



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social
(Valladolid)

Grado en Educación Primaria

Trabajo De Fin De Grado

*“Judo Como Proyecto Educativo En La Educación
Primaria”*

Tania de Vega Mateo
Tutor: Guillermo García Fernandez

Curso: 2023 - 2024



RESÚMEN

Este Trabajo de Fin de Grado presenta un Proyecto Educativo que busca mejorar la educación en valores de los alumnos y alumnas mediante la práctica del Judo. Se implementará en el C.E.I.P. Félix Cuadrado Lomas, ubicado en la localidad de La Cistérniga (Valladolid) durante el curso 2023/2024 con los alumnos y alumnas de segundo, tercero y cuarto de Primaria.

Este proyecto, basado en una Situación de Aprendizaje, aprovecha la disciplina del judo para fomentar el desarrollo afectivo y social de los estudiantes. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) reconoce el judo como uno de los mejores deportes para niños de 4 a 12 años.

Los datos se recopilaban mediante fichas de control que los alumnos completaron, reflejando los valores observados durante la práctica de judo. Finalmente, el trabajo se enmarca dentro de los criterios de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por el que se modifica la Ley Orgánica 2/2006 de Educación (LOMLOE).

PALABRAS CLAVE

Judo, Educación en Valores, Educación Física, Deportes de Combate, Disciplina.

ABSTRACT

This Final Degree Project presents an Educational Project that seeks to improve the values education of students through the practice of Judo. It will be implemented in the C.E.I.P. Félix Cuadrado Lomas, located in the town of La Cistérniga (Valladolid) during the 2023/2024 academic year with second, third and fourth Primary students.

This project, based on a Learning Situation, takes advantage of the discipline of judo to promote the emotional and social development of students. The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) recognizes judo as one of the best sports for children from 4 to 12 years old.

The data was collected through control sheets that the students completed, reflecting the values observed during judo practice. Finally, the work is framed within the criteria of Organic Law 3/2020, of December 29, which modifies Organic Law 2/2006 on Education (LOMLOE).

KEYWORDS

Judo, Education in Values, Physical Education, Combat sports, Discipline.



ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN	4
2. OBJETIVOS	5
3. INTRODUCCIÓN	6
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
4.1 Historia del Judo	7
4.2 Fundamentos del Judo	8
4.3 Beneficios del Judo	10
4.4 Educación en valores y deporte	12
4.4.1 Modelos de responsabilidad social y personal	13
4.4.2 Niveles de responsabilidad	14
4.5 El juego	17
4.6 Las metodologías activas	18
4.6.1 La Gamificación	20
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	23
5.1 Contexto	23
5.1.1 ¿Quiénes somos?	23
5.2 Propuesta de intervención	24
5.2.1 Concreción curricular	25
5.2.2 Medidas de atención a la individualización del alumnado	26
5.2.3 Metodología	27
6. RESULTADOS	30
7. CONSIDERACIONES FINALES Y RECOMENDACIONES	37
7.1. Introducción	37
7.2. Dimensiones evaluadas	37
7.3. Dimensiones del valor según Pérez Pérez (2008)	41
7.4. Niveles de Responsabilidad según Hellison (2003)	42
7.5. Metodología y limitaciones	43
7.6. Conclusión, recomendaciones y reflexión final.	44
8. OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)	46
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
ANEXOS	51
ENLACE A LA PRESENTACIÓN	106



1. JUSTIFICACIÓN

La decisión de llevar a cabo este Trabajo de Fin de Grado, centrado en la educación en valores a través del judo, surge de mis experiencias personales y de las observaciones realizadas durante mi desempeño como maestra de Judo en varios centros educativos como actividad extracurricular. A raíz de estas experiencias, he optado por diseñar una Situación de Aprendizaje (Anexo 4) en la que se enfatice la evaluación de los valores que pueden ser inculcados mediante este deporte.

En la actualidad el judo que conocemos está deportivizado totalmente y la gran mayoría de las personas, incluyendo a los practicantes no son conocedores del verdadero origen de éste, y es que el judo de Jigoro Kano se comenzó a desarrollar en un entorno sociopolítico adverso, lo que terminaría desnaturalizándolo. Para poder llegar a conocer los verdaderos orígenes debemos conocer la biografía de Kano, según Espartero y Villamón (2009).

Originalmente, según Espartero y Villamón (2009), el objetivo de la práctica de Judo era meramente educativo y así lo estableció Jigoro Kano, impulsor del judo que conocemos actualmente. Bien es cierto que no fué el primero en proponer este nombre a este deporte, sino que dos siglos antes, una de las escuelas más espirituales del jiu-jitsu escogería el término “*judo*” para designar el estudio de técnicas de lucha sin armas, incidiendo en el aspecto mental.

El Judo es un deporte de contacto, lo cual hace que pueda verse como un deporte agresivo y por ello los maestros y maestras de Educación Primaria, y concretamente en la especialidad de Educación Física, no se atreven a incluirlo en sus programaciones. Esto probablemente es debido al desconocimiento del mismo. Por ello, en los siguientes apartados pongo de manifiesto algunos de los beneficios que supone introducir la práctica de este deporte en el ámbito escolar.

- Nivel físico y psicomotor
- Nivel cognitivo
- Nivel socio - afectivo
- Nivel ético

Todos estos beneficios nos ayudarán a desarrollar los objetivos de etapa y el desarrollo de las competencias clave correctamente, tal y como se establece en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre. Concretamente en el currículo de Educación Física.

Dentro de los beneficios emocionales y educativos aparece la educación en valores, principal motivo de este Trabajo de Fin de Grado y código moral del Judo.

Para terminar, veremos el estrecho vínculo que existe entre la educación en valores, el deporte, el juego y la escuela.



2. OBJETIVOS

En el presente Trabajo de Fin de Grado se propone como objetivo general:

Conocer si la práctica de Judo en la asignatura de Educación Física promueve valores positivos a través de la puesta en práctica de una Situación de Aprendizaje específica de Judo.

Este objetivo estará encaminado a poder descubrir cómo se promueven el respeto, la disciplina, el trabajo en equipo, la tolerancia a la frustración y el espíritu de superación.

Objetivos cognitivos:

- **Estudiar la mejora de las relaciones sociales del grupo clase a través del deporte.** Se pretende observar y analizar cómo la práctica del judo influye en la dinámica de grupo, la cooperación entre compañeros y la cohesión del grupo - clase.

Objetivos físico - motrices:

- **Iniciar al alumnado en el deporte del Judo Educativo.** Introducir a los estudiantes en la práctica del judo, familiarizándose con sus fundamentos y técnicas básicas.
- **Desarrollo de habilidades motrices.** Mejorar las capacidades físicas de los alumnos, como la coordinación y la fuerza.
- **Aprender técnicas básicas de inmovilizaciones y volteos, así como las técnicas de caídas.** Enseñar a los alumnos las técnicas fundamentales del judo, enfocándose en la seguridad y la correcta ejecución de los movimientos.

Objetivos afectivo - sociales:

- **Desarrollar el espíritu de superación ante situaciones motrices complicadas.** Fomentar la resiliencia y la capacidad de enfrentarse a desafíos físicos, promoviendo una actitud positiva y perseverante.
- **Fomentar actitud de compañerismo y respeto hacia sus iguales.** Promover valores de colaboración, respeto y apoyo mutuo entre los estudiantes, fundamentales en la práctica de judo y en la vida diaria.
- **Promover la disciplina.** Inculcar hábitos de disciplina y autocontrol, esenciales tanto en el deporte como en el ámbito educativo y personal.



3. INTRODUCCIÓN

La Educación Primaria es una etapa crucial en el desarrollo de los niños y niñas, donde no solo se busca el aprendizaje académico, sino también el desarrollo físico, social y emocional. En este contexto, el deporte juega un papel fundamental como herramienta educativa que contribuye al desarrollo holístico del alumnado. Este Trabajo Fin de grado se centra en el Judo como proyecto educativo en la Educación Primaria, destacando sus múltiples beneficios y su capacidad para mejorar las relaciones sociales dentro del grupo - clase.

El Judo no solo se enfoca en la mejora de las habilidades físicas y motoras, sino que también promueve valores como el respeto o el compañerismo. A través de su práctica, el alumnado puede desarrollar habilidades motrices, aprender técnicas de inmovilizaciones y volteos, y perfeccionar técnicas de forma segura. Además, el judo en Educación Física fomenta una actitud de superación personal ante situaciones motrices complicadas, fortaleciendo el carácter y la resiliencia de los alumnos y alumnas.

En conclusión, este trabajo busca demostrar que el judo, más allá de ser un simple deporte, puede convertirse en un proyecto educativo integral que favorezca el desarrollo pleno de los alumnos y alumnas en la Educación Primaria.



4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

“Debemos atender las necesidades del niño que aprende y no los deseos del profesor que enseña.”

JOSÉ ANTONIO FERNÁNDEZ BRAVO

4.1 Historia del Judo

El judo es un ejemplo único de cómo una disciplina oriental, que en origen fue un modelo educativo, se ha integrado en la cultura deportiva internacional.

Poco tiene que ver el deporte que todos conocemos actualmente con el judo de su fundador, Jigoro Kano, y es que el judo comenzó a desarrollarse en un entorno sociopolítico bastante adverso, lo que terminaría por desnaturalizarlo y su esencia quedaría totalmente relegada.

Según Espartero y Villamón (2009), en el conocimiento del “Judo Kodokan” encontraríamos la conexión entre el Judo Clásico y el Judo entendido como deporte. Y es que la biografía de Jigoro Kano es un elemento esencial a la hora de conocer y estudiar la fundación de *Judo Kodokan* como un sistema educativo.

Jigoro Kano nació el 28 de octubre de 1860, por lo que su vida transcurrirá en una época muy convulsa a nivel sociopolítico para Japón. Estamos haciendo referencia al periodo *Meiji* (1868 - 1912), que se iniciaría tras la caída del régimen militar *Tokugawa*, quién dirigió Japón durante 265 años. Fue el resultado de la presiones de las potencias occidentales para que Japón se abriera al comercio internacional, y así fue. Gracias a este cambio sociopolítico, Kano tuvo una educación que mezclaba influencias culturales extranjeras y las tradiciones japonesas.

Todas las artes marciales fundadas entre los siglos XIX y XX tienen como origen técnico el *Ju Jitsu*.

La palabra *Ju* corresponde a conceptos de adaptabilidad y armonía, lo cual representa la posibilidad de adaptarnos a las circunstancias sin oponerse a la resistencia tanto física como espiritual. Actualmente este término se sigue utilizando bajo la palabra *resiliencia*, que según la Real Academia Española (2023) lo define como la capacidad de adaptación de un ser vivo frente a un agente perturbador o un estado o situación adversos.

Por otro lado, la palabra *Do* (Ideograma chino) o en Japonés *Michi* corresponde al significado de camino o método, y hace referencia al camino o al método que se ha de seguir para llegar al conocimiento, aprovechando siempre los aspectos positivos del problemático acto de elegir.



El ideograma *Jitsu* hace referencia a conceptos como arte, ciencia o técnica, significando los métodos de lucha bélica.

Kano comenzó a introducirse en el mudo *Ju Jitsu* poco a poco ya que su padre se lo tenía totalmente prohibido. Con el cambio político todo lo tradicional o “viejo” estaba mal visto y solo acudían personas conflictivas que necesitaban la lucha para sobrevivir o ganar dinero.

Fué en 1882 cuando después de que Kano fuese reconocido por sus maestros, decidiese fundar el *Kodokan* (punto para el estudio del camino o el método). El método consistía en educar a los hombres en el respeto.

Su deseo era adaptar las antiguas técnicas a las nuevas exigencias y para ello también adaptó la vestimenta, optando por un Kimono de algodón blanco (*judogui*), con un cinturón (*obi*) de diversos colores, según el grado de experiencia técnica.

4.2 Fundamentos del Judo

Judo significa “*Camino de la suavidad*” y para su creación, Jigoro Kano se basó en 3 principios fundamentales que desarrollaría el cuerpo y la mente del Judoka:

- **Principio de Máxima Eficacia:** “*Seiryoku Zenryu*”. Parte del fundamento de la “*suavidad*” (JU) y significa conseguir la máxima eficacia con el mínimo esfuerzo.
- **Principio de Prosperidad Mutua:** “*Jita Kyoiei*”. El Judo está basado en la solidaridad y el apoyo mutuo para encontrar el camino de la perfección.
- **Principio de “*Jiko No Kansei*”.** Hace referencia a la búsqueda de la perfección como persona. Llevar una vida saludable te hace evolucionar como judoka.

A su vez, Kano también estableció un código moral que fundamentaría los pilares básicos para su práctica:

- **Cortesía:** El respeto por los demás
- **Coraje:** Realizar lo que es justo
- **Sinceridad:** Expresarse honestamente sin disfrazar lo que se piensa
- **Honor:** Ser fiel a la palabra dada
- **Modestia:** Hablar de uno mismo sin orgullo
- **Respeto:** Sin respeto no hay confianza
- **Autocontrol:** Tener calma ante situaciones que generan enfado
- **Amistad:** El más puro de los sentimientos del ser humano



A parte de estos principios y código moral, para que un judoka alcance el éxito debe dominar un amplio número de habilidades coordinativas:

- Mantenimiento de la postura
- Desplazamiento antes y durante el agarre
- Agarre
- Habilidad de proyección
- Habilidades de transición
- Habilidades en situaciones de suelo

El Judo se practica en un tatami, un tapiz compuesto por colchonetas de 2m x 1m. La clase estará dirigida por el *Sensei* (el maestro), que significa “el que ha nacido antes”, considerándose la única diferencia entre el alumno y el maestro/a.

Los judokas están vestidos con un judogui reglamentario (azul o blanco en competición) y con el cinturón (obi).

El color de los cinturones dependerá del nivel técnico del practicante. Los grados *Kyus* pasan por los colores desde el blanco hasta el marrón, y los grados *Dan*, comienzan en el color negro.

En el sistema de grados Kyu, el 11º Kyu está representado por el **cinturón blanco**, que simboliza la pureza. Le sigue el 10º Kyu, con el **cinturón blanco - amarillo**. El 9º Kyu es el **cinturón amarillo** que representa el conocimiento, mientras que el 8º Kyu está representado por el **cinturón amarillo - naranja**. El 7º Kyu se representa con el **cinturón naranja**, asociado a la ilusión y el amor. Para el 6º Kyu, se utiliza el **cinturón naranja - verde**.

El 5º kyu, simboliza la esperanza y la fe y está representado por el **cinturón verde**. Seguidamente, el 4º kyu lleva el **cinturón verde - azul**. El **cinturón azul** del 3º kyu refleja el idealismo. El 2º kyu se identifica con el **cinturón azul - marrón**, y finalmente, el 1º kyu lleva el **cinturón marrón**, que simboliza la iniciación al conocimiento.

Negro 1er Dan; Negro 2º Dan; Negro 3º Dan; Negro 4º Dan; Negro 5º Dan; Rojo y blanco 6º Dan; Rojo y blanco 7º Dan; Rojo y blanco 8º Dan; Rojo 9º Dan; Rojo 10º Dan y Rojo 11º Dan.

Los fundamentos de Judo se dividen en 4 grandes grupos relevantes para este TFG que se muestran a continuación:

- **REI**: es el saludo que se realiza tanto al inicio de la sesión como al final y es una muestra de respeto a cualquier persona que practique el deporte. Este saludo puede efectuarse en posición de pie, denominado **Ritsu-rei**, o en posición arrodillada, conocido como **Za-rei**. Ambos saludos son esenciales en la práctica, subrayando la importancia del respeto y la cortesía en las artes marciales.



- **UKEMIS:** son las técnicas de caídas. Si se dominan bien ayudarán al judoka a progresar técnicamente ya que permiten dejar ser proyectado sin ningún miedo, flexibilidad, velocidad y continuidad. Se distinguen 4 formas de caer:

- *Ushiro ukemi:* caída hacia atrás
- *Yoko ukemi:* caída de costado
- *Mae Ukemi:* caída hacia delante
- *Mae mawari ukemi o zempo kaiten ukemi:* caída rodando hacia delante

- **TÉCNICAS DE PIE:** son aquellas que se ejecutan estando de pie y se basan principalmente en provocar el desequilibrio del oponente mientras se mantiene el propio equilibrio. Estas técnicas se dividen en varias categorías, cada una enfocada en diferentes partes del cuerpo y estilos de ejecución.

En primer lugar, tenemos **Te Waza**, que incluye las técnicas de hombro y brazo. Después está **Koshi Waza**, que son las técnicas de cadera. Las técnicas de pierna se incluyen en el grupo de **Ashi Waza** y están enfocadas en el uso de las piernas para barrer, enganchar o golpear las piernas del rival. Finalmente, encontramos el grupo de **Sutemi Waza**, conocidas como técnicas de “sacrificio”.

- **TÉCNICAS DE SUELO:** son técnicas que se realizan estando en el suelo ya sea tumbados o de rodillas. Son las siguientes:

- *Osae komi waza:* inmovilizaciones
- *Shime waza:* estrangulaciones
- *Kansetsu waza:* luxaciones de la articulación del codo

4.3 Beneficios del Judo

Esta disciplina olímpica, que en sus orígenes fue un modelo educativo, colabora en el fortalecimiento del cuerpo y la mente, a la adquisición de nuevos hábitos de conducta y defensa personal. El judo engloba diferentes habilidades motrices como el desarrollo del aparato locomotor, la fuerza, la velocidad, la rapidez, la coordinación y el equilibrio.

Como bien señalan Espartero, J y Gutierrez, C. (2004), el Judo y las actividades de lucha sufren de marginación en el currículo escolar, respondiendo por lo general, a qué la práctica de este tipo de actividades se relacionan con el enfrentamiento y no con la colaboración.



Partiendo de dicha reflexión, ambos autores quieren resaltar la utilización del judo y de las actividades de lucha como recurso educativo, pudiendo desarrollar en el alumnado capacidades y habilidades motrices a niveles físico, cognitivo, afectivo y social, ético, etc.

La siguiente clasificación justifica la razón pedagógica por la que el judo y otras actividades de lucha pueden ser perfectamente introducidas en el currículo escolar.

A nivel físico y psicomotor

- Desarrollo total de las cualidades físicas: fuerza, resistencia, flexibilidad, velocidad, equilibrio, lateralidad, etc.
- Habilidades propias de las prácticas de lucha como pueden ser agarrar, tirar, levantar, caer, etc.
- Trabajo de sensaciones táctiles y propioceptivas a través del contacto.

