



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA
TRABAJO DE FIN DE CURSO

EDUCACIÓN EN VALORES Y GAMIFICACIÓN
A TRAVÉS DEL RUGBY.
PROPUESTA PRÁCTICA



CAMPUS PÚBLICO
MARÍA ZAMBRANO
SEGOVIA

Universidad de Valladolid

Autor: *Raúl de Vicente*

Tutor académico: *Manuel Manrique Benito*

JUNIO 2021

RESUMEN

La Educación en valores es uno de los aspectos fundamentales que participan en la formación de una persona íntegra. Por ello, dentro de la asignatura de Educación Física, he desarrollado una propuesta práctica sobre la educación en valores, utilizando el deporte como transmisor de valores positivos. En concreto he seleccionado el rugby como herramienta educativa, para trabajar con el alumnado, ya que es uno de los deportes con más trasfondo de valores que existe. En esta propuesta, la finalidad es desarrollar una unidad didáctica en la que se va a emplear la metodología de Gamificación para educar en valores, gracias a juegos relacionados con el rugby, dirigida a alumnos de 5º de Educación Primaria.

Palabras clave

Educación, Valores, Primaria, Gamificación y Rugby.

ABSTRACT

Values education is one of the fundamental aspects that participate into the formation of a person with integrity. Considering this, within the Physical Education subject, I have developed a practical proposal about values education, using sport as a means to transmit positive values. Specifically, I have selected rugby as an educational tool to work with the students, since it is one of the sports with the greatest background of values there is. In this proposal, the purpose is to develop a unit in which the Gamification methodology will be used to educate in values, thanks to games related to rugby, aimed at students in 5th grade of Primary Education.

Keywords

Education, Values, Primary, Gamification and Rugby

ÍNDICE

RESUMEN.....	3
Palabras clave	3
ABSTRACT	3
1. INTRODUCCIÓN	8
2. OBJETIVOS	9
2.1 GENERALES	10
2.2 ESPECIFICOS.....	10
3. JUSTIFICACIÓN	10
3.1 JUSTIFICACIÓN PERSONAL.....	10
3.2 JUSTIFICACIÓN LEGISLATIVA	12
3.3 JUSTIFICACIÓN EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS GRADO CURSADO.....	13
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	14
4.1 EDUCACIÓN EN VALORES EN EDUCACIÓN FÍSICA	15
4.1.1 La Figura del docente en la educación en valores	15
4.1.2 ¿Por qué debemos de educar en valores en la asignatura de Educación Física? 17	
4.1.3 ¿El profesorado está formado para proporcionar una educación en valores?	17
4.1.4 Factores influyentes en la educación en valores	18
4.2 LA GAMIFICACIÓN EN PRIMARIA	21
4.2.1 ¿Qué es la Gamificación?.....	22
4.2.2 ¿Cómo implementarla en el aula?	25
4.2.3 Aspectos relevantes a la hora de gamificar:	26
4.3 LA EDUCACIÓN EN VALORES A TRAVES DE LA GAMIFICACIÓN.	27
4.3.1 Educar a través de la gamificación.	27
4.3.2 El Rugby y la educación en valores.....	29
4.3.3. Otras propuestas.	37

5.	DISEÑO.....	39
5.1	CONTEXTO.....	39
5.2	TEMPORALIZACIÓN	40
5.3	PLANIFICACIÓN	40
5.3.1	OBJETIVOS.....	40
5.3.2	CONTENIDO.....	41
5.3.3	METODOLOGIA.....	43
5.3.4	SESIONES	46
5.3.5	RECURSOS	55
5.3.6	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	56
5.3.7	EVALUACIÓN.....	57
6.	CONCLUSIONES	72
7.	VALORACION PERSONAL	73
8.	AGRADECIMIENTOS.....	75
9.	BIBLIOGRAFIA y WEBGRAFIA.....	76
10.	ANEXOS	81

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Competencias adquiridas mediante este trabajo	13
Tabla 2.	Funciones a cumplir por los juegos y deportes destinados a niños	30
Tabla 3.	Valores que transmite el rugby	35
Tabla 4.	Contenidos diferenciados entre bloques	41
Tabla 5.	Fichero individual de puntuación.....	45
Tabla 6.	Sesión Respeto	47
Tabla 7.	Sesión Compañerismo	48
Tabla 8.	Sesión Responsabilidad	49
Tabla 9.	Sesión Esfuerzo.....	50
Tabla 10.	Sesión Empatía.....	51
Tabla 11.	Sesión Amor.....	52

Tabla 12. Sesión Perdón.....	53
Tabla 13. Sesión Gratitud.....	54
Tabla 14. Cuestionario Inicial	64
Tabla 15. Registro anecdótico funcional.....	66
Tabla 16. Cuestionario Final	68

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Colegio Modelo y Figura 2: Colegio Modelo.	39
Figura 3. Recursos materiales para la propuesta	55

1. INTRODUCCIÓN

La educación en valores forma parte imprescindible de las competencias y habilidades sociales del alumnado, por este motivo desde el área de Educación física se va a trabajar y contribuir al desarrollo personal de los estudiantes. Dentro de cada civilización hay un trasfondo cultural que ha establecido una serie de valores o principios que son necesarios para la buena convivencia entre sus miembros. Así mismo, existen ciertos valores universales que coinciden en todas las partes del mundo, estos son los encargados de asentar principios morales y éticos que debemos de interiorizar todas las personas para un buen funcionamiento de la sociedad.

Igual que se imparten contenidos teóricos en las asignaturas troncales basadas en el estudio de datos, existen otro tipo de inteligencias que solo se desarrolla trabajando entre personas. La enseñanza de las competencias físicas de los alumnos se trabaja en otro escenario diferente a un aula magistral, solamente con este tipo de cambios la forma de involucrarse de los participantes cambiará positivamente ya que empezarán a relacionarse entre ellos. Es en este momento en el que comienzan a aprender lo importante que son los valores humanos.

Algunas aseveraciones de Gardner (1994, 1999), enfatizan el hecho de que todas las inteligencias son igualmente importantes. El problema es que nuestro sistema escolar no las trata por igual y ha entronizado las dos primeras de la lista, (la inteligencia lógico-matemática y la inteligencia lingüística) hasta el punto de negar la existencia de las demás. Todas las personas tienen la capacidad de desarrollar las inteligencias a un nivel relativamente alto. Lo importante es tener la motivación y la instrucción adecuada.

En este trabajo la educación en valores se trabajará desde la perspectiva de la Educación física, observando sus beneficios para el desarrollo de personas moral y éticamente preparados para la sociedad actual. La forma en la que el deporte y las actividades físicas están presentes en nuestras vidas, ha cambiado nuestra forma de vivir en los últimos años. Hemos mejorando nuestros hábitos de salud, modificado nuestras rutinas, incluso nuestra alimentación ha cambiado con la intención de mantener una

vida saludable. Estos cambios en las conductas también han calado en la mentalidad de las personas y en la forma de comportarse con ellas mismas y con las personas que las rodean, es decir, ha cambiado la sociedad ya que los valores que inculca son otros.

Igual que la sociedad cambia, la educación de valores tiene que cambiar con ella y uno de los campos donde mejor se trabaja es mediante la enseñanza de actividades físicas. En concreto en este trabajo se defenderá los beneficios de la práctica de un deporte colectivo como es el rugby. Un deporte de contacto que tiene un trasfondo lleno de valores positivos para el crecimiento personal de aquellos que lo practican o disfrutan conociéndolo.

Este trabajo trata de una propuesta práctica que se compone de una unidad didáctica de 8 sesiones donde se trabajan los principales valores humanos que transmite el deporte del rugby, demostrando los beneficios de su enseñanza en la etapa de educación primaria desde una metodología basada en la gamificación.

Este trabajo está destinado para trabajar con el curso de quinto de primaria, donde aún el juego está presente, pero ya no con la misma intensidad que en los primeros cursos de la primaria. También considero que es beneficioso trabajar este deporte con alumnos de edades más avanzadas ya que el trasfondo que lleva sobre la educación en valores en los más pequeños se perdería durante el transcurso del juego y al ser más mayores se les puede explicar el significado y objetivos de cada actividad realizada.

2. OBJETIVOS

Los objetivos de este trabajo se pueden clasificar de la siguiente manera, objetivos generales, son aquellos relacionados directamente con la legislación vigente vinculado al curso académico al que va dirigido y los objetivos específicos, los cuales pretendemos trabajar y conseguir con esta propuesta práctica, detallando lo que se pretende con este trabajo. Según Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria

2.1 GENERALES

- Ofrecer una alternativa de deporte, en este caso el rugby, como herramienta didáctica para trabajar los valores y planificar una propuesta práctica que pueda ser llevada a la escuela, para observar sus beneficios en alumnos reales
- Relacionar una metodología innovadora, la gamificación, con la educación en valores en educación física y presentar una unidad didáctica gamificada que utilice el rugby como fomentador de valores positivos

2.2 ESPECIFICOS

- Investigar sobre la gamificación y la educación en valores en profundidad
- Adaptar el rugby para el quinto curso de educación primaria basándome en el juego
- Desarrollar recursos educativos que integren una metodología activa basada en la gamificación

3. JUSTIFICACIÓN

3.1 JUSTIFICACIÓN PERSONAL

He elegido este tema de trabajo debido a mi pasión por el deporte y la enseñanza, más concretamente con la práctica del rugby y todos los buenos valores que este me ha enseñado. Una de las razones por las que he decidido realizar este trabajo, es por la necesidad de que la educación física progrese integrando la mayor diversidad de deportes transmisores de buenos valores en las aulas de primaria.

En muchas escuelas los profesores de educación física parece que se han quedado paralizados en el tiempo, llevando a cabo clases de una metodología tradicional con ejercicios y juegos repetitivos o algo desfasados. ¿Ha quien no le ha dado clase el profesor de educación física que solo realizaba los mismo cuatro deportes durante todo el año y con todos los ciclos de la primaria?

Esta propuesta tiene la intención de ser una ayuda para aquellos profesores que buscan otro tipo de deportes que enriquezcan sus clases, metodologías innovadoras que favorecen el aprendizaje significativo e instrucciones para relacionar los valores con un deporte colectivo. También me beneficiara a mí, sirviéndome como guía para el día de mañana poder llevarla a la práctica con alumnado reales y poder analizar los beneficios y resultados que obtienen mis futuros alumnos con este tipo de proyectos didácticos.

La práctica de deporte tanto individual como de equipo tiene unos beneficios didácticos a nivel personal y emocional en cualquier persona. Este aprendizaje se puede planificar y estructurar de tal manera que su intención sea la de formar al alumnado a ser inclusivos y socialmente correctos con los demás. La educación y el deporte van de la mano, ya que en cualquier tipo de deporte se enseñan a ser respetuoso con el contrario, a tener confianza en los compañeros y en uno mismo, a trabajar en equipo, a integrar a los nuevos e intentar enseñarles...

Pero la sociedad en la que vivimos se está olvidando de los buenos valores del deporte y solo se centra en la competición y en conseguir ser el mejor, sin importar el camino para conseguirlo. Se relaciona el deporte con el éxito, el dinero y la fama, debido a la imagen que se nos proporciona de los jugadores de elite, de ciertos deportes y se deja de lado el sentimiento de juego y tiempo de ocio que debería de tener el deporte dentro de la escuela.

Considero que hay ciertos deportes que están muy arraigados a la cultura española, como es el caso del futbol, que están eclipsando otros deportes desconocidos para los más pequeños. Este trabajo tiene la intención de presentarles una nueva alternativa para salir del círculo vicioso de futbol, futbol y futbol, impartiendo clases de rugby con una base didáctica centrada en esos valores que el deporte puede aportar a que los alumnos se conviertan en mejores personas.

El rugby es uno del deporte de contacto más famosos del mundo, pero sobre todo de equipo. Existen varios autores que defienden los beneficios del contacto en el deporte, ya que posicionan el respeto como principal valor del juego y aumenta el compañerismo entre jugadores tanto del propio equipo como con los adversarios.

Villamón y Brousse, (2002) señalan que la experiencia de la confrontación física desarrolla la afirmación y el control de sí mismo, contribuyendo al aprendizaje de los principios elementales de la ciudadanía. Las actividades de lucha ayudan de una forma

destacada a la construcción de la personalidad individual y social del alumno debido a la estima que produce el desafío físico, la aceptación del resultado de la confrontación y el desarrollo de la capacidad de análisis.

3.2 JUSTIFICACIÓN LEGISLATIVA

Este trabajo estará fundamentado y se tomará como referencia los documentos oficiales que nos sirven a los maestros como base de conocimiento que debemos de transmitir, aunque luego cada docente sea libre de realizar las clases como considere más apropiado; atendiendo a las necesidades de cada grupo y alumno, teniendo en cuenta la zona donde esté situado el centro educativo y utilizando los recursos de los que disponga el centro, las familias y los que proporcione el propio docente a sus clases.

Los documentos legales en los que se apoyara este trabajo serán: a Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE); en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el Currículo Básico de la Educación Primaria; y en el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, así como 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.

Estos documentos no solo servirán como base del trabajo sino como apoyo para fundamentar el marco teórico y sus objetivos. También ayudarán para el correcto diseño de la unidad didáctica creada, es decir, sus objetivos, contenidos, criterios de evaluación, competencias... relacionadas con el curso académico al que va dirigido y encauzando el tema con la finalidad educativa propuesta.

3.3 JUSTIFICACIÓN EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS GRADO CURSADO

Al realizar este trabajo sobre una experiencia educativa estoy desarrollando competencias más personales e individualizadas que las trabajadas en las asignaturas de la carrera, ya que se trata de elaborar un trabajo de manera autónoma buscando los recursos, contenidos y enfoques que considero más adecuados para el tema seleccionado. Esta última tarea del grado me proporciona la oportunidad de conocer en profundidad un tema de mi elección, darle el sentido que busco, disponiendo de un tutor particular y tener que exponerlo ante un tribunal. No es solo un trabajo, es un proceso de desarrollo personal en donde partiendo desde cero debo componer un documento que sirva como herramienta de conocimiento para aquellos interesados en este campo, una especie de legado.

Las competencias aprendidas, que se desarrollan en mi trabajo se ven plasmadas en la Guía General del Trabajo de Fin de Grado para Educación Primaria planteada por la Universidad de Valladolid, así como en el currículo de Educación primaria por el cual he aprendido a diseñar, desarrollar contenido y establecer criterios de evaluación para poder plantear mi propuesta práctica habiendo seleccionado un tema de interés personal e interés didáctico. Este trabajo de fin de grado recoge las competencias desarrolladas durante el proceso formativo, asignaturas cursadas y experiencias vividas durante la etapa universitaria.

Con el fin de hacer este apartado más visual he creado esta Tabla 1, donde se pueden observar fácilmente las competencias trabajadas durante mi etapa universitaria, en relación con el título cursado:

Tabla 1

Competencias desarrolladas al cursar el Grado de Educación Primaria y realizar el TFG, basadas en la especialidad de Educación Física
--

Competencias adquiridas mediante este trabajo

<p>1. Utilizar el conocimiento teórico y práctico adquirido</p>	<p>Ser capaz de relacionar la teoría y la práctica durante una situación educativa real.</p> <p>Saber gestionar la información aprendida dependiendo de la intención que se busque.</p> <p>Generar nuevos conocimientos gracias a la resolución de problemas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Adaptarse al tipo de clase y ser creativo para transmitir el contenido</p>
<p>2. Mostrar autonomía en la reflexión, la argumentación, la emisión de juicios académicos y profesionales</p>	<p>Recopilar e interpretar datos relevantes para emitir juicios que favorezcan una reflexión de carácter educativo.</p> <p>Elaborar un documento que permita transmitir información, ideas innovadoras educativas o propuestas educativas.</p> <p>Ser ambicioso para mejorar los procesos educativos, ya sea de una asignatura o de la educación en general.</p> <p>Planificación y organización de proyectos inclusivos y motivacionales</p>
<p>3. Seleccionar, analizar y sintetizar información relevante para el diseño de proyectos:</p>	<p>Toma de decisiones para resolución de conflictos educativos</p> <p>Trabajo individual y en equipo.</p> <p>Realizar juicios de valor y ser autocrítico.</p> <p>Reconocimiento y respeto a la diversidad multicultural</p> <p>Compromiso ético el centro con uno mismo y con los alumnos.</p>
<p>4. Demostrar su competencia comunicativa</p>	<p>Tanto de forma oral como escrita</p> <p>Utilización de las TIC</p>

Fuente: Elaboración propia.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En este apartado dejaré bien fundamentado los dos pilares del trabajo: la Educación en valores en la asignatura de Educación Física y la metodología escogida

para llevar a cabo la propuesta práctica que es la Gamificación, concretamente en la etapa escolar de Educación Primaria.

En el primero de ellos quiero dejar bien explicado la relación que tiene educar en valores fuera del aula y la importancia de la actividad deportiva para su correcto desarrollo. En el segundo punto, se ha realizado un análisis de la metodología del "aprender jugando" y el porqué de su implementación en esta propuesta, así como los beneficios que esta puede aportar a la transmisión de valores y refuerzo de un aprendizaje significativo, basándome en el hecho de que todo lo que se experimenta en primera persona consigue una retención de lo aprendido más prolongada en el tiempo.

