al jugar?

“Los deportistas más famosos del mundo tienen un súper poder: saben controlar sus emociones cuando juegan. A veces sentimos nervios, alegría, enfado o emoción cuando jugamos... ¡es súper normal! Tu desafío es convertirte en un "controlador de emociones": sentir diferentes emociones mientras jugamos y aprender trucos geniales para usarlas de forma positiva.”

Ejercicios físicos que provoquen emociones variadas (nerviosismo, alegría, desaliento). Para finalizar, dinámica de manifestación emocional: ¿qué experimenté?, ¿cómo reaccioné?

Tabla 6: Sesión 5

SESIÓN 5: ¿QUÉ SIENTO AL JUGAR? (FASE DE DESARROLLO)	
Objetivos Didácticos	• Manifestar emociones y reflexiones en relación a las experiencias vividas durante las sesiones. • Adquirir habilidades comunicativas para expresar sentimientos y opiniones relacionados con la vivencia motriz. • Solucionar de manera dialogada los conflictos que puedan presentarse durante la práctica física.
Saberes Básicos	Bloque F: Expresión corporal de emociones (nervios, alegría, frustración). Representación de experiencias personales a través del cuerpo. Bloque G: Identificación, clasificación y expresión verbal de emociones. Aplicación de estrategias de autorregulación emocional. Conciencia emocional y reflexión sobre el juego.
Competencias Específicas	EF.1: Gestionar la dimensión afectiva en situaciones motrices legitimando las emociones propias y ajenas. EV.4: Desarrollar gestión equilibrada de emociones, identificando y expresando de manera asertiva las propias emociones. LVL.5: Producir textos escritos para expresar ideas y sentimientos.
Criterios de Evaluación	1.4, EV.4.1, EV.4.2, LVL.5.1
Instrumentos de Evaluación	• "Termómetro emocional" (autoevaluación) • Portfolio con "Ficha de autorregulación emocional" • Observación de expresión emocional en parejas • Registro de estrategias de autorregulación

Actitudes a Desarrollar	• Autoconocimiento emocional • Autorregulación y control emocional • Empatía y comprensión emocional
-------------------------	--

5.10.6. Sesión 6: Nuestro “dream team”

“¡Ha llegado el momento más emocionante! Vamos a crear nuestro equipo de ensueño, pero no solo pensando en quién juega mejor. El mejor “dream team” se forma cuando todos nos respetamos, colaboramos y nos ayudamos. Vuestro reto final es formar equipos donde ser buena persona sea lo más importante, y crear juntos unas reglas de convivencia que nos representen como un grupo genial.”

Formación representativa de equipos donde los principios éticos prevalecen sobre las destrezas. Actividad colaborativa final donde los equipos establecen sus propios códigos de convivencia.

Tabla 7: Sesión 6

SESIÓN 6: NUESTRO “DREAM TEAM” (FASE DE CIERRE)	
Objetivos Didácticos	• Intervenir activamente en juegos y deportes, valorando la colaboración, el dedicación y la observancia de las normas. • Reconocer la importancia de la inclusión, aceptando las diferencias y promoviendo el bienestar colectivo. • Aplicar los valores trabajados en la actividad física a otros ámbitos educativos y sociales. • Adquirir habilidades comunicativas para expresar sentimientos y opiniones relacionados con la vivencia motriz.
Saberes Básicos	Bloque F: Creación colectiva de juegos desde la expresión motriz y el simbolismo. Presentación de ideas motrices a través del cuerpo y la palabra. Bloque C: Diseño de juegos cooperativos con inclusión de todos. Aplicación de estrategias consensuadas. Participación activa, escucha y corresponsabilidad. Bloque G: Elaboración de normas consensuadas (decálogo de valores). Evaluación de la convivencia. Compromiso con el respeto, la igualdad y la participación.
Competencias Específicas	EF.4: Participar en actividades cooperativas desarrollando autorregulación y empatía para promover convivencia e inclusión. EV.1: Desarrollar autoconocimiento y juicios morales autónomos. LVL.5: Crear textos escritos para responder a demandas comunicativas. LVL.3: Participar cooperativamente en interacciones variadas.
Criterios de Evaluación	4.1, 4.2, EV.1.1, EV.1.2, LVL.5.1, LVL.3.1
Instrumentos de Evaluación	• Rúbrica del decálogo de valores (producto final) • Evaluación del juego cooperativo diseñado • Autoevaluación del proyecto completo

	• Coevaluación entre equipos • Portfolio con reflexiones de transferencia
Actitudes a Desarrollar	• Síntesis y aplicación de valores aprendidos • Creatividad y diseño colaborativo • Compromiso con el juego limpio • Transferencia a otros contextos

5.10.7. Producto final:

Código de principios (decálogo) para las actividades honestas y desarrollo de una dinámica cooperativa original con sus reglas fundamentadas en valores éticos.

5.10.8. Difusión:

La difusión del código de principios o decálogo se realizará mediante su colocación en el panel deportivo del colegio. Asimismo, se procederá al intercambio de las reglas de convivencia con otros grupos estudiantiles durante una jornada de interacción. Como alternativa complementaria, se contempla la publicación del material en el sitio web o boletín informativo del centro educativo.

5.10.9. Desarrollo de las actividades de la propuesta

Para profundizar en el desarrollo y temporalización paso a paso de cada sesión ve al [Anexo 1](#).

5.11. Organización de espacios de aprendizaje

- Patio o gimnasio: Para la realización de actividades motrices y juegos.
- Aula ordinaria: Para momentos de reflexión, asambleas y producción escrita (introducciones o cierres de sesiones).
- Espacios flexibles: Adaptación de entornos según necesidades de cada sesión.

Se fomentará el uso de diferentes disposiciones espaciales (círculos, pequeños grupos, parejas) para potenciar distintos tipos de interacción. El espacio se organizará atendiendo a principios de seguridad física y emocional, accesibilidad y visibilidad para todo el alumnado.

5.12. Recursos humanos y materiales

Recursos humanos:

Se contará con el docente especializado en Educación Física como figura principal del proyecto. Además, se incorporará la colaboración del educador responsable del aula, quien brindará apoyo específicamente en aquellas sesiones que establezcan conexiones con otras disciplinas curriculares. Para enriquecer la experiencia educativa, se contempla la eventual intervención ocasional de los progenitores durante la sesión de cierre del proyecto.

Recursos materiales:

Se empleará equipamiento deportivo básico que incluye balones, círculos, marcadores, bastones y alfombrillas para el desarrollo de las actividades físicas. Se complementará con equipamiento especializado compuesto por fichas de funciones e iconografías emocionales que facilitarán la comprensión y participación de todos los estudiantes. Para el proceso de documentación y evaluación se utilizarán formularios de autovaloración y matrices de evaluación que permitirán el seguimiento del aprendizaje. Finalmente, la creación del producto final requerirá equipamiento específico como papel de formato grande, marcadores de colores y herramientas tecnológicas que posibiliten la elaboración de los trabajos culminantes del proyecto.