A nivel cognitivo

- Adquisición de elementos culturales en cuanto que las actividades de lucha han integrado las diferentes culturas, así como se mantienen las prácticas tradicionales.
- Conocimiento de conceptos físicos ligados al equilibrio como el propio concepto de equilibrio, desequilibrio, centro de gravedad, etc.
- Desarrollo de la capacidad de análisis y respuesta a las diversas situaciones de lucha.

A nivel socio - afectivo

- Socialización. El judo facilita las relaciones entre el individuo y la sociedad.
- Control de la agresividad. Permite descargar tensiones con una sensación real de lucha, pero siempre de manera controlada. En este sentido, las actividades de lucha son un canal adecuado para canalizar la agresividad.
- Asimilación del contacto corporal como un hecho natural. Es un elemento identificativo de las actividades de lucha. No solo se transmite la fuerza a través del contacto, sino también componentes de tipo afectivo y emotivo.
- Aceptación de la oposición. Las actividades de lucha también pueden plantearse como actividades cooperativas, pero siempre planteadas sin una cooperación “excesiva” en la que el compañero no se plantea la más mínima resistencia, pues podría ser un obstáculo para que el practicante progrese.



A nivel ético

- Oportunidad de experimentar formas controladas de violencia y conocer el daño físico y emocional que puede ser causado o sufrido.
- Respeto por el compañero/adversario. La formación de cualquier deporte de lucha debe conducir hacia una educación basada en el respeto hacia los demás.

Beneficios del Judo en el ámbito de la Educación Física

La enseñanza del Judo en la asignatura de Educación Física no busca crear campeones, sino transmitir unos valores que de otro modo serían difíciles de aprender. Los objetivos del judo en el ámbito educativo y más concretamente en la asignatura de Educación Física serían la resolución de conflictos, la regulación emocional y el fomento de las relaciones sociales, entre otros.

Para poder mejorar en esta disciplina se necesita la ayuda de otro, ya que son movimientos que requieren el trabajo de dos personas. Éste es un aspecto muy beneficioso en el ámbito escolar ya que potencia el trabajo en equipo y la cooperación, que como he dicho anteriormente no debe ser “excesiva”.

4.4 Educación en valores y deporte

La infancia es la etapa en la que el cerebro tiene mayor plasticidad en cuanto a desarrollo y aprendizaje se refiere. Es por eso que la socialización es un elemento importante para el desarrollo social de los niños, de ello aprenden diferentes elementos de la cultura en la que se encuentran inmersos como pueden ser los valores, normas, símbolos y reglas conductuales.

Podemos encontrar diferente conceptualización del *valor* en función de las dimensiones que tengamos en cuenta. Pérez Pérez, C. (2008), hace una división de éstas dimensiones en:

- Dimensión objetiva/subjetiva: la cuestión es si el ser humano crea el valor, o lo descubre. El valor será “objetivo” si éste ya existe o será “subjetivo” si debe su existencia a reacciones del sujeto.
- Dimensión real/ideal (lo deseado y lo deseable): si el valor tiene relación con algo que nos interesa en un momento dado o puede estar relacionado con algo que no exista en un momento dado pero podría llegar a interesarnos.
- Dimensión emocional/racional: cómo se perciben los valores, a nivel emocional o a nivel cognitivo.
- Dimensión universal/relativa: estabilidad de los valores en espacio y tiempo



- Dimensión colectiva/individual: los valores se entienden como estructuras del conocimiento individual pero está englobado por un marco colectivo donde entra en juego el modo de vida o la concepción del mundo. Es decir, se transmiten socialmente pero se incorporan a las creencias, normas, actitudes, etc., individuales.

A partir de estas dimensiones múltiples autores han definido el concepto de valor, por lo que es complicado señalar una definición concreta y correcta.

“Educar en valores consiste en crear las condiciones necesarias para que la persona indague, descubra y realice una elección libre y consciente entre aquellos modelos y expectativas que le puedan conducir a la felicidad”. (Gutierrez del Pozo, D., 2011, pp. 199 - 210)

“La educación en valores humanos va dirigida a la formación de la condición humana, va dirigida a la esencia del hombre como conjunto de relaciones sociales”. (Bujarrón Mendoza, A., 2008, p. 4)

“Los valores poseen una relación estrecha con los intereses y necesidades de las personas a lo largo de su desarrollo.” (Uranga - Alvidrez et al, 2016, pp. 187 - 204)

Los valores a tener en cuenta, deben estar inspirados en los Derechos Humanos (United Nations Assembly, 1948) como la libertad, la igualdad, la paz, la justicia, etc. Por lo tanto, la educación en valores debe presentarse al alumnado de acuerdo a unos principios éticos y unas normas coherentes a los derechos humanos mencionados anteriormente.

Serán las personas de referencia quienes guíen a los más pequeños a construir sus propios valores y criterios, a partir de experiencias que los ayuden en su desarrollo personal y social. El educador debe ser mediador y ayudante para la construcción de la personalidad del alumnado.

Sin embargo, ni el deporte ni la Educación Física por sí mismos no disminuyen conductas como los problemas de convivencia, conductas de maltrato, agresiones, etc, por lo que lo que se considera, según Sánchez-Alcaraz, et al. (2016), que los cambios en los valores y en las actitudes son más sencillos a través de un modelo sistemático y más aún si se desarrollan en un contexto educativo deportivo donde el ambiente es más atractivo, interactivo, emocionante y divertido para el alumnado.

Un “modelo” es un plan de acción y un punto de referencia claro presentado como un programa formativo basado en la realización, en este caso de actividades físicas, que pueden dar respuesta a las demandas del sistema educativo.

4.4.1 Modelos de responsabilidad social y personal

Este modelo fué creado y desarrollado por Donald Hellison (2003), profesor en una de las universidades de Chicago. Los estudios en sus inicios iban dirigidos hacia jóvenes internados, en cárceles, residentes de barrios marginales, etc., a través de la actividad física y el deporte creando un Modelos de Educación en Valores.



El objetivo consistía en que los adolescentes consigan incorporar las estrategias de dicho modelo en sus vidas, permitiéndoles entender y comportarse de acuerdo con los valores establecidos en el Programa de Responsabilidad Personal y Social. Éstos valores son sencillos, concisos y pocos en número.

4.4.2 Niveles de responsabilidad

Hellison (2003) propone cinco niveles de responsabilidad que definen comportamientos, actitudes y valores que deben ser desarrollados a través de la actividad física y el deporte a través de unas metas concretas.

→ Nivel 1: *Consideración por lo derechos y emociones ajenas*

En este nivel, los maestros deberán crear un ambiente donde los alumnos y alumnas puedan expresarse libremente sin miedo a ser recriminados o recibir burlas de otros compañeros.

Pardo, R., & Durán, J. (2008), señala 3 aspectos relacionados con el respeto:

- Valorar a los demás, sus perspectivas, su personalidad y su conducta: Cualquier tipo de violencia debe evitarse y construir un clima de convivencia adecuado entre alumnos y maestros.
- Respetar las reglas básicas de convivencia: Las reglas deben ser establecidas y respetadas por todos los participantes. Colaborando así en la mejora de las relaciones personales y la confianza. En estas reglas se incluiría el respeto por los materiales y las instalaciones o la utilización de ropa deportiva.
- Autocontrol: Está relacionado con todos los puntos anteriores ya que forma parte de este primer nivel del Modelo de Responsabilidad, uno de los más importantes, ya que si no se consigue un clima de respeto es muy complicado conseguir aspectos como la participación o el compañerismo.

→ Nivel 2: *Participación y esfuerzo*

Una vez han superado el nivel anterior y son capaces de mantener cierto autocontrol, pasan a este nivel donde participarán en las actividades bajo la dirección del maestro o maestra. El objetivo es ofrecer experiencias positivas con las que potenciar su implicación en dichas actividades.



Este nivel según Pardo, R., & Durán, J. (2008), tiene 4 componentes básicos: automotivación, intentar nuevas tareas, tener coraje para continuar cuando las cosas se complican y realizar una definición personal del éxito.

- Automotivación, donde los alumnos se comprometen con ellos mismos a realizar las tareas marcadas.
- Intentar nuevas tareas donde tengan que mostrar perseverancia para afrontar esos nuevos retos.
- Coraje para continuar cuando las cosas se complican
- Realizar una definición personal de éxito con el objetivo de que el alumnado se enfoque en su propio desarrollo y no hagan comparaciones con los demás.

→ Nivel 3: Autonomía personal

El propio alumnado creará sus propias normas con las que poder regular su conducta. Se trata de crear situaciones en la que los alumnos tengan que poner en práctica la toma de decisiones y la responsabilidad. Este nivel está estrechamente ligado con la vida adulta.

→ Nivel 4: Ayuda a los demás y liderazgo

Este nivel se centra en la empatía, donde los estudiantes deben ser conscientes de que hay personas con diferentes opiniones y deberán aprender a respetarlos, y el liderazgo, poniendo a varios alumnos al cargo de grupos de trabajo. El objetivo es ayudar a los demás tratando de evitar comportamientos egocéntricos y fomentar los comportamientos solidarios y empáticos.

→ Nivel 5: Fuera del contexto deportivo / Transferencia

El alumnado que llega a este nivel habrá acumulado el conocimiento de los niveles anteriores mostrando respeto, esfuerzo, autonomía y liderazgo. El objetivo de este nivel es que los alumnos y alumnas lleven estos conocimientos a otros ámbitos de su vida convirtiéndose en individuos responsables.

Las principales claves de la filosofía del Modelo de Responsabilidad son (Pardo, R., & Durán, J., 2008):

- Importancia de la relación alumno - maestro. Si el modelo se desarrolla correctamente los alumnos serán tratados dignamente y las clases se desarrollarán a través del respeto, el esfuerzo y la cooperación. El maestro tiene el deber de favorecer este proceso, dedicando tiempo a cada alumno para poder conocerlo, mostrarse cercano y accesible.



- Empatía. Reconocer las fortalezas de los compañeros, respetar y escuchar sus opiniones. No vale la pena centrarnos en “lo malo” de cada alumnos, sino que los maestros tienen que reconocer las virtudes, respetarlas y apreciarlas.

El maestro debe dar las oportunidad a sus alumnos para que se expresen y tener en cuenta su punto de vista.

- Realizar en conjunto la toma de decisiones. Una de las palabras clave en el Modelo de Responsabilidad es “*empowerment*” que significa “dar poder”. En ciertas ocasiones los alumnos pueden tomar el rol de maestro, ayudándolos al desarrollo de la responsabilidad y a la toma de decisiones.
- Desarrollar buenas personas, no solo buenos deportistas. Hellison considera que la actividad física y el deporte son una buena herramienta para conseguir desarrollar personas responsables y a través de ello, conseguir que lo trasladen a todos los ámbitos de su vida.

La práctica de actividad física aporta a los individuos un sinfín de beneficios de carácter moral, aunque a través de la historia se han ido priorizando diferentes tipos de valores. Durante el siglo XIX predominaron valores como la disciplina, el autocontrol, la capacidad de sacrificio o el esfuerzo y actualmente predominan la solidaridad, la tolerancia y el respeto hacia lo diferente. (Gutierrez, 2003).

Según Gutierrez (2003), la Educación Física se ha convertido en los últimos años en una disciplina capaz de aportar al alumnado experiencias que propicien su formación personal y social. Aunque aún queda mucho trabajo por realizar, el paso del modelo tecnológico a uno más humanístico ha supuesto un cambio en el currículo de la Educación Física en relación a las actitudes y los valores. Bien es cierto que aún no todo el profesorado lo ha llevado a la práctica lo suficiente y una de las principales razones es por no saber hacerlo.

Como educadores debemos plantearnos cómo queremos que sea la Educación Física Escolar o simplemente la práctica de actividad física en edad escolar. Si queremos que se parezca al deporte espectáculo donde se busca la excelencia y el triunfo o más bien utilizar el deporte como un medio para la educación integral de alumnado que pueda disfrutar en el medio natural, que promueva la salud, inclusivo, que fomente las relaciones sociales, etc.

Actualmente, el “mundo de los adultos” está más enfocado en el deporte espectáculo y el “mundo infantil y juvenil” se ve invadido por éste, dejando de lado generalmente el deporte educativo. Y cada vez son más los deportes que prescinden de valores sociales como la lealtad, la cooperación, la deportividad, el respeto, la amistad, ... o valores personales como lo son la responsabilidad, la disciplina, la fuerza de voluntad o la diversión entre muchas otras. Esto lleva al alumnado a resaltar la vanidad, el deseo de victoria, intolerancia, odio a los rivales, etc.

Al no ser neutra la educación, será la conducta del maestro/a la que incidirá en el desarrollo psicológico del alumnado y por consiguiente influirá en su desarrollo personal (Puig, 2009). No debemos olvidarnos que en las primeras edades el alumnado aprende por imitación y el maestro/a es un modelo para ellos. Es por eso que es muy importante reforzar de forma positiva al alumnado y ser coherente con lo que predica y lo que realiza.



4.5 El juego

El juego, más que una oportunidad de diversión, enriquece el cerebro, el cuerpo y la vida de los niños y niñas, permitiéndoles imaginar, explorar, hacer role-playing, conocer nuevas habilidades, expresar emociones, etc, estos aspectos inciden directamente en su desarrollo y crecimiento.

Según Prieto Bascón (2010), el juego es propio de todas las especies de animales superiores, introduciendo la motricidad en el juego en los primeros años de vida. El juego es una actividad necesaria para el buen desarrollo de la vida del ser humano. Las finalidades que cumple el juego son:

→ Biológicas:

- Crecimiento somático
- Restablece el equilibrio neurodinámico con la liberación de energía
- Favorece la maduración nerviosa

→ Psicológicas

- Juego como evasión a la seriedad de actividades importantes
- Creatividad e imaginación

Torres (2007), nombra el juego como un elemento esencial en la vida del ser humano, que afecta de forma diferente según el periodo de la vida al que nos referimos. El juego libre para los niños y un juego más sistematizado para los adolescentes.

El juego es una forma diferente de adquirir nuevos conocimientos y aportan descanso y recreación al alumnado. Según Torres (2007), un docente hábil y con iniciativa, es capaz de inventar juegos que se adapten a los intereses y necesidades del alumnado, así como a sus expectativas, edad y ritmo de aprendizaje.

Según la teoría de Piaget e Inhelder (1997) toda actividad lúdica es considerada una conducta. Esta conducta, o juego, debe cumplir estas condiciones:

- Debe realizarse simplemente por placer
- El juego no busca resultados. El objetivo es la actividad lúdica en sí
- El niño/a debe realizarlo por iniciativa propia
- Debe existir un compromiso activo

Piaget (1997) considera que el juego no es una conducta adaptativa ya que no persigue una meta fuera del mismo. Pero sí es considerado una conducta por el hecho de ser una estructura intelectual en la que el niño marcará unos límites y unas posibilidades.



Según el Instituto Europeo de Educación, la forma de juego evoluciona con los niños. En cada una de sus etapas de desarrollo predomina un tipo de juego diferente y siempre sigue el mismo orden:

- Juego funcional o juego de ejercicio (estadio sensoriomotor. 0 - 2 años). Consiste en repetir una acción por el simple hecho de obtener un resultado o recompensa inmediata. Aquí el niño desarrolla los sentidos, la coordinación y la comprensión del mundo que les rodea.
- Juego simbólico (estadio preoperacional. 2 - 7 años). Consiste en simular personajes, situaciones u objetos no presentes en el momento del juego y reflejan la percepción de la realidad del niño. Además desarrollan el lenguaje.
- Juego de reglas (estadio de las operaciones concretas. 7 - 12 años). El niño aprende a jugar siguiendo unas normas dentro del juego. Este tipo de juego promueve las habilidades sociales y la competitividad tanto individual como grupal. Los niños más pequeños juegan por su cuenta sin tener en consideración el equipo y solo ganan para comenzar de nuevo. En cambio los niños más mayores el equipo se organiza para poder ganar todos juntos.
- Juego de construcciones: Se realiza al mismo tiempo que se ejecutan los demás juegos. Los juegos de construcción ayudan a potenciar la creatividad y el control corporal. También aumenta la capacidad de concentración y la memoria visual.

4.6 Las metodologías activas

Ausubel, D. (1983), plantea que el aprendizaje significativo aparece cuando la nueva información conecta con las ideas previas, produciéndose una interacción entre los conceptos más relevantes de ambas ideas. Esto nos lleva directamente al *Principio de Asimilación*, que se refiere a esas interacciones. Es un proceso por el que se modifica tanto la nueva idea como el concepto ya afianzado.

Desde esta concepción constructivista en la que se relaciona los contenidos, el equipo docente partirá de unos principios metodológicos que según Pertusa (abril 2020, nº56) les servirá de guía como por ejemplo:

- Partir de los conocimientos previos del alumnado y seguir su nivel evolutivo
- Asegurar la construcción de aprendizajes significativos con la movilización de conocimientos previos y la memorización comprensiva
- Aprender a aprender
- El alumnado debe tener un papel activo dentro del proceso enseñanza - aprendizaje.

Según Marquez Aguirre en su publicación en Unir (2021), las metodologías activas se refieren a un conjunto de estrategias y técnicas diseñadas para lograr un aprendizaje efectivo. Estas metodologías promueven la participación activa de los estudiantes, fomentan la colaboración entre ellos y facilitan la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.



Así mismo, Usán Supervía, P. y Salavera Bordás, C. (2020, p.13), definen las metodologías activas como “*todas aquellas técnicas y estrategias que utiliza el docente para fomentar la participación activa del alumnado estimulando, de este modo, su motivación, interés y aprendizaje*”.

Éstas nuevas estrategias son perfectamente combinables con la tecnología, lo que nos ofrece un amplio abanico de posibilidades para ofrecer una nueva realidad educativa y poner a nuestro alumnado en el centro de la educación.

Con el uso de las metodologías activas, el alumnado ya no es un mero receptor de la información, tomando un rol pasivo en la clase.

Las metodologías activas más conocidas son:

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): uno de los métodos más utilizados que busca fomentar el aprendizaje a través de la realización de proyectos en la que los alumnos trabajarán en grupos. El proceso requiere investigación, planificación, diseño, implementación y evaluación.
- Aprendizaje - servicio (ApS): es una combinación del aprendizaje con el compromiso social donde los alumnos aprenden acciones comunitarias.
- Aprendizaje Basado en Problemas: se plantea un problema en clase y los alumnos deben resolverlo optando por la mejor solución. Está enfocado a la resolución de problemas mediante la investigación, recopilación de datos, análisis y debate.
- Aprendizaje Basado en Retos: este método es similar al anterior pero con la diferencia es que la problemática es real y está vinculada al entorno cercano.
- Aprendizaje cooperativo: las clases se dividen en pequeños grupos y trabajan de forma coordinada para resolver el problema o problemas planteados.
- Aula invertida o flipped classroom: el aprendizaje se realiza fuera del aula y las horas lectivas se dedican a la resolución de dudas, realizar dinámicas u otras actividades colectivas y participativas.
- Aprendizaje por descubrimiento: los contenidos no se muestran completos, sino que los alumnos deben darles forma y completarlos con sus aportaciones.
- Gamificación: es uno de los métodos que más gana terreno ya que se trasladan los videojuegos, generalmente, al ámbito educativo. Esto facilita el aprendizaje porque les divierte y genera experiencias positivas en los niños.

