

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA PROMOVER LOS VALORES MEDIANTE LOS JUEGOS COLECTIVOS

Miquel Tomás Suárez Pérez

Resumen:

Hemos desarrollado para el alumnado de Educación Primaria dentro la asignatura de Educación Física una propuesta de intervención con la intención de fomentar los valores utilizando los diferentes juegos colectivos siendo conscientes de que un tema como los valores es transversal a todas las asignaturas y que es necesaria una coordinación y supervisión por parte del profesorado para que dichos valores no se queden en las asignatura y que se extienda más allá de la escuela; ya que tenemos claro que juego y transmisión de valores están muy relacionados; sobre todo el respeto hacia el compañero y hacia el contrario.

Palabras clave: *educación física, valores, juegos colectivos, resolución de problemas, respeto, motivación*

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Presentación

Esta propuesta de intervención educativa trata de cómo fomentar los valores en los alumnos de Educación Primaria mediante la asignatura de Educación Física, llevando a cabo juegos colectivos. Con ella se pretende plantear un método para trabajar este aspecto de una manera diferente y creativa. Antes de exponer nuestra propuesta, resulta necesario exponer la estructura que hemos planteado para elaborar este trabajo:

El primer punto corresponde a la introducción, en donde se recoge la organización del trabajo, la intención que perseguimos con la puesta en marcha de esta propuesta y los objetivos que nos planteamos al llevarla a cabo.

Tras este apartado, encontramos el marco teórico. A partir de la revisión bibliográfica

llevada a cabo, haremos una aproximación conceptual a los términos “juego” y “valores”, expondremos la importancia que tiene la Educación Física para promover los valores, el papel del educador físico en este proceso tan importante y la estrecha relación que debe existir entre la familia y la escuela para que nuestra propuesta cunda efecto.

A continuación, se expondrá la estructura de nuestra propuesta de intervención, la cual consideramos el apartado más importante de este trabajo. En esta se recoge a qué curso va dirigido, la intención que tenemos con su puesta en marcha, el análisis curricular y la metodología que hay que seguir para obtener resultados positivos. Después de este ítem, se expondrá el desarrollo de las activi-

dades y los instrumentos de evaluación necesarios para valorar a los alumnos.

Por último, se recogen las conclusiones, donde se ha llevado a cabo un análisis de lo que ha supuesto la elaboración de esta propuesta y si hemos cumplido con los objetivos fijados, la lista de referencias bibliográficas donde figuran las fuentes que hemos utilizado para elaborar las distintas partes de este trabajo y, al final del todo, los anexos.

1.2. Justificación

A la hora de recabar argumentos para fundamentar el tema de este trabajo, podemos decir que giran en torno a argumentos teóricos como los que recogemos en el marco teórico y argumentos personales, que son los que nos han motivado para la realización del mismo, siendo los que mayor peso e importancia tienen.

Con respecto a las bases teóricas, podemos destacar que el deporte y la actividad física van mucho más allá de llevar un estilo de vida saludable (lo cual está muy bien); a través de los juegos colectivos y el deporte, podemos formar a nuestros alumnos como personas competentes en la sociedad, capaces de resolver situaciones conflictivas con el diálogo, la empatía, la solidaridad, etc. Lo único que hace falta para ello, es una buena planificación educativa donde los valores tomen un papel muy importante. Mediante los juegos colectivos, se pueden abolir o moderar ciertas actitudes o situaciones, ya que los alumnos se ven envueltos en un clima donde la comunicación se vuelve un papel fundamental a la hora de lograr un objetivo común. También, a través de estos, es posible aprovechar malentendidos que surjan en el transcurso de las actividades para hablar con los alumnos y hacerles ver que las cosas se pueden hacer de otra manera más positiva; sin peleas, sin gritos, sin malentendidos, sin enfados, etc. Asimismo, cabe destacar la gran importancia que tiene el maestro de Educación Física, el currículo y la relación de la familia con la escuela.

El motivo por el cual hemos decidido desarrollar este trabajo, ha sido por la experiencia vivida en las prácticas. Todos los niños con los que tuvimos la oportunidad de compartir esta experiencia concebían la clase Educación Física como una asignatura en la que se iba al patio o al gimnasio para jugar al fútbol, baloncestos, balonmano, o al deporte que se estuviera jugando en ese momento. Está muy bien que a los niños conciban la materia como “atractiva” y que vayan a ella con muchas ganas, pero los docentes debemos ir mucho más allá; debemos aprovechar nuestras clases para formar personas competentes en nuestra sociedad, y mediante el fomento de valores en los juegos, podemos hacerlo.

Por estas razones, resulta de gran motivación y privilegio haber elaborado una propuesta que pretende plantear una manera diferente de enfocar las sesiones en esta materia, ya que mediante la Educación Física podemos trabajar muchísimos más aspectos, y no solo el desarrollo de capacidades motrices.

1.3. Objetivos

Asimismo, como objetivo primordial se pretende plantear una propuesta de intervención educativa para promover los valores mediante los juegos colectivos. Para obtener este objetivo general, es necesario tener en cuenta una serie de objetivos específicos:

- Concienciar del papel de la Educación Física como medio para transmitir valores.
- Utilizar los juegos colectivos para el fomento de valores.
- Favorecer un clima de respeto y motivación en los que los alumnos puedan desenvolverse favorablemente.
- Fomentar la resolución de problemas a través del diálogo.
- Exponer las dificultades que surjan como interés de análisis grupal.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Conceptos básicos: juego y valores

Concepto de juego

Torres (2013) expone que el juego tiene que estar principalmente planteado como una manifestación desinteresada e intrascendente, de manera que no propicie el fracaso, donde el autor tiene que preocuparse porque los alumnos sepan gestionar la victoria o la derrota y se le dé total importancia al esfuerzo, la participación y la solidaridad.

Asimismo, “el juego es una actividad innata en los niños y es reconocida por los autores como un elemento esencial en su desarrollo integral” (Meneses y Monge, 2001, 123), de manera que, mediante los juegos bien planificados y estructurados, podemos promover los valores en los alumnos. A su vez, como plantean Omeñaca, y Ruiz Omeñaca, (citado por Muñoz, 2008), los juegos se deben caracterizar por:

- Deben ser motivo de interés y no generar frustración.
- Tienen que ser motivantes, para así trabajarlos de forma natural.
- Han de ejecutarse de manera libre y voluntaria, de modo que nadie se sienta obligado a practicarlos.
- Ha de inhibir al niño/a de la realidad.
- Debe fomentar el uso de la imaginación y naturalidad.
- Tiene que servir como medio de expresión de sensaciones.
- Ha de fomentar la socialización, trabajo en equipo, tolerancia y colaboración.

Sáez y Monroy (2010) recogen que hablar de juego significa hablar de libertad, diversión y reglamentación; desde el momento que el juego sea forzoso ya no se puede considerar juego, sino un mandato. Del mismo modo, si el juego resulta aburrido, pasa a

ser una carga y se termina abandonado, y si no está sujeto a unas reglas, pierde sentido que se lleve a cabo su práctica, ya que no tiene un objetivo definido y todo el mundo haría lo que quisiera.

Asimismo, según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero (pág. 19408), por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria:

El juego es un recurso imprescindible en esta etapa como situación de aprendizaje, acordes con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador. Las propuestas didácticas deben incorporar la reflexión y análisis de lo que acontece y la creación de estrategias para facilitar la transferencia de conocimientos de otras situaciones.

Por lo tanto, no se trata solo de jugar, sino de utilizar el juego correctamente estructurado, de manera que los alumnos por medio de este, adquieren conocimientos y valores.