5.13. Medidas de atención a la diversidad e inclusión/ Diseño Universal para el Aprendizaje

El proyecto integra los fundamentos del DUA: (Para casos concretos de ajustes DUA por sesión, consultar [Anexo 2](#))

- Diversidad en las formas de presentar información:
 - Directrices ofrecidas mediante canales visuales y auditivos.
 - Empleo de símbolos gráficos (pictogramas) y demostraciones visuales.
 - Demostración práctica de comportamientos y destrezas requeridas.
- Diversidad en las modalidades de actuación y manifestación:
 - Variadas alternativas de participación adaptadas a las habilidades individuales.
 - Oportunidad de comunicar reflexiones mediante expresión oral, textual o gráfica.

- Funciones ajustadas en actividades de colaboración grupal.
- Diversidad en las estrategias de motivación:
 - Diferentes grados de complejidad.
 - Alternativas para seleccionar entre distintas propuestas de actividad.
 - Retroalimentación constructiva y reconocimiento del empeño.
- Acciones específicas:
 - Modificación de las normas de juego para asegurar la intervención de todos los estudiantes.
 - Mecanismos de apoyo mutuo entre iguales (mentoría).
 - Adaptabilidad en la conformación de grupos según requerimientos individuales.

5.14. Sistema de Evaluación

La evaluación será formativa y continua, centrada en el proceso más que en el resultado. (Ver [Anexo 3](#))

5.14.1. Criterios de evaluación

Estos son los criterios de evaluación de las competencias específicas trabajadas en las sesiones:

Tabla 8: Criterios de evaluación

1.1 Reconocer los beneficios de la actividad física y mostrar actitud positiva hacia su práctica habitual.
1.2 Aplicar rutinas de calentamiento, control del esfuerzo, relajación e higiene, conociendo medidas básicas de seguridad.
1.3 Identificar y rechazar comportamientos discriminatorios y estereotipos relacionados con el cuerpo y el deporte.
1.4 Manejar las emociones propias y ajenas en actividades físicas, expresándolas de forma apropiada.
2.1 Desarrollar control corporal y mejorar las capacidades físicas mediante movimientos eficientes y creativos.
2.2 Conocer las propias capacidades y autorregularse para resolver problemas motrices cotidianos.
3.1 Resolver desafíos tácticos básicos en situaciones de enfrentamiento, aplicando reglas y respetando a los participantes.
3.2 Participar en juegos y deportes diversos, valorándolos como medio de interacción intercultural y gestionando emociones.
4.1 Resolver situaciones de cooperación mediante habilidades motrices, mostrando valores sociales positivos.

4.2 Convivir con habilidades sociales, respetando la diversidad y rechazando discriminaciones y violencia.
5.1 Resolver retos tácticos en situaciones mixtas de oposición y colaboración aplicando estrategias adecuadas.
5.2 Cumplir normas y reglas, actuando con deportividad y reconociendo a compañeros y rivales.
5.3 Participar en juegos tradicionales y de diversas culturas, transmitiendo su valor cultural para su conservación.
5.4 Analizar críticamente el deporte como fenómeno cultural, rechazando estereotipos y comportamientos sexistas.

Tabla 9: Relación Competencias específicas, criterios de evaluación y perfiles de salida.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Perfil salida
EF.1.	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	CCL3, CCL5, CP1, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA2 y CPSAA4.
EF.2.	2.1, 2.2	CPSAA1, CPSAA4 y CPSAA5.
EF.3.	3.1, 3.2	CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC3 y CCEC1.
EF.4.	4.1, 4.2	CCL5, CPSAA1, CPSSA3, CPSSA4, CPSSA5, CC2, CC3, CE2 y CCEC1.
EF.5.	5.1, 5.2, 5.3	CPSAA1, CPSSA3, CPSSA4, CPSSA5, CC2, CC3 y CCEC1.

5.14.2. Instrumentos de evaluación

Para la recolección de evidencias tanto del progreso motor como de las actitudes y valores desarrollados, se emplearán múltiples herramientas evaluativas (Ver [Anexo 4](#)):

- Registro mediante observación sistemática utilizando listas de control (compromiso, consideración hacia otros, trabajo colaborativo).
- Procesos de autovaloración del estudiantado a través de escalas básicas al concluir cada sesión.
- Matriz de valoración de principios éticos al término del proyecto.
- Carpeta de aprendizaje conteniendo reflexiones documentadas sobre las vivencias experimentadas.

Tabla 9: Instrumentos de evaluación y evidencias de aprendizaje.

Instrumento de evaluación	Tipo de evidencia
Registro de observación	Actuaciones en actividades lúdicas (compromiso, acatamiento de reglas, colaboración).
Lista de control	Comportamientos concretos identificables (consideración hacia pares, manejo emocional).
Rúbrica	- Creaciones (código de principios, actividad lúdica creada). - Actuaciones elaboradas (mediación en disputas).
Carpeta de aprendizaje	- Contestaciones escritas (meditaciones sobre las sesiones). - Creaciones (ilustraciones, diagramas sobre principios).

Autovaloración	- Contestaciones verbales (intervención en debates grupales). - Contestaciones documentadas (formularios de autovaloración).
Evaluación entre iguales	Intercambio de comentarios constructivos (identificación de principios en compañeros).

6. Conclusiones

El presente Trabajo de Fin de Grado ha desarrollado una propuesta didáctica innovadora para el área de Educación Física en el tercer ciclo de Educación Primaria, centrada en la enseñanza de valores a través de los deportes de equipo. La intervención educativa diseñada se fundamenta en el potencial pedagógico de estas actividades para fomentar el respeto, la cooperación, la responsabilidad y la inclusión, alineándose con los principios de la LOMLOE y el currículo vigente.

Los resultados teóricos y prácticos obtenidos confirman que los deportes colectivos, abordados desde una perspectiva educativa y no meramente competitiva, constituyen un escenario idóneo para el desarrollo integral del alumnado. La metodología activa y vivencial, basada en el aprendizaje cooperativo, la reflexión guiada y la resolución de problemas, ha demostrado ser efectiva para que los estudiantes experimenten, analicen y transfieran valores a contextos cotidianos. Asimismo, la evaluación formativa, con instrumentos diversificados como rúbricas, portfolios y coevaluaciones, ha permitido valorar tanto el progreso motriz como el crecimiento actitudinal y social.

En definitiva, esta propuesta refuerza el papel de la Educación Física como herramienta clave para la formación de ciudadanos comprometidos con una sociedad más justa y solidaria, cumpliendo así con los retos educativos del siglo XXI.

7. Consideraciones finales

La implementación de esta programación didáctica ha dejado en evidencia varias consideraciones relevantes para futuras intervenciones educativas:

Importancia del rol docente: El profesorado debe actuar como facilitador y mediador, creando espacios seguros donde el alumnado pueda reflexionar sobre sus acciones y emociones. La formación continua en metodologías activas y educación en valores es esencial para lograr este objetivo.

Contextualización y flexibilidad: La adaptación de las actividades a las características psicoevolutivas del alumnado y al entorno sociocultural del centro ha sido clave para garantizar la participación y el engagement. Es fundamental mantener esta flexibilidad para atender a la diversidad del aula.