Existen algunas barreras de aprendizaje con las que nos podemos encontrar en las aulas como por ejemplo el diferente ritmo de aprendizaje de los alumnos, la falta de motivación, la baja participación en las clases o la desconexión de las asignaturas con la realidad.



A parte de estas “problemáticas”, las metodologías activas cuentan con una variada lista de ventajas como por ejemplo:

- Desarrollo del pensamiento crítico
- Se vincula el interés de los alumnos con los contenidos
- Impulsa la autonomía
- Mejora las habilidades sociales y las competencias comunicativas
- El alumnado desarrolla su propio criterio

Según Usán Supervía, P. y Salavera Bordás, C. (2020, pp.13 -15), las metodologías activas promulgan con ocho objetivos, que se resumen en que el alumnado:

- Es el principal responsable de su propio aprendizaje
- Participe en actividades que les permita intercambiar experiencias y opiniones con el resto de los compañeros y compañeras
- Lleve a cabo procesos de reflexión donde vean qué es lo que hacen, cómo lo hacen y los resultados que obtienen
- Tenga conciencia del entorno que les rodea
- Desarrolle aspectos clave como la autonomía, el pensamiento crítico, colaboración, y capacidad de autoevaluación
- Tenga conciencia grupal y reflexión individual

Por otro lado, destacan varias características destacables de este tipo de metodologías:

- Favorecen la transformación del aprendizaje
- Pueden integrarse con otro tipo de metodologías
- Pretenden terminar con la enseñanza unidireccional en la que se basa la metodología tradicional
- Facilita el aprendizaje autónomo
- Favorece la motivación del alumnado al convertirse en protagonista de su propio aprendizaje
- Implemento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs)

4.6.1 La Gamificación

Según Melo y Hernández, 2014 (p.41), el juego es “una actividad inherente al ser humano, vinculada al gozo, al placer y a la diversión”. Por ello, la gamificación es una alternativa que nos permite trabajar en el ámbito educativo con herramientas del ámbito informal cuyas propuestas deben estar enmarcadas dentro de actividades lúdicas y creativas.

“La gamificación constituye una de esas estrategias que nos permite desarrollar en el alumnado beneficios que giran en torno al compromiso y la motivación de los estudiantes en tareas de rigor académico pero que recurren a métodos propios de los videojuegos” (Hernández y Collados, 2020, pp. 164 - 175).



Lo que se busca con la gamificación es un cambio de actitud en el alumnado a través de elementos que les llamen la atención, pero también es necesario delimitar este nuevo instrumento a fines educativos y adaptarlo a los objetivos del aprendizaje.

Los juegos tratan de seguir unos caminos con diferentes elecciones pero mientras estamos jugando, somos libres a la hora de tomar un camino u otro. Siempre dentro de las condiciones que nos ofrece el juego. Por lo tanto, el objetivo de la gamificación es meter a los alumnos dentro de ese juego, donde puedan involucrarse pero siempre dentro de unos límites. (Borrás Gené, O., 2015).

La motivación es el principal elemento de la gamificación. A continuación se exponen dos teorías del aprendizaje donde podemos conocer diferentes tipos de motivación. (Borrás Gené, O., 2015):

- **Conductismo:** Habla de respuestas ante estímulos, pero se tiene en cuenta el factor “consecuencias” a lo que denominamos aprendizaje. Dentro del aprendizaje destacan tres puntos:
 - Observación: mirar qué hacen los participantes
 - Bucles de realimentación: acción → realimentación → respuesta
 - Refuerzo: el aprendizaje se da cuando se tiende a aprender y crear una asociación entre ambas

Estos tres puntos podemos reforzarlos a través de recompensas, que pueden ser tangibles, esperadas/inesperadas o contingentes (relacionadas con la tarea). Dentro de este sistema de recompensas existe un “calendario de recompensas”.

- **Contínuas.** Las menos interesantes para la gamificación y el alumnado suele acostumbrarse a ellas llegando a perder interés
- **Ratio fijo o cada cierto tiempo**
- **Intervalo fijado**
- **Variable.** Puede ser competitiva (basada en la actividad) o certera/no certera (cuando realiza una acción/no es seguro obtener esa recompensa)

Debemos estar atentos a los peligros que supone asumir este tipo de teorías en el aula ya que podemos caer en la manipulación e influir en las decisiones de los alumnos o que los propios alumnos solo actúen cuando saben que hay recompensas.

- **Cognitivismo:** estudia lo que ocurre en el cerebro de las personas que se comportan de una cierta forma. En cuanto a las recompensas de las que hablamos anteriormente, éstas se clasifican en :
 - **Intrínsecas:** el alumnado no tiene en cuenta las consecuencias (curiosidad, aprendizaje, autonomía, ...)
 - **Extrínsecas:** el alumnado hace algo por conseguir esa recompensa externa (puntos, recompensas, miedo al fallo, ...)



Como conclusión final, el conductismo se centra en la motivación extrínseca y el cognitivismo en la motivación intrínseca.

Hernández y Collados (2020), resaltan las ventajas e inconvenientes en lo que respecta a esta metodología innovadora. Como ventajas destacan la motivación, la diversión y sensaciones positivas que desarrollan este tipo de juegos en el cerebro de los niños con la liberación de dopamina; la retroalimentación y feedback inmediato, tratamiento del error o frustración, la autonomía, ya que es el alumno/a su propio gestor del conocimiento, la experimentación y la creatividad.

Por otro lado, también debemos tener en cuenta los aspectos negativos que puede traer consigo este tipo de recursos educativos, como pueden ser:

- Exclusión emocional de aquellos alumnos a los que no les guste competir y no les guste este tipo de retos
- Recompensa inmediata, lo que les genera una visión errónea de la realidad. Todo esfuerzo conlleva su tiempo para la obtención de resultados
- La ficción les puede alejar de vivencias y situaciones reales de su entorno
- La competición recurrente puede alejar al alumno de conductas altruistas

Por todo ello, la gamificación es una buena herramienta que puede enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje pero no debemos olvidar que debemos partir de la realidad del grupo - clase y de contextos reales que ayuden al alumnado a valorar el esfuerzo, la autorregulación o el sacrificio.



5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Este apartado lo dedicaré a la descripción del contexto del centro escolar y a las características del alumnado a quién va dirigida la propuesta.

5.1 Contexto

5.1.1 ¿Quiénes somos?

El CEIP Félix Cuadrado Lomas, ubicado en la localidad de La Cistérniga, en la provincia de Valladolid, es un centro de línea 2, excepto en 2º curso que es de línea 3. Se trata de un entorno rural, donde la economía está basada principalmente en la industria y el sector servicios.

Desde el día 10 de abril de 2024 he puesto en marcha un Proyecto Educativo a través de la práctica del Judo donde los alumnos de forma transversal trabajarán los valores. Con este proyecto pretendo crear un ambiente de respeto entre los alumnos y alumnas, autoconfianza, compañerismo y disciplina.

En todos los cursos en los que se ha puesto en marcha este proyecto (2º, 3º y 4º) se ha seguido la misma Situación de Aprendizaje, adaptando la dificultad de los contenidos a los diferentes niveles. En esta Situación de Aprendizaje he introducido la gamificación como metodología complementaria a la tradicional, ya que la enseñanza de Judo se realiza de esta manera. Se ha potenciado la motivación del alumnado mediante recompensas variables / no certeras, las cuales conseguirán a través de los responsables del día comprometiéndose a tener un buen comportamiento durante la sesión y el uso de valores como el respeto y el compañerismo.

Los grupos clase están compuestos por:

- Segundo A: 16 alumnos
- Segundo B: 16 alumnos
- Segundo C: 15 alumnos
- Tercero A: 19 alumnos
- Tercero B: 19 alumnos
- Cuarto A: 25 alumnos
- Cuarto B: 24 alumnos

El nivel motriz de los discentes es medio -alto y en cuanto al ambiente de las distintas aulas cabe destacar las buenas relaciones interpersonales. La clase de 4º B está compuesta por alumnos que por lo general les cuesta un poco seguir las rutinas y mantener silencio, pero si surge algún conflicto son capaces de resolverlo o bien por ellos mismos o con ayuda de los maestros/as.

Durante las sesiones de Educación Física ninguno de los grupos genera problemas graves más allá de no saber mantener silencio en contadas ocasiones. Es cierto que durante la práctica motriz, los empujones o los choques generan pequeñas discusiones que se resuelven al instante. Su buen comportamiento favorece el clima de clase.



Estas sesiones me han servido para observar las relaciones interpersonales entre el alumnado, pudiendo valorar así valores como el respeto y el compañerismo, de los cuales reflexionaré en la posterior valoración.

5.2 Propuesta de intervención

El proyecto surge a partir de la intervención didáctica que he tenido que realizar durante mi Prácticum II en el centro y porque considero que los centros educativos necesitan proyectos en los que se tenga en cuenta la atención a la diversidad, la gestión de conflictos, la educación en valores o la presentación de modelos de conductas positivas. “Judo como Proyecto Educativo en la Educación Primaria” pretende iniciar al alumnado en el Judo como “nuevo” deporte, desarrollar sus habilidades motrices a través de esta práctica y el espíritu de superación ante situaciones motrices complicadas y fomento del compañerismo, el respeto y la disciplina.

Para la elaboración de la situación de aprendizaje me he basado en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley orgánica 3/2020, de 29 de diciembre. A su vez, el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria y el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Los objetivos generales de etapa perseguidos son los establecidos en los artículos correspondientes de las leyes anteriormente citadas.

Por otro lado, las Competencias Específicas de la asignatura de Educación Física son:

- Mantener un estilo de vida activo y saludable significa participar con regularidad en actividades físicas, recreativas y deportivas, y adoptar hábitos que promuevan la salud física, mental y social. También incluye tomar medidas de responsabilidad individual y colectiva antes, durante y después de la actividad física, con el fin de integrar hábitos sistemáticos de ejercicio, cuidado del cuerpo y alimentación saludable que contribuyan al bienestar general.
- Adaptar las características del esquema corporal. las habilidades físicas, perceptivo - motrices y coordinativas, así como las destrezas y habilidades motoras, utilizando procesos de percepción, toma de decisiones y ejecución apropiados según las exigencias y objetivos particulares de diferentes contextos. Esto permite satisfacer de forma efectiva a las necesidades de proyectos motores y prácticas físicas con diversas finalidades en situaciones cotidianas.
- Ajustar las características individuales del cuerpo, las habilidades físicas y las capacidades de coordinación y percepción, así como las destrezas y habilidades de movimiento, empleando métodos adecuados de observación, decisión y acción que se alineen con el propósito y los objetivos específicos de diversas situaciones. Esto permite satisfacer las necesidades de proyectos y actividades físicas variadas, adaptándose a diferentes propósitos en el día a día.



- Reconocer y participar de las diversas formas de juego, actividades físicas y expresiones artísticas que caracterizan la cultura del movimiento, valorando su influencia y contribución estética y creativa tanto en contextos tradicionales como contemporáneos. Esto permite incorporarlas de manera natural en las prácticas motrices cotidianas.
- Reconocer la diversidad de entornos naturales y urbanos como espacios para la actividad física, participando activamente en ellos y entendiendo la necesidad de preservarlos de manera sostenible. Adoptar medidas de responsabilidad personal durante la práctica de juegos y deportes para garantizar una actividad eficiente y respetuosa con el medio ambiente, contribuyendo así a su conservación y mejora continua.

En cuanto a los criterios de Evaluación: 1.2, 1.4, 2.2, 3.1, 3.2 y 4.4. Las Competencias Clave trabajadas con “Competencia en Comunicación Lingüística”, “Competencia Plurilingüe”, “Competencia Digital” y “Competencia personal, social y aprender a aprender”.

5.2.1 Concreción curricular

Los contenidos están relacionados con:

→ Bloque A

- **Salud física:** adopción de hábitos posturales correctos en situaciones cotidianas. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física.
- **Salud social:** la actividad física como práctica social saludable. Derechos de los niños en el deporte escolar. Respeto hacia todas las personas con independencia de sus características personales.

→ Bloque B

- Cuidado del material utilizado en las actividades a desarrollar. Uso correcto de materiales y entornos.
- Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de cuidado e higiene corporal.
- Interés por participar en todas las experiencias de aprendizaje y valoración de la iniciativa y el esfuerzo personal en la actividad física.



→ Bloque C

- **Toma de decisiones:** selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto.
- **Capacidades perceptivo - motrices en contexto de práctica:** integración del esquema corporal; conciencia corporal; lateralidad y su proyección en el espacio; coordinación óculo - pédica y óculo - manual, equilibrio estático y dinámico.
- Las capacidades físicas básicas a través de situaciones de juego y ejercitadas de forma globalizada.

→ Bloque D

- **Habilidades sociales:** conciencia crítica ante las conductas surgidas durante la práctica de actividad física que puedan ser generadoras de conflictos.
- Conductas que favorezcan la convivencia y la igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia o discriminatorias.
- Valoración y aceptación de la propia realidad corporal y la de los demás, de la diferencia de niveles de competencia motriz entre las diferentes personas.

→ Bloque G

- Vocabulario específico del área.
- Interacción oral adecuada en contextos informales, escucha activa y asertividad,
- Expresión y escucha de necesidades, vivencias y emociones.

5.2.2 Medidas de atención a la individualización del alumnado

En cuanto a la Atención a la Diversidad, en Educación Física, la individualización del alumnado en educación Primaria es crucial para atender a las diversas necesidades, habilidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Estas son las medidas tomadas para asegurar esta individualización:

- Agrupamientos flexibles.

Formar grupos heterogéneos con diferentes niveles de habilidad para fomentar el aprendizaje colaborativo y la ayuda mutua. Pero en ocasiones, agrupar a estudiantes con habilidades similares (grupos homogéneos) para trabajar en objetivos específicos y mejorar sus competencias.



- Enseñanza individualizada

Dar instrucciones y feedback individualizados para que cada estudiante sepa qué aspectos debe mejorar y cómo hacerlo.

- Refuerzo positivo y motivación

Reconocer los logros individuales de cada estudiante, no solo en términos de rendimiento físico, sino también en esfuerzo y mejora personal.

5.2.3 Metodología

Teniendo en cuenta cuáles son los beneficios de la práctica del Judo en los niños, niñas y jóvenes, he decidido llevar a cabo una Situación de Aprendizaje en el colegio C.E.I.P. Félix Cuadrado Lomas. El objetivo es fomentar las relaciones sociales dentro del grupo-clase, evitar disturbios, respeto hacia los demás y promover el control ante situaciones de frustración.

En cuanto a la asignatura de Educación Física, cabe destacar que se imparten 2.5 horas lectivas semanales en los cursos de Segundo y Cuarto y 2 horas en Tercero. La media hora adicional de los cursos correspondientes se utilizará para repasar y reforzar los contenidos aprendidos.

Para la realización de dicha Situación de Aprendizaje, se tomará como aula de referencia el gimnasio del centro. Los grupos propuestos son 2ºA, 2ºB, 2ºC, 3ºA, 3ºB, 4ºA y 4ºB. El colegio cuenta con la ventaja de ofrecer clases de judo como actividad extraescolar, por lo que tenemos el material necesario (un tatami compuesto por 12 colchonetas) disponible en el mismo gimnasio del colegio.

En este grupo existen alumnos que practican judo semanalmente, con los que poder mostrarles las actividades utilizándolos como referentes para aquellos alumnos que nunca lo hayan practicado.

Ninguno de los alumnos tiene necesidades educativas especiales, ni adaptaciones curriculares significativas en lo que respecta a la Educación Física. Aunque es cierto que de cara a esta situación de aprendizaje existen alumnos y alumnas en lo que incidir por tener dificultad en las relaciones sociales, poca capacidad motriz o dificultades de autogestión ante las frustraciones.

Respecto a los recursos utilizados en la Situación de Aprendizaje, al inicio de la misma empleé dos presentaciones realizadas con *Canva*. Éstas presentaciones sirvieron para explicar a los alumnos cómo se desarrollarían las sesiones posteriores.

Toda la Situación de Aprendizaje gira en torno al mundo de Mario Bros, por lo que las recompensas serán monedas y estrellas del mundo de Mario y como “castigo” utilizaré bombas, también del mundo de Mario.





En la actividad y evaluación final, cada grupo recibirá una tarjeta con los cuatro malvados a los que deben derrotar a través de unas preguntas (Anexo 2). Cada participante del grupo deberá acertar una pregunta de cada color para poder completar la misión.

Éstas son las actividades planteadas para la Situación de Aprendizaje:

Nº de actividad	Nombre de la actividad	Variantes utilizadas
S1A1	Araña	Quien tenga que pillar deberá tirar al suelo a la otra persona para que se convierta en araña.
S1A2	Iniciación Zempo Kaiten Ukemi	En vez de apoyar las manos sobre el tatami tendrán que, con una mano agarrar la manga (brazo) y con la otra el pantalón
S1A3	Zempo Kaiten Ukemi	
S1A4	Guardián del cascabel	
S2A1	Te pillo, Me pillas	
S2A2	Ushiro Ukemi	Para aumentar la dificultad se colocarán en posición inicial sentados, de cuclillas y de pie.
S2A3	Mae Ukemi:	Para aumentar la dificultad se colocarán de pie y se arrodillarán primero antes de golpear o directamente golpear sin apoyar las rodillas. Siempre sin apoyar la zona abdominal.
S2A4	1,2,3... ¡Momia!	Éste juego podrá realizarse con cualquier caída a excepción de la voltereta. Se podrán añadir las normas que creamos convenientes como por ejemplo: “quien se ría se convierte en piedra” o “quien diga sí, se convierte en piedra”
S2A5	Guardián del cascabel	
S3A1	Araña	Quien tenga que pillar deberá tirar al suelo a la otra persona para que se convierta en araña.
S3A2	Zempo Kaiten Ukemi	
S3A3	Judo stop	Se puede salvar a los compañeros pasando entre sus piernas, chocando la mano, etc.
S3A4	Director de orquesta	En vez de hacer instrumentos de música pueden hacer automóviles o animales, por ejemplo.
S4A1	Charco de cocodrilos	
S4A2	Da la vuelta a la tortilla	



S4A3	Bola de Nieve	
S4A4	¡Encuentra la pareja!	
S5A1	Judo Stop	Se puede salvar a los compañeros pasando entre sus piernas, chocando la mano, etc.
S5A2	Hon Kesa Gatame	
S5A3	Tate Shio Gatame	
S5A4	Randori suelo	
S5A5	Rollito de primavera	
S6A1	Pelota sentada	<ul style="list-style-type: none">- Hay rebote y por lo tanto si primero toca la pared y luego a un participante éste quedará pillado.- Eliminatoria: si alguien es pillado queda eliminado del juego sin posibilidad de salvarse.
S6A2	Evaluación	
S6A4	Guardián del cascabel	

Tabla 1. Actividades de la Situación de Aprendizaje



6. RESULTADOS

Durante las sesiones que duró la Situación de Aprendizaje “Judo con Mario”, he podido observar que todo el alumnado ha mostrado un alto nivel de participación y entusiasmo durante las actividades de judo. Pude apreciar cómo en los cursos de segundo, los alumnos y alumnas interactuaban entre ellos de manera respetuosa y colaborativa, siguiendo las instrucciones de la maestra con atención y concentración. En cambio, pude observar en los dos cursos superiores, tercero y cuarto, cómo había más dificultades en la interacción entre chicos y chicas, siendo ésta más acentuada en cuarto.