Concepto de valores

Atendiendo a Valseca (2009), los valores son patrones que encaminan la conducta de las personas hacia el cambio y reforma de nuestra sociedad, lo que nos hace ser quienes somos como individuos y lo que marca cómo nos comportamos en nuestras relaciones con otros individuos de la sociedad. Del mismo modo, los valores que nos fomenten en la familia, en la escuela y en nuestras relaciones sociales, son los que nos destinarán a ser como somos y a cómo actuamos con los demás.

En este sentido, la escuela toma un papel de vital importancia, ya que, nuestra forma de ser y lo que nos han enseñado, marcarán nuestras relaciones sociales en un futuro. Por esta razón, “la formación en valores constituye uno de los propósitos más recurrentemente proclamados como necesarios en las actuales propuestas educativas. Como parte de proyectos institucionales específicos, como

transversales y como parte del currículum formal” (Dalla, 2008).

A su vez, “los valores son considerados como aquellas creencias más o menos duraderas a través de las cuales las personas acogemos determinado tipo de conductas preferibles, no sólo a nivel personal sino también social, rechazando otras conductas opuestas” (Arufe, 2011, p. 35), de esta manera, por ejemplo, podríamos señalar que para algunos alumnos lo importante de participar en un juego será ganar, para otros participar y para otros pasarlo bien.

Por último, para Flores y Gutiérrez (como se citó en Arufe, 2011), mediante los valores podemos perfeccionar y formar nuestra personalidad, la que nos hace diferente a los demás y la que propicia que la sociedad prospere.

2.2. La Educación Física como medio para fomentar valores

Según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero (pág. 19406), por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria:

La asignatura de Educación Física tiene como finalidad principal desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, los procedimientos, las actitudes y los sentimientos vinculados a la conducta motora fundamentalmente. Para su consecución no es suficiente con la mera práctica, sino que es necesario el análisis crítico que afiance actitudes, valores referenciados al cuerpo, al movimiento y a la relación con el entorno. De este modo, el alumnado logrará controlar y dar sentido a las propias acciones motrices, comprender los aspectos perceptivos, emotivos y cognitivos relacionados con dichas acciones y gestionar los sentimientos vinculados a las mismas, además de integrar conocimientos y habilidades transversales, como el tra-

bajo en equipo, el juego limpio y el respeto a las normas, entre otras.

Como se puede observar en el Boletín Oficial del Estado, en referencia al papel de la Educación Física en la escuela, se le da más importancia a los aspectos motrices que al fomento de valores, de tal manera que solo se nombran como valores: trabajo en equipo, juego limpio y respeto a las normas (entre otras). Expuesto lo anterior y tomándolo como referencia, llegamos a la conclusión de que la Educación Física es más que aspectos motrices y que podemos sacar mucho más fruto de ella.

La Educación Física cobra un papel importante a la hora de inculcar valores en los alumnos. Por medio de la práctica de esta materia, no solo promovemos un estilo de vida saludable, caracterizado principalmente por la práctica de actividades físico-deportivas y por la ingesta apropiada de alimentos; sino que pretende, puede y debe ir más allá.

Mediante los juegos colectivos en Educación Física, podemos lograr que los niños se desarrollen personalmente, de manera que les enseñamos a desenvolverse como individuos que están destinados a vivir en sociedad. Asimismo, “en las clases de Educación física, el niño debe aprender a competir, resolver problemas dialogar, superarse, ganar y perder, sin menospreciar a los que lo hacen y disfrutar de la práctica como elemento formador, integrador y emancipador” (Ruiz Llamas y Cabrera Suárez, 2004, p.10).

Según Coll (como se citó en Flores y Zamora, 2009), podemos afirmar que la educación es una destreza social, cuyo fin es, principalmente, la socialización. Por esta razón, al ser la escuela uno de los principales agentes de socialización, esta debe fomentar favorables relaciones sociales que se produzcan en ella y las que intervengan en ella (relación alumno-profesor-familia) para que, de esta manera, los niños puedan llevarlo a cabo en sus relaciones fuera del colegio, con sus familias y amigos.

Asimismo, y como elemento indispensable para el fomento de valores a través de la escuela y de la Educación Física, encontramos el currículo. Siguiendo la línea de Ruso (citado en Ruiz Llamas y Cabrera Suárez, 2004), el currículo es “una construcción histórica, social y cultural que debe permitir enfocar y organizar la praxis educativa, implicando la realización dialéctica de elementos como la teoría y la práctica, la educación y la sociedad”, con lo cual no solo se debe recoger en esta mera teoría, sino ponerla en la práctica de manera organizada y que les sirva a los alumnos para aplicarla en la sociedad.

2.3. El maestro de Educación Física como promotor de valores

El profesor de Educación física tiene una gran importancia en el proceso de adquisición de valores en la escuela. Por esta razón, tiene que estar preparado física y psicológicamente para poner en práctica sus conocimientos. De igual manera, “posee una de las mejores herramientas para inculcar y fomentar los valores, siendo esta el deporte, la actividad física y el ejercicio físico” (Arufe, 2011, p. 38), lo que hace que se distinga notablemente de otras materias que tienen escasos medios para promoverlos.

A su vez, según Pila (como se citó en Flores y Zamora, 2009), el docente es la representación de los alumnos en versión madura, el cual fomenta el respeto de los valores familiares, al lugar donde vivimos, a la historia y a la cultura y, por esta razón, este debe ser portavoz de valores y normas que sean aplicables a la sociedad. Podemos poner un ejemplo claro ante lo que hemos citado anteriormente: no podemos pretender que los niños no se respeten entre ellos y se griten si nosotros como docentes nos los respetamos y les decimos las cosas gritando.

Entre nuestros objetivos como docentes de la Educación Física, con respecto a la tarea de fomentar valores, según González (2006) podemos destacar:

- No enfocar la importancia en el fin en sí mismo, sino en el proceso que hemos seguido para lograr el objetivo.
- Plantear metas que podamos conseguir según la tipología de nuestros alumnos.
- Incitar a los alumnos a reflexionar sobre sus acciones y de esta manera fomentar que resuelvan las cosas por sí mismos.
- Concienciar a los alumnos que la Educación Física no es un área que busca proclamar vencedores o perdedores.
- Concienciar de que la victoria no implica ser superior a los demás y la derrota no significa ser inferior.
- Promover la competición como medio para fomentar la cooperación, el respeto a los compañeros y al juego/deporte/actividad que se esté practicando.
- Fomentar la educación mixta, dándole importancia tanto a los contenidos femeninos como masculinos o los temas de interés de ambos sexos.

2.4. El papel de la familia en el proceso de adquisición de valores

“El ámbito familiar se constituye como el marco de referencia más relevante en la adquisición de valores, ya que es el contexto que reúne las mejores condiciones para la realización de esta tarea: proximidad, comunicación, aceptación, complicidad, cooperación y afecto, entre otras” (Torío López, 2006, p.47).

Los alumnos pasan más de 2/3 del tiempo (en su gran mayoría) en un día con sus familias, por lo tanto, el papel de la familia en este camino para lograr que los niños desarrollen unos valores es muy importante; de nada vale que en el colegio los maestros les inculquen buenos hábitos si luego en casa no se sigue fomentando ese aprendizaje. Por esta razón, la relación familia- escuela es muy importante.