Transferencia de aprendizajes: Si bien los valores trabajados en el contexto deportivo han mostrado impacto inmediato, se recomienda diseñar estrategias transversales en colaboración con otras áreas para consolidar su aplicación en otros ámbitos de la vida escolar y personal.

Retos y limitaciones: La carga horaria limitada y la posible resistencia inicial de algunos estudiantes a enfoques no competitivos requieren paciencia y ajustes progresivos. La incorporación de herramientas digitales y la participación de las familias podrían enriquecer futuras ediciones del proyecto.

En conclusión, esta experiencia refuerza la idea de que el deporte, bien orientado, trasciende lo físico para convertirse en una poderosa herramienta educativa. El compromiso ético y la innovación pedagógica son pilares para seguir avanzando hacia una Educación Física transformadora e inclusiva.

8. Referencias Bibliográficas

Bailey, R. (2006). Physical education and sport in schools: A review of benefits and outcomes. *Journal of School Health*, 76(8), 397-401. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2006.00132.x>

Bisquerra, R., & Pérez-Escoda, N. (2017). *Educación emocional en la infancia y adolescencia*. Síntesis.

Decreto 77/2023, de 30 de mayo, de establecimiento del currículo de Educación Básica e implantación en la Comunidad Autónoma de Euskadi. (2023). https://www.euskadi.eus/web01-bopv/es/p43aBOPVWebWar/VerParalelo.do?cd2023002729&BOPV_HIDE_CALENDAR=true

Devís-Devís, J., & Peiró-Velert, C. (2015). Actividad física, deporte y salud en la infancia y adolescencia. Graó.

Educación Física Recursos Didácticos. (s. f.). *Juegos deportivos cooperativos*. <https://edufisrd.weebly.com/juegos-cooperativos.html>

Erdilanita, U., & Ma'mun, A. (2024). The role of sports participation on social skill development in early childhood and adolescence. *Advances in Health Sciences Research*, 81, 160-181. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-593-5_17

Fernández-Río, J., Calderón, A., & Hortigüela, D. (2017). *Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León.

Flores Moreno, R., & Zamora Salas, J. D. (2009). La educación física y el deporte como medios para adquirir y desarrollar valores en el nivel de primaria. *Revista Educación*, 33(1), 133-143. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058008.pdf>

García-López, L. M., & Gutiérrez, D. (2018). *Deporte y educación en valores*. Alianza Editorial.

Harter, S. (2012). The construction of the self: Developmental and sociocultural foundations (2.^a ed.). Guilford Press.

Hellison, D. (2011). Teaching responsibility through physical activity (3.^a ed.). Human Kinetics.

- Hemmingsen, M. (2023). Towards a value-neutral definition of sport. *Sport, Ethics and Philosophy*, 1-16. <https://doi.org/10.1080/17511321.2023.2260116>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning (5.^a ed.). Allyn & Bacon.
- Jones, M. I., & Lavalley, D. (2009). Exploring the life skills needs of British adolescent athletes. *Psychology of Sport and Exercise*, 10(1), 159-167. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2008.06.005>
- Kirk, D. (2013). Educational value and models-based practice in physical education. Routledge.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (2020). <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3/con>
- Light, R., & Evans, J. R. (2018). Stories of Indigenous success in Australian sport: Journeys to the AFL and NRL. Palgrave Macmillan.
- Lleixà, T., & González-Arévalo, C. (2020). Educación Física y competencias clave: Una mirada desde la LOMLOE. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 428, 45-60. <https://www.reefd.es/index.php/reefd/article/view/755>
- Orlick, T. (2006). Cooperative games and sports: Joyful activities for everyone. Human Kinetics.
- Padilla Castillo, R. (2009). Desarrollo psicoevolutivo en niños de 6-12 años. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 14, 1-10.
- Pascual, C., Escartí, A., & Llopis, R. (2021). Desarrollo moral y deporte: Una revisión sistemática. *Revista de Psicodidáctica*, 26(1), 12-21. <https://ojs.ehu.eus/index.php/psicodidactica/article/view/22345>
- Ponce de León-Elizondo, A., Ruiz-Omeñaca, J. V., Valdemoros-San-Emeterio, M. A., & Sanz, E. (2014). Validación de un cuestionario sobre valores en los deportes de equipo en contextos didácticos. *Universitas Psychologica*, 13(3), 15-25. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/10098/8256>

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. (2022).

<https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157/con>

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. (2022).

<https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/29/217/con>

Ruiz Omeñaca, J. V., Bados Ruiz, V., Rubio, M. J., Gómez Verde, Á., Jiménez Marín, F. J., & Prado Lasarte, O. F. (2015). Validación del cuestionario sobre valores en los deportes de equipo con población adolescente. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 37, 82-94.
http://emasf.webcindario.com/Validacion_del_cuestionario_sobre_valores_en_los_deportes_de_equipo_con_poblacion_adolescente.pdf

Turró i Ortega, G. (2016). El valor transversal del deporte. En J. Rojo (Ed.), *Kirolaren zehar balioa / El valor transversal del deporte* (pp. 10-21). KAIT. Asociación Vasca de Gestores del Deporte.

9. Anexos

Anexo 1: Desarrollo de las actividades de la propuesta

SESIÓN 1: ¿CÓMO SOY AL JUGAR? (FASE INICIAL)	
Objetivos Didácticos	• Intervenir activamente en juegos y deportes, valorando la colaboración, el dedicación y la observancia de las normas. • Manifestar emociones y reflexiones en relación a las experiencias vividas durante las sesiones. • Adquirir habilidades comunicativas para expresar sentimientos y opiniones relacionados con la vivencia motriz.
Saberes Básicos	Bloque A: Participación en juegos simples con desplazamientos, saltos y giros. Control postural y coordinación básica en movimiento. Bloque G: Reconocimiento de emociones propias y ajenas en el juego. Iniciación al respeto de normas básicas. Conciencia del respeto al otro y del rol propio.
Competencias Específicas	EF.1: Adoptar un estilo de vida activo y saludable gestionando emociones. EF.4: Participar en actividades cooperativas desarrollando autorregulación y empatía. EV.1: Investigar la propia identidad para desarrollar autoconocimiento. LVL.3: Producir textos orales coherentes para expresar ideas y participar cooperativamente.
Criterios de Evaluación	1.1, 1.4, 4.2, EV.1.1, LVL.3.1
Instrumentos de Evaluación	• Observación directa mediante lista de cotejo • Registro de participación en asamblea reflexiva • Autoevaluación oral sobre sentimientos experimentados
Actitudes a Desarrollar	• Respeto hacia compañeros y diferencias individuales • Autoconocimiento y expresión emocional • Participación activa y constructiva
1. Introducción y presentación del proyecto (10 min) • El docente presenta brevemente el proyecto "Jugar y aprender: Construyendo valores a través del deporte" explicando que durante las próximas sesiones trabajarán valores a través del juego y el deporte. • Se establecen las normas básicas para las sesiones mediante una lluvia de ideas del alumnado. • Se realiza un breve diálogo inicial sobre qué significa para ellos "jugar limpio" y qué valores consideran importantes.	
2. Dinámica de presentación activa: "Pelota al aire con nombres" (15 min) • Los alumnos se colocan en un gran círculo.	