Al finalizar la Situación de Aprendizaje, se realizó a los alumnos y alumnas un breve cuestionario individual (Anexo 1) para conocer su opinión sobre esta experiencia y conocer en qué momentos de la clase de judo han identificado la existencia de valores como el respeto, el control de uno mismo o la amistad. En la misma ficha había dos autoevaluaciones, una con ítems y otra numérica. También debían evaluar numéricamente mi trabajo.

Durante el desarrollo de la práctica de judo, pude observar un cambio positivo en el ambiente de cada aula. Los alumnos y alumnas cada vez eran más colaborativos y empáticos entre ellos, La única excepción que pude observar fue en las clases de cuarto curso, que como he dicho anteriormente, tenían grupos muy diferenciados entre chicos y chicas.

Para terminar, también pude observar cómo los alumnos y alumnas experimentaron un aumento en la confianza en sí mismos, mejora de la autoestima y el autocontrol. Además, pude observar ciertas interacciones positivas entre estudiantes, promoviendo el respeto y la tolerancia.

A continuación expondré las respuestas de los niños más significativas de los diferentes niveles. (La tabla con todas las respuestas en Anexo 3).

SEGUNDO A (EP)	
RESPECTO	“No hablar” “No le grites a la profe” “Levantar la mano” “No pegar y no empujar” “No meterte con tu compañero o compañera porque no sabe hacer algo” “Hacer el saludo”
SINCERIDAD	“Si mientes te dará una bomba” “Cuando nos da una bomba y no se acuerda, decimos la verdad”



	“Decir la verdad cuando te preguntan algo”
CONTROL DE UNO MISMO	<p>“Hacer caso a la profe, no tomarla como tonta y como si no está”</p> <p>“Cuando me dice calla y no me callo”</p> <p>“Tienes que controlar el vocabulario”</p> <p>“Cuando la profe dice que te calles y no puedes”</p> <p>“No hacer daño cuando lo queremos hacer”</p> <p>“Cuando un compañero dice que le haces daño y lo haces más flojo”</p>
AMISTAD	<p>“Cuando no sale, ayudar y no reirse”</p> <p>“Ser amable de todos los amigos”</p> <p>“Ayudar a alguien que no sabía”</p> <p>“Cuando en la final nos ponemos con alguien que tiene bomba y lo paga otro porque no tiene monedas”</p> <p>“Cuando compañero 1 y compañera 2 se pelearon”</p>

Tabla 2. Resumen de resultados de la situación de Aprendizaje (2ºA)

SEGUNDO B (EP)	
RESPECTO	<p>“El respeto de rei”</p> <p>“Portarse bien”</p> <p>“No hablar cuando alguien está hablando”</p> <p>“No reirse de alguien”</p>
SINCERIDAD	<p>“No mentir”</p> <p>“Decir la verdad”</p>
CONTROL DE UNO MISMO	<p>“No hablar cuando uno está hablando”</p> <p>“No pegar o usar cosas para pegar”</p> <p>“No me callo”</p> <p>“Si alguien me pega no pegarle yo a él”</p> <p>“Si te mandan callar te callas, no sigas hablando”</p>
AMISTAD	<p>“Ponerse en parejas”</p> <p>“Ayudar a los compañeros”</p> <p>“Ser amigo de la profe”</p>



	<p>“Pedir ayuda para poder hacer los ejercicios”</p> <p>“Hacer amigos”</p> <p>“Hablar con los amigos sin hacer tontadas”</p>
--	--

Tabla 3. Resumen de resultados de la situación de Aprendizaje (2ºB)

SEGUNDO C (EP)	
RESPECTO	<p>“Rei”</p> <p>“No empujar”</p> <p>“No pelearse y no burlarse”</p> <p>“No decir mentiras”</p> <p>“Cuando a alguien no le sale algo no reirse”</p>
SINCERIDAD	<p>“Decir la verdad y no mentir”</p> <p>“Ser sincero y decir la verdad”</p> <p>“Si sale mal una postura decirlo”</p> <p>“Decir lo que sentimos a un compañero”</p>
CONTROL DE UNO MISMO	<p>“Controlar la fuerza”</p> <p>“No pegar”</p> <p>“Hay que controlarse siempre”</p>
AMISTAD	<p>“No decir que ya no eres mi amigo”</p> <p>“Ayudar”</p> <p>“Ayudar y tratar bien a los compañeros”</p> <p>“No querer a unos compañeros más que a otros”</p> <p>“Jugar juntos”</p> <p>“Ayudar a mis compañeros”</p>

Tabla 4. Resumen de resultados de la situación de Aprendizaje (2ºC)

TERCERO A (EP)	
RESPECTO	<p>“La palabra Rei”</p> <p>“No hacer daño a los compañeros”</p>



	<p>“Escuchar a la profe cuando habla”</p> <p>“Saludo”</p>
SINCERIDAD	<p>“No mentir, decir la verdad en todo momento”</p> <p>“Decir la verdad con un poco de cuidado porque le puede ofender a otro compañero”</p> <p>“Dar las monedas”</p> <p>“Dar las monedas y las estrellas a los que se lo merecen”</p> <p>“Intentar no hacer daño por dentro cuando hablas”</p> <p>“Dar monedas si se portan bien y dar bombas si se portan mal”</p>
CONTROL DE UNO MISMO	<p>“No hablar cuando habla la profesora”</p> <p>“Controlar tus emociones”</p> <p>“Controlar la fuerza”</p> <p>“Controlar tu fuerza y rabia”</p>
AMISTAD	<p>“Ser compañero de todos los que quieras”</p> <p>“Ayudar a los compañeros cuando lo necesiten y animar a los compañeros”</p> <p>“Cuando no les sale algo pues ayudarles a que esa cosa les salga bien”</p> <p>“Ponerse con un compañero que no sea tu amigo y ser su amigo”</p> <p>“Conformarse con el compañero que te haya tocado”</p>

Tabla 5. Resumen de resultados de la situación de Aprendizaje (3ªA)

TERCERO B (EP)	
RESPECTO	<p>“Saludar”</p> <p>“Saludar y escuchar”</p> <p>“Rei”</p> <p>“Saludar al principio y al final de la clase”</p> <p>“Cuando la profe explica algo”</p> <p>“Cuando a alguien le sale algo mal no burlarme”</p>
SINCERIDAD	<p>“Decir que alguien se está portando mal de una forma muy amable”</p> <p>“Cuando no me gusta algún juego”</p> <p>“Cuando nos castiga pero eso lo hace para que paremos pero de forma amable”</p>



CONTROL DE UNO MISMO	<p>“Controlarse un minuto y ayudan cuando uno esté solo”</p> <p>“Cuando estoy enfadado y pienso que no tengo que pegar, insultar y empujar”</p>
AMISTAD	<p>“Ser amiga de todos”</p> <p>“Ayudar muchísimo y a Tania”</p> <p>“Cuando recogemos el tatami”</p> <p>“Todos somos amigos y nos lo pasamos genial”</p> <p>“Cuando trabajamos con compañeros de clase”</p>

Tabla 6. Resumen de resultados de la situación de Aprendizaje (3ºB)

CUARTO A (EP)	
RESPECTO	<p>“Cuando habla la profe me callo”</p> <p>“Cada vez que era el turno de alguien todos escuchaban atentamente y cuando alguien interrumpía Tania o el compañero se callaba y esperaba a que dejase de interrumpir”</p> <p>“Respetar a las personas principiantes y los superiores”</p> <p>“Hacer bien el saludo”</p> <p>“El saludo antes de comenzar y estar en silencio”</p> <p>“Cuando empezamos o acabamos una clase”</p> <p>“Cuando alguien se hace daño”</p> <p>“A un compañero se le da mal el judo y todos apoyándole porque sí puede hacerlo”</p>
SINCERIDAD	<p>“Cada vez que alguien hacía el tonto todos eran muy sinceros y le decían lo que les molestaba”</p> <p>“Mi compañero ha sido sincero, que no podía hacerlo y lo intentó y al final sí que pudo hacerlo”</p> <p>“Cuando Tania a veces decía a alguien que se estaba portando un poco mal”</p> <p>“Decir la verdad ante el comportamiento brusco de una persona”</p> <p>“Cuando un compañero tuvo miedo y lo dijo”</p> <p>“Cuando nos eliminan”</p>
CONTROL DE UNO MISMO	<p>“Muy bueno he escuchado”</p> <p>“Mi compañera cuando pierde un juego se enfada y llora”</p> <p>“Controlarme ante las quejas de algunos profesores o entrenadores”</p>

	<p>“Una vez me pillaron en un juego y me enfadé pero no hice nada solo me senté tranquila”</p> <p>“No hacer tonterías en el tatami”</p> <p>“Mi compañero se controla cuando se enfada”</p> <p>“Cuando Tania está explicando todos queremos hablar pero nos aguantamos”</p> <p>“Cuando jugamos a un juego y me pillan o me eliminan me enfado, tengo que intentar no enfadarme”</p> <p>“Debería de pensar antes de hacer algo malo”</p> <p>“Con las normas que nos ha dado Tania nos controlamos y no nos alteramos”</p>
AMISTAD	<p>“Todos son mis amigos”</p> <p>“Todos somos amigos y a veces nos peleamos pero luego nos reconciamos”</p> <p>“No”</p> <p>“Respetar a tu compañero, no molestar”</p> <p>“He conocido más a uno de mis compañeros porque me puse de pareja con él”</p> <p>“Cuando me caí y mi compañero me ayudó”</p> <p>“Cuando hacemos algún juego nos ponemos con nuestros amigos”</p> <p>“He conocido más a una de mis compañeras”</p> <p>“He hecho nuevas amigas”</p> <p>“Cuando nos manda hacer parejas nos ponemos con uno que no hayamos estado para hacer amistad”</p> <p>“A uno de los compañeros, todos le ayudaban, si le salía le aplaudían, me pareció genial”</p>

Tabla 7. Resumen de resultados de la situación de Aprendizaje (4ªA)

CUARTO B (EP)	
RESPETO	<p>“Al principio cuando estábamos haciendo el saludo y cuando alguien perdía en un juego los demás no se reían”</p> <p>“En el saludo y cuando habla un compañero”</p> <p>“He visto respeto en el saludo, la manera que nos ha enseñado y tratado”</p> <p>“El saludo y ayudar a mis compañeros”</p> <p>“Mucho siempre ayudo si alguien se hace daño y Tania nunca quiere que nadie se quede atrás si alguien falla Tania le dice que lo intente hasta que le salga”</p>



	<p>“En el saludo y cuando alguien no sabía hacer la voltereta nadie nos reíamos”</p>
SINCERIDAD	<p>“He sentido sinceridad al repartir las monedas”</p> <p>“Dar los regalos/premios”</p> <p>“Digo que me callo y me callo”</p> <p>“No me voy a enfadar en las clases de Educación Física”</p> <p>“En las promesas de los juegos”</p> <p>“Nunca mentir a la profe ni a los compañeros”</p> <p>“Las promesas”</p>
CONTROL DE UNO MISMO	<p>“No me río de la gente cuando algo le sale mal”</p> <p>“Estando seguro conmigo mismo”</p> <p>“Relajarme”</p> <p>“Yo no he tenido mucho control de mi mismo”</p> <p>“No pegar a nadie”</p> <p>“Si nos enfadamos nos pone feliz para seguir”</p> <p>“A medias a veces no hacía caso”</p>
AMISTAD	<p>“He sentido amistad al poner el tatami”</p> <p>“No”</p> <p>“Ayudarse unos a otros”</p> <p>“Convivir con otras personas que no son mis amigos”</p> <p>“Con ayuda de Tania he conseguido llevarme mejor con los compañeros/as”</p> <p>“Yo me he juntado con más personas gracias a que Tania me ha puesto con personas diferentes”</p> <p>“Tania ha sido muy amorosa y cariñosa y graciosa”</p> <p>“Respeto, ayudar y el cuidado”</p> <p>“Me parece que sí”</p>

Tabla 8. Resumen de resultados de la situación de Aprendizaje (4ºB)



7. CONSIDERACIONES FINALES Y RECOMENDACIONES

7.1. Introducción

La investigación se llevó a cabo en el colegio “Félix Cuadrado Lomas” ubicado en la localidad de La Cistérniga (Valladolid) con una muestra de 134 alumnos y alumnas de segundo (47 alumnos/as), tercero (38 alumnos/as) y cuarto (49 alumnos) curso, quienes participaron en una Situación de Aprendizaje específica de Judo durante un periodo de 6 sesiones, evaluando valores como el respeto, sinceridad, autocontrol y amistad mediante cuestionarios y observaciones.

Los resultados obtenidos indican que la práctica de Judo promueve valores positivos como el respeto, la sinceridad, el control de uno mismo y la amistad. Durante la práctica de Judo, los alumnos debían emparejarse para realizar las diferentes actividades. Esta interacción promueve la cooperación y la solidaridad entre los compañeros, ya que dependen el uno del otro para llevar a cabo las actividades propuestas de manera segura y efectiva.

Éste deporte también enseña a los alumnos a controlar sus movimientos y a respetar los límites físicos y emocionales de los compañeros y compañeras, resolviendo discrepancias de manera pacífica. El ambiente de respeto y compañerismo se refleja en sus actitudes, creando un entorno de apoyo y respeto mutuo.

El Judo requiere de concentración y disciplina, por lo que aprenden a mantenerse enfocados en la tarea y también desarrollan un sentido de pertenencia al grupo, contribuyendo a su bienestar emocional.

7.2. Dimensiones evaluadas

- Respeto:

El Judo enseña a los alumnos y alumnas a respetar a los compañeros, lo cual se reflejó en el aumento del respeto observado. La necesidad de saludar al principio y final de cada práctica fomenta la cultura del respeto mutuo, tal y como describe el primer grupo de los fundamentos de Judo (Rei).

→ Saludo como símbolo de respeto.

Las frases “Hacer el saludo”, “Saludar al principio y al final de la clase” o “Rei” subrayan la importancia del saludo en Judo. Éstas frases refuerzan la idea de que el acto de saludar al inicio y al final de cada práctica fomenta una cultura de respeto mutuo.



→ **Respeto durante las prácticas y las interacciones.**

Frases como “No hablar”, “Levantar la mano”, “Escuchar a la profe cuando habla” o “Cada vez que era el turno de alguien todos escuchaban atentamente” muestran cómo se promueve el respeto durante la práctica. Estas acciones aseguran que se respeta tanto a los compañeros y compañeras como a las maestras.

→ **Comportamiento respetuoso hacia los compañeros.**

Las frases “No pegar y no empujar”, “No pelearse y no burlarse”, “Respetar a las personas principiantes y los superiores o “A un compañero se le da mal el judo y todos apoyándole porque sí puede hacerlo” reflejan el respeto y el apoyo mutuo entre los alumnos. Estas acciones demuestran un ambiente de cuidado y apoyo que es esencial en el Judo.

→ **Reforzamiento del respeto a través de la repetición y la guía de las maestras**

Frases como “No le grites a la profe”, “No decir mentiras”, “Cuando a alguien le sale algo mal no burlarme” o “En el saludo y cuando alguien no sabía hacer la voltereta nadie nos reímos” enfatiza en cómo el respeto se inculca de forma constante. Es muy importante el papel del maestro en guiar y corregir comportamientos, lo que contribuye a la cultura del respeto.

● La sinceridad

Se promueve al reconocer tanto los propios como los errores y esfuerzo de los compañeros y compañeras. El ambiente de honestidad ayuda al alumnado a ser más sinceros, lo cual fue evidente en los resultados obtenidos.

→ **Promoción de la sinceridad**

Frases como “Decir la verdad cuando te preguntan algo”, “No mentir”, “Decir la verdad” o “No mentir, decir la verdad en todo momento” muestran que se fomenta la honestidad en todo momento.

→ **Reconocimiento de errores y esfuerzos**

“Si sale mal una postura decirlo”, “Decir lo que sentimos a un compañero” o “Decir la verdad con un poco de cuidado porque le puede ofender a otro compañero” demuestran cómo se alienta a los alumnos a ser honestos sobre sus propias dificultades y los esfuerzos de sus compañeros.



→ Ambiente de honestidad

Frases como “Cuando Tania a veces decía a alguien que se estaba portando un poco mal”, “Decir la verdad ante el comportamiento un poco brusco de una persona”, “Cuando un compañero tuvo miedo y lo dijo” o “Dar las monedas y las estrellas a los que se lo merecen” destacan cómo se promueve un ambiente donde la honestidad es la norma.

→ Reglas y consecuencias para la sinceridad

“Si mientes de dará un bomba”, “Cuando nos da una bomba y no se acuerda, decimos la verdad”, “Decir que alguien se está portando mal de una forma muy amable”, “Las promesas” o “No me voy a enfadar en las clases de Educación Física” subrayan cómo las reglas y las consecuencias están diseñadas para el fomento de la sinceridad y asegurar que los alumnos entiendan la importancia de ser honestos y las consecuencias de no serlo.

El análisis de las frases proporcionadas por los alumnos y alumnas en cuanto al control de uno mismo y la amistad, permite ver claramente cómo el Judo y otras actividades de lucha pueden integrarse en el currículo escolar, ofreciendo beneficios educativos significativos, tal y cómo señalan Espartero y Gutiérrez (2004). A continuación se relacionan los puntos destacados por estos autores y las frases de los alumnos.