La creación de experiencias didácticas deportivas que apoyen al proceso de enseñanza aprendizaje de valores éticos y morales de nuestros alumnos es una de las prioridades que este trabajo trata de conseguir.

4.1 EDUCACIÓN EN VALORES EN EDUCACIÓN FÍSICA

La incorporación explícita de los valores en el ámbito educativo y deportivo, sobrepasa la idea de un aprendizaje únicamente motriz, ya que debemos incluir el desarrollo cognitivo y moral que queremos que nuestros alumnos aprendan en la escuela teniendo en cuenta el mayor número de factores que pueden influir en este proceso.

La actividad deportiva favorece mucho de estos valores como son: el respeto, el compañerismo, el trabajo en equipo, la honestidad, el cumplimiento de las normas, la competitividad sana, la fuerza de voluntad, la constancia, el trabajo bien hecho... En este trabajo defiendo que muchos deportes son transmisores de estos valores. Todos los deportes en su comienzo tenían unos valores y sus jugadores respetaban sus principios, pero ha sido la manera de evolucionar de la sociedad quien poco a poco ha ido tirándolos por tierra en ciertos ambientes.

4.1.1 La Figura del docente en la educación en valores

Para empezar a hablar de valores en educación es necesario analizar la relevancia de la figura del docente en nuestra sociedad actual y nacional. La profesión de maestro se ha visto truncada en las últimas décadas debido a una progresiva falta de respeto o de consideración hacia la profesionalidad de dicho puesto. Al maestro ya no

solo se le considera como la figura modelo encargada de la transmisión del conocimiento, si no que a esa labor se le han ido incorporando responsabilidades y otros roles sociales que por falta de saber de las familias han forzado a los docentes. Ya no son solo profesores de ciertas asignaturas también son educadores en principios morales y éticos, preparadores para la vida en sociedad, programadores de actividades educativas, creadores de recursos didácticos, mediadores entre los personajes que componen la comunidad educativa...

Savater, (1998) se está produciendo un giro copernicano donde instrucción, enseñanza y educación se funden en un abrazo semántico para dejar en manos del profesorado funciones que, en principio, no le competían. Somos conscientes de que para que una educación sea efectiva tiene que ser afectiva, pero es cierto que existen contextos donde la labor se complica de forma extraordinaria ya que no se dan las condiciones óptimas para desarrollar este trabajo, ya sea por falta de recursos, complicaciones entre las familias y el centro o la falta de preparación del profesorado ante ciertos casos.

Nuestra labor actual como docentes se ha convertido en ser capaces de saber sacar lo mejor de nuestros alumnos tanto intelectual como moral.

El profesor de Educación Física tiene que ser consciente de todas las capacidades a desarrollar de sus alumnos y planificar las formas en las que quiere trabajarlas organizándolas con coherencia y adaptándolas a cada grupo o clase. El deporte por sí mismo no transmite nada, es el docente el encargado de moldear las sesiones para darles el sentido pedagógico a la práctica deportiva. Depende del compromiso pedagógico que tenga el maestro con la asignatura y con la clase para conseguir impartir una educación en valores de calidad.

La educación es el medio adecuado para conformar la identidad personal integrando las dimensiones afectivas, cognitivas y axiológicas del ser humano. Los valores ya actitudes necesarios en la convivencia social son transmitidos por las instituciones educativas, a las que se les ha dotado de parte de la responsabilidad para conformar, en edades tempranas, el espíritu de la sociedad que integran (Apple,2001).

La tarea del profesor es desarrollar una visión educativa que incluya una educación en valores que busque actitudes positivas para colaborar en la sociedad de manera efectiva.

4.1.2 ¿Por qué debemos de educar en valores en la asignatura de Educación Física?

La Educación Física al llevar al alumno a otro entorno de trabajo y implorar a los alumnos a trabajar diferentes maneras de relacionarse con los compañeros crea conductas, valores, actitudes que ninguna de las otras asignaturas puede conseguir en la escuela. Aunque no a todos los alumnos les transmita de la misma manera incluso, pueden no resultar positivos dependiendo del individuo y sus gustos. Esto dependerá de la predisposición de cada uno y de la forma de interpretar de cada uno lo que el profesor está intentando transmitir.

La Educación Física realiza mejoras en la salud de los alumnos simplemente con la introducción al deporte, por ello está registrado en la Ley española la necesidad de incluir en las diferentes materias la educación en valores y actitudes que conforman las conductas de los estudiantes, renovando la cultura mediante el uso de los conocimientos y valores que sustentan la sociedad (LOMCE, 2013).

Todas las actividades físicas que se lleven a cabo en el aula deben de tener un carácter integrador para desarrollar el mayor número de competencias cognitivas, expresivas, comunicativas de cada alumna, es decir, aquellas que les sirvan para conseguir un estado de bien y desenvolverse con soltura dentro de la sociedad "la educación a través del cuerpo y el movimiento para adquirí competencias de carácter afectivo y de relación, necesarias para la vida en sociedad" (Real Decreto 1631/2006)

Por todo esto, trabajar en Educación Física los valores no solo está haciendo que nuestros alumnos consigan ser mejores personas, sino que estará transformando la sociedad del día de mañana. Uno de los objetivos a conseguir con proyectos como este es potenciar los valores que incidan en la igualdad, la solidaridad y la democracia, aceptándonos los unos a los otros con nuestras diferencias, construyendo una sociedad más tolerante, permisiva y justa.

4.1.3 ¿El profesorado está formado para proporcionar una educación en valores?

Para enseñar una educación en valores el profesorado tiene que tener la formación necesaria para explicar correctamente que son los valores, y no solo entenderlo sino ser capaz de programar las actividades y sesiones que quiere desarrollar en su unidad didáctica sobre el tema.

Definición de valor: Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro. También son fuente de satisfacción y plenitud.

Los valores son los criterios, pensamientos, las decisiones, que permiten clarificar y acertar qué es lo que se debe potenciar en una cultura como educativo para que el ser humano se desarrolle y perfeccione, es decir, se eduque (Celario y López ,2007).

Otra definición de valores desde el punto de vista de la sociología, se ven como algo cultural determinado por la historia, relativo y cambiante dependiendo de la época y en consecuencia pueden ser configurados conscientemente. Esto quiere decir que se pueden trabajar los valores y diseñar clases focalizadas en el aprendizaje de uno en concreto o varios.

Observando las múltiples definiciones que existen para explicar que son los valores, podemos encontrar varias similitudes, ya que el concepto de valor engloba aspectos conductuales, sociales, cognitivos y afectivos; por todo esto cuando queramos trabajarlos desde una perspectiva educativa debemos de incidir en todos estos campos que los conforman.

Los valores suponen una concepción de lo deseable en una sociedad o mejor dicho preferencias obligatorias aprendidas en el proceso de socialización. A través de estos, cada individuo va conformando su personalidad.

El profesorado debe de estar preparado para ser capaz de dar una educación en valores de calidad y lo primero que debe de comprender es los conceptos de valores y todo lo que tiene que ver con su transmisión. En este caso el especialista de Educación física debe de conocer los valores que quiere transmitir a sus alumnos y debe organizar sus clases de acuerdo a lo que quiere enseñar. Pero no es solamente la figura del profesorado la que influye en la educación de estos valores, sino que existen varios factores que intervienen en este proceso.

4.1.4 Factores influyentes en la educación en valores

En la escuela la asignatura donde se da más trato entre compañeros fuera del aula es la Educación Física, la educación en valores se puede enseñar mediante

diferentes actividades físicas. Debido al carácter de estas, los valores se pueden clasificar en instrumentales o finales. Los instrumentales serían aquellos que están en función de otros, proceso en el que intervienen otros factores, mientras que los finales solo buscan un resultado, normalmente personal. Como los valores son un concepto que ayuda al funcionamiento de la sociedad, influyen en su educación factores presentes tanto dentro de la escuela como fuera, estos factores se influyen recíprocamente

Factores influencia extraescolares Prat y Soler, (2003):

- La familia: piedra angular, es donde el niño aprende las primeras normas, de convivencia, de comportamiento, las diferentes actitudes de cada momento y los valores que las situaciones en casa transmiten. La escuela no puede sustituir la labor de la familia, en casa los padres son los encargados de educar a sus hijos, en la escuela se forman en las diferentes competencias y se complementa la función de educación.
- Los medios de comunicación: dependiendo del tipo de consumo que los niños hagan de los medios de comunicación, la influencia que estos tengan sobre ellos en la manera de ser, comportarse y actuar variara dependiendo de los modelos que los medios oferten. La familia es la que debe encargarse de suministrar un contenido adaptado a la edad de los hijos, así como de ofrecer estrategias para un consumo responsable.
- La sociedad: planteamientos competitivos, selectivos y restringidos para la creación de deportistas profesionales; El deporte no tiene intenciones educativas, en la mayoría de casos es una intención económica. En nuestro país el consumo de deporte es crítico (cuando lo vemos), tiene sentido lúdico y recreativo (cuando lo practicamos) y sin búsqueda de una intención pedagógica. Esta manera de entender al deporte es enseñada de unas generaciones a otras y se ha ido perdiendo muchos valores y deportividad que ciertas prácticas deportivas predicaban en sus comienzos.

Factores de influencia escolar: que inciden directamente en el ámbito escolar Pavesio y Rivera, (2001)

- El currículo: influye en cada proceso de formación como guía de elementos específicos a aprender. Surge como respuesta a cubrir una necesidad básica del profesorado, de la existencia de un documento que marcara el proceso de formación de los alumnos. El desarrollo de los valores se ejercita a través de la experiencia y no por la mera transmisión de valores (Ortega, Mínguez y Gil, 1996)

- El profesorado: debe ser neutral, cosa que no suele ser. Lo que no puede ser es tolerante ante conductas intolerantes, debe asumir el rol que le otorgue el modelo educativo actual. La influencia que pueda tener el profesor en la educación en valores dependerá de ciertas percepciones que tenga sobre: sus alumnos, las competencias ya actuaciones a trabajar en cada sesión, el modelo de escuela en el que se encuentre, las familias con las que interactúe... así influirá en el comportamiento de los alumnos. El discurso docente debe de ofrecer herramientas cognitivas sus alumnos que permitan desarrollarse como ser crítico, tanto moral como intelectual.

- El clima en el aula: actitud de los alumnos y pautas que el profesor ponga sobre el comportamiento, se observa fácilmente ya que solamente al entrar a un aula donde se pueda trabajar correctamente hay ciertas reglas para que todo el alumnado pueda trabajar a gusto y el profesor pueda enseñar cómodamente. Esto dependerá mucho de: recursos materiales, actitud de respeto entre compañero y maestro, metodología, método de evaluación y contenidos seleccionados por el docente y la influencia de las familias según la educación recibida en casa. El profesorado siempre tiene que estar en constante reciclaje para encontrar las metodologías que más favorecen la creación de un buen clima del aula.

En la clase de educación física debemos de tener en cuenta todos los factores que pueden influir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestros alumnos e intentar adaptar las sesiones lo máximo a cada grupo. Las interacciones entre compañeros ya sean motrices o afectivas es mayor en esta asignatura que en cualquier otra, por eso, cada clase de Educación Física es una oportunidad para que se enfrenten a sus miedos y debilidades acompañados de sus iguales.

La mejor estrategia para trabajar los valores serán aquellas actividades donde se simulen situaciones reales en las que el alumno tenga que aplicar sus conocimientos morales para resolver un conflicto y luego pueda reflexionar sobre lo ocurrido. La mejor forma para aprender es experimentar, vivenciar diferentes posibilidades de actuación y entre la clase dialogar cual ha podido ser la alternativa más correcta o cuales van a ser las consecuencias de sus actos. De esta manera conseguiremos un aprendizaje significativo con cambios positivos y más permanentes.

4.2 LA GAMIFICACIÓN EN PRIMARIA

Los juegos son una herramienta muy útil para facilitar el aprendizaje, ya que todo lo que se experimenta en primera persona se aprende mucho mejor, más rápido y permanece en nuestra memoria durante más tiempo. La gamificación trata de simular situaciones reales y significativas para el alumnado partiendo desde el juego, para que puedan extrapolarlas a su vida cotidiana.

La Gamificación es una metodología que trabaja desde la colaboración entre los participantes para la resolución de problemas o conflictos, que se le proponen al alumno en forma de retos que harán que su miedo a afrontar los problemas del día a día disminuyan, gracias a la práctica. Esta metodología puede ser utilizada en cualquier área del conocimiento si es planificada con unos objetivos claros y unas actividades acordes a ellos.

El uso de estrategias de juego se hace extensible a cualquier campo de la formación y la educación puesto que fomenta la personalización y la contextualización del aprendizaje (Lawrence Durrell, 2012).

Las nuevas tecnologías han cambiado nuestra forma de vivir y por lo tanto han modificado la percepción del ocio para los más pequeños. Se ha podido observar una evolución desde los considerados juegos populares a los actuales videojuegos. Es por esto que la educación igual que casi todos los ámbitos de nuestra vida han cambiado, esta debe de adaptarse para llegar a los alumnos de las nuevas generaciones.

La gamificación consiste en introducir estrategias y dinámicas propias de los videojuegos en contextos ajenos o no lúdicos a fin de modificar conductas y habilidades de las personas (Carpeña, Cataldi y Muñoz, 2012).

La gamificación convierte en juego cosas que en principio no lo son a fin de motivar y divertir a los alumnos al mismo tiempo que aprenden. Esta metodología intenta cambiar el punto de vista de la educación tradicional desarrollando en los alumnos conductas positivas, aumenta la motivación y favorece la creación de hábitos saludables.

Introduce elementos innovadores como la personalización, la cooperación, las emociones, la tecnología y la combinación de contextos formales a fin de responder a las demandas educativas actuales y a las nuevas ecologías de aprendizaje (Coll, 2013).

El proceso de la gamificación se caracteriza por tener unos objetivos claros que cumplir a corto plazo a fin de conseguir la meta final, se estructura en niveles de complejidad, fomenta la participación voluntaria de acuerdo a unas reglas y cuenta con un sistema de puntos y recompensas (...) Para que la gamificación tenga éxito los juegos deben de ser atractivos para despertar el interés del alumnado, ofrecer recompensas que permitan implicar al alumnado en el proceso y que sean suficientemente flexibles para utilizarse de forma individual y colectiva en el aula (Melchor, 2012).

También hemos de fijarnos en el currículo de la asignatura, el cual se basa en el desarrollo de competencias de alumnado lo que implica cambios en la metodología a elección de profesorado. La Educación Física en el currículo escolar actual (LOMCE, 8/2013 del 9 de diciembre) tiene como finalidad desarrollar unos hábitos de vida saludables en el alumno mediante la práctica física y deportiva aspecto vertebrador del estudio.

El hecho de que cada cierto tiempo emerjan nuevos métodos de educación es el fruto de una mejor calidad en el clima educativo, ya que al tratarse de un oficio que trabaja con personas y para la formación de estas, las relaciones extra personales ya sea profesor alumnos o entre el alumnado deben ir mejorando.

4.2.1 ¿Qué es la Gamificación?

Uso de elementos de diseño del juego en contextos de no juego (Deterding et al. 2011)

Se trata de utilizar las mecánicas del juego, su estética y sus estrategias para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas

(Kapp, 2012). Todo ello con el objetivo de modificar o promover comportamientos deseados (Huotari y Hamari, 2012; Lee y Hammer, 2011)

Conseguir motivar a tus alumnos, está íntimamente relacionado con la metodología que selecciones para tus clases. Si consideras que no hace falta cambiar el método de enseñanza dependiendo de qué tipo de alumnos tengas, estarás cometiendo un error, ya que no todas las clases se pueden impartir de la misma manera debido a que no son los mismos alumnos los que participan en ellas. La labor del docente es adaptar la metodología para intentar llegar y transmitir lo mejor posible al alumnado.

La Gamificación es un concepto emergente que se ha convertido en una tendencia social con un gran impacto a nivel mundial; en 2011 comenzó a extenderse por España (Game Marketing, 2012).

También definido como una metodología donde el profesorado elabora un conjunto de actividades de aprendizaje en base a una historia o narrativa, que incluye un conjunto de elementos del juego (Flores y Prat, 2018).

Debido a las nuevas tendencias que van apareciendo y las corrientes educativas que van surgiendo, los docentes tenemos que estar en constante formación. El mundo cambia y tenemos que ir modificando la enseñanza de manera que nuestros alumnos, cuando terminen la escuela, estén preparados para afrontar la vida en sociedad.

El crecimiento de los videojuegos en los últimos años ha sido determinante para que las mecánicas de juego se desarrollen en entornos no lúdicos, con la intención de potenciar la motivación, el esfuerzo, la fidelidad y otros muchos valores positivos comunes a todos los juegos. Por ejemplo: convertir una actividad, en principio aburrida o poco motivante en algo atractivo y emocionante. (Artículo: *‘La Profecía de los Elegidos’*: Un ejemplo de Gamificación aplicado a la docencia universitaria, Pérez, Rivera, Trigueros, 2015)

El contexto educativo ha de adaptarse, si existe una mayor presencia de videojuegos este ha de evolucionar buscando nuevas formas de aprendizaje. Si aparece algo que engancha a los niños, les divierte y les cause emoción dentro de su ocio, la opción más inteligente es intentar adaptarlo de tal manera que pueda utilizarse para causar las mismas reacciones dentro de su aprendizaje.