Es en la familia donde el alumno comienza a aprender comportamientos, modelos a seguir, y maneras de solucionar los problemas. Una educación basada en el amor, junto con un planteamiento razonable de las normas, condicionarán un buen concepto de la justicia y empatía (Dalla, 2008), factores que luego se verán reflejados en la escuela, de tal manera que la comunicación entre ambos agentes resulta indispensable.

Según un estudio llevado a cabo por Torío López (2006), tres de los obstáculos que más se encuentran los padres a la hora de educar a sus hijos, son:

- Falta de tiempo: los motivos principales son la dificultad de compaginar el trabajo con la educación de los hijos o la compatibilidad entre los turnos tanto del padre como de la madre, lo cual propicia que lleguen cansados a casa, falta de humor, pasividad, estrés, etc.
- Aspectos educativos: falta de información acerca de cómo abordar un plan educativo en casa: cómo enseñar la importancia que tiene el estudio, diferencias entre la educación que tuvieron los padres con respecto a la que tiene el niño en la escuela o la dificultad que tienen para ayudarles a abordar las tareas educativas.
- Ambiente social del entorno: el consumismo o materialismo, los constantes cambios sociales que se producen o el avance de las tecnologías, lo que propicia que los niños quieran todo ya, de manera que no valoran el esfuerzo, la disciplina, la constancia o el sacrificio por conseguir las cosas a base de trabajo y esfuerzo.

Como propuesta para mejorar la relación familia-escuela, Bordallo (2014) sugiere llevar a cabo:

- Taller de sensibilización para profesores: se trata de una sesión donde se hablaría con los padres para promover la cooperación entre ambos agentes y así lograr una relación más estrecha.

- Elaboración de un Plan General de Participación: consiste en la elaboración de un documento que recoja las maneras de fomentar la cooperación de la familia con la escuela, así como las actividades que la escuela va a llevar a cabo y de la que los padres pueden ser partícipes.
- Elaboración de folletos y organigramas informativos para padres: se entregarán a los padres diferentes documentos donde figuran las distintas maneras de ponerse en contacto con los profesores o equipo directivo a través de sugerencias, reuniones, tutorías, etc.
- Escuela de padres: una vez al mes los familiares se reunirán con los profesores para tratar los temas más importantes de la relación que existe entre ambos: aspectos a mejorar, reflexiones, intercambio de opiniones, sugerencias, debates, etc.
- Jornada de puertas abiertas: consiste en que los padres pueden asistir para visitar toda la infraestructura del colegio mientras se llevan a cabo una serie de talleres. Esto propiciará que los padres se sumerjan en la realidad escolar.
- Elaboración de recursos propios de participación, comunicación y relación familia- escuela: se utilizarían el buzón de sugerencias, las notas o circulares, el correo electrónico, el intranet, y la web o blog como medios para seguir el día a día de lo que sucede en el entorno educativo y también para que la familia aporte su "granito de arena".
- Tutorías: por medio de las tutorías se orientaría a los padres del proyecto docente que se va a llevar a cabo, se entregaría una hoja orientativa de lo que se va a trabajar mediante cada unidad didáctica/situación de aprendizaje y se pediría la implicación y colaboración de los padres en algún momento en concreto.

3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

3.1. Justificación

Como hemos visto anteriormente, resulta indispensable que el niño adquiera una formación en valores en el terreno educativo, de tal manera que, mediante sus acciones, encuentre las formas más apropiadas de solucionar los problemas, trabajar en grupo, empatizar, etc. Mediante la asignatura de Educación Física, es posible la adquisición, puesta en marcha y mejora de estos valores, y como educadores tenemos que poner todo lo que esté en nuestras manos para conseguirlo.

Esta propuesta de intervención/innovación educativa ha sido diseñada para llevarla a cabo en el 6º curso, mediante los juegos colectivos. Lo ideal sería poner en práctica esta intervención en el segundo cuatrimestre, dado que tendríamos 3 meses para conocer bien a los alumnos en lo que a valores se refiere, lo cual propiciaría que cundiera un mayor efecto en ellos.

Entre los valores que vamos a trabajar, siguiendo la aportación de Gutiérrez (citado en Rivera, 2010) abordaremos los siguientes:

Valores sociales:

- Respeto: sentir consideración ante uno mismo y ante los demás.
- Cooperación/Trabajo en equipo: ser capaz de ponerse de acuerdo con los compañeros para lograr un objetivo.
- Amistad: mostrar relaciones de afecto, confianza y simpatía por los compañeros.
- Convivencia: respetar y ser solidarios con los compañeros.
- Justicia: ser justos a la hora de tomar decisiones.
- Empatía: ser capaz de ponerse en lugar de los otros ante cualquier situación.
- Compañerismo: mostrar vínculos de armonía y saber estar con los compañeros.

Valores personales:

- Creatividad: buscar diferentes mecanismos para resolver problemas.
- Disciplina: amoldar la personalidad de cada uno en diferentes ámbitos, siempre guardando el respeto.
- Autoconocimiento: aprender a ir conociéndose a sí mismo.
- Deportividad: mostrar respeto hacia los rivales y las reglas.
- Sacrificio: mostrarse capaz de asumir riesgos para lograr metas.
- Participación: implicarse en el desarrollo de actividades.
- Perseverancia: ser firme y constante a la hora de hacer las cosas.
- Humildad: no mostrarse superior o inferior a nadie.

Además, otra de las finalidades de esta propuesta educativa, es que los alumnos tomen conciencia del papel socializador que tienen la práctica de juegos, deportes u otras actividades y todo lo que eso conlleva: vida saludable, buenas relaciones sociales, sentirse realizado, etc.

3.2. Objetivos

De los objetivos de etapa expuestos en la LOMCE en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria (página 19353), se han seleccionado los siguientes para la puesta en marcha de nuestra intervención:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitu-

des de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- e) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- f) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

Asimismo, en el DECRETO 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias (página 23355), se recoge la contribución de la Educación Física a los objetivos de etapa:

La Educación Física contribuye al desarrollo de los objetivos generales de esta etapa: a través de la convivencia en el desarrollo de las tareas motrices; mediante la prevención y la resolución pacífica de los posibles conflictos manteniendo actitudes contrarias a la violencia; con el respeto de los derechos humanos, a las diversas culturas y a las diferencias entre personas; promoviendo la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad en las prácticas de la actividad física o el desarrollo de sus capacidades afectivas en los distintos ámbitos

de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas; evitando los prejuicios de cualquier tipo y estereotipos sexistas; estimulando el desarrollo de hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en la actividad física escolar, de la confianza del alumnado en sí mismo, del sentido crítico, de la iniciativa personal, de la curiosidad, del interés, de la creatividad en el aprendizaje y del desenvolvimiento con autonomía en el ámbito escolar.

3.3. Competencias básicas

Siguiendo la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato (página 6988), mediante esta propuesta de intervención educativa trabajaremos las siguientes:

3.3.1. Competencia de aprender a aprender (CAA)

Esta competencia se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. Esto exige, en primer lugar, la capacidad para motivarse por aprender. Esta motivación depende de que se genere la curiosidad y la necesidad de aprender, de que el estudiante se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje y, finalmente, de que llegue a alcanzar las metas de aprendizaje propuestas y, con ello, que se produzca en él una percepción de autoeficacia. Todo lo anterior contribuye a motivarle para abordar futuras tareas de aprendizaje.

3.3.2. Competencias sociales y cívicas (CSC)

Las competencias sociales y cívicas implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y

problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en convicciones democráticas. Además de incluir acciones a un nivel más cercano y mediato al individuo como parte de una implicación cívica y social.

3.3.3. Competencia de iniciativa y espíritu emprendedor (CSIEE)

La competencia, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor implica la capacidad de transformar las ideas en actos. Ello significa adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto.