- Control de uno mismo

El Judo requiere un alto grado de autocontrol para evitar lesiones, gestionar emociones y comportamientos. Se observó el aumento de autocontrol sobre todo en los niveles superiores.

→ Evitar lesiones y comportamientos adecuados

“Controlar la fuerza”, “No pegar”, “Controlar la fuerza y la rabia” o “Si alguien me pega no pegarle yo a él”. Éstos comentarios reflejan cómo los alumnos aprenden a controlar su fuerza y evitar comportamientos violentos.

→ Gestión de emociones

Frases como “Cuando estoy enfadado y pienso que no tengo que pegar, insultar o empujar”, “Controlar tus emociones”, “Cuando jugamos a un juego y me pillan o eliminan me enfado, tengo que intentar no enfadarme”, “Cuando Tania está explicando todos queremos hablar pero nos callamos” o “No me río de la gente cuando algo le sale mal” destacarían cómo los alumnos aprenden a manejar sus emociones negativas, como el enfado y la frustración, lo cual es fundamental.



→ Respeto a la maestra y a los compañeros

“Hacer caso a la profe, no tomarla como tonta o como si no está”, “Tienes que controlar el vocabulario”, “No hacer tonterías en el tatami” o “Cuando me dice calla y no me callo” reflejan cómo los alumnos aprenden a respetar las normas y la autoridad del maestro, mostrando un aumento en el autocontrol y la disciplina.

- Amistad

Este arte marcial fomenta la amistad a través de la cooperación y el apoyo mutuo. Los niños y niñas aprenden a trabajar juntos y a confiar en sus compañeros, fortaleciendo lazos de amistad.

→ Cooperación y apoyo mutuo

“Ayudar a los compañeros”, “Ayudar muchísimo y a Tania”, “Cuando no les sale algo pues ayudar a que esa cosa les salga bien”, “Con la ayuda de Tania he conseguido llevarme mejor con los compañeros/as” o “Cuando me caí y mi compañero me ayudó” demuestran la cooperación entre compañeros y al apoyo mutuo. Esto refuerza la idea de que el Judo enseña a los niños y niñas a trabajar juntos, fortaleciendo los lazos de amistad”.

→ Trabajo en equipo y formación de parejas

Frases como “Ponerse por parejas”, “ponerse con un compañero que no sea tu amigo y ser su amigo”, “Cuando nos manda hacer parejas nos ponemos con uno que no hayamos estado para hacer amistad” o “Conformarse con el compañero que nos haya tocado” destaca cómo la práctica de este deporte fomenta el trabajo en equipo y cómo la formación de parejas ayuda a los alumnos a conocer y confiar en sus compañeros, fortaleciendo los lazos de amistad.

→ Desarrollo de nuevas amistades

“Hacer amigos”, “Ser amigo de la profe”, “Ser amiga de todos”, “Todos somos amigos y nos lo pasamos genial”, “He conocido más a una de mis compañeras” o “Cuando hacemos algún juego nos ponemos con nuestros amigos” muestran cómo los estudiantes forman nuevas amistades y refuerzan las ya existentes.

→ Respeto y cuidado mutuo

Frases como “Respetar a tu compañero, no molestar”, “Cuando compañero 1 y compañero 2 se pelearon”, “No querer a unos compañeros más que a otros” o “Convivir con otras personas que no son mis amigos” subrayan la importancia del respeto y el cuidado entre compañeros, creando un ambiente donde la amistad puede florecer.



→ Ejemplos específicos de apoyo y amistad

“Cuando en la final nos ponemos con alguien que tiene bomba y lo paga otro porque no tiene monedas”, “Hablar con los amigos sin hacer tontadas”, “A uno de los compañeros, todos le ayudaban, si le salía le aplaudían, me pareció genial” y “He sentido amistad al poner el tatami” son ejemplos específicos de cómo los alumnos se apoyan y cooperan entre ellos, ayudando a fortalecer los lazos de amistad a través del apoyo mutuo.

7.3. Dimensiones del valor según Pérez Pérez (2008)

Para relacionar los ejemplos obtenidos de los alumnos y alumnas con las dimensiones del valor según la clasificación de Pérez Pérez (2008), analicé cómo los ejemplos reflejan las diferentes dimensiones.

Dimensión objetiva/subjetiva:

- **Ejemplo subjetivo:** “Cuando nos da una bomba y no se acuerda, decimos la verdad”. Este ejemplo refleja el valor de la sinceridad que depende de la reacción y la honestidad de los alumnos.
- **Ejemplo objetivo:** “No pegar o usar cosas para pegar”. Podemos comprobar que el valor es objetivo ya que la norma de no violencia ya existe y se espera que los alumnos las sigan, independientemente de sus percepciones individuales.

Dimensión real/ideal:

- **Ejemplo ideal:** “No meterte con tu compañero o compañera porque no sabe hacer algo”. Es un valor que puede no ser evidente pero sería lo ideal para fomentar un ambiente de respeto.
- **Ejemplo real:** “Levantar la mano”. Es un valor relacionado con un comportamiento en concreto y se espera en un momento dado.

Dimensión emocional/racional:

- **Ejemplo emocional:** “No pegar y no empujar”. Este ejemplo destaca una reacción inmediata (evitar una agresión) que afectaría a la convivencia.
- **Ejemplo racional:** “Decir la verdad cuando te preguntan algo”. El ejemplo muestra un comportamiento que se ha convertido en una norma racional y lógica para mantener la confianza.



Dimensión universal/relativa:

- **Ejemplo universal:** “No mentir, decir la verdad en todo momento”. Es un valor universalmente aceptado.
- **Ejemplo relativa:** “Hacer el saludo”. El acto de saludar varía en función del contexto cultural y del grupo.

Dimensión colectiva/individual:

- **Ejemplo colectiva:** “Hacer caso a la profe, no tomarla como tonta o como si no está”. Parte de la norma colectiva que apoya la autoridad del profesor y respeto al entorno educativo.
- **Ejemplo individual:** “Cuando un compañero dice que le haces daño y lo haces más flojo”. Refleja una respuesta individual, basada en la empatía hacia otro compañero.

7.4. Niveles de Responsabilidad según Hellison (2003)

Basándome en los niveles de responsabilidad propuestos por Hellison (2003), voy a relacionar las respuestas dadas con los diferentes niveles de desarrollo de comportamiento, actitudes y valores que deben ser fomentados a través de la actividad física y el deporte.

Nivel 1 → Respeto por los derechos y sentimientos de los demás:

- “No pegar y no empujar”
- “No reirse de alguien”
- “No hablar cuando alguien está hablando”
- “Respetar a tu compañero, no molestar”

Nivel 2 → Participación y esfuerzo

- “Hacer el saludo”
- “Ayudar a los compañeros”
- “ser amigo de la profe”
- “Pedir ayuda para poder hacer los ejercicios”

Nivel 3 → Autonomía personal

- “Cuando nos da una bomba y no se acuerda, decimos la verdad”
- “Cuando me dice calla y no me callo”
- “Cuando a alguien le sale algo mal no burlarme”
- “Decir la verdad con un poco de cuidado porque le puede ofender a otro compañero”



Nivel 4 → Ayudar a los demás y liderazgo

- “Cuando un compañero dice que le haces daño y lo haces más flojo”
- “Ayudar a alguien que no sabía”
- “Ser compañero de todos los que quieras”
- “Dar las monedas y las estrellas a los que se lo merecen”

Nivel 5 → Fuera del contexto deportivo - transferencia

- “Cuando en la final nos ponemos con alguien que tiene bomba y lo paga otro porque no tiene monedas”
- “Todos son mis amigos”
- “Con ayuda de Tania he conseguido llevarme mejor con los compañeros y compañeras”

7.5. Metodología y limitaciones

La metodología utilizada fue la gamificación, una metodología activa que implica el uso de elementos de juegos en contextos no lúdicos, que complementa y potencia los beneficios del Judo en Educación Física:

- **Aumento de compromiso:**

Al integrar elementos de juego, como las recompensas, se aumenta el compromiso y la motivación de los estudiantes, haciendo la práctica de Judo más atractiva y divertida.

- **Promociona el Aprendizaje activo**

La gamificación fomenta un aprendizaje activo y participativo, donde los estudiantes deben estar involucrados y atentos, como pudo observarse en las diferentes sesiones. Cada día había 4 responsables diferentes y debían estar atentos para dar las recompensas a quién realmente se lo merecía y siendo honestos.

- **Refuerzo de valores positivos**

Al diseñar actividades de gamificación en los que se premia el respeto, la sinceridad, el autocontrol y la amistad, se refuerzan estos valores de manera lúdica y efectiva.

- **Evaluación continua**

La gamificación permite una evaluación continua del proceso de aprendizaje de los estudiantes, ofreciendo una retroalimentación inmediata y la oportunidad de mejorar en cada sesión, lo que complementa la evaluación tradicional en Judo.



Por otra parte, el presente estudio se ha visto limitado por varios factores que se deben tener en cuenta para interpretar los resultados. En primer lugar, la muestra ofrecida es de un solo centro escolar, lo que nos lleva a la generalización de dichos resultados y no son representativos de otros centros educativos.

Además, el periodo de observación se limita a las sesiones previamente establecidas, lo que podría ser insuficiente para captar los efectos a largo plazo de la práctica de Judo.

En base a las limitaciones citadas anteriormente, se proponen varias recomendaciones:

- Realizar estudios a largo plazo.
- Explorar la práctica de otras artes marciales o deportes.

7.6. Conclusión, recomendaciones y reflexión final.

La práctica de Judo en Educación Física promueve valores positivos como el respeto, la sinceridad, el autocontrol y la amistad, fomentando una cultura de cooperación. La gamificación aumenta el compromiso de los estudiantes y refuerza estos valores de una forma dinámica y divertida. Juntos, Judo y Gamificación, crean un entorno de aprendizaje que contribuye a la mejora tanto de las habilidades físicas como el desarrollo personal y social de los alumnos y alumnas, preparándolos para que puedan enfrentar los desafíos con una actitud positiva y valores sólidos.

Como recomendaciones para la implementación de una Situación de Aprendizaje de judo en Educación Primaria sugiero lo siguiente:

- Realizar una evaluación de las instalaciones y asegurar la disponibilidad de un espacio seguro.
- Formación específica en Judo para los maestros y maestras.
- Diseñar una secuencia didáctica motivadora.
- Establecer protocolos de seguridad rigurosos.
- Adaptar las actividades para que sean accesibles y motivadoras para todos los alumnos.
- Evaluar de forma continua y proporcionar feedback inmediato.
- Alinear la situación de Aprendizaje con el currículo de Educación Física y fomentar la transversalidad con otras áreas del conocimiento.
- Mantener un registro detallado de las actividades y resultados, y realizar una reflexión crítica que nos permitan ver los aspectos a mejorar.



Para finalizar, la realización de este Trabajo de Fin de Grado ha sido una experiencia enriquecedora, permitiéndome profundizar en los beneficios del Judo y sus aplicaciones prácticas. Este estudio me ha permitido ver como un deporte puede convertirse en una herramienta para conseguir un desarrollo integral en el alumnado. La integración de deportes como el Judo en el currículo escolar puede tener un impacto significativo y positivo en la educación y desarrollo de nuestros niños y niñas.



8. OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

La inclusión de una Situación de Aprendizaje de judo en Educación Primaria puede relacionarse con varios Objetivos de Desarrollo Sostenible, establecidos por la Agenda 2030 de las Naciones Unidas. Un llamamiento contra la pobreza, la protección del planeta y mejorar la vida de las personas.

A continuación se destacan algunas de esta conexiones:

- **Objetivo de Desarrollo Sostenible 3: Salud y Bienestar.** La práctica de Educación Física contribuye a promover la salud y el bienestar de los niños y niñas al mejorar su condición física, fortalecer sus habilidades motoras y fomentar estilos de vida activos y saludables
- **Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Educación de Calidad.** Introducir el judo como parte del currículo escolar en la Educación Primaria puede enriquecer la experiencia educativa del alumnado, proporcionándoles nuevas habilidades, promover valores como el respeto y la disciplina y fomentar un ambiente de aprendizaje inclusivo y participativo.
- **Objetivo de Desarrollo Sostenible 10: Reducción de las Desigualdades.** Al ofrecer a todos los niños la oportunidad de participar en actividades extracurriculares como el judo, se está trabajando hacia la reducción de las desigualdades y la promoción de la inclusión social.
- **Objetivo de Desarrollo Sostenible 16: Paz, Justicia e Instituciones sólidas.** El judo promueve valores como el respeto, la disciplina y la resolución pacífica de conflictos, lo que puede contribuir a la creación de un ambiente escolar pacífico y seguro, fomentando una cultura de paz y justicia desde edades tempranas.
- **Objetivo de Desarrollo Sostenible 17: Alianzas para lograr los objetivos.** La colaboración entre instituciones educativas y federaciones deportivas puede ser clave para la implementación exitosa de programas de judo en las escuelas y para maximizar su impacto en el cumplimiento de múltiples ODS.



9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Fascículos de CEIF, 1 (1 - 10). Recuperado de: [https://scholar.google.es/scholar?q=Ausubel,+D.++\(1983\).+Teor%C3%ADa+del+aprendizaje+significativo.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar](https://scholar.google.es/scholar?q=Ausubel,+D.++(1983).+Teor%C3%ADa+del+aprendizaje+significativo.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)
- Borrás Gené, O. (2015). *Fundamentos de gamificación*. Madrid, España: Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado de: https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=Borr%C3%A1s+Gen%C3%A9+%2C+O.+%282015%29.+Fundamentos+de+gamificaci%C3%B3n.&btnG=
- Bujarrón Mendoza, Alberto. (2008). Tratamiento del concepto de valores humanos desde un enfoque de las ciencias de la educación. *Revista Humana de Medicina*, 8(1), Ciudad de Camagüey, enero - abril. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1727-81202008000100006&script=sci_arttext&tlng=en
- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-2.pdf>
- Espartero, J., y Villamón, M. (2009). *La utopía educativa de Jigoro Kano: el judo Kodokan*. Revista de Historia do Esporte, 2(1). https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Espartero%2C+J.+%2C+y++Villam%C3%B3n%2C+M.+%282009%29.+La+utop%C3%ADa+educativa+de+Jigoro+Kano%3A+el+judo+Kodokan.+Revista+de+Hist%C3%B3ria+do+Esporte%2C+2%281%29.&btnG=
- Espartero, J y Gutiérrez, C. (2004). El judo y las actividades de lucha en el marco de la educación física escolar: una revisión de las propuestas y modelos de su enseñanza. Recuperado de: https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=Espartero%2C+J.+y+Guti%C3%A9rrez%2C+C.+%282004%29.+El+judo+y+las+actividades+de+lucha+en+el+marco+de+la+educaci%C3%B3n+f%C3%ADsica+escolar%3A+una+revisi%C3%B3n+de+las+propuestas+y+modelos+de+su+ense%C3%B1anza.+&btnG=
- Escartí, A., Buelga, S., Gutiérrez, M., y Pascual, C. (2009). El desarrollo positivo a través de la actividad física y el deporte: el programa de responsabilidad personal y social. *Revista de Psicología General y Aplicada: Revista de la Federación Española de Asociaciones de Psicología*, 62(1), 45-52. <https://www.uv.es/lisis/sofia/rev-psicol.pdf>
- Fundamentos de judo*. (s. f.). https://www.gimnasiolee.com/judo_html/fundamentos_judo.html
- García, A. y Benito, J., (1996). *La educación para la salud en el contexto de la reforma educativa*. Universidad de Murcia
- Ghetti, R. (2016). *Lecciones de judo*. Parkstone International. Recuperado de: https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=Ghetti%2C+R.+%282016%29.+Lecciones+de+judo.+Parkstone+International.&btnG=



- González Segura, A. (Marzo, 2006). *La educación en valores a través de la Educación Física y el deporte*. (Nº94). Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd94/valores.htm>
- Gutiérrez del Pozo, D. (2011). *Psicología, educación en valores y deporte*. Revista de psicología y educación. 6, 199 - 210.
Recuperado de:
https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=Guti%C3%A9rrez+del+Pozo%2C+D.+%282011%29.+Psicolog%C3%ADa%2C+educaci%C3%B3n+en+valores+y+deporte.+Revista+de+psicolog%C3%ADa+y+educaci%C3%B3n.+6%2C+199+-+210.+&btnG=
- Gutiérrez Sanmartín, M. y Sanchez Bañuelos, F., (2003). *Manual sobre valores en la educación física y el deporte*. Grupo Planeta. Recuperado de:
https://books.google.es/books/about/Manual_sobre_valores_en_la_educaci%C3%B3n_f.html?id=zEUeufgacXcC&redir_esc=y
- Hernández, Mª., A., y Collados Torres, L. (2020). *La gamificación como metodología de innovación educativa*. En V Congreso Internacional Virtual Sobre La Educación En El Siglo XXI (Marzo 2020), LA. (pp. 164-175). Recuperado de:
https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=Hern%C3%A1ndez%2C+M%C2%AA.%2C+A.%2C+y+Collados+Torres%2C+L.+%282020%29.+La+gamificaci%C3%B3n+como+metodolog%C3%ADa+de+innovaci%C3%B3n+educativa.+En+V+Congreso+Internacional+Virtual+Sobre+La+Educaci%C3%B3n+En+El+Siglo+XXI+%28Marzo+2020%29%2C+LA.+%28pp.+164-175%29.+&btnG=
- Hernández García, R. (2018). *Judo: Nuevas perspectivas sobre metodología y entrenamiento*. Recuperado de:
https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=Hern%C3%A1ndez+Garc%C3%ADa%2C+R.+%282018%29.+Judo%3A+Nuevas+perspectivas+sobre+metodolog%C3%ADa+y+entrenamiento.%C3%A7&btnG=
- JudoTube. (2019, 7 de mayo). *JudoTube* . Recuperado de <https://judotube.wordpress.com/>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, núm. 106, de 4 de mayo de 2006.
Recuperado de <https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2>
- Ley orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Recuperado de <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3/con>
- Melo Herrera, M. P., y Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa*, 14(66), 41-63.
Recuperado de:
https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=Melo+Herrera%2C+M.+P.%2C+y+Hern%C3%A1ndez+Barbosa%2C+R.+%282014%29.+El+juego+y+sus+posibilidades+en+la+ense%C3%B1anza+de+las+ciencias+naturales.+Innovaci%C3%B3n+educativa%2C+14%2866%29%2C+41-63.+&btnG=
- Metodologías activas en el aula: innovación educativa para el fomento del aprendizaje significativo del alumnado*. (2020) (pp. 13 -15). Pregunta.
- Numericco. (2022, 13 de abril). *Principales beneficios del judo infantil - Tagoya*. Blog de Artes Marciales y Deportes de Contacto - Tagoya. REcuperado de <https://www.tagoya.com/blog/beneficios-judo-ninos/>