El valor de la autoeficacia y capacidad del individuo para lograr un objetivo puede verse alterado por las experiencias de éxito, indirectas o la persuasión social, tal y como suele ocurrir en los entornos gamificados. (Kostenius, Halberg y Lindqvist, 2018)

Los videojuegos han demostrado tener muchos beneficios dentro del aprendizaje de quienes los practican, se ha comprobado que son mejores a la hora de resolver problemas, desarrollar agilidad para tomar decisiones y tienen menos miedo al fracaso. Esto se debe a que los videojuegos simulan constantes situaciones en las que el jugador debe encontrar la manera de superarlos obstáculos de la mejor manera posible, dentro de un tiempo determinado y en ocasiones compitiendo contra otros oponentes, ya sean proporcionados por el propio juego o que sean otros jugadores reales que participan de forma online.

Los avances en el campo de la Neurociencia, ensalzan el valor del juego como generador de dopamina y emociones, por tanto, propulsores del aprendizaje (Navarro, Martínez y Pérez, 2017).

Gamificar en educación física puede parecer sorprendente y hasta incensario, en un área que siempre ha estado vinculada al juego y a las actividades lúdicas, al menos de manera teórica (Fenandez,2018), no debemos asumir que cualquier situación jugada esta gamificada (Quintero et al. 2018).

No debemos hacer que nuestros alumnos jueguen por jugar en educación física, si no que nuestra intención es que jueguen a determinados juegos para aprender ciertos contenidos. La gamificación es una metodología que debe estar bien programada y no dejar opción a la improvisación, ya que la línea que diferencia el ocio con el aprendizaje gamificado es muy fina. El docente para planificar una actividad gamificada tiene que dejar muy claros los objetivos a conseguir y transmitirlo de igual modo a sus alumnos, para que sepan en todo momento la razón por la que están jugando a esos juegos en concreto.

Otros conceptos emergentes parecidos a la gamificación son: escape room, juegos de rol, exergame, juegos serios... adaptados en el aula para conseguir un aprendizaje creativo basado en el juego.

4.2.2 ¿Cómo implementarla en el aula?

El profesor debe de ser coherente con las actividades que selecciona para alcanzar los objetivos que pretende que sus alumnos consigan. Tiene que saber relacionar los juegos de cada sesión consecuentemente con la finalidad de la clase o del proyecto general, para darle un sentido a su programación.

Para ser un docente competente, se supera lo micro: ser competente para la enseñanza de los deportes, la salud, la recreación, las actividades expresivas, etc. Y se eleva la mirada a lo macro: educar con mayúsculas para construir ciudadanos críticos, autónomos, participativos, creativos y sin miedo a la colaboración con otros (Trigueros, Rivera y De La Torre, 2006)

Los proyectos que utilizan la gamificación como metodología conllevan un esfuerzo por parte del docente muy intenso en la parte de planificación de actividades, pero a la hora de la práctica con los alumnos deben de ser estos los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, otorgando a la acción del docente unos caracteres de liderazgo, humanidad y mediación. Esto reconoce una transferencia de la responsabilidad al alumnado bajo la supervisión del profesorado.

Según el modelo de docente propuesto por (Romero y Pérez, 2009), y (Berné, Lozano y Marzo, 2011) el secreto de diferenciar entre autoridad y autoritarismo. La autoridad es otorgada por los otros. El autoritarismo es la usurpación de un liderazgo institucionalizado en muchas ocasiones desde el miedo.

La implicación afectiva con el alumnado es totalmente necesaria para poder influir en ellos. Para ser un buen docente antes hay que ser buena persona.

Esta metodología activa degrada la idea de la evaluación de un resultado final y que está siempre sea solo labor del docente. Incorpora en la evaluación a los alumnos para que se evalúen entre ellos o a sí mismos. Sustituye el habitual objetivo de aprender para aprobar, por la gratificante búsqueda de información. Debe de cambiar la mentalidad del alumnado dejando fuera la sensación de que sin estudio de conceptos y principios se puede crear aprendizaje. Enfocando el proceso de enseñanza aprendizaje en el factor humano.

Es necesario que la E.F que se enseña en las escuelas ofrezca un currículo adaptado a las necesidades de los jóvenes y acorde con las transformaciones sociales, que

dote los jóvenes de habilidades motrices, comprensión cognitiva y aptitudes sociales y emocionales que necesitan para llevar una vida físicamente saludable (McLennan y Thompson, 2015).

4.2.3 Aspectos relevantes a la hora de gamificar:

- Ambientación: el docente debe facilitar ambientes de aprendizaje participativo, activo y de colaboración, involucrando la adquisición de aprendizajes en los tres planos competenciales: Saber, Saber ser y Saber hacer. Las actividades deben de ambientarse con la temática más atractiva para el grupo al que va destinado, de esta manera la motivación y las ganas de participar se darán desde el comienzo.

Construir una ambientación es un elemento de gran valor en la gamificación del aprendizaje y la enseñanza (Kapp, 2012).

Ejemplos: creación de mundos o aldeas, escenarios de fantasía, adaptaciones de películas, basados en videojuegos, espacios imaginarios o inspirados en situaciones de la vida real.

- Desafíos y restos: cada una de las actividades o pruebas que los alumnos tengan que ir superando deben de estar fundamentadas en la educación en valores, para garantizar el buen funcionamiento de las relaciones entre los personajes que intervengan este proceso formativo, transmitiendo al alumnado la necesidad de vivenciar esta experiencia de una forma que enriquezca su periodo de escolarización.
- Puntos y niveles: para que el verdadero potencial de la gamificación se haga realidad, no puede reducirse simplemente a establecer una estructura de recompensa según determinadas acciones realizadas por los jugadores, sino que estos elementos deben ir acompañados de aquellos otros que requieren la implicación de los participantes, como el compromiso, la narración... cimientos sobre los que la gamificación debe construirse (Kapp 2012).

Estos aspectos clave estarán tan ligados como el profesor desee trabajarlos orientándolos más hacia la diversión, motivación, voluntariedad de los participantes, flexibilidad ante el ritmo de aprendizaje de cada alumno, la estructuración y sentido que

se le quiera otorgar al proyecto para cumplir los objetivos tanto curriculares como personales del alumnado.

4.3 LA EDUCACIÓN EN VALORES A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN.

El potencial de los videojuegos en la educación y más concretamente en el campo de la educación física ha demostrado ser un buen recurso para la mejora de las capacidades espaciales, la estructuración del conocimiento, la atención visual selectiva y la resolución de problemas, es decir, el desarrollo de competencias que están incluidas dentro del currículo de primaria. Por todo esto, se ha considerado la gamificación como un buen recurso didáctico para la transmisión de valores.

4.3.1 Educar a través de la gamificación.

El deporte es uno de los principales agentes de socialización para muchos de los niños escolarizados, ya que lo practican dentro de las clases de educación física y/o por las actividades extraescolares que llevan a cabo después del colegio. Involucrar a los niños en este tipo de prácticas desde edades tempranas influye en el desarrollo de estilos de vida saludables, para tener una buena condición física y para mejorar la forma de relacionarse con los demás.

El deporte puede ser una herramienta efectiva para la transmisión de valores entre los más pequeños si se trabaja como si fuera un juego educativo, intentando relacionar las normas de juego y los valores que cada deporte transmite, con las normas y valores que están presentes en la sociedad en la que vivimos. Trabajar el juego y gracias a él la educación en valores, ayuda a formar a las nuevas generaciones como ciudadanos con sentido común y capacidad crítica para distinguir actos buenos de los malos dentro de una comunidad.

Durante los últimos años diversos cambios del factor humano como la globalización, el aumento de las migraciones o la aparición de las TIC's están transformando la forma de comunicarnos y en general de relacionarnos con los demás. Así pues, también se está notando un cambio dentro del mundo del deporte, ya que los

niveles de rivalidad y competitividad que este tiene intrínseco se están incrementando debido a la aparición de las redes sociales que en ocasiones están siendo las culpables del aumento de conductas violentas, racistas o intolerantes entre jugadores y aficionados.

Si desde la escuela se trabajan los aspectos positivos del deporte mediante el juego y la participación de todos los alumnos con actividades de reforzamiento de valores positivos como: el respeto, el compañerismo, el cumplimiento de las normas, la tolerancia, la competitividad sana, el trabajo en equipo... conseguiremos adultos que vuelvan a enderezar la forma de entender las grandes competiciones deportivas, fomentando la deportividad y respeto por los contrincantes. El desarrollo de proyectos educativos que abogan por la eliminación de las malas conductas deportivas iniciara un cambio en la manera de entender el deporte en su futuro.

La gamificación es una metodología que utiliza el juego como simulación de situaciones reales de la vida cotidiana donde los alumnos tienen que resolver aquellos problemas que se les presentan de la mejor manera posible. Cuanto más se practique este tipo de enseñanza practica más preparados estarán para enfrentarse a la sociedad que les rodea. El desarrollo moral a través de la observación y participación activa en estas actividades enfocadas en la educación de valores mejoraran sus comportamientos como personas responsables, por eso cuanto antes se empiece a trabajar con ellos más preparados estarán cuando crezcan.

Los profesores de educación física y entrenadores son los principales agentes encargados de esta socialización, ya que son los encargados de crear situaciones de aprendizaje dentro de sus clases que sirvan para la transmisión de valores éticos y morales que ocupen la parte principal de sus sesiones.

Diversos autores como Piaget y Vygotsky demostraron que el aprendizaje a través de la experimentación se adquiere conocimientos de manera más significativa. El constructivismo considera al alumno un sujeto activo protagonista y responsable de su propio aprendizaje, construyendo conocimiento a través de la interacción con su entorno social y dejando al docente el papel de facilitador de herramientas y recursos para conseguir ese aprendizaje.

La gamificación es la metodología que esos profesores deben utilizar para aumentar la motivación de sus alumnos y hacer que incrementen su compromiso de

participación en las actividades propuestas. Esta gamificación de la educación en valores obtendrá resultados positivos si se motiva y planifica las clases de acuerdo a los gustos e ilusiones de cada grupo y proponer desafíos en base a ello.

4.3.2 El Rugby y la educación en valores

El rugby ha sido y es, uno de los deportes con más carga de transmisión de valores positivos de nuestra sociedad, ya que, aun tratándose de un deporte de contacto, los principios que defiende, están sobre unos cimientos sólidos que se basan en la educación de la deportividad.

La incorporación del rugby como deporte colectivo a la asignatura de educación física en primaria sería beneficiosa para los más pequeños si se enfoca con la metodología adecuada. En los últimos años hemos podido observar como la gamificación ha ido tomando protagonismo en muchos centros educativos por los resultados obtenidos, las sensaciones que en los alumnos produce y la retención de los contenidos a largo plazo que deja en los participantes.

Este trabajo lo que pretende es transmitir al alumnado de Primaria todos estos buenos valores que la práctica de este deporte contiene, desde unas actividades físicas seguras y divertidas. Para conseguirlo se desarrollará la unidad didáctica que al final del trabajo se expone.

Para Seirullo, (1995) (como se citó en García, 2000) todo lo educativo es lo conformador de la personalidad, a lo que García (2000) añade que lo educativo es todo aquello que lleve a una humanización, que permita pasar de lo instintivo y animal, a lo que a través de la cultura conquistamos: los valores, la voluntad, la felicidad, nuestro pensamiento (crítico y creativo).

El Consejo Superior de Deportes y Unicef (2010), reflejan en su guía que la concepción actual de la educación "el terreno del deporte y la actividad física es un espacio idóneo, dado su carácter eminentemente vivencial y práctico". (p22)

En otras palabras, el deporte y la educación física facilita la creación de ambientes de aprendizaje y expresión corporal, contribuyendo al desarrollo de valores gracias al juego donde se trabajan las emociones, las capacidades, las competencias, así como las fortalezas y debilidades de sus practicantes.

El consejo de Europa (1967-1991), (como se citó en Gutiérrez, 2005), reconoce la trascendencia de los juegos y deportes en la juventud, redactó unas funciones que debían cumplir si querían ser destinados a los niños y jóvenes, expuestos en la siguiente

Tabla 2

Funciones a cumplir por los juegos y deportes destinados a niños

Funciones constructivas que deben cumplir	
Juegos y deportes destinados a niños y jóvenes	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar todos los aspectos de la persona
	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la capacidad de autoevaluar sus posibilidades y desarrollar los diferentes aspectos de su personalidad basada en el respeto a sí mismo y a los demás
	<ul style="list-style-type: none"> • Favorecer una práctica deportiva de ocio, en un clima de diversión y fundamentación educativa
	<ul style="list-style-type: none"> • Adoptar una pedagogía del éxito que no los lleva a victorias sencillas o fracasos con graves consecuencias
	<ul style="list-style-type: none"> • Proponer diversas alternativas tanto de actividades individuales como colectivas

Fuente: Consejo de Europa (1967-1991)

Tras analizar la anterior tabla y todos los argumentos explicados en este punto, llego a la conclusión de que el rugby como deporte de equipo reúne todos los requisitos necesarios para ser utilizado como recurso educativo.

Villamón y Brousse, (2002), afirman que a través del contacto corporal se transmite la fuerza y componentes afectivos y emotivos, y es por esto por lo que los deportes de contacto permiten introducir aspectos educativos que mejoran el control afectivo de quien lo practica.

El rugby como deporte de contacto, puede llegar a ser una herramienta capaz de lograr una estabilidad afectiva, si se plantea como juego estructurado dentro de una unidad didáctica destinada a la educación en valores.

➤ Beneficios que produce la práctica del rugby

Algunos de los beneficios que el rugby produce en aquellos que lo practican a parte de la diversión y disfrute que produce por ser un deporte colectivo son los siguientes:

Gonzales, (2001) señala el **sentido del humor** como uno de los mejores recursos para afrontar la vida con espontaneidad y disfrutar de ella, para no perder nunca el equilibrio y depurar la necesidad de higiene mental.

Gonzales, (2001) afirma que la actividad física y deportiva ejerce una importante función terapéutica en las personas, ya que las **ayuda a superar situaciones de tensión, depresión, fatiga y ansiedad** y a **descargar** las cargas de **estrés** cotidianas.

Gutiérrez, (2005) la práctica de forma regular de una actividad deportiva permite instaurar **estilos de vida enriquecedores, estimulantes y saludables**. Lo que **mejora el estado de ánimo**, favorece la posesión de **un autoconcepto positivo** y **mejora la autoestima** y eleva la calidad de vida.

Gutiérrez, (2005) también expone que favoreciendo resultados positivos durante la participación en actividades físicas se consigue una importante influencia en la **motivación** y en el interés por la practica en sí misma.

Brustad, (1996) (como se citó en Gutiérrez, 2005) establece una conexión entre la relación de un deporte y el desarrollo de las relaciones sociales y mejora de la autoestima. Influenciada, especialmente por la **calidad de las relaciones sociales** que se producen en el contexto deportivo.

Varios autores como Cruz, (2004) Gutiérrez, (2003) o Amat y Batalla, (2000) destacan los siguientes beneficios de la práctica de actividad física: aprender a depender de los demás, aumentar la autoestima y autoconfianza, construir un sentimiento de responsabilidad y trabajo en equipo, desarrollar la persona al completo y adquirir buena deportividad.

Gutiérrez (2005), cita a los anteriores autores explicando que estos, consideran el deporte como una herramienta para enseñar virtudes y cualidades positivas como la **justicia, lealtad, afán de superación, convivencia, respeto, compañerismo, disciplina**, entre otras. Pudiéndose trabajar **valores utilitarios** (esfuerzo, dedicación, entrega), **valores relacionados con la salud** (cuidado del cuerpo, hábitos alimentarios o higiénicos) y **valores morales** (cooperación y respeto a las normas)

El rugby engloba todas las características de un deporte de equipo, pero con el añadido extra y particular de ser un deporte de contacto. Al tratarse de un deporte en

donde dentro de un equipo los unos dependen de los otros de desarrolla el **trabajo colaborativo** y la **empatía** hacia los compañeros.

No por ser un deporte de contacto, tiene que ser una práctica agresiva, Bredemeier, (1994 y 1995), (como se citó en Gutiérrez ,2005) sugiere que la conducta agresiva en el deporte está relacionada con la atmosfera social de su equipo, ya que dependerá de cómo entiendan sus jugadores y el entrenador las normas, así como las motivaciones morales de los jugadores para comportarse de una determinada manera.

El rugby ha ido evolucionando a lo largo de los años, construyendo un reglamento que penaliza cualquier comportamiento agresivo, haciendo que el uso de la violencia perjudique al equipo que la emplea. La World Rugby (2016) señala que "el respeto por los compañeros, rivales, oficiales de partidos y todos aquellos involucrados en el rugby es algo supremo" (p.22).