3.4. Contenidos

3.4.1. Contenidos actitudinales

Los contenidos actitudinales recogen el conjunto de conductas, habilidades y resoluciones que el alumno muestra de manera significativa y que intervienen de manera directa en su desarrollo emocional e interactivo.

Siguiendo la línea de Gutiérrez (citado en Rivera, 2010), los valores que se trabajarán mediante esta propuesta de intervención son:

VALORES SOCIALES	VALORES PERSONALES
1. Se muestra respetuoso/a con sus compañeros (respeto).	8. Busca diferentes maneras de resolver los problemas o alcanzar un objetivo. (creatividad).
2. Se muestra colaborativo o trabaja en equipo (cooperación/trabajo en equipo).	9. Respeta las reglas o normas que se establecen. (disciplina).

- | | |
|--|--|
| 3. Muestra afecto, simpatía y confianza en sus compañeros (amistad). | 10. Analiza su estado de ánimo y físico y los gestiona (autoconocimiento). |
| 4. Coexiste de manera pacífica y armoniosa con sus compañeros (convivencia). | 11. Es respetuoso con el profesor, sus compañeros y con la actividad que está ejecutando (deportividad). |
| 5. Cuando aprecia alguna injusticia, da su opinión. (justicia). | 12. Muestra esfuerzo por lograr sus objetivos (sacrificio). |
| 6. Se muestra empático con sus compañeros cuando ve que algo está mal.
(empatía). | 13. Colabora y está atento en las sesiones de clase. (participación). |
| 7. Cuando algún compañero necesita ayuda, se presta a ayudarlo.
(compañerismo). | 14. Es firme y constante a la hora de cumplir sus metas (perseverancia). |
| | 15. No se aprovecha/ríe de las debilidades o limitaciones de los demás.
(humildad). |

El trabajo de este conjunto de valores propiciará que el niño vaya tomando conciencia de sí mismo y sus posibilidades, a la vez que hará que sus relaciones sociales mejoren. Cabe destacar que no practicaremos ningún deporte en concreto para poner en práctica el fomento de estos valores; se llevarán a cabo juegos colectivos donde los alumnos tendrán que trabajar en equipo para lograr los diferentes objetivos que se planteen.

3.4.2. Contenidos procedimentales.

Los contenidos procedimentales son aquellos que describen un conjunto de acciones estructuradas y guiadas a la ejecución de una acción. El alumno no sólo debe saber y comprender las acciones a ejecutar y el orden en que debe realizar, sino también las estrategias necesarias para llevarlas a cabo de manera eficaz.

En el DECRETO 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias, se recoge el Bloque de aprendizaje I: Realidad corporal y conducta motriz (pp. 22402-22409), de donde se han seleccionado los siguientes contenidos:

1. Utilización de las habilidades motrices básicas y genéricas en distintas situaciones motrices.
2. Adecuación del movimiento a la toma de decisiones en las distintas situaciones motrices.
3. Resolución de problemas motores con dominio y control corporal desde un planteamiento previo a la acción.
4. Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes.
5. Control del equilibrio en situaciones motrices complejas, con y sin objetos.
6. Mejora de la estructuración espacio-temporal en relación con el cuerpo y su aplicación a situaciones motrices complejas.
7. Toma de conciencia, práctica y regulación de la coordinación dinámica general y segmentaria con relación al cuerpo y a los objetos.
8. Uso de las estrategias básicas de juego motor en juegos deportivos modificados individuales, de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición.
9. Resolución de retos motores con actitudes de ayuda, colaboración y cooperación.

10. Elaboración, aceptación y cumplimiento de las normas en el desarrollo de las tareas motrices.
11. Autonomía en los hábitos preventivos relacionados con la actividad física.
12. Efectos beneficiosos de la actividad física en la salud e identificación de las prácticas poco saludables.
13. Prevención de accidentes en la práctica de actividades físicas y autonomía en el uso correcto de materiales y espacios.
14. Valoración crítica de mensajes contrarios a una imagen corporal sana.
15. Adecuación de las capacidades físicas básicas a la mejora de la ejecución motriz.
16. Autoexigencia en la mejora de su competencia motriz.
17. Coordinación de movimientos con los segmentos corporales dominantes y no dominantes.
18. Adaptación del esfuerzo a la intensidad y duración de la actividad.
19. Adaptación de los elementos orgánico-funcionales relacionados con el movimiento: respiración (inspiración-espирación), tono (tensión y laxitud muscular), relajación (global y segmentaria).

3.5. Metodología

3.5.1. Agrupamientos

Este aspecto es importante en el aprendizaje, ya que los alumnos deben atender a los objetivos que queremos conseguir, teniendo en cuenta su flexibilidad. También el grupo tiene que proporcionar una gran interacción entre sus componentes, para ello es imprescindible tener en cuenta las características de cada individuo y sus intereses.

En la puesta en marcha de esta propuesta, los alumnos se agruparán de diferente forma. Atendiendo a estos aspectos nos encontramos dos modalidades:

- Pequeño grupo: consideramos que este grupo está formado por varios alumnos y alumnas según la actividad. Este agrupamiento facilita y permite la cooperación e integración, reuniendo así todos los aspectos del currículum oculto. Señalamos los principios de respeto, tolerancia, igualdad, para así, favorecer la colaboración y el trabajo entre iguales.
- Gran grupo: es el trabajo que se realiza con todos los alumnos y alumnas de una misma clase (consideramos un gran grupo a partir de 8 componentes). Al igual que el pequeño grupo, este agrupamiento comprende todos los aspectos del currículum oculto, por lo que las actividades se realizarán bajo este supuesto. Los alumnos deberán prestar atención y mostrar interés, puesto que van a tener un grupo de compañeros y compañeras junto a ellos.

3.5.2. Organización del tiempo

Esta propuesta de intervención consta de 4 sesiones, las cuales se llevarán a cabo durante dos semanas, ejecutando 2 sesiones de 55 minutos por semana.

- En la primera sesión, se expondrá a los alumnos mediante proyección (Power-Point, Prezi u otros programas), los objetivos, competencias y contenidos que vamos a trabajar. A su vez, se les repartirá una prueba inicial (ver anexo 1), el cuál tendrán que responder de manera individual y que nos servirá para saber cómo se sitúan los niños en cuanto a los valores personales y sociales. El tiempo de esta primera sesión será de 55 minutos.
- En las sesiones 2, 3 y 4, se llevará a cabo la parte práctica de la propuesta, la cual podrá implementar tanto en la cancha o en el pabellón. Cada sesión durará un total de 55 minutos y se dividirá en 4 partes: calentamiento (5 min.), parte principal (30 min.), vuelta a la calma (5 min.) y autoevaluación/análisis grupal (15 min.).

3.5.3. Espacios

Los medios que vamos a utilizar para implantar esta propuesta de intervención son el aula y la cancha/pabellón:

- Aula: Se utilizará la clase en la que pasan mayoritariamente el tiempo los alumnos, ya que estará estructurada de manera que a cada uno les corresponda un sitio y estará preparada para atender las necesidades/características de cada alumno. La sesión que se llevarán a cabo en el aula será la 1.
- Cancha/pabellón: dependiendo de las características del colegio y teniendo en cuenta la situación climática de cuando se vaya a llevar a cabo esta propuesta, esta propuesta se realizará en la cancha o en el pabellón. Las sesiones que necesitan del uso de estos espacios comprenden la 2, la 3 y la 4. Cabe destacar, que lo ideal sería que donde se vayan a realizar estas sesiones, sean en lugares espaciosos, para tener un margen de maniobra y que los alumnos se sientan más cómodos.