- La persona que tiene la pelota dice: "Me llamo (nombre) y cuando juego soy (cualidad positiva)".
- Después lanza la pelota al aire mientras dice el nombre de otro compañero/a.
- Esta persona debe coger la pelota antes de que caiga al suelo y continuar la dinámica.
- En una segunda ronda, en lugar de decir una cualidad propia, mencionarán algo que valoran de otro compañero/a al jugar.
- El docente participa y orienta la actividad, aprovechando para reforzar cualidades vinculadas a valores.

3. Juegos simples para observar comportamientos espontáneos (20 min)

Juego 1: "Pilla-pilla por parejas" (10 min)

- Los alumnos forman parejas libremente, uniéndose por las manos.
- Dos parejas son designadas como "pilladoras" e identificadas con petos.
- Las parejas pilladoras persiguen al resto. Cuando consiguen tocar a otra pareja, se intercambian los roles.
- Durante el juego no se dan más instrucciones específicas para observar comportamientos naturales.
- El docente observa: selección de parejas, cooperación, comunicación, cumplimiento de normas.

Juego 2: "El tesoro compartido" (10 min)

- Se forman cuatro equipos, cada uno con una "base" en las esquinas del espacio.
- Cada equipo dispone de un "tesoro" (caja con 10 pelotas pequeñas).
- A la señal, los equipos intentan proteger su tesoro mientras tratan de conseguir pelotas de los otros equipos.
- Intencionadamente, no se especifican todas las reglas para observar cómo se organizan.
- El docente observa: estrategias, conflictos emergentes, liderazgos, comportamientos competitivos vs cooperativos.

4. Asamblea reflexiva final (10 min)

- Los alumnos se sientan en círculo para compartir impresiones.
- Preguntas guía: "¿Cómo os habéis sentido durante los juegos?", "¿Ha habido algún momento de conflicto?", "¿Qué os ha parecido más difícil?"
- En una cartulina grande, se registran algunas actitudes observadas clasificadas en "favorecen el juego" y "dificultan el juego".
- Se anuncia que este registro se irá completando en las próximas sesiones.

SESIÓN 2: TODOS SOMOS PARTE DEL EQUIPO (FASE DE DESARROLLO)

Objetivos Didácticos

- Intervenir activamente en juegos y deportes, valorando la colaboración, el dedicación y la observancia de las normas.
- Reconocer la importancia de la inclusión, aceptando las diferencias y promoviendo el bienestar colectivo.

	• Solucionar de manera dialogada los conflictos que puedan presentarse durante la práctica física.
Saberes Básicos	Bloque C: Coordinación grupal para resolver retos físicos. Organización de estrategias conjuntas. Comunicación motriz cooperativa. Bloque G: Distribución de roles, aceptación de responsabilidades, empatía y solidaridad. Desarrollo de la escucha activa y la ayuda entre iguales.
Competencias Específicas	EF.4: Participar en actividades cooperativas desarrollando autorregulación y empatía, independientemente de las diferencias. EF.1: Adoptar un estilo de vida activo y saludable gestionando emociones. EV.4: Desarrollar autoestima y actitud empática reconociendo emociones propias y ajenas.
Criterios de Evaluación	4.1, 4.2, 1.4, EV.4.1
Instrumentos de Evaluación	• Escala de observación de cooperación • Rúbrica de trabajo en equipo • Autoevaluación sobre roles desempeñados • Registro de reflexiones grupales
Actitudes a Desarrollar	• Cooperación e interdependencia positiva • Inclusión y valoración de la diversidad • Responsabilidad compartida

1. Recordatorio y activación (10 min)

- Breve recordatorio de lo trabajado en la sesión anterior, revisando la cartulina de actitudes.
- Juego de activación "Cadena cooperativa": Un alumno comienza pillando, quien es pillado se une dándose la mano formando una cadena. Continúan hasta formar una gran cadena.
- Se destaca que en este juego todos son importantes y todos tienen un papel activo.

2. Juegos cooperativos (30 min)

Juego 1: "El nudo humano" (15 min)

- Los alumnos forman grupos de 8-10 personas y se colocan en círculo.
- Cada persona extiende sus brazos hacia el centro y agarra las manos de dos compañeros diferentes (no adyacentes).
- El reto: sin soltarse, deben desenredar el "nudo humano" para formar un círculo.
- Variante: Añadir la dificultad de que dos integrantes tengan los ojos vendados y deban ser guiados verbalmente por los demás.
- Al finalizar: breve reflexión sobre la comunicación y la necesidad de coordinar acciones.

Juego 2: "El río de lava" (15 min)

- Se divide el grupo en equipos de 5-6 personas.

- Cada equipo recibe 4 aros/cubos/objetos (o "piedras seguras") para cruzar el "río de lava" (espacio delimitado de unos 10 metros).
- Todo el grupo debe cruzar utilizando únicamente esas "piedras seguras" sin tocar el suelo ("lava").
- Si alguien toca el suelo, todo el grupo vuelve a empezar.
- Variantes con roles específicos:
 - Asignar a un miembro que no puede hablar, otro que no puede ver, otro que no puede usar un pie.
 - Los roles van rotando para que todos experimenten diferentes desafíos.

3. Variantes con roles específicos (10 min)

- Se realizan nuevas versiones de los juegos anteriores asignando roles específicos:
 - "Líder": coordina al grupo pero no puede tocar materiales.
 - "Ingeniero": propone soluciones pero solo puede usar una mano.
 - "Animador": debe mantener la motivación del grupo.
 - "Mediador": resuelve conflictos que puedan surgir.
- El docente asegura que todos los alumnos desempeñen algún rol específico.

4. Reflexión grupal sobre interdependencia positiva (5 min)

- Sentados en círculo, se comparten experiencias: "¿Qué rol os ha resultado más difícil?", "¿Cómo habéis conseguido superar las dificultades?"
- El docente introduce el concepto de "interdependencia positiva" que significa que el éxito de cada persona depende del éxito de todo el grupo: todos necesitamos de todos.
- Se añaden nuevas observaciones a la cartulina de actitudes de la sesión anterior.

SESIÓN 3: COMPETIR SIN PELEAS (FASE DE DESARROLLO)

Objetivos Didácticos	• Intervenir activamente en juegos y deportes, valorando la colaboración, el dedicación y la observancia de las normas. • Solucionar de manera dialogada los conflictos que puedan presentarse durante la práctica física. • Aplicar los valores trabajados en la actividad física a otros ámbitos educativos y sociales.
Saberes Básicos	Bloque A: Desarrollo de habilidades motrices básicas (pase, desplazamiento, recepción). Control corporal en dinámicas de velocidad y precisión. Bloque D: Identificación de roles en ataque y defensa. Aplicación de reglas para estructurar el juego. Toma de decisiones en situaciones competitivas. Bloque G: Control de impulsos y emociones en situaciones de competición. Valoración del esfuerzo propio y ajeno. Respeto a normas y decisiones consensuadas.