➤ ¿Qué hace especial al rugby para la transmisión de valores?

El deporte es un instrumento muy eficaz para conseguir ciudadanos mejor formados en valores. Según Sanchis (2005) existen dos factores que intervienen en esta relación: la crisis en valores que la sociedad actual está sufriendo y la importancia que está adquiriendo la práctica deportiva.

Gutiérrez (2005) afirma que, para educar en valores, el deporte debe plantearse de forma que permita fomentar el autoconocimiento y mejorar el autoconcepto, potenciar el dialogo como mejor forma de resolución de conflictos requiere la participación de todos, potenciar la autoestima personal, aprovechar el fracaso como elemento educativo, promover el respeto y la aceptación de las diferencias individuales, aprovechar las situaciones de juego, entrenamiento y competición para trabajar las habilidades sociales encaminadas a favorecer la convivencia.

Si educar en valores tiene que cumplir estos requisitos citados, el rugby es el deporte perfecto para ello, ya que es una actividad física que hace conocerse a uno mismo y ver hasta donde es capaz una persona de desarrollar sus capacidades motrices y así poder mejorar sus limitaciones y perfeccionar las fortalezas.

Ayuda a mejorar la imagen que uno tiene de sí mismo, ya que el rugby es un deporte que cualquier persona puede practicar da igual los rasgos físicos que tenga puesto que existe una posición específica que necesitara más de unas cualidades que de otras, lo que lo convierte en un deporte inclusivo.

Los conflictos que se puedan presentar durante el juego se resolverán mediante el diálogo, existiendo una figura mediadora que desempeña el capitán, puesto que es el único que puede dirigirse al árbitro para expresar las inconformidades del resto del equipo en ciertas situaciones producidas durante el juego.

La práctica del rugby produce el desarrollo de una ágil toma de decisiones, ya que dentro del campo cada jugador ha de ser capaz de elegir la actuación más acertada para apoyar el buen funcionamiento del equipo si se quiere conseguir jugadas de calidad, potenciando la autonomía de cada individuo, pero con una visión global de equipo.

Existen dos actos tradicionales dentro de este deporte que lo distingue de otros. Ambos con gran carga de valores:

El pasillo: una vez a concluido el partido el equipo ganador realiza un pasillo con sus jugadores, por el que pasa el equipo vencido y al cual se le aplaude y da la enhorabuena por el partido realizado. Así pues, una vez ha pasado el equipo perdedor, este hace el mismo procedimiento al equipo ganador, como símbolo de respeto y admiración. Por último, los dos equipos juntos saludan y aplauden al público presente agradeciéndoles la presencia y el apoyo realizado durante el juego.

El tercer tiempo: es un tiempo extra, que se produce después del partido en el cual el equipo residente obsequia con comida y bebida al equipo rival. Los dos equipos juntos tienen un encuentro informal en el que disfrutan de la comida y bebida y pueden intercambiar opiniones sobre el partido. Es un tiempo en el que pueden relacionarse con sus rivales y afianzar una deportividad sana basada en el respeto, dejando las diferencias en el campo y disfrutando de un rato agradable en el que socializar. Es el único deporte que tiene este tipo de acto

después de cada partido, lo que lo hace tan especial para la transmisión de valores, ya que es entendido como un gesto de humildad donde se muestra el compañerismo y se deja a un lado el fracaso y se potencializa el respeto.

Podemos observar cómo se puede extraer contenido educativo en valores de una actividad en principio solamente lúdica, cualquier actividad física que tenga unos principios morales y éticos positivos para la sociedad si se planifica con los objetivos adecuados puede convertirse en una excelente herramienta educativa.

González (2001), señala que las actividades de ocio han de desarrollar una metodología trabajo determinada para que posibilite una educación en valores, la cual debe ser eminentemente práctica y activa, inductiva, participativa, creativa e innovadora en la que los participantes tienen la oportunidad de mostrar y desarrollar sus propias capacidades para el desarrollo de los contenidos y la búsqueda de conclusiones operativas.

El tipo de sesiones o entrenamientos que se vayan a programar para trabajar el rugby debe de contextualizar a los jugadores con los valores y principios que este deporte conlleva en sí mismo, para que su práctica tanto en ejercicios técnicos como prácticos tenga la intención de colaborar a la creación de un ambiente óptimo para trabajar este deporte.

Según González (2001), para que una actividad física pueda tener la finalidad de educar en valores de una manera completa tiene que cumplir los siguientes tres requisitos:

- Requisito formativo: el deporte posibilita una educación en valores a partir de una actividad lúdica, rechazando aquellas connotaciones peligrosas y ofreciendo alternativas saludables para alcanzar la madurez.
- Requisito lúdico: es decir, la diversión y el entretenimiento lo que favorece el desarrollo de la espontaneidad. Este requisito engloba muchas de las características que se practican con el juego como la empatía, comunicación y confianza.

- Requisito de autonomía: tiene que tener cierta libertad para que los participantes puedan desenvolverse con seguridad personal, facilitando el fortalecimiento de la autoaceptación y con ello la autoestima y el sentimiento del *yo*

Por todo ello voy a explicar en la siguiente Tabla 3 los valores fundamentales que el rugby puede transmitir y los cuales he seleccionado personalmente para ser trabajados individualmente en cada sesión de mi unidad didáctica, para que posteriormente el alumno consiga una visión global de lo que significa el rugby y el trasfondo que conlleva.

Algunos de los valores a continuación marcados están recogidos en el documento publicado por la World Rugby (2016) defensora de la identidad del rugby tanto dentro como fuera del campo.

Tabla 3

Valores que transmite el rugby

VALORES QUE TRANSMITE EL RUGBY	
VALORES	FORMAS DE EXPRESARSE
Respeto	El pilar fundamental de este deporte es el respeto ya que hace que exista un funcionamiento idóneo para su práctica. Este valor esta intrínseco en todos los demás debido a que si faltas al respeto estarás incumpliendo la mayoría de los principios de este deporte
Compañerismo	El trabajo en equipo y el sentimiento de unidad y pertenencia hacia un club que fomenta este deporte es único, no solo por las experiencias vividas juntos durante entrenamientos o partidos, sino por la importancia del tercer tiempo que consolida la unión con todos aquellos que lo hacen posible.

Responsabilidad	La toma de decisiones dentro del juego y el compromiso con el equipo forjaran un espíritu responsable por cumplir lo mejor posible con uno mismo y con los demás. Al tratarse de un deporte de contacto las decisiones q tomes pueden producir daños físicos para ti o para los demás lo que hace responsabilizarse cada uno de sus actos
Esfuerzo	Importante para conseguir evolucionar en cualquier ámbito de la vida, el trabajo duro, la constancia, el compromiso con uno mismo, con el deporte y con los que se involucran en él. Gracias a este valor se obtiene una mejora segura en aquello que nos propongamos
Empatía	Ponerse en la piel tanto de nuestros compañeros como del rival hará que tratemos a los demás de la mejor manera posible. Respetar las normas hará posible la igualdad de oportunidades para ambos equipos y para cada uno de sus jugadores indiferentemente de su capacidad física.
Amor	Este deporte genera entusiasmo, conecta con lo emocional y crea una pasión por su práctica. El amor por el deporte implica tolerar e involucrarse con todas aquellas personas que participan en el juego
Perdón	Tratándose de un deporte de contacto este valor es muy importante ya que debemos de entender que aquellos golpes que damos o podamos recibir no son hacia nuestra persona como individuos, sino que es parte fundamental del juego. Lo malo se deja en el campo fuera solo se disfruta de la experiencia

Gratitud	Muchos deportes se centran en la competitividad, pero el rugby es uno de los pocos deportes que agradece al contrincante la oportunidad que le brinda el equipo rival al equipo residente al jugar un partido donde poder ver la evolución del esfuerzo trabajado durante los entrenamientos
----------	--

Fuente: Elaboración propia

4.3.3. Otras propuestas.

Otras alternativas, a parte de las propuestas gamificadas, para trabajar dentro del aula con metodologías innovadoras y motivantes son los siguientes tipos de juegos, que podemos utilizar para la transmisión de valores morales y éticos dentro de la asignatura de educación física o en cualquier otra asignatura si son cuidadosamente planificadas con unos objetivos educativos estudiados. Algunos autores como Menéndez-Ferreira, Ruiz, Camacho, Maldonado, (2018), proponen otras alternativas muy interesantes:

- *Commercial off-the shelf*: tipos de juegos que ofrecen simulaciones realistas de diferentes entornos deportivos con la finalidad de entender las reglas, trabajar en equipo, mejorar la motivación y el rendimiento físico mediante actividades deportivas.
- Exergemes: juegos que promueven el ejercicio físico mediante ejercicios aeróbicos interactivos, que favorecen la tonificación muscular. Ejemplo: Gamercize es un juego activo diseñado para incluir entrenamiento físico en la vida de personas sedentarias.
- Videojuegos de deportes: existen cuatro categorías diferentes las simulaciones, los arcades, los que tratan de gestión o dirección de equipos y los exergemes. Este tipo de videojuegos podrían tener cuatro tipos de resultados dentro del aprendizaje: cognitivos, motores, afectivos y comunicativos. *NBA Life*, para aprender en profundidad un deporte concreto, en este caso el baloncesto.
- *Half-life*: juegos destinados a superar miedos o fobias, a través de experiencias viruales que consiguieron cambios en la actitud de sus jugadores, gracias a la práctica de estos pudieron modificar ciertos comportamientos de la persona. Al

igual que sirven para superar miedo pueden promover valores si se enfocan como herramienta para ello. Ejemplo: *London Race*, para superar el miedo a los accidentes de coche.

- Juegos que promueven la cultura: donde se le presenta al jugador tomas de decisiones complicadas, en las que debe definir una estrategia y enfrentarse a las consecuencias de sus acciones que repercutirá a un grupo o personaje determinado dentro del juego. Ejemplo: *Shimpai Muyou*, trabaja los valores islámicos.

- Juegos serios: este tipo de juegos se utilizan para sensibilizar al público sobre los fundamentos de la teoría y la práctica de la conservación. Ejemplo: *Stoa de Attalosis* que tiene como objetivo desarrollar un sistema de valores patrimoniales y el concepto de autenticidad, trabajando las consecuencias que tienen sus acciones sobre el medioambiente.

Existen pocos videojuegos diseñados con una finalidad educativa de transmisión de valores, la mayoría de los videojuegos están enfocados a adquirir los conocimientos básicos sobre las reglas y términos propios de un determinado deporte, ya que su forma de jugar es una simulación de partidos donde se introduce la técnica y táctica de un jugador dentro del partido. Eso si la mayoría de estos videojuegos promueven la toma de decisiones y el trabajo cooperativo.

Debido a la escasez de estos juegos, es necesario fomentar entre los profesores y entrenadores la creación y desarrollo de metodologías innovadoras para educar en valores. La gamificación como evolución educativa de los videojuegos es una herramienta potente para lograr un cambio social gracias a la trasmisión de los beneficios de educar en valores dentro de la educación física en primaria.

5. DISEÑO

5.1 CONTEXTO

Esta propuesta práctica se ha pensado para llevar a cabo en el colegio público del municipio de La Granja de San Ildefonso, provincia de Segovia, con los alumnos del curso escolar de 5º de Educación primaria, ya que he realizado alguna práctica, durante mi etapa universitaria. Uno de los motivos por los que he seleccionado este centro es porque conozco a varios profesores de Educación primaria y a sus alumnos de clase, cuento con una buena relación con ellos y se cómo enfocar las actividades. En la siguiente Figura se puede ver unas imágenes del colegio desde el exterior y otra del interior



Figure 1: Colegio Modelo



Figure 2: Colegio Modelo.

El número de alumnos por clase son de unos 25 niños, donde se encuentran mezclados alumnos con y sin adaptaciones curriculares, dando una heterogeneidad a la composición de cada aula.

Cuenta con unas instalaciones deportivas en la parte exterior, que cuentan con campos de fútbol sala, baloncesto y un gran espacio de juegos, así como de soportales que protegen de la lluvia. Las clases de educación Física se suelen realizar en estas instalaciones siempre que el tiempo lo permita, de lo contrario el espacio disponible dentro del colegio para la práctica de esta asignatura es bastante limitada, solo cuentan con un gimnasio y una sala de ejercicio para todos los cursos desde Infantil y Primaria

Debido a la disponibilidad del espacio deportivo, la elección del trimestre para realizar esta unidad didáctica sería el último, donde el tiempo nos permitiese dar el mayor número de clases posibles en el exterior. También hay alguna sesión que está programada para hacer dentro del colegio para poder dar opciones y variantes si el

tiempo no es el esperado y para practicar ejercicios y juegos en un espacio controlado y seguro.

Otro de beneficios de realizar esta propuesta en este tipo de centros es la facilidad de acceso a zonas naturales que rodean sus instalaciones. El diseño de las actividades está pensado para poderlas llevar a cabo en cualquier parte, sin necesidad obligatoria de utilizar campos acotados, lo que aporta la posibilidad de hacer alguna sesión en medio de la naturaleza, que aumenta el factor de motivación del alumnado.

5.2 TEMPORALIZACIÓN

- Título de la unidad didáctica: Los valores del rugby
- La duración de la Unidad Didáctica será de 8 sesiones.
- Cada sesión durará 1 hora aproximadamente.
- Esta unidad didáctica está pensada para llevar a cabo durante algo más de un mes, cinco semanas, desarrollando dos sesiones a la semana, en la que se trabajara una progresión sobre el deporte colectivo del Rugby y sus beneficios a la hora de socializar, realizar ejercicio físico y aprender los múltiples valores que forman una persona ética y moral.

5.3 PLANIFICACIÓN

5.3.1 OBJETIVOS

➤ GENERALES

- Desarrollar la percepción selectiva: anticipación de las consecuencias sensoriales del movimiento.
- Dominar los cambios de orientación y de las posiciones relativas derivados de los desplazamientos propios y ajenos.
- Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica ante los modelos sociales estético –corporales.

- Practicar y aplicar habilidades gimnásticas, atléticas y deportivas o combinaciones de las mismas a contextos lúdicos y predeportivos.
- Desarrollar iniciativa y autonomía en la toma de decisiones. Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.
- Aceptar y respetar las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
- Apreciar el juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

➤ **ESPECIFICOS**

- Analizar los beneficios del rugby y su relación con el currículo de la asignatura
- Dar a conocer el rugby como deporte para trabajar los valores dentro de la educación física
- Conocer la metodología de gamificación, aprender jugando, utilizando como medio el rugby
- Aprender los diferentes valores que inculca el rugby y su repercusión en las relaciones entre los alumnos
- Realizar actividad física divertida y conseguir un aprendizaje significativo

5.3.2 CONTENIDO

Debemos de conocer en qué medida las sesiones que diseñemos trabajan los valores y como los alumnos lo entienden y practican. Para saber que contenidos son los que vamos a trabajar durante la propuesta, hemos seleccionado del Real Decreto del 26/2016

Tabla 4

Contenidos diferenciados entre bloques

Contenidos Unidad Didáctica

<p>BLOQUE 1</p> <p>Contenidos Comunes</p>	<p>Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.</p> <p>Estrategias para la resolución de conflictos: utilización de normas de convivencia, conocimiento y respeto de las normas y reglas de juego, y valoración del respeto a los demás, evitando estereotipos y prejuicios racistas.</p>
<p>BLOQUE 2</p> <p>Conocimiento Corporal</p>	<p>Conciencia y control del cuerpo. Aspectos propioceptivos relacionados con las posturas corporales. El control postural en reposo y/o movimiento de forma económica y equilibrada.</p> <p>Ejecución y experimentación de movimientos de progresiva dificultad</p>
<p>BLOQUE 3</p> <p>Habilidades Motrices</p>	<p>Adaptación y asimilación de nuevas habilidades o combinaciones de las mismas y adaptación de las habilidades motrices adquiridas a contextos de práctica de complejidad creciente, lúdicos o deportivos, con eficiencia y creatividad</p>
<p>BLOQUE 4</p> <p>Juego y Activ. Deportivas</p>	<p>Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y competitividad saludable.</p> <p>Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de aprendizaje</p>
<p>BLOQUE 5</p> <p>Activ. Física Artístico-expresiva</p>	<p>Expresión y comunicación de sentimientos y emociones, individuales o compartidas, a través del cuerpo, el gesto y el movimiento</p>
<p>BLOQUE 6</p> <p>Activ. Física y salud</p>	<p>Medidas básicas de seguridad y prevención de accidentes, anticipación y empleo habitual de las medidas adecuadas a la actividad a realiza</p>

Fuente: Elaboración propia a partir del D. 26/2016

5.3.3 METODOLOGIA

Es la forma en la que el profesor presenta y trata los contenidos: estrategias, estilos y técnicas de enseñanza. Los valores no se promueven de cualquier manera, sino que es necesario programarlos y utilizar la estrategia pedagógica más adecuada a cada caso.