3.5.4. Medios y recursos

Los materiales que se necesitarán (distribuidos por sesiones) son:

- Sesión 1: Ordenador y proyector.
- Sesión 2: Conos, pelotas de fútbol, pelotas de tenis, pelotas de voleibol, indiacas y pelotas de balonmano.
- Sesión 3: Aros, picas, pelotas de gomaespuma, colchonetas y bancos suecos.
- Sesión 4: Pañuelo, pelotas de baloncesto y aros.

3.5.5. Métodos enseñanza-aprendizaje

Para la puesta en marcha de esta propuesta, utilizaremos/alternaremos como estilos de enseñanza-aprendizaje los siguientes:

- Asignación de tareas: el profesor no tiene una intervención directa en el desarrollo de la actividad, de tal manera que los

alumnos toman el control de la actividad: cuándo se inicia, cuándo termina y el ritmo. A su vez, el profesor es el que tiene la última palabra en la toma de decisiones, la planificación de la actividad, cómo se evalúa y el que expone los objetivos. Este estilo de enseñanza propicia la responsabilidad.

- Resolución de problemas: este estilo se caracteriza principalmente por la indagación que los alumnos tienen que llevar

a cabo para encontrar las soluciones más eficaces para resolver problemas o conseguir una serie de objetivos. Lo primordial es que tengan completa libertad, ser independientes y participar activamente. El papel del profesor es secundario, de tal manera que solo introduce las actividades y deja que los alumnos, mediante la ejecución, descubran cuál es la manera más factible para ejecutar la actividad.

4. ACTIVIDADES

Sesión nº 1						
Justificación: Por medio de esta sesión se pretende informar a los alumnos de lo que vamos a trabajar a lo largo de estas 4 sesiones. A su vez, y mediante la elaboración del test inicial (ver anexo 1), nos podemos hacer una idea de los valores sociales y personales por los que se caracterizan los alumnos.						
Valores que se trabajan: <u>Valores sociales:</u> respeto, cooperación, amistad, convivencia, justicia, empatía y compañerismo. <u>Valores personales:</u> creatividad, disciplina, autoconocimiento, deportividad, sacrificio, participación, perseverancia y humildad.						
Objetivos	Competencias	Contenidos	Agrupación	Tiempo	Espacio	Medios y recursos
A, B, C y M	CAA.	Actitudinales: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 y 15	Gran grupo.	55 min	Aula.	Ordenador y proyector
DESARROLLO						
Comenzaremos exponiendo a los alumnos mediante un PowerPoint u otro programa similar, los objetivos de esta propuesta. Acto seguido, distinguiremos entre los valores que vamos a trabajar mediante los juegos:						
<ul style="list-style-type: none"> • Valores sociales: respeto, cooperación/trabajo en equipo, amistad, convivencia, justicia, empatía y compañerismo. • Valores personales: creatividad, disciplina, autoconocimiento, deportividad, sacrificio, participación, perseverancia y humildad. 						
Con cada uno de los conceptos anteriores, haremos una puesta en común con los alumnos, preguntándoles qué creen que significan, que pongan algún ejemplo y si se identifican con ellos. Esta fase de la sesión durará 40 minutos.						
Después de la puesta en común, les pediremos que hagan el test inicial (ver anexo 1), el cual le permitirá al docente tener una idea más cercana a la personalidad de cada alumno.						

Sesión nº 2						
Justificación: Por medio de esta sesión, se pretende que los alumnos adquieran/mejoren una serie de valores sociales y personales mediante la práctica de juegos colectivos, donde el trabajo en equipo y la cooperación son indispensables.						
Valores que se trabajan: Valores sociales: Respeto, cooperación, convivencia, justicia, empatía y compañerismo. Valores personales: Disciplina, autoconocimiento, deportividad, participación y humildad.						
Objetivos	Competencias	Contenidos	Agrupación	Tiempo	Espacio	Medios y recursos
A, B, C, D, K y M	CAA, CSC y CSIEE	Actitudinales: 1, 2, 4, 5, 6 y 7 Procedimentales: 1, 2, 3, 4, 7, 8, 16, 18	Pequeños grupos	55 min.	Cancha o pabellón	Conos, pelotas de fútbol, petos, pelotas de tenis, pelotas de voleibol, indiacas y pelotas de balonmano.
DESARROLLO						
Calentamiento (5 min.): Un alumno elegido al azar se colocará en el medio del campo y comenzará a calentar las articulaciones, empezando por el tobillo y terminando con el cuello.						
Parte principal (30 min.):						
1º "El fútbolín humano" (10 min): Se juega en un espacio donde hay cuatro líneas gruesas marcadas en el suelo. Los dos equipos están partidos ocupando dos líneas no consecutivas. Existe la línea de ataque y la defensiva; no hay porterías. En el fondo se hacen dos porterías de mucha amplitud con conos. Como en un fútbolín, los jugadores no pueden salir de la línea, pero sí moverse lateralmente para tocar la pelota. Ésta se puede tocar con los pies o con las manos, pero sólo golpearla: no está permitido cogerla. Si sólo se permite jugar con los pies, la pelota tiene que ser de gomaespuma. Los que cometan infracciones estarán un minuto penalizados sin jugar. Se contabilizan los goles hasta 10, por ejemplo.						
2º "¡Bombas fuera!" (10 min): Dos equipos. Cada equipo tiene un terreno de juego. En cada terreno hay el mismo número de pelotas de todo tipo y que serán las bombas. En un tiempo determinado tienen que sacar todas las bombas que tengan en su campo y devolver las que les lleguen. Pasado el tiempo, gana el equipo que tenga menos bombas en su campo. No vale chutar las pelotas. También puede haber indiacas u otro tipo de material.						
3º "Asalto al Castillo" (10 min): 4 equipos (2 atacan – 2 defienden en cada una de las zonas) delimitamos dos zonas con conos de manera rectangular. 1 alumno/a se coloca en medio de esa zona intentando recibir alguno de los balones que le manda su equipo que estará colocado a una distancia determinada. Otro equipo colocado más cerca del rectángulo defiende el castillo intentando que el compañero del centro no reciba ningún balón.						
NOTA: La formación de los equipos se llevará a cabo mediante la elección de capitanes/as. Si un alumno es elegido capitán, deberá elegir a una niña, luego a un niño y luego a una niña, así hasta que se completen los equipos. Si sale una niña elegida capitana, llevará a cabo el mismo proceso. Para evitar conflictos, el profesor elegirá a los capitanes por orden de lista.						
Vuelta a la calma (5 min): Estiramientos: Los alumnos, siguiendo las instrucciones del profesor, estirarán los diferentes grupos musculares, comenzando en el tren inferior y terminando con el tren superior.						
Autoevaluación/Análisis grupal (15 min): Se expondrán las situaciones adversas y positivas que ocurren en clase como interés grupal. El profesor comentará el caso y mediante el consenso, los alumnos elegirán la mejor manera para solucionar ese problema y que no vuelva a pasar. A su vez, se les plantearán diversas preguntas a los alumnos para hacer una puesta en común entre todos: Como grupo, ¿qué cosas creen que deberían mejorar?, ¿qué factores deben seguir "explotando"?, ¿cómo te sientes cuando (...)?, ¿cómo te gustaría que te trataran cuando (...)?						

Sesión nº 3

Justificación: Por medio de esta sesión, se pretende que los alumnos adquieran/mejoren una serie de valores sociales y personales mediante la práctica de juegos colectivos, donde el trabajo en equipo y la cooperación son indispensables.