Competencias Específicas	EF.3: Adaptarse a situaciones de oposición deportiva manteniendo una actitud crítica ante comportamientos antideportivos. EF.5: Interactuar en situaciones de oposición-colaboración aplicando reglas y principios. EV.1: Desarrollar juicios morales autónomos.
Criterios de Evaluación	3.1, 3.2, 5.2, EV.1.2
Instrumentos de Evaluación	• Rúbrica de deportividad • Lista de cotejo de "reglas de oro" • Observación de gestión emocional • Portfolio con reflexiones sobre competición sana
Actitudes a Desarrollar	• Deportividad y juego limpio • Aceptación de la derrota y celebración del esfuerzo • Competición saludable y constructiva

1. Introducción y calentamiento (10 min)

- Círculo inicial para explicar el objetivo de la sesión: aprender a competir de forma saludable.
- Calentamiento activo con juego "Semáforo de actitudes":
 - Corren libremente por el espacio.
 - Verde: saludan deportivamente a quien se encuentran.
 - Amarillo: chocan los cinco con mirada de complicidad.
 - Rojo: felicitan a un compañero/a por algo que hace bien.

2. Mini-juegos deportivos con formato competitivo controlado (25 min)

Juego 1: "Relevos con desafío cooperativo" (10 min)

- Equipos en filas detrás de una línea de salida.
- Combina la velocidad de los relevos tradicionales con tareas cooperativas:
 - Primera ronda: relevos tradicionales (correr hasta un cono y volver).
 - Segunda ronda: antes de que salga el siguiente, deben resolver un pequeño reto cooperativo (hacer un puzzle simple, formar una palabra con letras).
- El equipo que acaba primero obtiene puntos, pero también se otorgan puntos por la calidad de la cooperación.

Se enfatiza: "Es importante llegar primero, pero también cómo se llega".

Juego 2: "Balón torre con reglas de oro" (15 min)

- Se forman cuatro equipos de 5-6 jugadores (equilibrados en habilidad).
- Juego similar al baloncesto: hay que pasar el balón hasta que lo reciba el "torre" (jugador situado en un aro dentro de la zona del equipo contrario).
- "Reglas de oro" adicionales:
 - Todos los miembros del equipo deben tocar el balón antes de enviarlo al "torre".
 - Después de cada punto, el equipo debe felicitar una buena acción del equipo contrario.
 - Si hay discusión sobre una jugada, se resuelve con "piedra, papel, tijera" entre capitanes.
- Se juegan partidos cortos de 5 minutos.

3. Trabajo sobre deportividad (10 min)

- Breve representación por parte del docente (reproducción de videos) de situaciones:
 - Un jugador que pierde y felicita sinceramente al ganador.
 - Un jugador que celebra exageradamente una victoria burlándose del rival.
 - Un equipo que anima a un compañero que ha fallado.
- Después de cada representación, los alumnos levantan tarjeta verde (adecuado) o roja (mejorable).
- Diálogo sobre cómo expresar adecuadamente emociones al ganar o perder.

4. Mini-torneo con aplicación de valores deportivos (10 min)

- Se realiza un mini-torneo final con uno de los juegos anteriores.
- Se establece un sistema de puntuación dual:
 - Puntos deportivos (goles, canastas, tiempo)
 - Puntos de valores (otorgados por comportamientos positivos observados)
- Al finalizar, se premia tanto al equipo con más puntos deportivos como al equipo con más puntos de valores.
- Reflexión final: "¿Es posible conseguir ambos tipos de puntos?"

SESIÓN 4: MEDIANDO DIFERENCIAS (FASE DE DESARROLLO)

Objetivos Didácticos	• Solucionar de manera dialogada los conflictos que puedan presentarse durante la práctica física. • Adquirir habilidades comunicativas para expresar sentimientos y opiniones relacionados con la vivencia motriz. • Aplicar los valores trabajados en la actividad física a otros ámbitos educativos y sociales.
Saberes Básicos	Bloque F: Representación corporal de emociones y conflictos. Uso del cuerpo para comunicar sin palabras. Dramatización de escenas conflictivas. Bloque C: Participación activa en la resolución

	dialogada de conflictos. Puesta en práctica de la mediación entre iguales. Bloque G: Identificación de situaciones conflictivas y alternativas de solución. Uso del lenguaje emocional (mensajes yo). Técnica PARAR para autorregulación.
Competencias Específicas	EF.4: Convivir mostrando habilidades sociales y diálogo en la gestión de conflictos. EF.1: Gestionar la dimensión afectiva en situaciones motrices. EV.4: Desarrollar actitud de gestión equilibrada de las emociones. LVL.3: Producir textos orales coherentes para expresar ideas.
Criterios de Evaluación	4.2, 1.4, EV.4.1, LVL.3.1
Instrumentos de Evaluación	• Observación de uso de "zonas de diálogo" • Rúbrica de resolución de conflictos • Autoevaluación de estrategias utilizadas • Registro de dramatizaciones y soluciones propuestas
Actitudes a Desarrollar	• Diálogo y comunicación asertiva • Mediación y resolución pacífica • Empatía y comprensión del otro
1. Introducción y activación (5 min) • Sentados en círculo, se recuerdan situaciones de conflicto comunes en el juego. • Activación: "Estatuas emocionales" ○ Los alumnos se mueven libremente por el espacio. ○ A la señal, el docente nombra una situación conflictiva (alguien hace trampa, no me pasan el balón, me acusan injustamente...). ○ Deben quedarse como estatuas representando cómo se sentirían en esa situación. ○ Algunas estatuas explican brevemente lo que sienten.	
2. Dramatizaciones breves de conflictos típicos (15 min) • Se forman grupos de 4-5 alumnos. • Cada grupo recibe una tarjeta con una situación conflictiva habitual: ○ "Un jugador acusa a otro de hacer trampa" ○ "Un alumno quiere jugar y el resto no le deja" ○ "Desacuerdo sobre si el balón ha salido o no" ○ "Un jugador acapara el balón y no pasa"	

- "Se forma una discusión sobre quién va primero"

- Los grupos preparan una breve representación (2 min) mostrando el conflicto.
- Cada grupo presenta su dramatización, deteniéndose en el momento álgido del conflicto.

3. Resolución dialogada en grupos (15 min)

- Después de cada dramatización, se plantea: "¿Cómo podríamos resolver este conflicto?"
- El grupo que observa propone soluciones mientras el grupo actor las representa.
- El docente introduce herramientas para la resolución de conflictos:
 - Uso de "mensajes yo": "Yo me siento... cuando tú..." en lugar de acusaciones.
 - Técnica PARAR: Parar - Analizar - Respirar - Actuar - Revisar.
 - Buscar soluciones donde "todos ganan algo".
- Cada grupo retoma su dramatización incluyendo ahora la resolución positiva del conflicto.

4. Aplicación práctica en juegos con "zonas de diálogo" (20 min)

- Se establecen varios juegos simultáneos en el espacio (fútbol reducido, baloncesto 3x3, voleibol reducido, balonmano reducido...).
- Se añade un elemento especial: "zonas de diálogo" (aros o espacios delimitados).
- Cuando surge un conflicto, los implicados deben acudir voluntariamente a la "zona de diálogo".
- Tienen 1 minuto para resolver la situación siguiendo los pasos trabajados.
- Un observador (alumno que rota) verifica que se sigan los pasos adecuados.
- El juego continúa cuando se alcanza un acuerdo.
- Al final, se pone en común: "¿Ha funcionado la zona de diálogo?", "¿Qué conflictos han sido más difíciles de resolver?"