Quiero utilizar dos tipos de metodologías que en mi opinión en este centro en concreto no se están trabajando, aportando una nueva visión del modelo de educación tanto a los alumnos como a los profesores con los que participo

- Gamificación: es una técnica de aprendizaje que consiste en aprender jugando. Transmite el funcionamiento de los juegos al ámbito educativo, es decir, utiliza los juegos como recurso didáctico para enseñar algún tipo de contenido educativo. La finalidad de utilizar esta metodología es que al aprender de una manera divertida los alumnos retienen mejor los contenidos y obtienen mejores resultados. La Gamificación es una presentación de las actividades semi definidas como un juego con normas establecidas para un fin que deben descubrir los alumnos por su cuenta, reflexionando conjuntamente al final de la clase. Cooperación a través de juegos que tienen una estructuración. (Kapp, 2012)
- Ambientación: esta actividad gamificada tendrá una ambientación que envuelva a los niños en una simulación donde los organizadores del próximo mundial de rugby se ponen en contacto con el colegio para pedirnos una labor indispensable, ser los responsables de recitar el discurso de inauguración de esta importante competición.

Los organizadores de esta *World Rugby Competition* se han enterado de que en nuestro colegio se encuentran los alumnos mejor preparados para transmitir lo que el rugby representa para el deporte mundial y quieren que preparemos un discurso en el que mostremos al resto de países lo importante que es este deporte para la educación.

El docente será el encargado de interpretar una escena donde poder meter en situación a los alumnos, explicándoles la importante misión que les han

encomendado. En esta representación, el docente interactuara con los alumnos preguntándoles que si ellos de verdad eran esos alumnos tan preparados que los organizadores del evento decían que eran.

El profesor de educación física, al enterarse de que los alumnos no tenían ni idea ni siquiera de cómo se jugaba al rugby decide prepararlos durante el próximo mes de clases para que sean capaces de cumplir con este propósito. La clase acepta este nuevo reto y se comprometen con el profesor para realizar las actividades necesarias que les formen lo necesario para dar un motivante discurso de inauguración.

He escogido este tipo de ambientación debido a que es un objetivo que incorpora la necesidad de implicación de otras competencias como la lingüística o comunicativa dándole un sentido interdisciplinar al proyecto.

Al final de cada clase, se realizarán reflexiones sobre lo trabajado en esa sesión y se redactara una frase que recoja todos los conocimientos sobre el rugby y sus valores que se han trabajado. Esto ira construyendo ese discurso, gracias a la participación de todos los alumnos y del aprendizaje que están desarrollando durante las clases.

- Sistema de puntos y recompensas: todos los alumnos tendrán una hoja de experiencias donde estarán plasmados los valores que se van a trabajar durante la unidad, una tabla de puntuación. Gracias a sus méritos y participaciones en las clases, el profesor ira otorgando puntos al valor dependiendo del tipo de hazaña que hayan realizado.

También podrán recibir puntos extra o se les podrán retirar puntos si el profesor observa conductas fuera de lo normal, positiva o negativamente. Para completar este reparto de puntuación, los compañeros pueden dar un punto extra a aquel alumno que durante la sesión ha destacado por alguna cualidad relacionada con el valor trabajado, eso sí, para repartir este punto deben de consensuar entre toda la clase en la reflexión final y que la mayoría de la clase este de acuerdo con esa decisión.

Incorporando a los alumnos a la tarea de evaluar estaremos fomentando las ganas de participar ya que todos intentaran realizar méritos para que el resto les vote. Estos puntos de experiencia les ayudaran a conseguir el objetivo final de sus hojas de experiencia que es convertirse en unos jugadores de rugby completos.

Este sistema de puntuación por lo tanto no evaluara las capacidades físicas que los alumnos puedan desarrollar durante las clases, si no el aprendizaje en valores que vayan obteniendo. Con esta herramienta podremos ver el nivel de compromiso y evolución que los alumnos tienen durante la práctica. No nos centramos en dar puntuaciones a los resultados obtenidos en cada juego, porque en cada juego hay un ganador o un equipo ganador, sino que queremos recoger sus avances en lo que tiene que ver con los valores desde una visión global más allá de cada actividad.




ECONOMIA DE FICHAS: metodología de reforzamiento positivo, el máximo número de puntos 10 por valor.

Tabla 5

Fichero individual de puntuación

VALORES	PUNTUACIÓN									
Respeto										
Compañerismo										
Responsabilidad										
Esfuerzo										
Empatía										
Amor										
Perdón										
Gratitud										
Puntos extra										

Fuente: Elaboración propia

- Punto Verde: positivo 
- Punto Rojo: Negativo 
- Punto Amarillo: No ha participado 

Cada niño será responsable de su tabla de puntuación, pero esta será revisada por el tutor cada vez que este lo considere necesario. La puntuación que obtengan en cada valor le ayudara luego a la decisión final de su calificación.

- Educación en Valores: este tipo de educación significa no limitar la enseñanza al aprendizaje de asignaturas, memorización de contenidos, desarrollo de habilidades cognitivas y trabajo del temario asignado por el currículo, sino proporcionar actividades donde el alumno pueda desarrollarse en el ámbito moral, ético y cívico con el objetivo de que se convierta en una buena persona y aprenda a ser un ciudadano responsable.

5.3.4 SESIONES

Tipo de actividades, modelo de sesión:

- Calentamiento: normalmente serán juegos enfocados en la movilidad articular y en el calentamiento físico para introducir a los alumnos dependiendo del tipo de sesión que se vaya a realizar. Juegos que impliquen movimiento para evitar posibles lesiones durante la práctica de los ejercicios.
- Parte principal: durante el desarrollo de la sesión trabajaremos varios ejercicios físicos que tenga relación con el valor que quiero transmitir a los alumnos. Deberán ser actividades con un contenido deportivo centrado en el tipo de características personales con las que quiero que interactúen.

Nunca realizare actividades sin un sentido, todas deben de tener un objetivo determinado, deben ser divertidas, pero sin que el alumnado olvide que contenido estamos trabajando. No quiero que entiendan esta unidad didáctica como jugar por jugar, sino que están jugando a determinados juegos previamente estudiados para transmitir diferentes valores.

- Vuelta a la calma: se basaran en actividades más relajadas donde podamos estirara, recuperar un estado más pausado, donde realizaremos estiramientos...

en este tipo de actividades donde todos los alumnos se encuentran agrupados, después de realizar ejercicio físico y con un comportamiento más calmado forman un ambiente perfecto para realizarles preguntas sobre qué les ha parecido la actividad, si han entendido por que lo estábamos haciendo y cuáles son los aspectos que más les han gustado o que modifican.

Tabla 6

Sesión Respeto

SESIÓN N.º 1	EL RUGBY ES RESPETO		CURSO	5º
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Trabajar el Respeto como el valor fundamental que encadena el resto de sesiones desarrolladas en la unidad didáctica. ➤ Dar la importancia que se merece este valor y conocer cómo se trabaja a través del rugby 			
<p>METODOLOGIA: gamificación y descubrimiento guiado</p> <p>ORGANIZACIÓN: trabajo individual, colaborativo y en grupos</p>		<p>MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Periódicos ➤ Balón de rugby 		
<p>CALENTAMIENTO (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juegos con periódicos 		<p>PARTE PRINCIPAL (40 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Respeto hacia uno mismo: manipulación de balón ➤ Respeto al contrincante: pases y mareo ➤ Respeto al árbitro: pañuelo sobre preguntas del rugby 		
<p>VUELTA A LA CALMA (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Circulo de pases ➤ Respeto hacia el juego ➤ Explicación de tercer tiempo ➤ Reparto de puntuación 				
OBSERVACIONES	<p>He establecido el Respeto como primera sesión ya que considero que es el valor más importante de todos. El rugby es un deporte de contacto que sin el respeto podría ser violento, pero es este valor el que le da el toque tan especial a este deporte. El rugby es un deporte de animales jugado por caballeros.</p>			

REFLEXIONES	Motivar a que los alumnos compartan con el resto de las clases experiencias deportivas donde se ha respetado o se ha faltado al respeto a compañeros o rivales, para que entre todos dialoguemos de cual hubiera sido la acción más acertada.
--------------------	---

Fuente: Elaboración propia

Tabla 7

Sesión Compañerismo

SESIÓN N.º 2	LA UNIÓN HACE LA FUERZA	CURSO	5º
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Trabajar en equipo ➤ Desarrollar un sentimiento de unión con el compañero ➤ Establecer fuertes lazos de compromiso en el juego con el resto de participantes 		
METODOLOGIA: gamificación y trabajo cooperativo ORGANIZACIÓN: sesión grupal		MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Globos ➤ Naranjas ➤ Balones de rugby 	
CALENTAMIENTO (10min) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juntos y apretados: circuitos por parejas, utilizando diferentes materiales 		PARTE PRINCIPAL (40 min) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Explicación del apoyo en rugby ➤ El juego del burro y la zanahoria ➤ Práctica de desplazamientos con pase 	
VUELTA A LA CALMA (10 min) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego de la Piña ➤ Explicación de progresión ➤ Distribución de puntos 			
OBSERVACIONES	Al tratarse de un deporte de equipo debemos de trabajar en la importancia de crear un buen ambiente entre los jugadores, donde se traten con respeto, se valoren y se tengan en cuenta entre ellos. Cuanto mejor equipo se haga mejor se jugará a este deporte.		

REFLEXIONES	Este deporte también ayuda a romper barreras de vergüenza, ya que acerca los unos a los otros al ser una actividad de contacto. Preguntamos que, si al ser un deporte en el que hay que tocar a los compañeros, han sentido vergüenza o si al contrario no les ha importado.
-------------	--

Fuente: Elaboración propia

Tabla 8

Sesión Responsabilidad

SESIÓN N.º 3	¿SOY RESPONSABLE?	CURSO	5º
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Enseñar la importancia de ser una persona responsable. ➤ Hacer entender que los actos tienen consecuencias y que debemos de afrontarlas siendo honrados y consecuentes. 		
METODOLOGIA: gamificación y descubrimiento guiado ORGANIZACIÓN: ejercicio individual, luego por parejas/tríos y para finalizar dos grandes equipos.	MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Colchonetas ➤ Balones 		
CALENTAMIENTO (10min) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Admitiendo errores: lanzamientos con balón 	PARTE PRINCIPAL (40 min) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Explicación placaje ➤ Minijuegos empuje ➤ Explicación responsabilidad en rugby ➤ Tocata 		
VUELTA A LA CALMA (10 min) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pase de hospital: simulación de mal pase 			
OBSERVACIONES	Este deporte tiene una gran connotación de responsabilidad ya que todas las jugadas repercuten en mis compañeros tanto mental como físicamente. En este deporte que una persona sea o no responsable de lo que hace, puede apreciarse de forma más visual que en otros juegos ya que si cometo un fallo puedo hacerle daño físico a otro compañero debido a un ataque del adversario.		

REFLEXIONES	Intentar que lo comparen con situaciones reales que les hayan ocurrido fuera del deporte. Analizamos sus experiencias para conocer si son responsables con sus actos dentro y fuera del colegio.
-------------	--

Fuente: Elaboración propia

Tabla 9

Sesión Esfuerzo

SESIÓN N.º 4	TODO ESFUERZO TIENE SU RECOMPENSA	CURSO	5º
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Transmitir que todo esfuerzo tiene su recompensa ➤ Realizar un buen trabajo siempre tendrá unos resultados más positivos que aquellos que no le pusieron ganas. ➤ Implicar a nuestros alumnos en actividades de gran esfuerzo físico y mental. 		
<p>METODOLOGIA: gamificada, pero con explicaciones tradicionales, mando directo.</p> <p>ORGANIZACIÓN: clase magistral, profesor explica y los alumnos obedecen. A continuación, juegos coordinados</p>		<p>MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuerda gruesa ➤ Bordón o pica ➤ Balón de rugby. 	
<p>CALENTAMIENTO (10min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sogatira ➤ Bordón 		<p>PARTE PRINCIPAL (40 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollo de como montar una mellé ➤ Grupo de jugadores delanteros ➤ Posiciones de cada jugador ➤ Función de cada jugador ➤ Situación en la cual se realiza una melé ➤ Cómo ejecutar una melé y quien la gana <p>El juego consiste en montar una melé real y hacer que se enfrente 8vs8</p>	
<p>VUELTA A LA CALMA (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Estiramientos dinámicos por pareja ➤ Juego de quien sabe que ➤ Reparto de puntos 			

OBSERVACIONES	El trabajo duro y el esfuerzo es el único camino para obtener buenos resultados con éxito. El rugby es un deporte que implica gran esfuerzo físico, pero también implica trabajar una serie de valores que nos hacen esforzarnos para llegar a ser buenos jugadores y buenas personas.
REFLEXIONES	Pequeña charla sobre la importancia de la constancia, el trabajo duro y el esfuerzo en todo aquello que nos proponamos, solo de esta manera tendremos buenos resultados. Podemos relacionar esta reflexión con el miedo al fracaso o la ambición de cada uno.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 10

Sesión Empatía

SESIÓN N.º 5	PONTE EN SU LUGAR		CURSO	5º
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hacer que el alumno sea capaz de ponerse en la piel de otra persona (de su compañero, del árbitro, del contrincante), intentando sentir por lo que los otros están pasando. 			
METODOLOGIA: ORGANIZACIÓN: división de la clase en dos grandes grupos	MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Balones de rugby 			
CALENTAMIENTO (10min) <ul style="list-style-type: none"> ➤ El Cubo de Rubik: juego de pases con riesgo de choque 	PARTE PRINCIPAL (40 min) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Explicar puntuación en el rugby ➤ Chiquipartidos. ➤ Transformaciones 			
VUELTA A LA CALMA (10 min) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ciegos y guías: con los ojos tapados 				
OBSERVACIONES	La empatía es importante en todos los deportes de contacto ya que hay que tener en cuenta las acciones que pueden ocasionar lesiones. En esta sesión intentaremos que nuestros alumnos piensen más en los demás que en sí mismos.			

REFLEXIONES	Reflexión grupal teniendo como temática la frase: no hagas a los demás aquello que no te gustaría que te hicieran a ti.
-------------	---

Fuente: Elaboración propia

Tabla 11

Sesión Amor

SESIÓN N.º 6	AMOR ENTRE PLACAJES		CURSO	5º
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Enseñar que sin amor este deporte no sería posible: amor por el juego, por mis compañeros, por conseguir el balón... ➤ Amar lo que se hace es el principal motor para hacer bien las cosas, podemos traducirlo como Motivación. 			
<p>METODOLOGIA: gamificada relacionado con la inteligencia emocional</p> <p>ORGANIZACIÓN: dos grandes grupos y pruebas totalmente grupales</p>		<p>MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pañuelo ➤ El entorno 		
<p>CALENTAMIENTO (10min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Relevos cargando compañeros 		<p>PARTE PRINCIPAL (40 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego de las torres ➤ Explicación y puesta en práctica de una touch ➤ Variantes de saques 		
<p>VUELTA A LA CALMA (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Acertijo de altura: rompecabezas grupal ➤ Reparto de puntos 				
OBSERVACIONES	<p>Los juegos que implican contacto, impactos o golpes se creen que son más violentos y negativos, pero son en estos en los que podemos observar más manifestaciones de amor que en ningún otro. Ejemplo: ayudo a mis compañeros, levantó a quien acabo de placar, elogió el buen juego de mi adversario, habló con los contrarios en el tercer tiempo y nos hacemos amigos...</p>			
REFLEXIONES	<p>No se puede entender ningún juego sin amor, amor es pasión, ganas para seguir, es motivación para hacer las cosas que te gustan.</p>			

Fuente: Elaboración propia

Tabla 12

Sesión Perdón

SESIÓN N° 7	LO MALO SE QUEDA EN EL CAMPO	CURSO	5°
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Enseñar que el perdón nos hace sentirnos mejor ➤ Transmitir que estar enfadados nos hace daño a nosotros y a la persona con la cual nos hemos enfadados. ➤ Jugar y perdonar los propios errores y los de los demás hará que disfrutemos más del juego 		
METODOLOGIA: gamificada, simulación de partido. ORGANIZACIÓN: los alumnos son los encargados de formar los equipos.	MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ladrillos ➤ Material de Tag rugby, cintas ➤ Balón de rugby ➤ Colchoneta. 		
CALENTAMIENTO (10min) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Explicación del Avant ➤ Perdón Compi 	PARTE PRINCIPAL (40 min) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Partido de Tag Rugby ➤ Explicaciones sobre reglas y reforzamiento durante el juego 		
VUELTA A LA CALMA (10 min) <ul style="list-style-type: none"> ➤ La Chincheta ➤ Puntuación de juegos 			
OBSERVACIONES	En todos los deportes al haber competitividad pueden surgir conflictos que interrumpen el buen funcionamiento del juego, es entonces cuando hay que saber perdonar para retomar la actividad lo mejor posible y así poder divertirnos y disfrutar		
REFLEXIONES	El perdón es la única herramienta para volver a ser felices después de una mala situación. Conseguir resolver cualquier tipo de conflicto que pueda haber entre los integrantes y si no existiera prevenirlos.		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 13

Sesión Gratitude

SESIÓN N.º 8	GRACIAS POR VIVIR ESTA EXPERIENCIA	CURSO	5º
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Agradecer a todos los que hacen posible el juego su participación. ➤ Demostrar lo importante que son las personas que están implicadas en el juego. ➤ Ser agradecidos con la gente que nos rodean. 		
<p>METODOLOGIA: gamificada y juego real controlado</p> <p>ORGANIZACIÓN: imitación de un partido entre profesionales.</p>	<p>MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Balón de rugby ➤ Merienda (tener en cuenta alergias) 		
<p>CALENTAMIENTO (10min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ En la piel de un deportista profesional 	<p>PARTE PRINCIPAL (40 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Toda la clase es una simulación de la progresión que sucede desde que los jugadores entran al terreno de juego hasta que se marchan del campo. 		
<p>VUELTA A LA CALMA (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizaremos un tercer tiempo oficial, 			
OBSERVACIONES	<p>En todos los deportes de equipo participan un montón de personas a parte de los propios jugadores, profesores, entrenadores, árbitros que hacen posible que se pueda practicar estos deportes y a menudo se nos olvida agradecerles que sin ellos no habría juego, ni diversión. En mi opinión es muy importante enseñar a los alumnos a ser agradecidos, ya que harán que su entorno sea más agradable y que disfruten plenamente de la vida que tienen.</p>		
REFLEXIONES	<p>Se leerá el discurso que poco a poco los alumnos han ido formando con frases seleccionadas durante las reflexiones grupales. Se realizarán modificaciones si fuera necesario y se interpreta la escena en el que conseguimos terminar el proyecto y enviar el discurso para la</p>		

Fuente: Elaboración propia

Las explicaciones de cada uno de los juegos incluidos en las sesiones, están adjuntas en el apartado de Anexos.