- Pardo, R., y Durán, J. (2008). *La transmisión de valores a jóvenes socialmente desfavorecidos a través de la actividad física y el deporte*. Estudio múltiple de casos : Getafe, L'Aquila y Los Ángeles. <https://doi.org/10.20868/upm.thesis.1127>
- Pérez Pérez, C. (2008). *Sobre el concepto de valor. Una propuesta de integración de diferentes perspectivas*. Bordón: Revista de pedagogía, 60(1), 99-112. Recuperado de: https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=P%2C%A9rez+P%2C%A9rez%2C+C.+%282008%29.+Sobre+el+concepto+de+valor.+Una+propuesta+de+integraci%2C%B3n+de+di+ferentes+perspectivas.+Bord%2C%B3n%3A+Revista+de+pedagog%2C%ADa%2C+60%281%29%2C+99-112.&btnG=
- Piaget, J., y Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño*. Ediciones Morata. Recuperado de: https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=Piaget%2C+J.%2C+y+Inhelder%2C+B.+%281997%29.+Psicolog%2C%ADa+del+ni%2C%B1o.+Ediciones+Morata.&btnG=
- Piaget, J. (2000). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. D'Abaco. Recuperado de: https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=Piaget%2C+J.+%282000%29.+El+nacimiento+de+la+inteligencia+en+el+ni%2C%B1o.+D%27Abaco.+&btnG=
- Prieto Bascón, M. A., y Física, E. (2010). *El juego en Educación Primaria*. Revista Digital Innovación y experiencias educativas, 37, 1-8. Recuperado de: https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=Prieto%2C+M.+A.%2C+y+F%2C%ADsica%2C+E.+%282010%29.+El+juego+en+Educaci%2C%B3n+Primaria.+Revista+Digital+In+novaci%2C%B3n+y+experiencias+educativas%2C+37%2C+1-8.&btnG=
- Prieto, M. A. (Mayo, 2011). *Actividad física y salud*. Número 42. Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_42/MIGUEL_ANGEL_PRIETO_BASCON_01.pdf
- Real Academia Española. (2023). Resiliencia. *En Diccionario de la lengua española* (23.ª ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/resiliencia> .
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo. (2022). *Por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria*. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/pdf/2022/BOE-A-2022-3296-consolidado.pdf>
- Sánchez-Alcaraz, B. J., Gómez-Mármol, A., Valero, A., De la Cruz, E., & Díaz, A. (2016). *El modelo de responsabilidad personal y social a través del deporte como propuesta metodológica para la educación en valores en adolescentes*. *Espiral*, 9(18), 16-26. <https://doi.org/10.25115/ecp.v9i18.997>
- Instituto Europeo de Educación. (2021, diciembre 22). *Tipos de juegos, fundamentales para el desarrollo infantil*. Recuperado de: <https://ieeducacion.com/tipos-de-juegos/>
- Torres, C., y Torres, M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Recuperado de: http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf.jsessionid=23F0E1EC8EC77C843A47D5D75CB47705?sequence=1



Unir. (2023, 8 de noviembre). *Metodologías activas: ¿Sabes en qué consisten y cómo aplicarlas?* UNIR. Recuperado de : <https://www.unir.net/educacion/revista/metodologias-activas/>

United Nations. (n.d.). *Universal Declaration of Human Rights | United Nations*. Recuperado de: <https://www.un.org/en/about-us/universal-declaration-of-human-rights>

Uranga-Alvídrez, M. S., Rentería-Soto, D. E., González-Ramos, G. J. (2016). *La práctica del valor del respeto en un grupo de quinto grado de educación primaria*. Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible, 12(6), 187-204. Recuperado de : <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7933117>

Valenzuela Contreras, LM. (2016). *La salud, desde una perspectiva integral*. Revista Universitaria de la Educación Física y el Deporte, 9(9), 50-59. Montevideo, Uruguay. ISSN 1688-4949. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6070681>

Villaseñor Rodríguez, F. (2010). *La importancia del modelo occidental de derecho en la creación del estado japonés*. Boletín Mexicano de Derecho Comparado, 43(127), enero - abril, pp. 297-321. Recuperado de: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0041-86332010000100009&script=sci_arttext

Quintero Angarita, J. R. (2007). Teoría de las necesidades de Maslow. Recuperado de: [https://scholar.google.es/scholar?q=Quintero+Angarita,+J.+R.+\(2007\).+Teor%C3%ADa+de+las+necesidades+de+Maslow.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart](https://scholar.google.es/scholar?q=Quintero+Angarita,+J.+R.+(2007).+Teor%C3%ADa+de+las+necesidades+de+Maslow.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart)



ANEXOS

Anexo 1 → Fichas de evaluación

Nombre, apellidos y curso:

LOS VALORES

“Los valores son las reglas de conducta y actitudes según las cuales nos comportamos y que están de acuerdo con aquello que consideramos correcto”

Pon ejemplos que hayas visto en las clases de judo:










RESPECTO:

SINCERIDAD:

CONTROL DE UNO MISMO:

AMISTAD:

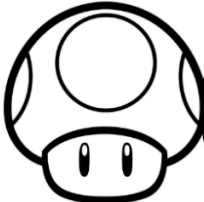
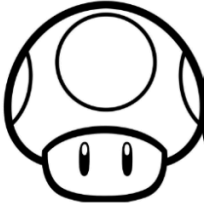
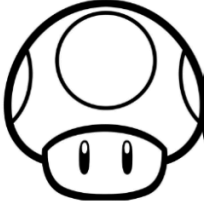
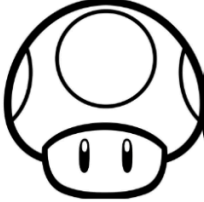
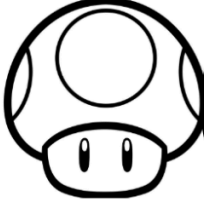
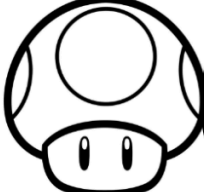


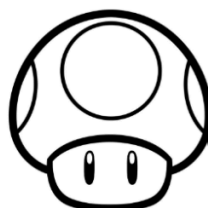
- Ayudo a mis compañeros cuando no
saber hacer algo 
- Pienso que solo debo ayudar a mis
amigos 
- Presto atención cuando alguien está
hablando 
- Me burlo de mis compañeros cuando
fallan 
- Animo a mis compañeros para que se
superen 
- Me molesta hacer actividades con quien
no son mis amigos 
- Respeto las normas 
- Mantengo silencio durante las
explicaciones 
- Mantengo silencio durante las
explicaciones 
-

Pon una nota del 1 al 10 a
tu profe de prácticas

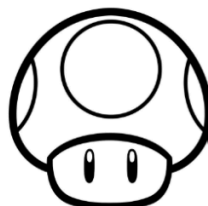
Ponte una nota del 1 al
10 a tí

Anexo 2 → Preguntas de evaluación técnica

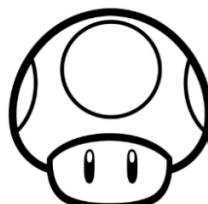
- 
- ¿CUÁNTAS CAÍDAS HEMOS HECHO EN CLASE?
- 
- EXPLICA CÓMO SE HACE LA CAÍDA HACIA ATRÁS
- 
- EXPLICA CÓMO SE HACE LA CAÍDA HACIA DELANTE (MOSCA)
- 
- EXPLICA CÓMO SE HACE LA CAÍDA RODANDO HACIA DELANTE
- 
- ¿QUÉ ES LO MÁS IMPORTANTE DE LA CAÍDA HACIA ATRÁS?
- 
- ¿QUÉ ES LO MÁS IMPORTANTE DE LA CAÍDA RODANDO HACIA DELANTE?



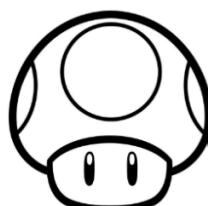
¿CUÁNTOS VOLTEOS HEMOS HECHO EN CLASE?



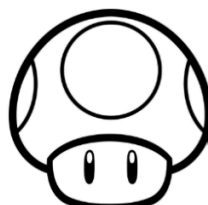
EXPLICA CÓMO SE HACE 1 VOLTEO (ELIGE EL QUE QUIERAS)



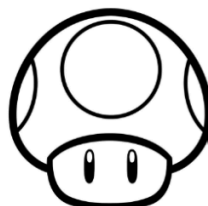
HAZ 2 VOLTEOS DIFERENTES



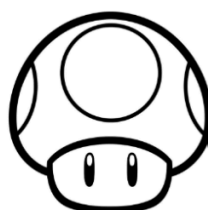
DI 3 PARTES DEL CUERPO QUE NO SE PUEDEN AGARRAR



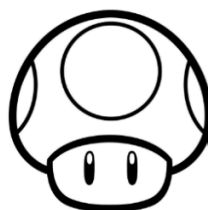
¿CUÁL ES EL VOLTEO QUE MÁS TE GUSTA? HAZLO



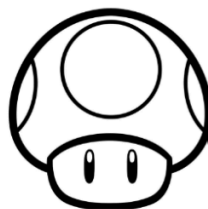
INVENTATE UNA FORMA DE DAR LA VUELTA A TU COMPAÑERO/A



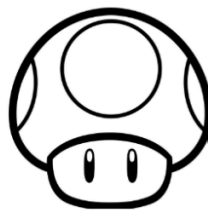
¿CÓMO SE DICE EN JAPONÉS “EMPEZAR”?



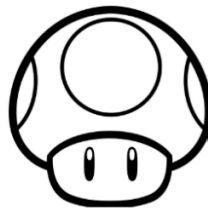
¿CÓMO SE DICE EN JAPONÉS “PARAR”?



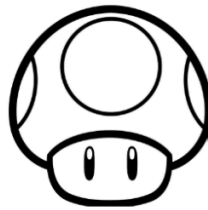
PALABRA “MÁGICA” PARA PODER HACER LAS CAÍDAS



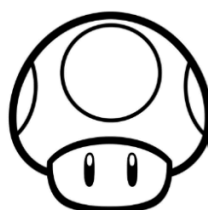
PALABRA “MÁGICA” PARA SALUDAR



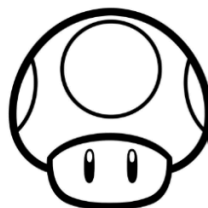
¿CÓMO SE LLAMAN LAS COLCHONETAS DONDE HACEMOS JUDO?



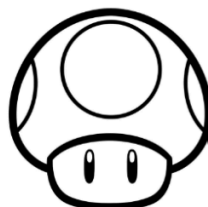
¿POR QUÉ HACEMOS EL SALUDO?



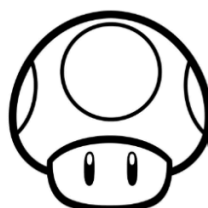
¿CUÁNTAS INMOVILIZACIONES
HEMOS HECHO EN CLASE?



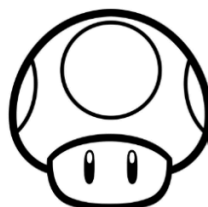
HAZ LA INMOVILIZACIÓN DEL
SOFÁ



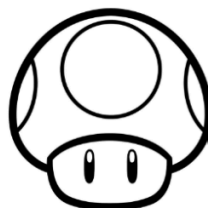
HAZ LA INMOVILIZACIÓN DEL
CABALLITO



¿EN QUÉ POSICIÓN TIENE QUE
ESTAR EL COMPAÑERO PARA
PODER EMPEZAR A CONTAR?



INVENTA UNA
INMOVILIZACIÓN



HAZ LA INMOVILIZACIÓN QUE
MÁS TE GUSTE



Anexo 3 → Tablas de respuestas de evaluación de valores

SEGUNDO A (EP)	
RESPECTO	<p>“No pegar a nadie. No molestar”</p> <p>“No hablar. Levantar la mano”</p> <p>“Cuando no te acuerdas no le grites a la profe. Cuando no lo entiendes preguntar a la profe”</p> <p>“No hablar. Levantar la mano”</p> <p>“Cuando dice la profe dice que nos callemos nos callamos”</p> <p>“Respetar a los compañeros”</p> <p>“No hablar”</p> <p>“No pegar. No empujar”</p> <p>“No hablar cuando la profe está hablando”</p> <p>“No meterte con tu compañero o compañera porque no sabe hacer algo”</p> <p>“Cuando Tania dice algo y lo hacemos”</p> <p>“Hacer el saludo: rei”</p> <p>“Cuando no te acuerdas no le grites a la profe”</p> <p>“Si alguien está hablando, no hablar”</p> <p>“Saludar diciendo la palabra rei”</p> <p>“Cuando habla la profe no interrumpir”</p>
SINCERIDAD	<p>“Cuando dice que nos callemos. Cuando echan la culpa a otro”</p> <p>“Decirle a un compañero que bien lo haces”</p> <p>“Decir la verdad como si el es tu compañero si va al baño y nos cambiamos”</p> <p>“Decir la verdad porque es muy bueno”</p> <p>“No hablar cuando la profesora está hablando”</p> <p>“Ser buena con mis amigos. Ayudar a mis compañeros”</p> <p>“Si mientes te dará una bomba”</p> <p>“Decir la verdad”</p> <p>“Cuando nos da una bomba y no se acuerda decimos la verdad”</p> <p>“Decir la verdad”</p>



	<p>“Decir la verdad cuando dicen tacos”</p> <p>“Decir la verdad cuando te preguntan algo”</p> <p>“Decir la verdad a los compañeros”</p> <p>“Decir la verdad”</p>
<p>CONTROL DE UNO MISMO</p>	<p>“Cuando dice que no lo hagamos y lo hacen. No ir al baño cuando está explicando y no interrumpir”</p> <p>“No hablar”</p> <p>“Hacer caso a la profe, no tomarla como tonta y como si no está”</p> <p>“No hablar”</p> <p>“Cuando me dice calla y no me callo”</p> <p>“Controlarse por sí mismo”</p> <p>“Ser compañero de todo el mundo”</p> <p>“No querer pegar y no querer hacer tijeras de judo”</p> <p>“Tienes que controlar el vocabulario”</p> <p>“Cuando la profe dice que te calles y no puedes”</p> <p>“No hacer daño cuando lo quieres hacer. Cuando un compañero dice que le haces daño y lo haces más flojo”</p> <p>“En lo de tei”</p> <p>“Cuando quieres al compañero pegar no pegarle”</p> <p>“Si te dicen que te calles tienes que callarte”</p> <p>“Controlarme cuando me enfado”</p> <p>“No interrumpir”</p>
<p>AMISTAD</p>	<p>“Estar con todos los compañeros o amigos y profes. Cuando no sale ayudar y no reirse”</p> <p>“Ser compañeros”</p> <p>“Ponerte con quien te diga la profe”</p> <p>“Ser compañeros”</p> <p>“Hacer la llave”</p> <p>“tener muchos amigos”</p> <p>“Ser amable de todos los amigos”</p> <p>“Pedir ayuda en algo que no sabes. Ayudar a alguien que no sabía”</p>



	<p>“Escoges a todos los compañeros”</p> <p>“Ayudar a tu compañero o compañera cuando algo no sabes en judo”</p> <p>“Cuando no queremos ir con alguien y vamos con él. Cuando en la final nos ponemos con uno que tiene bomba y la paga otro porque no tiene monedas”</p> <p>“Cuando dos compañeros se pelearon”</p> <p>“Ponerme con todos los compañeros”</p> <p>“Ayudar a tus compañeros cuando no sabes algo”</p> <p>“Jugar con todos mis compañeros”</p> <p>“Cuando dos compañeros no querían ponerse juntos”</p>
--	--

Tabla 9. Resultados de la situación de Aprendizaje (2ªA)

SEGUNDO B (EP)	
RESPECTO	<p>“El respeto de rei”</p> <p>“Rei”</p> <p>“Saludar (rei)”</p> <p>“Portarse bien”</p> <p>“El respeto a mi me parece que es el saludo, rei”</p> <p>“Portarse bien”</p> <p>“No hablar cuando alguien está hablando. Levantar la mano”</p> <p>“Rei, no insultar a alguien, no pegar, no reirse de alguien, ...”</p> <p>“Rei, portarse bien”</p> <p>“No empujar”</p>
SINCERIDAD	<p>“Decir que se callen”</p> <p>“Decir la verdad”</p> <p>“Estar en silencio”</p> <p>“Te estás portando, no me salen los volteos”</p> <p>“No mentir”</p> <p>“Cuando no te sale algo. Mandar callar al compañero”</p> <p>“Se callen”</p>



	<p>“No me sale nada. Me sale casi todo”</p> <p>“Decir la verdad por ejemplo si no me sale algo, mandar callar y decir la verdad cuando cuchichean”</p> <p>“Ayudar a los compañeros”</p> <p>“Cállate que la profe Tania estaba mandando callar”</p> <p>“Mandar que se callen. Mandar que se pongan bien en la postura”</p> <p>“Mandar callar. Decir la verdad”</p> <p>“Decir lo que sentimos a un compañero. Decir la verdad”</p>
<p>CONTROL DE UNO MISMO</p>	<p>“La profe dice que nos portemos bien y yo me porto bien”</p> <p>“Controlarse de no hablar”</p> <p>No hablar cuando uno está hablando”</p> <p>“No pegar y usar cosas para pegar”</p> <p>“No me callo”</p> <p>“Si te pillan en un juego no hay que enfadarse. Si te mandan callar te callas y no sigas hablando”</p> <p>“Levantar la mano para hablar”</p> <p>“No controlar”</p> <p>“Callarse cuando te lo mandan”</p> <p>“Controlarse, si uno me pega no pegarle yo a él, si se ríe alguien no me río de él”</p> <p>“No hablar”</p> <p>“No gritar”</p> <p>“Controlarse y hablar cuando te toca. Controlarse y no pegar”</p> <p>“No hablar. Portarse bien”</p> <p>“Controlarse y comportarse bien”</p>
<p>AMISTAD</p>	<p>“Decir a la profe que me gusta judo”</p> <p>“Ponerse en parejas”</p> <p>“Hacer muchos amigos”</p> <p>“Decirle al compañero lo que hace mal”</p> <p>“Ayudar a los compañeros”</p> <p>“Hacer amigos. Ser amigo de la profe”</p>