Valores que se trabajan: Valores sociales: Respeto, cooperación, amistad, convivencia, justicia, compañerismo y empatía. Valores personales: Creatividad, deportividad, participación y humildad.

Objetivos	Competencias	Contenidos	Agrupación	Tiempo	Espacio	Medios y recursos
A, B, C, D, K y M	CAA, CSC y CSIEE	Actitudinales: 1, 2, 3, 4, 5 y 7. Procedimentales: 1, 2, 3, 6, 8, 9, 11, 16, 17 y 18	Gran grupo y pequeños grupos	55 min.	Cancha o pabellón	Aros, picas, pelota de gomaespuma, colchonetas y bancos suecos

DESARROLLO: **Calentamiento** (5 min.): Un alumno elegido al azar se colocará en el medio del campo y comenzará a calentar las articulaciones, empezando por el tobillo y terminando con el cuello.

Parte principal (30 min.):

1º "*Paseo por el lago encantado*" (10 min): Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado (campo de fútbol). Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él "se le congela el corazón". Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago. Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo. Reglas: 1. Siameses. Los jugadores forman parejas unidos por sus manos. Ahora, además de no poder pisar en el lago deben evitar que sus manos se separen. 2. Flores venenosas. Picas colocadas dentro de algunos de los aros pueden simular ser flores venenosas que nadie puede tocar.

2º "*La ola*" (10 min): Los jugadores se distribuyen en equipos. Cada equipo toma posición por detrás de la línea de partida, colocados uno detrás del otro, de pie, con las piernas separadas. El primer jugador tiene una pelota. A la señal del profesor, dicho jugador pasará al segundo la pelota por entre sus piernas. Éste la tomará y se la pasará al tercero por encima de su cabeza, el tercero se la pasará al cuarto por entre sus piernas, y así sucesivamente. Cuando el último coge la pelota, se desplaza corriendo hasta la primera posición, (provocando que todo el equipo se desplace una posición hacia atrás), comenzando el ciclo nuevamente. Gana el equipo que complete el ciclo primero, llegando a la posición inicial.

3º "*La huida*" (10 min): Consiste en atravesar un espacio limitado sin que nadie toque dentro de él, para lo cual cada grupo tendrá 3 colchonetas y colocaremos a su vez 2 bancos suecos que pueden ser tocados en su parte superior.

NOTA: La formación de los equipos se llevará a cabo mediante la elección de capitanes/as. Si un alumno es elegido capitán, deberá elegir a una niña, luego a un niño y luego a una niña, así hasta que se completen los equipos. Si sale una niña elegida capitana, llevará a cabo el mismo proceso. Para evitar conflictos, el profesor elegirá a los capitanes por orden de lista.

Vuelta a la calma (5 min): Estiramientos: Los alumnos, siguiendo las instrucciones del profesor, estirarán los diferentes grupos musculares, comenzando en el tren inferior y terminando con el tren superior.

Autoevaluación/Análisis grupal (15 min): Se expondrán las situaciones adversas que ocurran en clase como interés grupal. El profesor comentará el caso y mediante el consenso, los alumnos elegirán la mejor manera para solucionar ese problema y que no vuelva a pasar. A su vez, se les plantearán diversas preguntas a los alumnos para hacer una puesta en común entre todos: Como grupo, ¿qué cosas creen que deberían mejorar?, ¿qué factores deben seguir "explotando"?, ¿cómo te sientes cuando (...)?, ¿cómo te gustaría que te trataran cuando (...)?

Sesión nº 4						
Justificación: Se trata de conocer los fundamentos básicos, aspectos técnicos y tácticos del baloncesto mediante la práctica de juegos y actividades, aceptar las reglas, valorar y respetar a los compañeros.						
Valores que se trabajan: <u>Valores sociales:</u> respeto, cooperación, amistad, convivencia, justicia, empatía y compañerismo. <u>Valores personales:</u> creatividad, disciplina, autoconocimiento, deportividad, participación y humildad.						
Objetivos	Competencias	Contenidos	Agrupación	Tiempo	Espacio	Medios y recursos
A, B, C y M	CAA, CSC y CSIEE.	Actitudinales: 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7. Procedimentales: 1, 2, 4, 5, 6, 7, 10, 17 y 18.	Gran grupo y pequeños grupos.	55 min.	Cancha o pabellón.	Pañuelo, pelotas de baloncesto y aros.
<p>DESARROLLO: Calentamiento (5 min.): <i>“La gallinita ciega”</i>: La actividad será realizada por el grupo al completo y el espacio utilizado se reducirá hasta la mitad de la cancha de baloncesto. Un jugador se venda los ojos con un pañuelo y los demás lo giran sobre sí mismo para que pierda las referencias espaciales y del resto de jugadores. Mientras el “ciego” tantea en busca de algún jugador, el resto se dedica a bailar alrededor de él y tocarle, intentando que no les agarre. Cuando el “ciego” consigue atrapar a algún jugador, debe identificarle mediante el tacto. Si acierta intercambia el rol con el jugador pillado.</p>						
<p>Parte principal (30 min.):</p> <p><i>“Balón contacto”</i> (15 min.): La actividad será realizada por el grupo al completo y el espacio utilizado será la cancha de baloncesto. Dos alumnos empiezan el juego siendo los cazadores. Mediante pases van avanzando. Tratan, con el balón agarrado y sin soltarlo, de tocar a otro participante. Mientras tanto, el resto de participantes debe buscar los espacios que queden libres en la cancha para así intentar escapar de los cazadores. El que resulta tocado se convierte en cazador y se une a los dos anteriores hasta que no queda ninguno. No se permite correr con el balón.</p> <p><i>Pases de balón con aros</i> (15 min.): Dividimos la cancha de baloncesto en tres zonas iguales. Dividimos la clase en 6 grupos de 4 alumnos y cada dos grupos de alumnos se sitúan en una de las zonas delimitadas. Colocamos aros dispersos por el suelo en cada una de las zonas de juego. Los jugadores de un equipo se pasan continuamente el balón y los jugadores del otro intentan interceptarlo. Los que se pasan el balón sólo lo pueden recibir dentro de los aros que están repartidos por el suelo, y deben moverse a un nuevo aro que no esté ocupado para recibir el siguiente pase. El equipo que persigue el balón no se desplaza por los aros, y si lo intercepta intentará mantenerlo con las mismas normas de pase. Cada 10 pases conseguidos sin que el otro equipo intercepte el balón se sumará un punto.</p> <p>NOTA: La formación de los equipos se llevará a cabo mediante la elección de capitanes/as. Si un alumno es elegido capitán, deberá elegir a una niña, luego a un niño y luego a una niña, así hasta que se completen los equipos. Si sale una niña elegida capitana, llevará a cabo el mismo proceso. Para evitar conflictos, el profesor elegirá a los capitanes por orden de lista.</p>						
<p>Vuelta a la calma (5 min): <i>“El cuenta cuentos”</i>: Todos los alumnos se colocan formando un círculo. El maestro empezará a contar una historia que los alumnos, uno por uno, tendrán que completar con sus aportaciones e ideas, así sucesivamente hasta que todos los alumnos hablen y se expresen ante sus compañeros. El profesor intentará que la duración de las intervenciones de cada alumno sean tales que al final se sumen 5´.</p>						
<p>Autoevaluación/Análisis grupal (15 min): Se expondrán las situaciones adversas que ocurran en clase como interés grupal. El profesor comentará el caso y mediante el consenso, los alumnos elegirán la mejor manera para solucionar ese problema y que no vuelva a pasar. A su vez, se les plantearán diversas preguntas a los alumnos para hacer una puesta en común entre todos: Como grupo, ¿qué cosas creen que deberían mejorar?, ¿qué factores deben seguir “explotando”?, ¿cómo te sientes cuando (...)?, ¿cómo te gustaría que te trataran cuando (...)?</p>						

5. EVALUACIÓN

Teniendo en cuenta el análisis inicial, la participación de los alumnos en las actividades y las autoevaluaciones/análisis grupales, el profesor procederá a rellenar la tabla de control individual de mejorar/adquisición de valores (ver anexo 2), la cual comparará con el test inicial (ver anexo 1) para comprobar la evolución del alumno.