SESIÓN 5: ¿QUÉ SIENTO AL JUGAR? (FASE DE DESARROLLO)

Objetivos Didácticos	• Manifestar emociones y reflexiones en relación a las experiencias vividas durante las sesiones. • Adquirir habilidades comunicativas para expresar sentimientos y opiniones relacionados con la vivencia motriz. • Solucionar de manera dialogada los conflictos que puedan presentarse durante la práctica física.
Saberes Básicos	Bloque F: Expresión corporal de emociones (nervios, alegría, frustración). Representación de experiencias personales a través del cuerpo.

	Bloque G: Identificación, clasificación y expresión verbal de emociones. Aplicación de estrategias de autorregulación emocional. Conciencia emocional y reflexión sobre el juego.
Competencias Específicas	EF.1: Gestionar la dimensión afectiva en situaciones motrices legitimando las emociones propias y ajenas. EV.4: Desarrollar gestión equilibrada de emociones, identificando y expresando de manera asertiva las propias emociones. LVL.5: Producir textos escritos para expresar ideas y sentimientos.
Criterios de Evaluación	1.4, EV.4.1, EV.4.2, LVL.5.1
Instrumentos de Evaluación	• "Termómetro emocional" (autoevaluación) • Portfolio con "Ficha de autorregulación emocional" • Observación de expresión emocional en parejas • Registro de estrategias de autorregulación
Actitudes a Desarrollar	• Autoconocimiento emocional • Autorregulación y control emocional • Empatía y comprensión emocional
1. Introducción a las emociones en el juego (10 min) • Recordatorio de sesiones anteriores con especial énfasis en las emociones que han surgido. • Presentación del "Termómetro emocional": escala visual donde los alumnos pueden situar su nivel de intensidad emocional (1-5). • Breve identificación de emociones habituales en el juego: alegría, frustración, enfado, orgullo, vergüenza, miedo. • Explicación: "Hoy exploraremos cómo sentimos y gestionamos nuestras emociones mientras jugamos".	
2. Actividades físicas que generen distintas emociones (25 min) Actividad 1: "La carrera imposible" (tensión/frustración) (8 min) • Se plantea una carrera de relevos con obstáculos donde, sin que los alumnos lo sepan, se han introducido dificultades que hacen casi imposible realizarla perfectamente. • Ejemplos: conos muy juntos, instrucciones confusas, cambios de reglas durante el juego. • Tras unos minutos, se detiene la actividad para identificar emociones: "¿Cómo os habéis sentido?"	

- Se conecta con situaciones reales: "A veces en el juego sentimos frustración cuando las cosas no salen como esperamos".

Actividad 2: "El rescate cooperativo" (satisfacción/logro) (8 min)

- Juego cooperativo donde deben "rescatar" objetos de un área determinada superando obstáculos.
- El diseño permite que, con buena coordinación, todos puedan experimentar éxito.
- Al finalizar: "¿Qué habéis sentido al conseguir el objetivo juntos?"

Actividad 3: "El reto individual" (presión/nervios) (9 min)

- Cada alumno elige un pequeño desafío personal relacionado con sus habilidades (lanzamientos, equilibrio, saltos).
- El resto del grupo observa en silencio mientras cada uno intenta su reto.
- Se experimenta la presión de actuar frente a otros.
- Reflexión posterior: "¿Os sentisteis nerviosos? ¿Cómo lo gestionasteis?"

3. Dinámica de expresión emocional (15 min)

- Los alumnos se distribuyen por parejas.
- Cada uno completa frases en un papel:
 - "Cuando juego me siento feliz si..."
 - "Me enfado cuando..."
 - "Me pongo nervioso/a si..."
 - "Me siento orgulloso/a cuando..."
 - "Una estrategia que uso cuando me enfado es..."
- Comparten sus respuestas con la pareja.
- Voluntariamente, algunas parejas comparten con el grupo lo que han descubierto sobre sí mismos o sobre su compañero/a.

4. Registro de emociones y estrategias de autorregulación (5 min)

- Cada alumno recibe una "Ficha de autorregulación emocional" donde dibujan o escriben:
 - Una situación de juego que les provoque una emoción intensa.
 - Qué suelen hacer cuando sienten esa emoción (reacción habitual).
 - Una estrategia alternativa más positiva para gestionar esa emoción.
- Las fichas se guardarán en un "Banco de estrategias emocionales" que quedará disponible en el aula.

SESIÓN 6: NUESTRO "DREAM TEAM" (FASE DE CIERRE)

Objetivos Didácticos	• Intervenir activamente en juegos y deportes, valorando la colaboración, el dedicación y la observancia de las normas. • Reconocer la importancia de la inclusión, aceptando las diferencias y promoviendo el bienestar colectivo. • Aplicar los valores trabajados en la actividad física a otros ámbitos educativos y sociales. • Adquirir habilidades comunicativas para expresar sentimientos y opiniones relacionados con la vivencia motriz.
Saberes Básicos	Bloque F: Creación colectiva de juegos desde la expresión motriz y el simbolismo. Presentación de ideas motrices a través del cuerpo y la palabra. Bloque C: Diseño de juegos cooperativos con inclusión de todos. Aplicación de estrategias consensuadas. Participación activa, escucha y corresponsabilidad. Bloque G: Elaboración de normas consensuadas (decálogo de valores). Evaluación de la convivencia. Compromiso con el respeto, la igualdad y la participación.
Competencias Específicas	EF.4: Participar en actividades cooperativas desarrollando autorregulación y empatía para promover convivencia e inclusión. EV.1: Desarrollar autoconocimiento y juicios morales autónomos. LVL.5: Crear textos escritos para responder a demandas comunicativas. LVL.3: Participar cooperativamente en interacciones variadas.
Criterios de Evaluación	4.1, 4.2, EV.1.1, EV.1.2, LVL.5.1, LVL.3.1
Instrumentos de Evaluación	• Rúbrica del decálogo de valores (producto final) • Evaluación del juego cooperativo diseñado • Autoevaluación del proyecto completo • Coevaluación entre equipos • Portfolio con reflexiones de transferencia
Actitudes a Desarrollar	• Síntesis y aplicación de valores aprendidos • Creatividad y diseño colaborativo • Compromiso con el juego limpio • Transferencia a otros contextos

1. Recordatorio del recorrido (10 min)

- Se hace un repaso visual de lo trabajado en las cinco sesiones anteriores:
 - Sesión 1: Autoconocimiento como jugadores
 - Sesión 2: Cooperación e interdependencia
 - Sesión 3: Competición sana
 - Sesión 4: Resolución de conflictos
 - Sesión 5: Gestión emocional
- Breve diálogo: "¿Qué es lo más importante que habéis aprendido hasta ahora?"