5.3.5 RECURSOS

En cuanto a los recursos necesarios para que se pueda llevar a cabo esta programación podemos distinguir de tres tipos:

- Recursos Materiales: sobre todo el equipamiento deportivo que conlleva este tipo de deporte como son los balones, colchonetas, conos, cuerdas, picas... necesarios para el funcionamiento de los diferentes juegos prácticos. También destacar el material utilizado como instrumento de evaluación, como la tabla de puntuación de cada alumno, las fotocopias necesarias para el cuestionario inicial y final.



Figure 3. Recursos materiales para la propuesta

- Recursos espaciales: la necesidad de unas infraestructuras donde poder llevar a cabo las actividades, tanto en un espacio al aire libre como uno más refugiado para tener una alternativa al mal tiempo. Remarcar la necesidad de estos dos tipos de espacios, ya que existen sesiones de la unidad donde el docente se necesita estar bien atento a los alumnos, por lo tanto, es preferible un espacio donde tenerlos agrupados, para evitar distracciones y mejorar el control de todo el alumnado.
- Recursos TIC: para concluir, tener en cuenta todo ese material audiovisual recomendado por el profesor como elemento de apoyo a las clases o aquellos

que pueda proyectar en el aula. Así pues, todos aquellos aparatos tecnológicos como, proyectores, portátiles, altavoces que pueda utilizar el profesor para complementar sus clases.

Esta unidad didáctica no necesita de gran cantidad de recursos para llevarse a la práctica, ya que al fin y al cabo son los recursos necesarios para dar una clase de educación física común y que en casi todos los centros educativos nacionales podemos encontrar. Si el centro donde se fuera a llevar realizar no tuviera dichos recursos, existe la opción de hacer adaptaciones que implique la creación del propio material educativo, labor para el docente y de la que puede hacer partícipe a los alumnos si lo considera parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.3.6 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Considero que la oportunidad de que alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo participen en este tipo de actividades es más que recomendable, ya que será una experiencia enriquecedora tanto para este tipo de alumno como para el resto de sus compañeros.

Una de las principales características del rugby es que es un deporte inclusivo, pueden jugar cualquier tipo de persona. Existen variaciones de este deporte como alternativa para aquellos que necesiten una adaptación o para que los más pequeños eviten el riesgo por el contacto del juego, este tipo de rugby se denomina Tag Rugby.

Las modificaciones de esta variante, son la incorporación al juego de unas bandas de colores que cada jugador llevara dos colocadas a cada lado de la cintura dejándolas colgando para que el resto pueda verla fácilmente. En este tipo de rugby el placaje queda remplazado por la acción de arrebatarse las bandas de color a los contrincantes; en el momento que esto sucede, el jugador al que le han quitado una banda, tiene que retroceder hasta el punto donde se la quitaron, dejar el balón en el suelo y que un compañero de su equipo reabra la jugada. Si a un equipo le retiran tres de sus bandas, la posesión del balón pasa al equipo contrincante. El Tag rugby consigue hacer del rugby un deporte sin contacto, perfecto para ser utilizado como recurso didáctico en la clase de educación física.

También es importante señalar, que el diseño de la forma en la que se va a evaluar esta unidad didáctica está bien relacionado con este apartado de atención a la diversidad, ya que se evalúan solamente aquellas conductas y comportamientos que

signifiquen una transmisión de valores entre los alumnos. Esto quita todo el peso que sufren algunos alumnos de estar centrado en realizar a la perfección una técnica física u obsesionado por ejecutar bien una estrategia táctica en medio de algún deporte, se premia la educación en valores no las habilidades físicas.

5.3.7 EVALUACIÓN

- Criterios de Evaluación: extraídos del D.26/2016

Bloque 1: Contenidos Comunes

- Opinar coherentemente con actitud crítica, tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.

Bloque 2: Conocimiento Corporal

- Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.
- Relacionar los conceptos específicos de educación física y los introducidos en otras áreas con la práctica de actividades físico deportivas y artístico expresivas.
- Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.

Bloque 3: Habilidades Motrices

- Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.
- Mejorar el nivel de sus capacidades físicas, regulando y dosificando la intensidad y duración del esfuerzo, teniendo en cuenta sus posibilidades y su relación con la salud.

- Mostrar conductas activas para incrementar globalmente la condición física, ajustando su actuación al conocimiento de las propias posibilidades y limitaciones corporales y de movimiento.

Bloque 4: Juegos y Actividades deportivas

- Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en juegos y actividades deportivas ya sea como atacante o como defensor.
- Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.
- Conocer los reglamentos básicos de juegos y deportes.
- Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación.
- Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

Bloque 5: Actividad Física artístico-expresiva

- Participar en las actividades artístico-expresivas con conocimiento y aplicación de las normas, mostrando una actitud de aceptación y respeto hacia las demás personas, materiales y espacios, y resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir.

Bloque 6: Actividad Física y Salud

- Reconocer los efectos del ejercicio físico, la higiene, la alimentación y los hábitos posturales sobre la salud y el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo.
- Identificar e interiorizar la importancia de la prevención, la recuperación y las medidas de seguridad en la realización de la práctica de la actividad física.

- Estándares de aprendizaje: extraídos del D.26/2016

Bloque 1: Contenidos comunes

- Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.
- Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
- Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.
- Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones, y respeta las opiniones de los demás, evitando estereotipos y prejuicios racistas.

Bloque 2: Conocimiento corporal

- Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
- Resuelve problemas motrices seleccionando las estrategias más adecuadas.
- Contabiliza sus pulsaciones.
- Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico-expresivas, teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
- Describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.
- Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase

Bloque 3: Habilidades Motrices

- Practica desplazamientos realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.
- Realiza saltos desarrollando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.

- Ejecuta lanzamientos y recepciones realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.
- Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.
- Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.
- Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- Reconoce la importancia del desarrollo de las capacidades físicas para la mejora de las habilidades motrices.
- Realiza las pruebas de condición física, intentando mejorar los resultados de tomas anteriores.

Bloque 4: Juegos y actividades deportivas

- Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
- Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- Conoce y maneja las estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en diferentes juegos y actividades deportivas.
- Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual (acciones de 1X1 de diferentes deportes).
- Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica colectiva (acciones de 2X2, 3X3 de diferentes deportes).
- Clasifica la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.
- Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.
- Conoce las reglas básicas de los juegos y las actividades deportivas.
- Demuestra un comportamiento responsable hacia el cuidado y conservación del medio natural.
- Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.
- Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.
- Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

- Acepta y cumple las normas de juego.

Bloque 5: Actividad Física artístico-expresiva

- Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.
- Muestra interés por todo tipo de actividades, respetando a sus compañeros, materiales y espacios.
- Respeto las normas y reglas de las actividades, manteniendo una conducta respetuosa y que no perjudique el desarrollo de la actividad.
- Habla y escucha cuando aparece un conflicto en el desarrollo de las actividades.

Bloque 6: Actividad Física y Salud

- Demuestra interés por el cuidado e higiene del cuerpo (utiliza ropa deportiva y bolsa de aseo; adopta posturas correctas).
- Regula y dosifica el esfuerzo acorde a sus posibilidades.
- Reconoce y explica de forma oral o escrita la importancia del calentamiento antes de realizar cualquier actividad deportiva.
- Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.

- ¿Qué evaluar? Según objetivos

Aprender un valor significa que el alumnado es capaz de regular su propio comportamiento de acuerdo a lo que representa ese valor. En este trabajo, le vamos a prestar mucha atención, a las conductas y cambios en el comportamiento del alumno, aquellos que sean capaces de regular su manera de actuar dependiendo de la situación a la se enfrenten y al tipo de valores que está desarrollando para resolverla.

Se les reconocerá sus habilidades físicas mediante feedbacks constructivos sobre la mejora de la técnica o en como son las reglas del deporte, pero la mayoría de las actividades están seleccionadas para que se diviertan aprendiendo. Como

profesores de Educación física, estaremos atentos a como realizan los desplazamientos, como es su orientación en el campo, la actitud que presente durante las actividades, a sus habilidades deportivas, a la iniciativa y autonomía que tenga a la hora de tomar decisiones...

Dentro de esta unidad didáctica, centrada en la educación en valores, no podemos olvidar que el método por el cual se quiere alcanzar los objetivos es la práctica física del rugby, por ello tenemos que evaluar también: si entiende y cumple con las normas, si desarrolla estrategias de juego, su mentalidad para trabajar en equipo, si respeta a las personas que están en el juego, si se divierte y si juega limpio.

La principal finalidad del trabajo es la transmisión de valores, por ello uno de los puntos más importantes en cualquier trabajo es la evaluación, ya que es el momento donde podemos afirmar o negar que el alumno a alcanzado los objetivos esperados. Mediante nuestros recursos de evaluación podremos medir si nuestros alumnos han conseguido aprender los valores que transmite el rugby, los beneficios que este tiene para la consolidación de relaciones sociales y si están preparados para afrontar la vida en sociedad.

- ¿Cuándo evaluar? Según la temporalización
 - Evaluación inicial: también denominada como diagnóstico, debido a que es el breve periodo de tiempo, previo al comienzo de la unidad didáctica, donde hay que valorar el nivel de competencias y conocimientos que tiene nuestro alumnado para adaptar la programación a sus niveles de aprendizaje.

Evaluar el nivel desde el que parten nuestros alumnos es muy valioso para posteriormente poder compararlo con la evaluación final y poder observar la progresión del aprendizaje que ha conseguido cada alumno. En este caso en concreto se realizará un cuestionario inicial, con preguntas generales sobre comportamiento en la escuela y fuera de ella, para observar su forma de entender los valores y si son conscientes de cuando los necesitan.

- Evaluación continua: esta manera de evaluar utiliza herramientas como pruebas, cuestionarios, fichas, puntuaciones, de forma periódica para ir controlando el aprendizaje que va adquiriendo el alumnado durante el transcurso del curso. Esta forma de evaluación surge en contraposición de la evaluación calificativa, surge como nueva manera de valorar el proceso de aprendizaje de un alumno en vez de centrarse en el resultado final según una nota.

Se puede observar una adecuada evaluación continua en esta unidad didáctica, gracias a la utilización de instrumentos de evaluación centrados en el proceso de aprendizaje. Por ejemplo: la economía de fichas donde el propio alumno ha de llevar el control de su puntuación adquirida durante los juegos y el registro anecdótico funcional donde el profesor anota aquellas conductas fuera de lo normal para valorar ese comportamiento, para así premiarlo o corregirlo.

- Evaluación final o sumativa: esta evaluación tiene como finalidad el control de resultados. Su funcionamiento es la utilización de una prueba final donde poder verificar lo aprendido por el alumno en forma de resultado o calificación. A esta evaluación siempre se le ha otorgado mayor importancia que al resto, ya que muestra el nivel de aprendizaje que ha alcanzado el alumno al final de un periodo académico, pero esto está cambiando.

Considero que la evaluación final sin una evaluación inicial es poco significativa, ya que hay que conocer el punto de conocimiento desde el que parte un alumno sobre un tema para comprobar en la evaluación final, hasta donde ha sido capaz de aprender. Tenemos que seguir trabajando en los métodos de evaluación, en las herramientas que utilizamos y en concretar que estamos evaluando, para exprimir al máximo el potencial de nuestros alumnos.

El cuestionario final de esta unidad didáctica, está diseñado con preguntas relacionadas con el rugby y situaciones de juego donde se transmiten valores. Es una prueba ajustada a las actividades realizadas durante la propuesta, está

pensada para comprobar si han aprendido gracias a la experimentación las correctas conductas para resolver conflictos y los valores que están utilizando para ello.

- ¿Cómo evaluar?

En este punto expondré los mecanismos e instrumentos de evaluación que he creado para poder elaborar un sistema de evaluación lo más justo y equitativo posible. Estas herramientas se han diseñado de forma que sea sencilla la percepción del progreso del alumnado e intentando cuantificar algo bastante complicado que es evaluar el aprendizaje de valores.

He tenido que elaborar yo mismo estos instrumentos debido a que no existen apenas recursos de este tipo para tomar como referencia. Además, para relacionar los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje con lo que he de evaluar, la mejor opción era crear mis propios medios de evaluación.

- Cuestionario inicial o prueba de control: esta prueba se realizará antes de empezar la práctica de esta unidad didáctica. Nos servirá como punto de partida desde el que comienzan nuestros alumnos, donde observaremos el conocimiento que tienen sobre los valores antes de nuestra intervención educativa, así podremos comparar con la evaluación final y percibir fácilmente la evolución que ha llevado cada alumno.

Este cuestionario se compondrá de varias preguntas relacionadas con los valores que se trabajarán en las sesiones y dos de ellas serán casos reales donde el alumno tiene que adjudicar un valor a dicha acción. Así comprobaremos si saben que son los valores y cuales entienden ellos que son.

Tabla 14

Cuestionario Inicial

PREGUNTAS	SIEMPRE	CASI	ALGUNAS	NUNCA
-----------	---------	------	---------	-------

		SIEMPRE	VECES	
1. ¿Respetas a tus compañeros y a tu profesor cuando están hablando? (Respeto)				
2. ¿Con que frecuencia ayudas a tus compañeros con las tareas de clase? (Compañerismo)				
3. ¿Si tienes deberes que hacer, primero haces tus tareas y luego te vas a jugar? (Responsabilidad)				
4. ¿Cuidas el material de clase y el de tus compañeros si te lo prestan? (Empatía)				
5. ¿Si algo no te sale a la primera, te esfuerzas hasta conseguirlo? (Esfuerzo)				
6. ¿Expresas tu cariño a tus seres queridos siempre que puedes? (Amor)				
7. ¿Eres capaz de perdonar si alguien te hace una jugarreta? (Perdón)				
8. ¿Das las gracias a los trabajadores del comedor, o a tus padres cuando te sirven la comida? (Gratitud)				

9. Vas caminando por la calle solo y al chico de delante se le caen dos euros. ¿Qué decides hacer? ¿Qué tipo de valor crees que estas desarrollando?
10. Estáis jugando en el recreo a algún deporte y un compañero se mete punto en propia. ¿Qué respuesta tendrías hacia él? ¿Por qué actuarías así?

Fuente: Elaboración propia

- Durante las sesiones: actitud, predisposición, participación... se tendrá en cuenta todos los aspectos de conducta durante el desarrollo de las actividades de clase. Se llevará un control con un tipo de rúbrica conductual donde se irán recogiendo notas de aspectos destacables tanto positivo como negativo que puedan ser evaluables de cada alumno. En este formato de evaluación solamente tendremos en cuenta el proceso e iremos dotando al alumno de varios feedbacks para que pueda ir mejorando poco a poco.

En el transcurso de cada sesión el profesor mediante la observación ira evaluando el alcance que está teniendo las actividades gracias a una técnica llamada registro anecdótico funcional, con la innovación de incluir a este instrumento de evaluación un apartado donde se ofrezcan alternativas a las conductas mostradas para trabajar con ese alumno e intentar corregirlas.

Tabla 15

Registro anecdótico funcional

Fecha	Curso	Hecho	Interpretación	Alternativas
14/5/21	5º Primaria	Vuelve a colarse en la fila del ejercicio para ser de los primeros en realizar la actividad	No respeta el orden de juego y no considera como les puede afectar a sus compañeros, una actitud egoísta.	Trabajar el orden de intervención en clase y el trato que tiene con sus compañeros. Preguntar al resto como se sienten por sus actos.

Fuente: Prat y Soler, (2003)

Otras alternativas de seguimiento diario a los alumnos serían: listas de control, diarios de clase y entrevistas individuales o grupales para conocer como están viviendo la experiencia educativa.