Lo primero que se realizará al principio de esta propuesta de intervención será un test inicial (ver anexo 1). A partir de este test podemos establecer una base de la cual partir, pues es muy importante tener en cuenta las características personales de cada alumno y comenzar a partir de esto. La evaluación deberá ser de forma individualizada y teniendo en cuenta la evolución del comportamiento del niño/a con respecto a sus otros compañeros.

Debemos tener en cuenta y asegurarnos a través de esta evaluación que el aprendizaje en valores que van a adquirir los niños es mediante la práctica de juegos colectivos, con el fin de aprovechar las situaciones “buenas y malas” que surjan en el desarrollo de las mismas para intervenir y concienciar a los alumnos. Los instrumentos de evaluación que se utilizarán son:

- Escala de valoración (control individual de mejora/adquisición de valores): En ella se recogen las actitudes que se van a evaluar, tanto personales como sociales. Ver anexo 2.
- Anecdóticos: Se trata de recoger en una tabla los sucesos más relevantes que acontecen en cuanto a actitudes sociales, de integración, cooperación, motrices, etc. Ver anexo 3.

El docente recogerá, por un lado, los sucesos más importantes acaecidos por sesión y, por otro lado, rellenará la tabla de control individual de mejora/adquisición de valores después de cada sesión. De esta manera, al final veremos si el alumno ha evolucionado a mejor, a peor, o si sigue igual.

Al final de la propuesta, se unirán todas las evaluaciones y se someterán a un proceso de análisis para llegar a un resultado final, que es la que nos dará una idea general del trabajo realizado y del progreso del alumnado.

Asimismo, cabe destacar que lo que pretendemos es promover y mejorar los valores en los alumnos, de manera que no se debe llevar a cabo una evaluación cuyos resultados sean notas numéricas, ya que no resulta coherente puntuar del 1 al 10 (por ejemplo) si los alumnos han adquirido los valores que hemos trabajado o no. Para especificar aún más esta explicación, exponemos dos ejemplos:

- Si un alumno no muestra mejoras a la hora de trabajar en equipo, por más que se corrija y se utilicen diferentes estrategias, estás suspenso y debe obtener entre un 1 y un 4 (manera incorrecta de plantear la situación).
- Si un alumno no muestra mejoras a la hora de trabajar en equipo, como maestros deberemos buscar las estrategias necesarias para promover ese valor en nuestro alumno, teniendo en cuenta sus características personales y haciéndole saber en lo que debe mejorar y cómo podría mejorarlo (manera correcta de plantear la situación).

6. CONCLUSIONES

Elaborar y llevar a la práctica una propuesta de intervención educativa para trabajar los valores en primaria no es una tarea sencilla. Como hemos podido apreciar, la familia se convierte en el primer agente a la hora de fomentar los valores y la educación en sus hijos, ya que es el entorno más cercano y en el que el niño pasa la mayor parte de su tiempo. Asimismo, el segundo gran agente socializador, la escuela, debe guardar una estrecha relación con la familia para lograr los objetivos que ambos se plantean. Por esta razón, resulta de gran importancia que la familia elabore un plan interno en lo que a la educación de los niños se refiere, y la

cual esté ligada a la escuela. Por esta razón, podemos llegar a la conclusión de que, si queremos que nuestros alumnos o hijos obtengan una buena educación en valores, la familia y la escuela tienen que caminar de la misma mano.

A su vez, también hemos podido llegar a la conclusión de que el juego es un buen medio para fomentar los valores en nuestros alumnos. Siempre que esté estructurado, siga una serie de normas, tenga un/os objetivo/s y sea lúdico, podremos lograr que el niño se desarrolle personal y socialmente. Asimismo, los juegos deben fomentar mediante su práctica: esfuerzo, participación, motivación, libertad, imaginación, naturalidad, y diversión, entre otras. Y, por consiguiente, estas características van a propiciar que los alumnos trabajen los valores de: trabajo en equipo, cooperación, solidaridad, empatía, respeto a las normas, etc., las cuales los niños extrapolarán a sus relaciones sociales fuera de la escuela. Además, con respecto al concepto de valor, este tiene muchas connotaciones dependiendo de quién lo defina. A pesar de ello, podemos deducir que los valores marcan nuestra identidad en la sociedad, la familia y la escuela se convierten en los dos agentes más importantes para promoverlos, tienen un significado positivo y los vamos obteniendo mediante las vivencias del día a día.

Consultar diferentes fuentes acerca del tema y haber vivido la experiencia de las prácticas me han ayudado a darme cuenta, aún más si cabe, que necesitamos un cambio en el enfoque de la Educación Física: Por un lado, el maestro de Educación Física tiene la gran responsabilidad/privilegio de ser un importante agente para transmitir valores a través de la Educación Física, enfocándola como un medio lúdico, pero siempre de manera controlada y organizada. Asimismo, tenemos que tomar conciencia de que somos un ejemplo para los niños, un modelo a seguir, por lo tanto, nuestra apariencia física y nuestra manera de relacionarnos, dejará gran huella en nuestros alumnos.

Por otro lado, y con respecto al currículo, después de haberlo analizado, se puede observar que el problema viene de más arriba. Resulta impensable que en pleno siglo XXI y con lo avanzada que está la sociedad, se le dé mayor importancia al desarrollo motriz del niño que a preocuparnos por enseñarles mecanismos para relacionarse con los demás y para que aprenden a resolver sus problemas, conseguir sus metas, etc. Por esta razón, se puede inferir en que se le tiene que dar la misma importancia al desarrollo motriz del niño como a su adquisición de valores (personales y sociales) y que está en manos del maestro de Educación Física adaptar y diseñar las actividades adaptándolas a las características personales de cada alumno.

En cuanto a las limitaciones encontradas, podemos destacar como principales la falta de tiempo y el no haber llevado a cabo esta propuesta de intervención. Con respecto a la falta de tiempo, se trata de un problema de organización, ya que la elaboración de un trabajo requiere de una buena planificación, para elaborarlo de manera eficaz y para evitar agobios y prisas. A esto podemos sumar la gran cantidad de trabajos que hemos tenido que elaborar para otras materias y, a su vez, prepararnos para sus respectivos exámenes. Además, no haber puesto en práctica esta propuesta, también es un motivo de descontento. Hubiera sido ideal aplicarlo en la escuela, para así poder apreciar de primera mano si lo que hemos planteado, tiene efectos positivos o negativos en los alumnos, de tal manera que podríamos mejorarlo o mantenerlo de la manera en la que está planificado. La razón principal de no haberlo llevado a cabo ha sido, también esta vez, la falta de tiempo, ya que ejecutar una propuesta de intervención como esta, requiere encontrar un colegio, ponerse de acuerdo con el equipo directivo y plantear la propuesta de intervención de tal manera que resulte llamativa o interesante para el profesor de Educación Física.