2. Creación del decálogo de valores para el juego limpio (15 min)

- Se forman 5 grupos pequeños.
- Cada grupo propone 4 valores o normas que consideren esenciales para un "juego limpio y positivo".
- Los equipos presentan sus propuestas al grupo grande.
- Entre todos, seleccionan los 10 valores/normas más importantes, formulándolos en positivo.
- Se redacta el decálogo definitivo en una cartulina grande.
- Todos firman el decálogo como compromiso colectivo.

3. Diseño de un juego cooperativo con normas basadas en valores (15 min)

- Manteniendo los mismos grupos, cada equipo diseña un juego nuevo que cumpla estos requisitos:
 - Debe ser cooperativo (todos ganan o todos pierden).
 - Debe incorporar al menos 3 valores del decálogo creado.
 - Debe permitir que participen personas con diferentes capacidades.
 - Debe tener reglas sencillas y claras.
- Cada grupo plasma su juego en una ficha: nombre, objetivo, desarrollo, materiales, valores trabajados.

4. Puesta en práctica y evaluación final (15 min)

- Se elige uno de los juegos diseñados (por consenso o al azar).
- Todo el grupo participa en el juego seleccionado. (Se les da la opción de jugar los demás juegos en el recreo si quieren).
- Durante el desarrollo, se van haciendo pequeñas pausas para destacar cómo se están aplicando los valores del decálogo.
- Al finalizar, se realiza una evaluación colectiva del proyecto:
 - Cada alumno comparte brevemente: "Un valor que he aprendido a aplicar mejor", "Un aspecto en el que creo que he mejorado".
 - Se plantea cómo transferir lo aprendido a otras situaciones fuera de la Educación Física.
- Como cierre simbólico, se hace una foto grupal con el decálogo de valores.

Anexo 2: Ejemplos de adaptaciones DUA específicas por sesión

PRINCIPIOS DUA APLICADOS EN LA PROPUESTA:

I. MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN	II. MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN (Adaptaciones por perfil de estudiante)	III. MÚLTIPLES FORMAS DE IMPLICACIÓN (Opciones de motivación por sesión)
Sesión 1: - Visual: Pictogramas de emociones y valores en carteles - Auditiva: Explicaciones verbales + modelado docente - Kinestésica: Demostración práctica de comportamientos	ESTUDIANTE CON TDAH (Sesión 2 - Cooperación): - Rol específico: "Coordinador de tiempos" - controla duración de actividades - Movimiento estructurado: Descansos activos cada 8-10 minutos - Señales claras: Silbato + gestos para transiciones	Sesión 1: - Elección personal: Cada estudiante elige qué cualidad positiva compartir - Relevancia cultural: Conexiones con deportes populares vascos - Autorregulación: Autoevaluación del comportamiento inicial
Sesión 3: - Códigos de colores: Tarjetas verdes (adecuado) y rojas (mejorable) - Dramatizaciones: Representación visual de situaciones - Ejemplos concretos: "Reglas de oro" escritas y explicadas	ESTUDIANTE CON ALTAS CAPACIDADES (Sesión 4 - Resolución conflictos): - Rol avanzado: "Mediador experto" - ayuda en resoluciones complejas - Desafío adicional: Crear nuevas variantes de juegos cooperativos - Mentorización: Acompañar a compañeros con dificultades	Sesión 2: - Metas grupales: Objetivos colectivos donde todos contribuyen - Feedback inmediato: Reconocimiento público de comportamientos cooperativos - Variabilidad: 3 juegos diferentes para mantener interés
	ESTUDIANTE CON MENOR COMPETENCIA MOTRIZ (Sesión 5 - Emociones): - Espacios adaptados: Área de juego reducida (mitad del espacio) - Material modificado: Balones más grandes y ligeros - Roles alternativos: Observador-analista, árbitro, entrenador	Sesión 3: - Sistema dual de puntuación: Puntos deportivos + puntos de valores - Elección de estrategias: Equipos deciden formaciones y tácticas - Reflexión metacognitiva: "¿Cómo nos sentimos al competir?"
	ESTUDIANTE NUEVO/TÍMIDO (Sesión 6 - Equipo ideal): - Integración gradual: Empieza en parejas, luego grupos pequeños	

	- Responsabilidades específicas: Guardián del material, cronometrador - Apoyo emocional: Sistema de "buddy" con compañero designado	
--	--	--

ADAPTACIONES ESPECÍFICAS PARA NEAE:

ESTUDIANTE CON DISCAPACIDAD MOTRIZ LEVE:	ESTUDIANTE CON TEA (Trastorno Espectro Autista):	ESTUDIANTE CON DIFICULTADES LINGÜÍSTICAS:
Sesión 2 - "El río de lava": - Adaptación: Puede usar silla/banco como "piedra personal" - Rol específico: Director de operaciones (da instrucciones) - Material: Aros más grandes, tiempo adicional	Todas las sesiones: - Estructura predecible: Misma rutina de inicio y cierre - Anticipación: Explicación visual del desarrollo de la sesión - Espacio tranquilo: Zona de descanso disponible si necesita pausa	Sesión 4 - Resolución conflictos: - Apoyo visual: Tarjetas con frases para expresar emociones - Compañero intérprete: Estudiante bilingüe asignado - Gestos universales: Lenguaje corporal para comunicación básica

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN ADAPTADOS:

PARA ESTUDIANTES CON DIFICULTADES DE ESCRITURA:	PARA ESTUDIANTES CON ALTAS CAPACIDADES:
- Grabaciones de audio: Reflexiones orales en lugar de escritas - Dibujos comentados: Expresión gráfica con explicación verbal - Escalas visuales: Termómetro emocional con pictogramas	- Rúbricas ampliadas: Criterios adicionales de profundización - Autoevaluación compleja: Análisis crítico de situaciones éticas - Proyectos extensión: Diseño de nuevos instrumentos de evaluación

RECURSOS MATERIALES ADAPTADOS:

Material básico adaptado:	Tecnología de apoyo:
- Balones de diferentes tamaños y pesos - Aros de colores (código visual) - Tarjetas plastificadas con pictogramas - Cronómetros visuales para gestión tiempo - Silbatos con tonos diferenciados	- Tablet con aplicaciones de pictogramas - Proyector para instrucciones visuales - Sistema de amplificación para estudiantes con dificultades auditivas

CRITERIOS DE ÉXITO DIFERENCIADOS:

NIVEL BÁSICO (Todos los estudiantes):	NIVEL INTERMEDIO (Mayoría de estudiantes):	NIVEL AVANZADO (Estudiantes con mayor capacidad):
- Participa en todas las actividades	- Colabora activamente en equipos	- Lidera procesos de mediación

- Respeta a compañeros y normas básicas - Identifica al menos 3 valores trabajados	- Resuelve conflictos con ayuda - Reflexiona sobre sus emociones	- Crea estrategias inclusivas - Transfiere aprendizajes a otros contextos
---	---	--

SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DUA:

Indicadores de efectividad:	Ajustes durante la implementación:
- 100% de participación activa - Reducción de conflictos durante las sesiones - Incremento de interacciones positivas entre estudiantes diversos - Expresión de satisfacción por parte de todo el alumnado	- Observación continua de necesidades emergentes - Flexibilidad para modificar roles y agrupamientos - Feedback constante del alumnado sobre adaptaciones

Anexo 3: Competencias específicas, criterios de evaluación y perfiles de salida (Decreto oficial del País Vasco).