No podemos negar que la evaluación de los valores es un tema complicado ya que en muchas ocasiones responden a criterios subjetivos y poco sistemáticos (Prat y Soler, 2003)

- Entrevista individual: al tratarse de evaluar un contenido tan poco cuantitativo y subjetivo, que los alumnos tengan una pequeña entrevista individual con el profesor al final de la unidad didáctica, les dará la oportunidad de poder expresarse sobre todo lo vivido y comprendido de la unidad didáctica desde su punto de vista. Así pues, también es una buena herramienta para que el docente anote cuales han sido los momentos más disfrutados por los alumnos y cuales aquellos que precisan ser modificados para transmitir mejor.
- Entrevistas grupales: que se irán realizando después de cada sesión, guardando un espacio de tiempo al final de clase para reflexionar sobre los valores trabajados en los diferentes ejercicios, poder compartir con los compañeros aportaciones constructivas sobre el aprendizaje y como vía para el docente pueda llevar un seguimiento de cómo están entendiendo el contenido y si lo están disfrutando.
- Cuestionario final: prueba mediante la cual se pueda demostrar el tipo de progreso que ha realizado el alumno desde que comenzamos a trabajar la unidad didáctica hasta que terminamos con ella. En este tendremos en cuenta el proceso y el resultado. Este documento será muy parecido al cuestionario inicial, pero en vez de preguntarles sobre acciones cotidianas de clase o en casa, se les preguntaran cosas relacionadas con el rugby.

Tabla 16

Cuestionario Final

PREGUNTAS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA
1. ¿Respetas al árbitro y las decisiones que tome durante el juego?				
2. ¿Si estas cerca de la línea de ensayo y tienes a compañeros cerca para asegurar el punto, la pasas?				
3. ¿Si vas a realizar un pase forzado que puede provocar que plaquen a tu compañero o si no que te placan a ti, prefieres quedarte el balón?				
4. Durante una agrupación todos tus compañeros están empujando con todas sus ganas, ¿tú también lo haces?				
5. Te encuentras muy cansado igual que tus compañeros, pero el juego está muy igualado ¿Sigues luchando hasta el final?				
6. ¿Compartes con tus compañeros de equipo el sentimiento de unidad que tienes hacia ellos animándolos?				
7. Un rival te placa de manera poco legal durante un juego, ¿se la devuelves con el				

mismo tipo de acción?				
8. ¿Al terminar el juego, a gradeces a tus compañeros y rivales la oportunidad de haber podido jugar con ellos?				
9. Durante el juego un rival se lesiona en el campo, pero tú tienes la pelota y la posibilidad de hacer una jugada que termine en punto. ¿Cómo reaccionas? ¿Qué valor crees que implica tu respuesta?				
-				
10. Te encuentras en el tercer tiempo relacionándote con tus compañeros y rivales cuando de repente un compañero empieza a criticar a un rival por una jugada del partido. ¿Qué le dirías a tu compañero? ¿Por qué es importante el tercer tiempo?				
-				

Fuente: Elaboración propia

- Evaluación docente: ¿Evaluación de la propuesta? ¿intervención docente?

En este apartado describiré el método de evaluación que se ha planteado para la propuesta, un concepto de evaluación que recoge, en mi opinión, todas las características para que sea completa y acorde con el tipo de objetivos que se desean alcanzar.

La Evaluación formativa: este tipo de evaluación añade nuevos matices a los términos que ya existían como a las evaluaciones iniciales, continuas o finales. Esta evaluación intenta recoger todas las formas de entender el aprendizaje, su principal finalidad es mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Richard y Godbout, (2000) defendían que la evaluación era parte integral del proceso de enseñanza aprendizaje.

En la Red de Evaluación Formativa se define "Evaluación Formativa" como:
Todo proceso de evaluación cuya finalidad principal es mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje que tienen lugar. Sirve para que el alumnado aprenda más (y/o corrija sus errores) y para que el profesorado aprenda a trabajar mejor (a perfeccionar su práctica docente). Por decirlo de otro modo, la finalidad principal no es calificar al alumno, sino disponer de información que permita saber cómo ayudar al alumnado a mejorar y aprender más, y que sirva a su vez para que los profesores aprendamos a hacer nuestro trabajo cada vez mejor (López-Pastor et al., 2006). Todo proceso de constatación, valoración y toma de decisiones cuya finalidad es optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje que tiene, desde una perspectiva humanizadora y no como mero fin calificador (López -Pastor et al, 2009, p.35)

Este método de evaluación se ha elegido precisamente para esta propuesta para conseguir: mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de nuestros alumnos, mejorar nuestras competencias como profesionales y dar otro enfoque de evaluación más global, que no esté centrado calificaciones sino en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Algunos autores como Biggs, (2005) o Black, McCornick, James y Peddern, (2006) hacen referencia a que la evaluación educativa debe estar claramente orientada a mejorar el aprendizaje del alumnado, en vez de estarlo al mero control de la calificación.

También se han tenido en cuenta procesos sistemáticos de autorreflexión y reflexiones entre iguales, sobre el aprendizaje, como son la autoevaluación o evaluación compartida, implicando al alumno en el proceso de evaluación.

La Autoevaluación se refiere a la evaluación que una persona realiza sobre si misma o sobre un proceso y/o resultado personal. Las principales ventajas de esta evaluación son la mejora de la autonomía personal, la autorregulación y los procesos de aprender a aprender, también desarrolla la capacidad de análisis crítico y la autocrítica. (López Pastor, 2012)

La Evaluación compartida, es la evaluación que se realiza entre iguales, entre los alumnos, donde se valoran tanto los aspectos grupales como aportaciones individuales de cada compañero, utilizando dinámicas dialógicas y evaluativas que establecemos con el alumnado sobre sus procesos de aprendizaje (López-Pastor, 2012)

El profesor tutoriza, revisa y controla los procesos de autoevaluación y/o coevaluación del alumnado de cara a la calificación final. (Greenbanck, 2003)

- Evaluación de la unidad didáctica

El profesor será el encargado de evaluar dichas aptitudes en los estudiantes, el último en calificar el progreso de los alumnos será la figura del docente, teniendo en cuenta todas las herramientas de evaluación que se han llevado a cabo durante la experiencia educativa. La recogida de los resultados gracias a la comparación entre cuestionario inicial y final, la observación del registro anecdótico funcional y de la tabla de puntuaciones que cada niño ha ido rellenando, conformará su calificación.

Se valorarán también las reflexiones al final de clase y las entrevistas individuales donde se anotará la autoevaluación y se tendrá en cuenta las aportaciones que los compañeros hayan tenido sobre el alumno a evaluar.

Es importante remarcar que no es tan importante la evaluación de un resultado como la del esfuerzo que el alumno ha desempeñado durante el proceso para obtener ese resultado.

Para hacer una repartición del peso en importancia de cada parte a evaluar de esta unidad didáctica, los porcentajes serían los siguientes: al trabajo en clase un 50% de la nota, un 30% a la actitud recogida en el registro anecdótico funcional junto con su tabla de puntuación, un 15% a la comparación entre el cuestionario inicial y el final (centrando así la evaluación en el progreso y no en el último resultado) y los 5% restantes a la autoevaluación y reflexiones grupales. Esta es

la manera de intentar evaluar el rendimiento académico completo que ha logrado cada alumno durante la unidad didáctica.

Es necesario el desarrollo de más evaluaciones de este tipo, donde el alumnado conozca de dónde viene su calificación ya que ha sido participe de su proceso de evaluación. Esto aumenta la motivación, debido a que la mayoría de alumnos suelen valorar que les informemos sobre las actividades que realizan, no solo conociendo el cómo, sino él por qué.

6. CONCLUSIONES

- Relacionado con los objetivos del trabajo:

El principal objetivo de este trabajo era aportar una propuesta práctica gamificada para trabajar la educación en valores a través del rugby. Todo está fundamentado en el marco teórico donde se exponen los beneficios que aporta el rugby a los alumnos de primaria, un análisis de la metodología seleccionada y la manera de relacionar la educación en valores con la práctica del rugby. Durante todo el trabajo he intentado generar una visión del juego entendido como herramienta educativa para lograr un aprendizaje significativo. Esta experiencia no solo busca el aprendizaje también la formación de ciudadanos más respetuosos, empáticos, responsables, amables, honestos...

Un aspecto a destacar sobre el diseño de la propuesta, es la intencionalidad de lograr un proyecto interdisciplinar, donde se desarrollen durante la experiencia diferentes competencias e inteligencias dentro del alumnado. Sigo en la búsqueda de una nueva manera de enseñar, donde el contenido de diferentes asignaturas pueda participar en proyectos de otras disciplinas para complementar el aprendizaje.

Considero personalmente que el trabajo ha cumplido con todas las expectativas y ha relacionado la teoría con una programación práctica. En cuanto a los objetivos de la unidad didáctica, no se pueden dar por alcanzados ni

incumplidos; una vez consiga realizarla con alumnos reales podré sacar las conclusiones oportunas para realizar mejoras y cambios.

- Limitaciones que ha sufrido la propuesta:

Debido a la situación de crisis sanitaria que estamos viviendo, esta propuesta práctica no ha podido llevarse a cabo con alumnos reales como se esperaba. Por lo tanto, el análisis de resultados y las conclusiones obtenidas son únicamente personales y a la espera de poder llevarse a la práctica.

Otro de los contratiempos que me he encontrado al realizar este trabajo, fue que al elegir donde quería llevar a la práctica esta propuesta pensé en el colegio donde había realizado mis prácticas universitarias, el cual pertenece a la comunidad de Madrid. El fallo que estaba cometiendo es que el trabajo lo estaba relacionando con el BOCYL, lo que hizo que tuviera que buscar un centro de la provincia de Segovia, donde el currículo que estaba desarrollando concordase con lo expuesto en el trabajo.

Para concluir, señalar que esta unidad didáctica está diseñada para poder llevarla a cabo fácilmente una vez comience mi labor como docente. Ojalá en un futuro próximo hacerla realidad con mis propios alumnos y poder extraer toda la información necesaria para conseguir una actividad gamificada completa y de calidad.

7. VALORACION PERSONAL

El hecho de realizar este trabajo me ha servido para completar mi formación, este último trabajo es muy diferente a todos los anteriores realizados dentro de las asignaturas del grado, en esta tarea partes totalmente desde cero, con la ayuda de un tutor, pero con la misión de conseguir un trabajo de investigación donde la elección del tema, la selección del contenido, la finalidad que busques, los objetivos que intentas conseguir, todo es obra particular tuya.

La realidad de las aulas no son las que en la teoría universitaria te enseñan, los trabajos que realizas durante el grado te ayudan a prepararte para ser capaz de programar buenas actividades y conseguir diseñar buenas clases, pero no es hasta cuando estas dentro de un aula lo que de verdad significa ser maestro. Gracias a mis prácticas pude observar cómo es la verdadera labor de un docente en el día a día, ya que lo que nos enseñan en la universidad ni se acerca a lo que es realmente tener a veinte alumnos en clase observándote y dependiendo de ti para alcanzar su aprendizaje.

Es por eso, que defiendo la enseñanza práctica por encima de la teórica. Quiero demostrar que gracias a experiencias educativas como la desarrollada en mi trabajo donde los alumnos aprenden a base de vivenciar su aprendizaje, podemos conseguir una mejor educación, donde los alumnos estén mejor preparados, donde puedan enfrentarse a retos estimulantes, en donde se sientan motivados a seguir aprendiendo y en donde se consiga un aprendizaje útil y duradero.

El sistema educativo nacional está obsoleto, ya que se premia a la memorización masiva de contenido con la finalidad de vomitarlo todo durante un examen y calificar, con una nota numérica, las competencias de los alumnos por cuanto han sido capaces de retener. Al desarrollar proyectos de este tipo con una intención ciudadana, una metodología innovadora, una planificación motivante y sobre todo la búsqueda del disfrute del alumnado por aprender, conseguiremos cambiar el rumbo del cauce educativo español.

La realización de este trabajo como última tarea me ha ayudado a ser mucho más autónomo, me he esforzado por buscar, comparar y revisar artículos, revistas y libros que tuvieran información relevante para mi trabajo. Me he visto buceando por aquellos documentos que trataban sobre el tema que escogí y profundizando como nunca lo había hecho por conseguir relacionar un bloque muy importante dentro de la educación que es educar en valores, pero utilizando como herramienta algo que adoro y considero que es imprescindible en la vida de los niños, como es el deporte y el juego.

En definitiva, gracias al conjunto de actividades realizadas durante el grado y junto con este trabajo final me he formado como profesional de la educación listo para afrontar mi verdadera vocación que es ser maestro. Como futuro maestro sé que no me puedo conformar con lo que se, debo estar en contante reciclaje, afrontar nuevos retos y abrazar las nuevas metodologías o corrientes educativas que sean beneficiosas para mi

formación como profesional y para que mis alumnos alcancen un aprendizaje completo, actual y de calidad.

8. AGRADECIMIENTOS

Para finalizar este trabajo y mi etapa universitaria, querría agradecer a todos aquellos profesores que han formado parte de mi proceso de enseñanza aprendizaje, en concreto a dos de ellos que significaron una figura referente para mí, que marcaron la diferencia como modelos de docentes a los que aspiro llegar a parecerme algún día: Eva Álvarez y Dario.

Quiero agradecer también al Real colegio Alfonso XII, por la oportunidad que me dio de poder realizar mis prácticas universitarias en su centro, a todos los profesores que hicieron que mi tiempo allí fuera tan especial y a mi profesor de prácticas José Luis Cano, por todo lo que me ha enseñado y sobre todo por la manera en la que me lo ha transmitido.

Agradecer el apoyo y seguimiento que ha tenido mi tutor, Manuel Manrique, durante el periodo de desarrollo de mi TFG, puesto que, a pesar de no haber terminado el curso pasado por no superar una asignatura, se preocupó por preguntarme, dejarme libre elección para el tema y facilitarme documentos como guía y apoyo para que incorporase tanto a la parte de contenido como al diseño.

Como cierre final, dedicar unas palabras de agradecimiento a mi familia, en concreto a mi madre y a mi novia, quienes me han soportado durante toda esta etapa de formación con todo lo que ello supone. Por aguantar mis agobios, mi genio y mi forma de afrontar algunas situaciones y por hacer suyos mis éxitos, disfrutar cuando las cosas salían bien o alegrarse más que yo por aprobar las diferentes asignaturas. Gracias.

“La educación es el arma más poderosa que puedes tener para cambiar el mundo” Nelson Mandela.

9. BIBLIOGRAFÍA y WEBGRAFÍA

- Arranz Valderas, M. (2016). El rugby como herramienta de intervención en trabajo social.
- Amat, M., & Batalla, A. (2000). Deporte y educación en valores. *Aula de innovación educativa*, 91, 10-13.
- Apple, M. W. (2001). Comparing neo-liberal projects and inequality in education. *Comparative education*, 37(4), 409-423.
- Berne Manero, C., Lozano Chavarria, P., & Marzo Navarro, M. (2011). Innovation in university teaching through the TTM method. *REVISTA DE EDUCACION*, (355), 605-619.
- Biggs, J., Williams, P., Whitfield, M., Nicolet, P., & Weatherby, A. (2005). 15 years of pond assessment in Britain: results and lessons learned from the work of Pond Conservation. *Aquatic conservation: marine and freshwater ecosystems*, 15(6), 693-714.
- Brustad, R. J. (1996). Attraction to physical activity in urban schoolchildren: Parental socialization and gender influences. *Research quarterly for exercise and sport*, 67(3), 316-323.
- Borroto Cruz, E. R., & Salas Perea, R. S. (2004). Acreditación y evaluación universitarias. *Educación Médica Superior*, 18(3), 1-1.
- Black, P., McCormick, R., James, M., & Pedder, D. (2006). Learning how to learn and assessment for learning: A theoretical inquiry. *Research Papers in Education*, 21(02), 119-132.
- Coll, C. (2013). La educación formal en la nueva ecología del aprendizaje: tendencias, retos y agenda de investigación. *Aprendizaje y educación en la sociedad digital*, 156-170.
- Durrell, L. (2012). *Sicilian carousel*. Faber & Faber.
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In *CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems* (pp. 2425-2428).