	<p>“Haces gestos”</p> <p>“Pedir ayuda para poder hacer ejercicios”</p> <p>“Hacer amigos”</p> <p>“Hacer el sofá con un compañero, hacer bien las cosas, hacer amigos, ...”</p> <p>“Hacer amigos, escuchara los compañeros”</p> <p>“No insultar, portarme bien con el compañero”</p> <p>“Hablar con los amigos sin hacer tontadas. Escuchar a Tania y levantar la mano si quieres hablar”</p> <p>“Hacer amigos. Hacerse amigo de las profes”</p>
--	--

Tabla 10. Resultados de la situación de Aprendizaje (2ºB)

SEGUNDO C (EP)	
RESPECTO	<p>“Saludo, rei, no empujar, parar”</p> <p>“No pelearse y no burlarse”</p> <p>“Saludo”</p> <p>“No pegar, ni insultar, no morder y no decir mentiras”</p> <p>“Saludo, respetar a mis compañeros y no pegar”</p> <p>“No pegar, rei”</p> <p>“No pegar, no empujar, no dar patadas”</p> <p>“No pegar, no empujar, no comportarse mal”</p> <p>“Rei, tei”</p> <p>“No empujar, no pegar, no sacar el dedo y pedir por favor”</p> <p>“A mis compañeros y a la profe”</p> <p>“Cuando alguien no le sale algo no reirse”</p>
SINCERIDAD	<p>“Decir la verdad”</p> <p>“No empujar ni colarse en la fila”</p> <p>“No mentir a los compañeros”</p> <p>“No mentir y decir la verdad”</p> <p>“No mentir”</p>



	<p>“Decirle la verdad a los compañeros”</p> <p>“Respetar a los compañeros”</p> <p>“Decir al verdad”</p> <p>“Ser sincero y decir la verdad”</p> <p>“Decir al verdad y si le sale mal una postura decírselo”</p> <p>“Cuando yo hago algo mal digo la verdad”</p> <p>“Ser sincero, ayudar a alguien”</p>
CONTROL DE UNO MISMO	<p>“Controlar la fuerza”</p> <p>“No pegar ni empujar”</p> <p>“Hacer caso”</p> <p>“El saludo de judo que se llama rei y otra palabra que se llama tei”</p> <p>“Si dice la profe que me porte bien, me porto bien”</p> <p>“Hacer caso”</p> <p>“Hay que controlarse siempre”</p> <p>“Tei”</p> <p>“No pegar, no reirse de los compañeros”</p> <p>“Controlar la fuerza y no pegar cuando no debes”</p> <p>“Controlar la violencia y controlar la fuerza”</p> <p>“Comportarme bien con mis compañeros”</p> <p>“No pegar, controlar la fuerza”</p>
AMISTAD	<p>“La mosca con un compañero o compañera”</p> <p>“No decir que ya no eres mi amigo. Todos somos amigos”</p> <p>“Ayudar”</p> <p>“Ayudarse, tratarse bien con los compañeros”</p> <p>“No querer a unos compañeros más que a otros”</p> <p>“Yo ayudé a mis dos amigas”</p> <p>“Jugar con los compañeros”</p> <p>“Comportarse bien”</p> <p>“Sofá y la mosca con un compañero”</p>



	<p>“Amistad a los compañeros”</p> <p>“Hacer juegos juntos y hacer posturas juntos”</p> <p>“Tengo amistad con los compañeros”</p> <p>“Hacer amistades y no pelearse con un amigo”</p> <p>“Ayudar a mis compañeros de equipo”</p>
--	---

Tabla 11. Resultados de la situación de Aprendizaje (2°C)

TERCERO A (EP)	
RESPECTO	<p>“Ayudar a los compañeros. La palabra rei”</p> <p>“Rei y escuchar atentamente lo que dicen las profesoras en clase”</p> <p>“Rei”</p> <p>“No hacer daño a los compañeros, saludar a la profesora con la palabra Rei”</p> <p>“Rei, no pegar ni insultar”</p> <p>“Respetar a los compañeros, escuchar a la profe cuando habla”</p> <p>“Saludo”</p> <p>“Rei, no pegar a los compañeros”</p> <p>“Rei”</p> <p>“Hay que portarse bien”</p> <p>“Ayudar a los compañeros”</p> <p>“No pegar a los compañeros, rei, no insultar a los compañeros”</p> <p>“Dar el saludo”</p> <p>“Respetar a los compañeros”</p>
SINCERIDAD	<p>“No mentir. Decir la verdad en todo momento”</p> <p>“Decir la verdad y no guardarla pero hay que decirla con un poco de cuidado porque le puede ofender a otro compañero”</p> <p>“Dar las monedas”</p> <p>“Dar las monedas y las estrellas a quien se lo merecen”</p> <p>“Dar monedas”</p> <p>“Dejar a los compañeros lo que necesiten”</p>



	<p>“Todas las monedas”</p> <p>“Cuando dan las monedas”</p> <p>“Decir la verdad de cuando hemos hecho algo”</p> <p>“Decir si te lo mereces o no. Intentar no hacer daño por dentro cuando hablas”</p> <p>“Dar monedas si se portan bien. Dar bombas si se portan mal”</p> <p>“Cuando teníamos que dar las monedas”</p> <p>“Decir la verdad sinceramente”</p>
<p>CONTROL DE UNO MISMO</p>	<p>“No hablar cuando habla la profesora”</p> <p>“Si a un niño le dicen que pare porque le está pegando a alguien lo está haciendo mla, controlar tus emociones”</p> <p>“No pelear ni gritar a tus compañeros”</p> <p>“Controlar la fuerza”</p> <p>“Controlar la fuerza, controlar la velocidad”</p> <p>“Controlar la fuerza y no pegar a nadie”</p> <p>“No pegar a los compañeros”</p> <p>“Cuando hacemos algo no pegar tan fuerte, no tirar al compañero”</p> <p>“Controlar tu fuerza y rabia”</p> <p>“Ser yo mismo”</p> <p>“Controlo la fuerza, mis palabras”</p> <p>“Controlar tu fuerza”</p>
<p>AMISTAD</p>	<p>“Tener muchos amigos, ser compañeros de todos los que quieras”</p> <p>“Ayudar a los compañeros cuando lo necesiten y animar a los compañeros”</p> <p>“Ayudo y animo a mis compañeros cuando lo necesitan”</p> <p>“Saludar a la profe y a los compañeros”</p> <p>“Ayudar a tus compañeros”</p> <p>“Ayudar a los compañeros, ser siempre amigos”</p> <p>“Ayudar, paz”</p> <p>“Cuando no le sale algo pues ayudarle a que esa cosa les salga bien”</p> <p>“Siempre ayudo a mis amigos y amigas cuando no sepan algo”</p> <p>“Cuando me junto con un compañero”</p>



	<p>“Estar con nuestro mejor amigo”</p> <p>“Ponerse con un compañero que no sea tu amigo y ser su amigo”</p> <p>“Animar y ayudar”</p> <p>“Les ayudamos cuando no lo saben hacer”</p> <p>“Cuando nos ponemos con nuestros amigos”</p> <p>“Conformarse con el compañero que te haya tocado”</p>
--	--

Tabla 12. Resultados de la situación de Aprendizaje (3ªA)

TERCERO B (EP)	
RESPECTO	<p>“Saludar. Ayudar”</p> <p>“Saludar y escuchar”</p> <p>“Rei”</p> <p>“Saludar al principio y al final de la clase”</p> <p>“Saludar a mis compañeros. Estar con todos mis amigos”</p> <p>“Cuando saludamos. Cuando la profe explica algo”</p> <p>“Saludar al empezar y al acabar la clase”</p> <p>“Saludo al principio de la clase y la despedida”</p> <p>“Saludar al principio del tatami”</p> <p>“Saludar, escuchar a la profe y ayudar”</p> <p>“Cuando alguien le sale mal algo no burlarme y animar a los demás”</p> <p>“Saludar, escuchar, ayudar a la profe o a los alumnos”</p> <p>“Saludar, cuando decimos por favor, cuando la escuchamos cuando está hablando o explicando”</p>
SINCERIDAD	<p>“Decir que alguien se está portando mal de una forma muy amable”</p> <p>“Respetar a los demás”</p> <p>“Portarse bien”</p> <p>“Cuando no me gusta algún juego”</p> <p>“Cuando no podemos hacer algo nos animan”</p> <p>“Me ha gustado mucho la clase”</p>



	<p>“Cuando algún compañero manda callar a alguien. Cuando la profe manda callar a alguien”</p> <p>“Cuando pasa algo la gente dice la verdad”</p> <p>“Hablar sin molestar a mis compañeros”</p> <p>“Decir la verdad”</p> <p>“Cuando no te sale algo decirlo”</p> <p>“Decir la verdad, en vez de decirlo chillando diciendo amablemente”</p> <p>“Cuando nos castiga pero eso lo hace para que paremos pero de forma amable”</p> <p>“Cuando estamos hablando y está explicando y nos dice que nos callemos pero en forma amable no chillando”</p>
<p>CONTROL DE UNO MISMO</p>	<p>“No pegar a mis compañeros y compañeras”</p> <p>“Controlarse un minuto y ayudar cuando uno esté solo”</p> <p>“Cuando estoy enfadado y pienso que no tengo que pegar, insultar o empujar”</p> <p>“Cuando me dicen que me calle por favor pues me callo”</p> <p>“Cuando hago judo y me relajo”</p> <p>“Hay que estar calmado”</p> <p>“Cuando hacemos llaves”</p> <p>“Hacemos muchas cosas divertidas”</p> <p>“Cuando nos llaman la atención ya no hablamos en el resto de la hora”</p> <p>“Me controlo para no hablar”</p> <p>“Pues si nos dice la profe que nos callemos parar de hablar”</p> <p>“Me controlo cuando me pillan, me dice la profe algo que me moleste o no indultar”</p> <p>“Si nos dice amablemente que nos callemos nos callamos”</p> <p>“Que si estamos haciendo algo que no tenemos que hacer y nos llama la atención nos tenemos que controlar”</p>
<p>AMISTAD</p>	<p>“Ser amiga de todas”</p> <p>“Ayudar muchísimo y a Tania”</p> <p>“Portarse bien con los compañeros y hacerles respeto”</p> <p>“Cuando conocí a Tania”</p> <p>“Siempre mis amigos ahí para ayudarme”</p> <p>“Estar con los amigos”</p>



	<p>“Cuando recogemos el tatami”</p> <p>“Todos somos amigos y nos lo pasamos genial”</p> <p>“Cuando trabajamos con compañeros de clase”</p> <p>“Hay que ayudar a los demás”</p> <p>“Hacer la voltereta con amigos”</p> <p>“Hay que ayudar a los demás”</p> <p>“Hacer la voltereta con mis amigos y saludar con mis amigos y amigas”</p> <p>“Cuando hacemos la voltereta con los compañeros de la clase”</p>
--	--

Tabla 13. Resultados de la situación de Aprendizaje (3ªB)

CUARTO A (EP)	
RESPECTO	<p>“Cuando habla la profe me callo”</p> <p>“Que todos hemos escuchado a Tania”</p> <p>“Tania con todos cuando estamos hablando. Todos con Tania cuando está hablando”</p> <p>“Cada vez que era el turno de alguien todos escuchaban atentamente y cuando alguien interrumpía Tania o el compañero se callaba y esperaba a que dejara de interrumpir”</p> <p>“Cuando hablaba Tania todos nos callábamos”</p> <p>“Respetar a las personas principiantes y a tus superiores”</p> <p>“Cuando la profesora o algún compañero habla estamos en silencio. Hacemos bien el saludo”</p> <p>“Cuando un compañero o compañera está haciendo un ejercicio los demás no lo hacen. Cuando la profe está explicando nos callamos”</p> <p>“Todos se callaban cuando la profesora hablaba”</p> <p>“Dejar que Tania hable, el saludo antes de comenzar y tener silencio”</p> <p>“Me callo cuando la profe está hablando, cuando está explicando, ...”</p> <p>“Estamos en silencio cuando la profe Tania habla”</p> <p>“Cuando empezamos o acabamos una clase. El saludo”</p> <p>“Cuando la profe está hablando todos nos callamos. Cuando Tania explica algo todos atendemos”</p> <p>“En el saludo”</p> <p>“Cuando todos estábamos riendo cuando hacía las cosas, Escuchar a Tania”</p>



	<p>“Cuando un compañero habla a la profe me callo”</p> <p>“Cuando la profe habla los demás estamos callados”</p> <p>“En el saludo. Cuando alguien se hace daño”</p> <p>“Cuando un compañero habla, los demás estamos en silencio, y si queremos decir algo levantamos la mano”</p> <p>“Mis compañeros me escuchan cuando hablo. Yo escucho a la profe Tania”</p> <p>“A un compañero se le da mal el judo y todos apoyándolo porque sí puede hacerlo”</p>
SINCERIDAD	<p>“Siempre”</p> <p>“Si nos hemos portado bien”</p> <p>“Un compañero ha sido sincero, que no podía hacerlo y lo intentó y al final sí que pudo hacerlo”</p> <p>“Cada vez que alguien hacía el tonto todos eran muy sinceros y le decían lo que le molestaba”</p> <p>“Cuando Tania a veces decía a alguien que se estaba portando un poco mal”</p> <p>“Decir la verdad ante el comportamiento brusco de una persona”</p> <p>“Cuando un compañero tuvo miedo lo digo”</p> <p>“Cuando Tania le dice a un alumno que lo hace mal”</p> <p>“Cuando la profesora le dice a una compañera que no se enfadara si la pillan en un juego”</p> <p>“Cuando alguien hace bobadas y se lo dice a la profe lo que está haciendo mal”</p> <p>“Cuando en clase de judo hacemos algo mal nos dice lo que hacemos mal”</p> <p>“Decimos la verdad a la profe Tania”</p> <p>“Cuando la profe dice a alguien que está haciendo el tonto y no se va a ganar una estrella o moneda”</p> <p>“Cuando nos eliminan”</p> <p>“Cuando alguien se porta mal Tania le avisa”</p> <p>“Cuando me preguntan si me ha gustado la actividad tengo que ser sincera”</p> <p>“Al repartir las monedas siempre decimos por qué y somos sinceros”</p> <p>“Cuando alguien estaba portándose mal”</p> <p>“Tania es sincera y dice si le gusta cómo nos portamos, si no le gusta, ...”</p> <p>“A algunos dijeron que se les daba bien pero luego no lo hicieron bien”</p>



CONTROL DE UNO MISMO	<p>“A veces”</p> <p>“Muy bueno he escuchado”</p> <p>“Una compañera cuando pierde en un juego se enfada y llora”</p> <p>“Controlarme ante las quejas de los profesores o entrenadores”</p> <p>“Creo que lo he hecho bien, me he controlado en las explicaciones durante la clase”</p> <p>“Una vez me pillaron en un juego y me enfadé pero no hice nada, solo me senté tranquila”</p> <p>“Cuando alguien está eliminado del juego, se enfada pero se elimina y para de jugar, porque está eliminado”</p> <p>“No hacer tonterías en el tatami”</p> <p>“Un compañero se controla cuando se enfada”</p> <p>“Cuando Tania está explicando todos queremos hablar pero nos aguantamos”</p> <p>“Cuando jugamos a un juego y me pillan o me eliminan me enfado, tengo que intentar no enfadarme”</p> <p>“Cuando eliminan a alguien pensamos antes de enfadarnos”</p> <p>“Debería pensar antes de hacer algo malo”</p> <p>“La verdad todos nos controlamos bastante bien”</p> <p>“Cuando alguien se enfada por perder”</p> <p>“Con las normas que nos he dado Tania nos controlamos y no nos alteramos”</p> <p>“Un compañero no se enfada cuando le pillan”</p> <p>“Una compañera a veces se enfadaba cuando la pillaban, ya no”</p>
AMISTAD	<p>“Todos son mis amigos”</p> <p>“No”</p> <p>“Todos somos amigos y a veces nos peleamos pero luego nos reconciliamos”</p> <p>“Respetar a tu compañero, no molestar”</p> <p>“He conocido más a un compañero porque me puse con él de pareja”</p> <p>“Cuando me caí y un compañero me ayudó”</p> <p>“Cuando hacemos algún movimiento nos reímos y nos divertimos”</p> <p>“Cuando hacemos algún juego nos ponemos con nuestro amigos”</p> <p>“He conocido más a una compañera”</p> <p>“Cuando hacemos una cosa por parejas nos ponemos con nuestros amigos”</p>



	<p>“Todos nos llevamos bien y somos amigos pero algunos más que otros”</p> <p>“Cuando estamos chico - chica”</p> <p>“Cuando hacíamos lo mismo que Tania con otros compañeros”</p> <p>“He hecho nuevos amigos”</p> <p>“Todos somos amigos y aunque no mejores amigos nos respetamos”</p> <p>“Cuando hacíamos juegos”</p> <p>“Cuando nos manda hacer parejas nos ponemos con uno que no hayamos estado para hacer amistad”</p> <p>“A un compañero todos le ayudaban, si le salía le aplaudían, me pareció genial”</p>
--	---

Tabla 14. Resultados de la situación de Aprendizaje (4ªA)

CUARTO B (EP)	
RESPECTO	<p>“Al principio cuando estábamos haciendo el saludo y cuando alguien perdía en un juego los demás no se reían”</p> <p>“Hemos hecho respeto con el saludo”</p> <p>“He sentido respeto al hacer el saludo”</p> <p>“En el saludo y en los grupos cuando a alguien no le sale bien y los demás no se ríen”</p> <p>“Escuchar a un compañero”</p> <p>“En el saludo”</p> <p>“El saludo y la despedida”</p> <p>“En el saludo y cuando habla un compañero”</p> <p>“He visto respeto en el saludo, la manera que nos ha enseñado y tratado”</p> <p>“He visto respeto en los compañeros en el saludo”</p> <p>“Sí hemos tenido respeto en el saludo”</p> <p>“En el saludo”</p> <p>“En el saludo, en los juegos y en los grupos”</p> <p>“En el saludo y en los grupos y cuando un grupo pierde no se enfada y el que gana no se lo restriega en la cara”</p> <p>“Cuando un grupo ganaba le decían bien jugado al grupo que había perdido y en el saludo”</p> <p>“En el saludo y cuando la profe hablaba nosotros callábamos”</p>