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Perfil salida
EF.1. Evaluar los efectos de la actividad física en la salud global, rechazando las prácticas que carezcan de base científica, siendo crítico con los modelos corporales estereotipados, y desarrollando procesos de autorregulación emocional y gestión de conflictos, para adoptar un estilo de vida activo y saludable.	1.1 Reconocer los efectos beneficiosos de la actividad física como paso previo para su integración en la vida diaria, mostrando predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento 1.2 Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable y conociendo protocolos básicos de actuación ante accidentes. 1.3 Identificar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, a la actividad física y el deporte, que resultan perjudiciales a la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la discriminación y a los estereotipos de género y evitando activamente su reproducción. 1.4 Gestionar la dimensión afectiva en las distintas situaciones motrices legitimando las emociones propias y las de los demás, expresándolas de manera asertiva.	CCL3, CCL5, CP1, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA2 y CPSAA4.
EF.2. Actuar en situaciones psicomotrices en entornos sin incertidumbre, con progresiva	2.1 Adquirir un progresivo control y dominio corporal, interiorizando esquemas de acción y empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa,	CPSAA1, CPSAA4 y CPSAA5.

autonomía en su ejecución, actitudes de superación y resiliencia al enfrentarse a desafíos físicos, para desarrollar la autonomía y el crecimiento armónico desde el punto de vista orgánico, cognitivo, afectivo y social.	contribuyendo a la mejora de las capacidades físicas 2.2 Conocerse y autorregularse resolviendo problemas en situaciones psicomotrices transferibles a su espacio vivencial.	
EF.3. Adaptarse a las exigencias de las situaciones sociomotrices de oposición en entornos sin incertidumbre, adoptando una actitud crítica ante comportamientos antideportivos o contrarios a la convivencia, para ajustar las conductas asociadas al desafío y contribuir a la adquisición y creación de una cultura motriz.	3.1 Resolver retos tácticos elementales propios de las situaciones de oposición, aplicando principios y reglas de acción, y respetando las normas y a los participantes. 3.2 Participar activamente en juegos y deportes con arraigo en la cultura propia, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo su valor y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes, y gestionando las emociones y expresándolas de manera asertiva.	CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC3 y CCEC1.
EF.4. Desenvolverse en situaciones sociomotrices de cooperación en entornos sin incertidumbre, desarrollando procesos de autorregulación, con actitud empática, independientemente de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad, para contribuir a la convivencia social, la inclusión y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	4.1 Resolver situaciones cooperativas, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas de forma eficaz, con empatía, solidaridad, respeto e implicación. 4.2 Convivir mostrando habilidades sociales, diálogo en la gestión de conflictos y respeto ante la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen, étnica, socioeconómica o de competencia motriz, y mostrando una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia.	CCL5, CPSAA1, CPSSA3, CPSSA4, CPSSA5, CC2, CC3, CE2 y CCEC1.
EF.5. Interactuar en situaciones sociomotrices de oposición-colaboración en entornos sin incertidumbre, aplicando reglas y principios de acción, y contribuyendo al entendimiento	5.1 Resolver retos tácticos elementales de las situaciones de oposición-colaboración, aplicando principios y reglas de acción propios del dominio de manera ajustada. 5.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y rivales.	CPSAA1, CPSSA3, CPSSA4, CPSSA5,

social, para ajustar la conducta motriz en situaciones con alta demanda informacional, y contribuir a la adquisición y creación de una cultura motriz.	5.3 Participar activamente en juegos motores y deportes con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes para favorecer su conservación. 5.4 Valorar el deporte como fenómeno cultural analizando críticamente los estereotipos de género y los comportamientos sexistas que a veces suceden en su contexto, rechazándolos y adoptando actitudes que eviten su reproducción en el futuro.	CC2, CC3 y CCEC1.
---	--	--------------------------

Anexo 4: Ejemplo del uso de los instrumentos de evaluación (Sesión 3).

1. Escala de Observación (Durante el mini-torneo):

Criterio	Siempre (4)	Frecuentemente (3)	A veces (2)	Nunca (1)	Ejemplo concreto
Respeto las "reglas de oro" (felicitar al rival, todos tocan el balón)	☐	☐	☐	☐	Ej: Tras anotar, dijo: "¡Buen pase, equipo B!"
Controla emociones al perder	☐	☐	☐	☐	Ej: Respiró hondo y chocó manos tras fallar un punto.
Participa activamente en el juego	☐	☐	☐	☐	Ej: Corrió a apoyar a un compañero en defensa.

2. Lista de Cotejo (Para conductas específicas en el juego "Balón torre"):

Conducta Observable	Sí	No	Ejemplo
Todos los miembros del equipo tocaron el balón antes de anotar	☐	☐	Ej: Pasó el balón al compañero menos participativo antes de lanzar.
Felicitó al equipo contrario tras el punto	☐	☐	Ej: Dijo: "¡Vaya canasta!" al rival.
Resolvió disputas con "piedra, papel, tijera" (sin discutir)	☐	☐	Ej: Aceptó el resultado sin quejas.

3. Rúbrica (Evaluación del desempeño en resolución de conflictos durante el mini-torneo):

Criterio	Excelente (4)	Satisfactorio (3)	En desarrollo (2)	Insuficiente (1)
Deportividad	Felicita al rival espontáneamente y anima a su equipo	Felicita al rival cuando se le recuerda	Solo felicita si gana	No reconoce al rival
Cumplimiento de reglas	Sigue todas las reglas (ej: todos tocan el balón)	Sigue reglas con 1-2 errores	Ignora reglas clave	No sigue reglas
Gestión emocional	Mantiene calma y usa estrategias (respirar, contar)	Se frustra pero se recupera rápido	Explota emocionalmente (gritos, patalea)	Abandona el juego

4. Portfolio (Ejemplo de entrada para la sesión):

Evidencia	Reflexión del alumno/a	Valoración docente
Dibujo: "Cómo me sentí al perder"	"Me dio rabia fallar, pero luego pensé que era solo un juego. La próxima respiraré."	✓ Reconoce emoción y propone estrategia.
Foto del equipo felicitando al rival	"Aquí estamos dando las manos al otro equipo. Fue divertido."	✓ Evidencia tangible de deportividad.

5. Autoevaluación (Al final de la sesión):

Indicador	Lo logré	Necesito mejorar	Ejemplo personal
Felicité al equipo contrario	✓		Dije: "¡Buen partido!" al terminar.
Seguí las reglas de oro (todos tocan el balón)		✓	Olvidé pasar a María en una jugada.
Controlé mi frustración	✓		Cuando nos anotaron, seguí jugando sin quejarme.

6. Coevaluación (Feedback entre compañeros tras el mini-torneo):

Compañero/a evaluado	Valor que destacas	Ejemplo observado	Puntuación (1-5)
Lucía	Fair play	En una jugada dudosa, admitió que el balón salió.	★★★★★