Asimismo, a pesar de las limitaciones encontradas, podemos considerar, que des-

pués de analizar las aportaciones de expertos sobre el tema y de elaborar esta propuesta de intervención educativa, se ha abierto una nueva perspectiva de cómo fomentar los valores mediante la materia de Educación Física, de manera que futuros investigadores o profesores que quieran trabajar sobre el tema, puedan tomar como punto de partida esta contribución educativa.

Por último, a pesar de no haber puesto en práctica esta propuesta de intervención educativa, es posible dar respuesta y reflexionar acerca de los objetivos específicos que nos planteamos:

- Concienciar del papel de la Educación Física como medio para transmitir valores. Como hemos planteado anteriormente, esta materia, dadas sus características, resultan un medio muy interesante por el cual promover valores, ya que los niños lo ven como un medio lúdico donde pueden manifestar sus emociones e inquietudes a través de la actividad física.
- Utilizar los juegos colectivos para el fomento de valores. Podemos catalogar como más interesante enriquecer en valores a nuestros alumnos mediante los juegos, ya que estos son actividades que se realizan mayoritariamente para que los alumnos se diviertan y disfruten de su práctica.
- Favorecer un clima de respeto y motivación en los que los alumnos puedan desenvolverse favorablemente. Para que la puesta en práctica de esta propuesta resulte efectiva, se debe hacer especial hincapié en generar una atmósfera donde los alumnos se sientan cómodos, interviniendo de manera correcta en los conflictos que puedan surgir en el desarrollo de esta.
- Fomentar la resolución de problemas a través del diálogo. Utilizar y fomentar como recurso principal la conversación como medio fundamental para resolver los conflictos y dejar a un lado los enfados, los gritos, las agresiones verbales o físicas, etc.

- Exponer las dificultades que surjan como interés de análisis grupal. Lo que a unas personas les puede pasar, a nosotros también. Por esta razón es de interés común aprovechar los problemas que hayan surgido en clase entre los alumnos para analizarlas entre todos, buscar una solución y hacer lo posible para que no vuelva a ocurrir.

7. REFERENCIAS

- Arufe-Giráldez, V. (2011). La educación en valores en el aula de educación. ¿Mito o realidad? *EmásF: revista digital de educación física*, (9), 32-42.
- Bordallo, A.M, (2014). *Plan de mejora para la relación familia-centro educativo* (Trabajo final de grado). Universidad Internacional de La Rioja, La Rioja. Recuperado de: https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2501/bordallo_jaen.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Dalla Costa, G. V. (2008). Los valores de la educación física. In *Jornadas de Cuerpo y Cultura de la UNLP 15 al 17 de mayo de 2008 La Plata, Argentina*. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Educación Física. Recuperado de: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/library?a=d&c=eventos&d=Jev635>
- DECRETO 89/2014, de 1 de agosto, *por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias* (BOC, de 13 de agosto).
- *Familia: Revista de ciencias y orientación familiar*, (33), 47-68.
- 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. *Educación*, 33(1).
- González, A. (2006, marzo). La educación en valores a través de la educación física y el deporte. *Efdeportes.com* Vol.10, 94. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd94/valores.htm>
- Martín, V. (2009). Los valores en la Educación. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, (19).
- Meneses, M.M., & Monge Alvarado, M. D. L. Á. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25 (2), 113-124.
- Monroy, A., & Sáez, G. (2010, noviembre). El concepto de juego en relación con la actividad física. *Efdeportes.com*. Vol.15, 150. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd150/el-concepto-de-juego-en-relacion-con-la-actividad-fisica.htm>
- Muñoz, D. (2008, noviembre). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en el área de Educación Física. *Efdeportes.com* Vol. 13, 126. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd126/el-juego-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, *por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato* (BOE, de 29 de enero).
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, *por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria* (BOE, de 1 de marzo).
- Rivera, R. (2010, febrero). Los valores del deporte. *Efdeportes.com* (141). Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd141/los-valores-del-deporte.htm>
- Ruiz Llamas, G. & Cabrera Suárez, D. (2004). Los valores en el deporte. *Revista de educación*, 335, 9-19.
- Torío López, S. (2006). Familia y transmisión de valores: un reto de nuestro tiempo.
- Torres, J.A. (2013, febrero). Conceptualización del juego en el ámbito de la Educación Física. *Efdeportes.com* vol. 17, 177. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd177/conceptualizacion-del-juego-en-educacion-fisica.htm>
- Valseca, M. P. (2009). Los valores en la educación. *Revista Educación y Experiencia Educativa*, 19, 1-18.

ANEXO 1

CUESTIONARIO INICIAL

Nombre y apellidos:

Tacha con una "X" del 1 al 5 según te sientas menos o más identificado con la frase que se expone. Significado de los números: 1 = Nada, 2 = Poco, 3 = Algo, 4 = Bastante y 5 = Demasiado. Poner ejemplos en caso de que no se entienda algún apartado.

VALORES SOCIALES	1	2	3	4	5
1. Soy respetuoso/a con mis compañeros.					
2. Cuando tengo que trabajar en equipo, me muestro colaborativo.					
3. Siento afecto, simpatía y confianza en mis amigos.					
4. Me cuesta relacionarme con mis compañeros de clase.					
5. A la hora de apreciar alguna injusticia, me gusta que escuchen mi opinión.					
6. Suelo ponerme en el lugar de las personas antes de hacer algo que sé que está mal.					
7. Cuando algún compañero necesita que lo ayude, le presto mi ayuda.					

VALORES PERSONALES	1	2	3	4	5
1. Busco diferentes maneras de resolver los problemas o alcanzar algún objetivo.					
2. Respeto las reglas o normas que me imponen.					
3. Soy capaz de analizar mis estados de ánimo y gestionarlos.					
4. Cuando practico algún deporte/juego/competición/ actividad me muestro respetuoso con los compañeros de mi equipo y con los del contrario.					
5. Se apreciar que cuando quiero lograr algo, tengo que esforzarme.					
6. Me muestro colaborador y atento en las clases de Educación Física.					
7. Me considero una persona firme y constante a la hora de cumplir mis metas.					
8. Siento que me aprovecho y río de las debilidades o limitaciones de los demás.					

ANEXO 2

CONTROL INDIVIDUAL DE MEJORA/ADQUISICIÓN DE VALORES	
Alumno/a: Curso:	
VALORES SOCIALES	
	SI NO
Se muestra respetuoso/a con sus compañeros.	
Se muestra colaborativo o trabaja en equipo.	
Muestra afecto, simpatía y confianza en sus compañeros.	
Coexiste de manera pacífica y armoniosa con sus compañeros.	
Cuando apreciar alguna injusticia, da su opinión.	
Se muestra empático con sus compañeros cuando ve que algo está mal.	
Cuando algún compañero necesita ayuda, se presta a ayudarlo.	
VALORES PERSONALES	
Busca diferentes maneras de resolver los problemas o alcanzar un objetivo.	
Respeto las reglas o normas que se establecen.	
Analiza su estado de ánimo y físico y los gestiona.	
Es respetuoso con el profesor, sus compañeros y con la actividad que está ejecutando.	
Muestra esfuerzo por lograr sus objetivos.	
Colabora y está atento en las sesiones de clase	
Es firme y constante a la hora de cumplir sus metas.	
Se aprovecha/ríe de las debilidades o limitaciones de los demás.	

ANEXO 3

ASPECTOS ANECDATORIOS		
Alumno observado:		
Fecha:	Hora:	Lugar:
Suceso:		