- de los Santos, P. J., Rueda, P. O., & Romero, A. P. (2015). Los jóvenes en situación de vulnerabilidad y los programas formativos de transición al mundo del trabajo. *Educar*, 51(1), 211-224.
- de Deportes, C. S., & España, U. N. I. C. E. F. (2010). Guía para la práctica deportiva, deporte para un mundo mejor. *Presidencia del gobierno, (España)*.
- Español, E. (2014). Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, 19349-19420.
- Flores, G., & Prat, M. (2018). X-Vic: corre y vuela sobre los pirineos. In *Un proyecto gamificado y cooperativo en educación superior. En actas del XI Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas. Avilés*.
- Fernández Cruz, F. J., Fernández Díaz, M. J., & Rodríguez Mantilla, J. M. (2018). EL PROCESO DE INTEGRACIÓN Y USO PEDAGÓGICO DE LAS TIC EN LOS CENTROS EDUCATIVOS MADRILEÑOS. *Educacion XX1*, 21(2).
- GENERALES, A. D. (2012). I. COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN. *Educación*, 1, 415-630.
- Gaviria Cortés, D. F., & Castejón, F. J. (2013). El proceso didáctico en educación física como generador de valores y actitudes. *Qualitative Research in Education*.
- Gómez Rijo, A. (2005). La enseñanza y el aprendizaje de los valores en la educación Deportiva.
- Grau, M. P., & Prat, S. S. (2003). *Actitudes, valores y normas en la educación física y el deporte*. Inde.
- GARCIA, M., HURTADO, P. A., QUINTERO, D. M., RIVERA, D. A., & UREÑA, Y. C. (2018). La gestión de las emociones, una necesidad en el contexto educativo y en la formación profesional. *Revista espacios*, 39(49).
- García Pérez, F. F. (2000). Los modelos didácticos como instrumento de análisis y de intervención en la realidad educativa. *Biblio 3w: Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*, 207, 1-12

- González, M. (2001). La prevención de la violencia en la infancia y la adolescencia. Una aproximación conceptual integral. *Psychosocial Intervention*, 10(2), 221-239.
- Gutiérrez Martín, A. (2003). Alfabetización digital. *Algo más que ratones y teclas*.
- Greenbank, P. (2003). The role of values in educational research: The case for reflexivity. *British educational research journal*, 29(6), 791-801.
- Hernando, M. M., Arévalo, C. G., Mon, C. Z., Batet, L. A., & Catasús, M. G. (2015). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física/Play the Game: gamification and healthy habits in physical education. *Apunts. Educació física i esports*, (119), 71.
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012, October). Defining gamification: a service marketing perspective. In *Proceeding of the 16th international academic MindTrek conference* (pp. 17-22).
- Jimenez, J. C. (2008). El libro El Valor de los Valores. *Conograf. Caracas, Venezuela*.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kostenius, C., Hallberg, J., & Lindqvist, A. K. (2018). Gamification of health education. *Health Education*.
- León-Díaz, Ó., Martínez-Muñoz, L. F., & Santos-Pastor, M. L. (2019). Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 110-124.
- López Pastor, V. M., & Pérez Pueyo, Á. (2017). *Evaluación formativa y compartida en educación: experiencias de éxito en todas las etapas educativas*. León: Universidad de León, 2017.
- López-Barrachina, R., Lafuente, O., & García-Latas, J. L. (2007). Del mito de Narciso a los trastornos de la personalidad en las cárceles aragonesas: Una aproximación al perfil de estos desórdenes en las personas privadas de libertad. *Revista española de sanidad penitenciaria*, 9(2), 28-40.

- López Peral, M. A., García González, E., Andújar-Montoya, M. D., García-Quismondo Cartes, A., & Sánchez Valcárcel, R. (2016). Gamificación como estrategia para la enseñanza de sistemas estructurales y constructivos.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic exchange quarterly*, 15(2), 146.
- López Pastor, V. M. (2012). Evaluación formativa y compartida en la universidad: clarificación de conceptos y propuestas de intervención desde la Red Interuniversitaria de Evaluación Formativa.
- Menéndez-Ferreira, R., Barquín, R. R., Maldonado, A., & Camacho, D. (2018, October). Análisis y propuesta de una herramienta basada en gamificación para la educación en valores dentro del deporte. In *V Congreso de la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego* (Vol. 1, No. 1, pp. 1039-1045).
- Medina Martínez, M. (2020). La importancia de la oralidad en las aulas de Educación Primaria: propuesta didáctica.
- Melchor Medina, J., Lavín Verástegui, J., & Pedraza Melo, N. A. (2012). Seguridad en la administración y calidad de los datos de un sistema de información contable en el desempeño organizacional. *Contaduría y administración*, 57(4), 11-34.
- Marketing, G. (2012). Estudio 2012 Gamificación, expectativas y grado de adopción en España. *Recuperado de <http://www.gamkt.com/estudio-2012-gamificacion-en-espana>*.
- McLennan, N., & Thompson, J. (2015). *Quality physical education (QPE): Guidelines for policy makers*. UNESCO Publishing.
- Ortega, P., Mínguez, R., & Gil, R. (1996). Valores y educación.
- Para, B. B. V. A. (2000). Educación en valores.
- Pérez-López, I. J., García, E. R., & Cervantes, C. T. (2017). La profecía de los elegidos”: un ejemplo de gamificación aplicado a la docencia universitaria. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte/International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, 17(66), 243-260.

Pérez García, E. (2016). Iniciación a los deportes colectivos de cooperación-oposición en Educación Primaria.

Pavesio, M., & Rivera, E. (2001). La presencia de valores en el currículum andaluz para la educación física de primaria. In A. Díaz, y E. Segarra (Coords.), *Actas del 2º Congreso Internacional de Educación Física y Diversidad* (pp. 735-746).

Perez-Ruzafa, A., Campillo, S., Fernández-Palacios, J. M., Garcia-Lacunza, A., Garcia-Oliva, M., Ibanez, H., ... & Marcos, C. (2019). Long-term dynamic in nutrients, chlorophyll a, and water quality parameters in a coastal lagoon during a process of eutrophication for decades, a sudden break and a relatively rapid recovery. *Frontiers in Marine Science*, 6, 26...

PRADOS, S. P. ENCUENTRO SOBRE VOLUNTARIADO DEPORTIVO.

Raftery, M., Kemp, S., Patricios, J., Makdissi, M., & Decq, P. (2016). It is time to give concussion an operational definition: a 3-step process to diagnose (or rule out) concussion within 48 h of injury: World Rugby guideline.

Richard, J. F., Godbout, P., & Grèhaigne, J. F. (2000). Students' precision and interobserver reliability of performance assessment in team sports. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 71(1), 85-91.

Salamanca, E. M., Arribas, J. C. M., Lorenzo, V. M., Benito, M. Á. R., & García, J. F. (2020). La gamificación como herramienta motivacional para fomentar una actividad física saludable: ejemplificación de una propuesta en educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (64), 30-45.

Savater, F. (2002). *Ética y ciudadanía*. Editorial Montesinos.

Sánchez, D. B., & Ramírez, F. A. (1995). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Inde.

Senlle, A., & Gutiérrez, N. (2005). *Calidad en los servicios educativos*. Ediciones Díaz de Santos.

Shields, D. L. L., Gardner, D. E., Bredemeier, B. J. L., & Bostrom, A. (1995). Leadership, cohesion, and team norms regarding cheating and aggression. *Sociology of Sport Journal*, 12(3), 324-336.

- Sanchis, S. B., & Clari, V. R. (2005). *Guía para la reeducación de la deglución atípica y trastornos asociados*. Nau Llibres.
- Temur, O. D. (2007). The Effects of Teaching Activities Prepared According to the Multiple Intelligence Theory on Mathematics Achievements and Permanence of Information Learned by 4th Grade Students. *International Journal of Environmental and Science Education*, 2(4), 86-91.
- Trigueros Cervantes, C., Rivera García, E., & Torre Navarro, E. (2012). La evaluación en el aula universitaria: del examen tradicional a la autoevaluación
- Villamón, M., & Brousse, M. (2002). El judo como contenido de la educación física escolar. In *El judo en la educación física escolar: unidades didácticas* (pp. 11-28). Hispano Europea.
- Viñao, A. (2016). La Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) de 2013: ¿una reforma más. *Historia y Memoria de la Educación*, 3, 137-170.

10. ANEXOS

Explicaciones de las actividades por sesión:

SESIÓN RESPETO:

- Juegos con periódicos: realizaremos juegos donde el material protagonista es un periódico. Haremos diferentes variantes, del estilo de relevos o juegos donde el tiempo sea limitado para que los alumnos pongan en el suelo hojas de periódico y se muevan por encima de ellos sin poder tocar el suelo. Debemos de establecer reglas como solo una persona por cada hoja de periódico y la más importante si hay alguien en una hoja de periódico o acaba de llegar antes que tu hay que respetar el espacio de ese compañero
- Respeto hacia uno mismo: manipular el balón de manera individual, lanzarlo patearlo, interactuar con él de todas las maneras posibles para conocer cómo puede botar o de qué manera es más fácil pasarlo.

- Respeto al contrincante: pases con un compañero situado enfrente intentando hacerlo lo mejor posible. Explicación de respeto por el contrincante, jugamos a un mareo
- Respeto al árbitro: explicación de cómo ha de tratar al árbitro en este juego. Solamente los capitanes de cada equipo pueden hablar con él y todas las quejas o sugerencias de los jugadores han de ser comunicados por el capital. Podemos realizar juegos de preguntas sobre el rugby donde por equipos tengan que elegir un capitán, consensuar las respuestas y sea el capitán el encargado de transmitir la respuesta al profesor. Una manera de jugar con el espacio sería compararlo con la organización de un juego del Pañuelo.
- Respeto hacia el juego, explicación del tercer tiempo, lo que pasa en el campo se queda en el campo y luego todos somos amigos. Juego de pases suaves en círculo favoreciendo la recuperación física del alumnado.

SESIÓN COMPAÑERISMO:

- Juntos y apretados: para fomentar el compañerismo realizaremos circuitos por donde los alumnos en parejas o grupos tengan que transportar objetos (naranjas, globos, balones) sin utilizar las manos, juntando y apretando los unos con los otros. Podemos dejar que ellos elijan la parte del cuerpo con la que quieren transportarla o dictar nosotros con qué parte queremos que lo lleven.
- Explicación del apoyo en rugby: el juego del burro y la zanahoria: primero por parejas y luego por grupos serán carreras donde el primero salga con unos segundos de ventaja y que se colocará un pañuelo colgando de la cintura. El que salga a continuación deba intentar quitárselo. Podemos realizar una progresión, primero modo libre, luego carreras con cierto margen de movimientos laterales para realizar quiebros y luego únicamente carreras rectas de velocidad. Practicamos mediante este juego la posición en profundidad o diagonal que conlleva la manera de avanzar hacia delante en el rugby. Poco a poco introduciremos un balón para que vayan practicando el pase en movimiento.

- PIÑA: todos juntos como una piña deben ir corriendo al trote y pasarse el balón hacia atrás sin que se caiga. Durante este minijuego como todos están juntos podemos aprovechar a explicar que cuando uno coge el balón debe pegar un pequeño sprint para colocarse delante del compañero y así poder pasar hacia atrás.

SESIÓN RESPONSABILIDAD:

- Admitiendo errores: deben de lanzar la pelota durante un tiempo determinado para intentar sobrepasar una distancia, ejercicio de manera individual. Al finalizar el tiempo nos juntamos y nos decimos cuántas veces No lo hemos conseguido.
- Explicación de placajes: progresión con minijuegos para realizar el empuje hasta llegar al placaje. En parejas de tamaño y peso parecido se jugará a: Pelea de gallos (en cuclillas), Pulso gitano, empuje de melé, lucha canaria, batalla de sumos, pelea de pitufos (de rodillas), placaje desde abajo (de rodillas), placaje real.
- Explicación de responsabilidad de cuándo pasar o cuando llevarse un placaje. Jugaremos una tocata donde se empieza a llevar a cabo un juego real, pero sin placajes solo tocando (tocar con las dos manos al contrincante se considera un placaje se para el juego. Si a un equipo de tocan tres veces se cambia el balón de equipo)
- Pase de hospital: simulacro de un mal pase donde un compañero podría sufrir un placaje doloroso del contrincante por culpa de un pase muy elevado o mal ejecutado.

SESIÓN ESFUERZO:

- Sogatira: dos equipos, una cuerda gruesa. Se pinta una raya en el suelo cada equipo se coloca a un lado de esa raya, el objetivo es tirar de la cuerda hacia tu campo para conseguir meter dentro al equipo contrario.
- Bordón: un círculo todos cogidos de la mano y girando, una persona en el medio dando instrucciones de hacia qué lado girar. Cuando la persona del medio grite ¡BORDON! todos deben de hacer lo posible por no tocar a la persona del medio

o hacer que otro la toque.

- El juego consiste en montar una melé real y hacer que se enfrente 8vs8. Esta clase puede ser menos dinámica, pero tiene un contenido muy complejo ya que la mayoría de participantes no saben ni han visto una melé en su vida.
- Estiramientos dinámicos por pareja. Juego de quien sabe que: por turnos cada alumno debe de ir diciendo al resto un tipo de estiramiento que conozca para un determinado grupo muscular. Con este ejercicio sabremos los conocimientos de nuestros alumnos y podremos ampliar y matizar con lo que nosotros creamos necesario.

SESIÓN EMPATIA:

- El Cubo de Rubik: diferentes ejercicios para practicar los pases y calentando para saber realizar luego las siguientes actividades. Se divide la clase en cuatro filas enfrentadas dos a dos como si fuera una especie de cruz. Los ejercicios tienen elementos de motricidad complicados que deben de coordinar para no chocarse contra los compañeros. Deben de pensar en el movimiento que realizará el contrincante para no causar un accidente.
- Explicar puntuación en el rugby: Ensayos 5 puntos, transformaciones +2 puntos al ensayo y Drops en movimiento 3 puntos.
- La clase se dividirá en dos grandes grupos la mitad del tiempo se realizará un juego y luego se rotará.
- Ensayos: juegos de simulacro en pequeños grupos de situaciones de juego real en espacio reducido, chiquipartidos. Al finalizar la actividad se les explicará que los puntos que estaban consiguiendo era en realidad para el otro equipo, así que el que gana pasa a perder.
- Transformaciones: patadas en parado y patadas con bote o Drop. Por parejas practican patadas que deben intentar pasar por encima del larguero de la portería. Uno realiza el lanzamiento y el otro la recoge, ayudando a mejorar la técnica.

- Ciegos y guías: uno se venda los ojos y el resto de compañeros le guían. El ciego a de salir a toda velocidad y marcar ensayo donde los compañeros de indiquen.

SESIÓN AMOR:

- Relevos donde la principal característica sea que siempre tenemos que llevar un compañero encima: carretilla, recién casados, caballito, sillita de la reina, a hombros...
- Juego de las torres: colocaremos un objeto a una elevada altura, separaremos a la clase en dos equipos. Los participantes deben de planear una estrategia para, entre todos los componentes, formar una torre o figura para conseguir alcanzarlo (variante: antes que el otro equipo, competición)
- Explicación y puesta en práctica de una touch: saque de banda. Por tríos deben de intentar llevar a cabo una touch lo más parecido a una real posible.
- Acertijo de altura: se les plantea una situación en la cual en un espacio abierto hay una estructura que forma un cuadrado a cierta altura. Se les dice que tienen que intentar pasar todos por encima del cuadrado sin dejar a ninguno dentro y sin romper la estructura. La solución o finalidad es que se den cuenta de que es imposible abandonar todos los cuadrados y que lo mejor es permanecer todos unidos a conseguir que uno solo consiga salir del cuadrado.

SESIÓN PERDÓN:

- Explicación del Avant (caída del balón hacia delante) y las situaciones que causan golpes de castigo (faltas), placajes peligrosos, corbatas...
- Perdón Compi: en un campo reducido, como el de un balón prisionero, se colocan varios ladrillos de forma vertical. Se hacen dos equipos, los participantes se colocarán al final del campo (en el “cementerio”) y desde ahí con un lanzamiento de pase de rugby tienen que derribar los ladrillos del equipo contrario y si lo consiguen deben pedirle perdón al otro equipo. Gana quien derribe todos los ladrillos del equipo contrario y haber pedido perdón al otro equipo.

- Realizaremos un partido de rugby touch: consiste en lo mismo que un juego real, pero en vez de realizar placajes los jugadores llevan colgados unas cintas (rojas o azules diferenciando los equipos) y si te quitan la cinta es como si te hubieran placado. Variante: añadiremos una regla, cuando le quites la cinta a algún adversario debes de pedirle perdón y devolvérsela. Si se te olvida pedirle perdón ese placaje no valdría y volverá a restablecerse el juego como si nada hubiera sucedido.
- La Chincheta: uno se tumba boca abajo (sobre una colchoneta) con los ojos cerrados y un compañero se tumba encima de él y dice: perdón. El que está debajo tiene que adivinar quién ha sido el compañero que se ha tumbado encima. Si se equivoca al intentar adivinar el compañero de encima diciendo el nombre de otro, ese otro debe de tumbarse encima, así sucesivamente hasta que adivine quien fue el que le ha pedido perdón al principio. Pueden rendirse cuando quieran.

SESIÓN GRATITUD:

- En la piel de un deportista profesional: realizamos dos filas representando el comienzo de un partido, donde unos son locales y otros visitantes. Una fila se encontrará estática (Locales) y otra irá desplazándose saludando uno por uno a los componentes del equipo contrario (Visitante)
- Intento de Partido Real, variantes Tag Rugby. Realizando paradas para explicaciones oportunas dependiendo de las situaciones que se vayan produciendo.
- Realizaremos un tercer tiempo oficial, una pequeña merendola donde pondremos en común que es lo que más nos ha gustado y que fue lo que cambiaríamos de esta unidad didáctica de Rugby y valores.