	<p>“El saludo y ayudar a mis compañeros”</p> <p>“En judo he visto respeto en el saludo”</p> <p>“Muchos, siempre ayudo si alguien se hace daño y nunca quiero que nadie se quede atrás, si alguien fallaba Tania dice que lo intente hasta que le salga”</p> <p>En el saludo y cuando alguien no sabía hacer la voltereta nadie nos reíamos”</p>
<p>SINCERIDAD</p>	<p>“Cuando Tania nos pedía silencio. Que no agarremos por la cabeza”</p> <p>“Hemos sido sinceros”</p> <p>“He sentido sinceridad al repartir las monedas”</p> <p>“Cuando Tania nos decía si nos hemos portado bien o mal”</p> <p>“Ninguna”</p> <p>“Dar los regalos/premios”</p> <p>“Ser sincero, no mentir”</p> <p>“Digo que me callo y me callo”</p> <p>“Yo siempre he dicho la verdad en las clases”</p> <p>“No me voy a enfadar en la clase de Educación Física”</p> <p>“Sí somos sinceros cuando la profe de prácticas nos promete una cosa”</p> <p>“En las promesas de los juegos”</p> <p>“Con los profes, con los compañeros”</p> <p>“No mentir. Cuando nos mandaba silencio”</p> <p>“Decirle a alguien que es muy bueno en algo”</p> <p>“Cuando Tania decía si nos habíamos portado bien o mal”</p> <p>“Que haya dicho que me calle y me callo”</p> <p>“Si he sido sincera”</p> <p>“Cuando nos preguntaba si nos habíamos portado bien o no”</p> <p>“Nunca mentir a la profe ni a los compañeros”</p> <p>“Si nos enfadamos nos pone feliz para seguir”</p> <p>“Cuando alguien hace algo malo se lo dice”</p>
<p>CONTROL DE UNO MISMO</p>	<p>“Cuando Tania decía que no gritamos nos callábamos”</p> <p>“Hemos controlado la voz”</p>



	<p>“He sentido control de uno mismo cuando hacíamos los juegos”</p> <p>“No me río de la gente cuando algo le sale mal”</p> <p>“Poco”</p> <p>“Ayudar a hacerlo bien”</p> <p>“No pego ni me enfado con nadie”</p> <p>“He estado seguro conmigo mismo”</p> <p>“Yo en la clase de judo y en la vida normal me he controlado a mí misma”</p> <p>“Relajarme”</p> <p>“Si hemos tenido control de uno mismo cuando nos enfadamos”</p> <p>“Yo si me he controlado”</p> <p>“Cuando nos mandaban callar y nos callábamos”</p> <p>“Yo creo que me he controlado bastante bien”</p> <p>“Yo no he tenido mucho control de mí mismo”</p> <p>“Cuando no había que hablar hablaba un poco”</p> <p>“Yo sí me he controlado en la voz, etc”</p> <p>“No pegar a nadie”</p> <p>“A medias, a veces no hacía caso”</p>
AMISTAD	<p>“Cuando hacíamos las técnicas con los compañeros”</p> <p>“Hemos sido amables”</p> <p>“He sentido amistad al poner el tatami”</p> <p>“He tenido amistad y he hecho muchos amigos”</p> <p>“No”</p> <p>“Ayudarse unos a otros”</p> <p>“Convivir con otras personas que no son mis amigos”</p> <p>“Con ayuda de Tania he conseguido llevarme mejor con los compañeros/as”</p> <p>“Muchísimo”</p> <p>“Sí hemos tenido amistad con los amigos”</p> <p>“Yo me he juntado a más personas gracias a que Tania me ha puesto con personas diferentes”</p> <p>“Tener o hacer nuevos amigos o hablar con alguien con quien no hablábamos”</p>

	<p>“Tania ha sido muy amorosa y cariñosa y graciosa”</p> <p>“Respeto, ayudar y el cuidado”</p> <p>“Yo creo que sí me he portado bien con mis compañeros”</p>
--	--

Tabla 15. Resultados de la situación de Aprendizaje (4ºB)

Anexo 4 - Situación de Aprendizaje

PRESENTACIÓN



JIGORO KANO

¡Buenos días chicos y chicas!
Os presento a Jigoro Kano, el
fundador del Judo.

Actualmente el Judo es una de las
cuatro disciplinas de combate más
practicadas en el mundo y desde
1964 es considerado un juego
olímpico



KYU

Los cinturones de colores o kyu
muestran la habilidad y la experiencia
del judoka.



JUDO

El judo se divide en dos parte

- Trabajo en pie
- Trabajo en suelo

Nosotros vamos a aprender el segundo.

TRABAJO EN SUELO



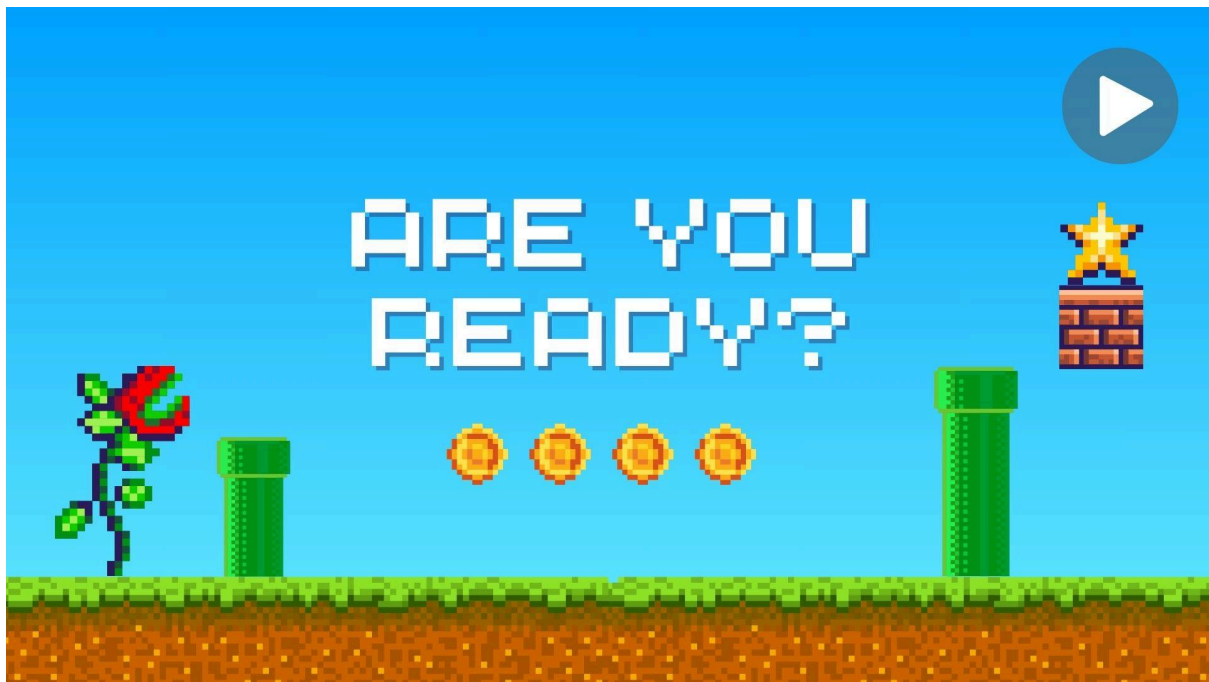
RETO

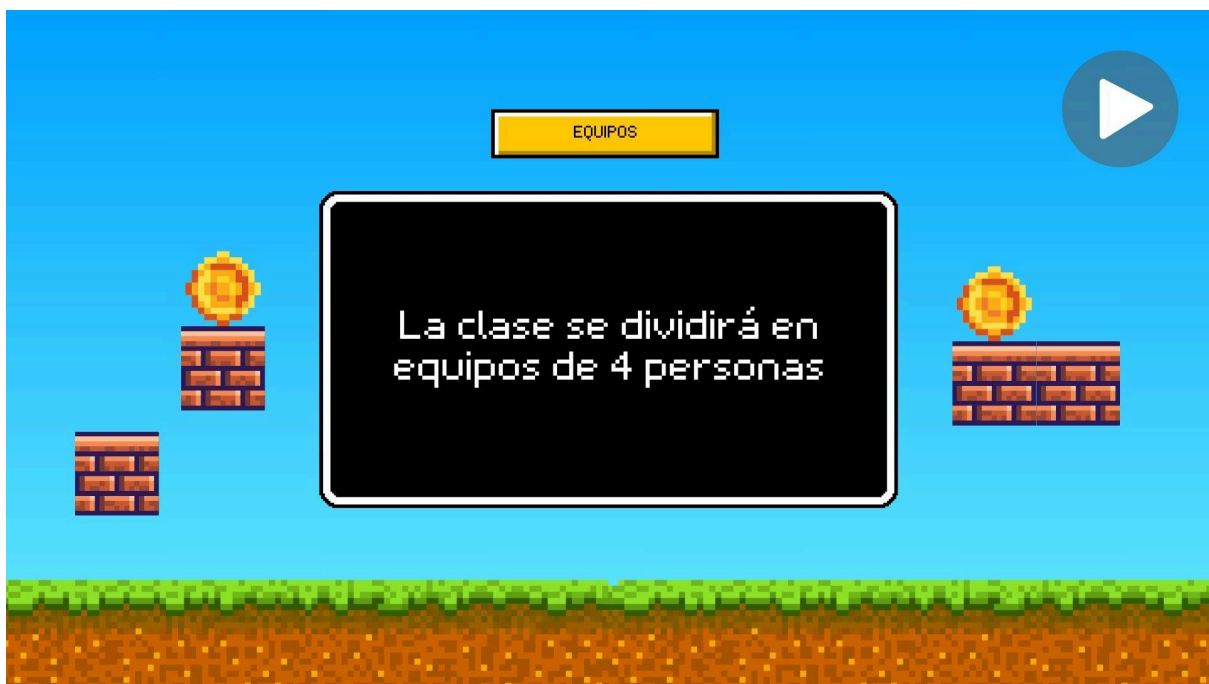
Para poder conseguir el cinturón Amarillo tendréis que derrotar a los 4 malvados del mundo de Judo de Mario

Esto solo lo podréis conseguir si os esforzáis en aprender todo lo que os enseñe vuestra profe y trabajáis en equipo



Ahora vamos a ver cómo nos vamos a organizar y cómo podemos conseguir recompensas para que el día que tengamos que enfrentarnos a los malvados sea todo más fácil.





EQUIPOS

Cada equipo tendrá un personaje

- Mario
- Luigi
- Princesa
- Toad
- Voishi

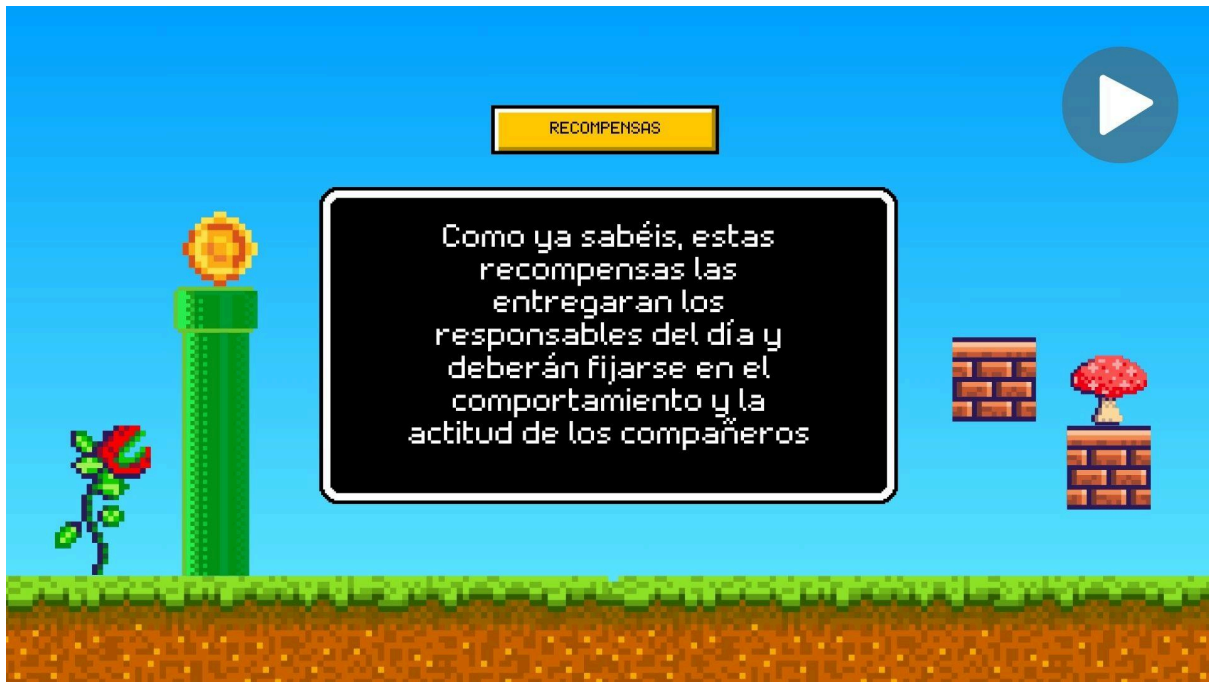
The screenshot shows a Super Mario Bros. game environment with a blue sky, green grass, and brown ground. On the left, there is a brick block with a star on top and a green tree. On the right, there are two green warp pipes, one with a gold coin on top. A yellow button labeled 'EQUIPOS' is at the top center. A black text box with a white border is in the center, containing the text 'Cada equipo tendrá un personaje' and a bulleted list of characters: Mario, Luigi, Princesa, Toad, and Voishi. A play button icon is in the top right corner.

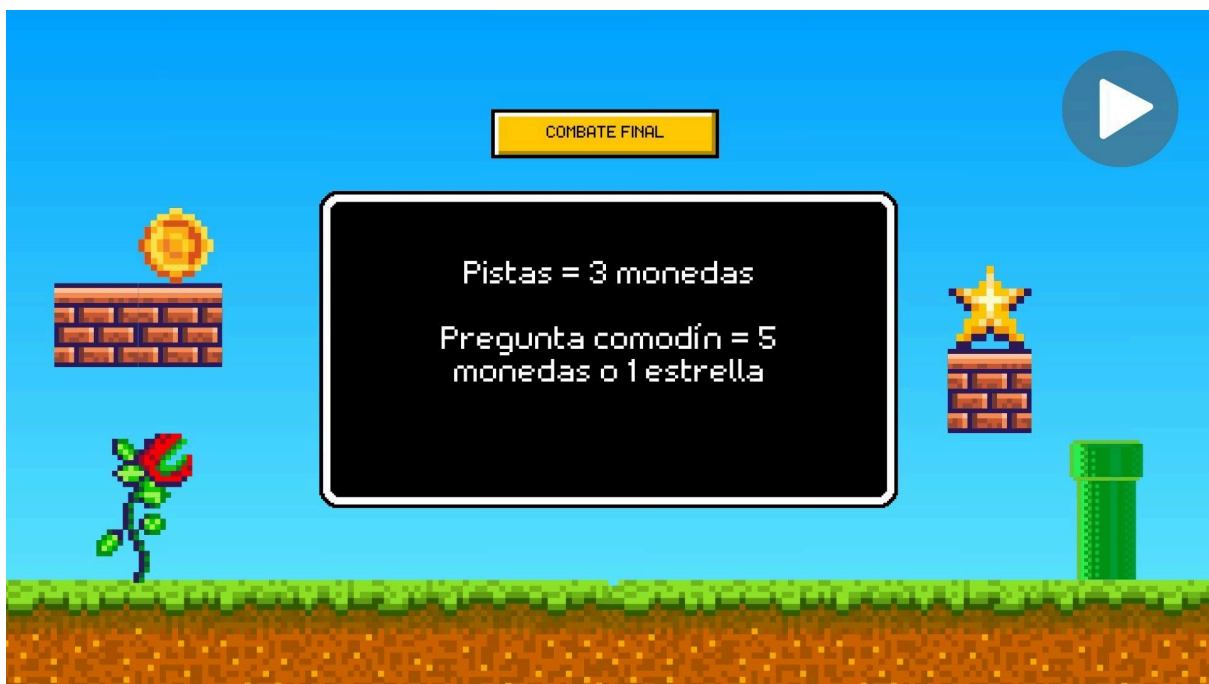
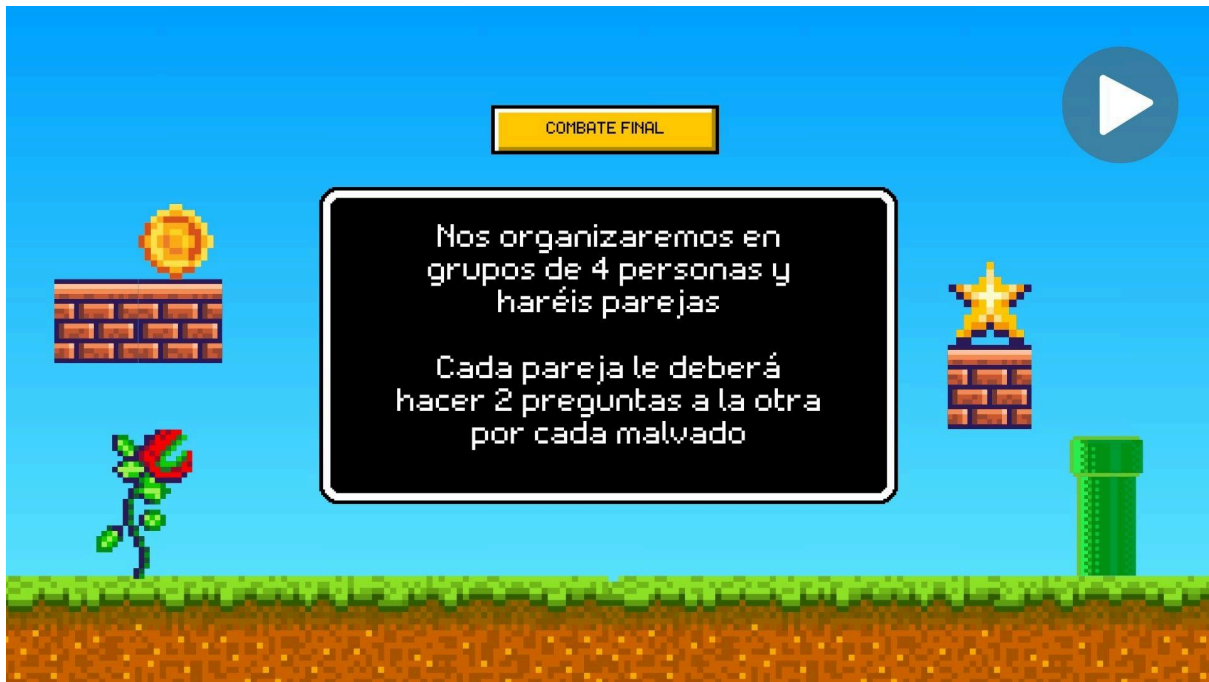
RECOMPENSAS

Durante todas las clases
podréis ganar recompensas
que os ayudarán en el
combate final

LAS RECOMPENSAS SON
INDIVIDUALES

The screenshot shows a Super Mario Bros. game environment with a blue sky, green grass, and brown ground. On the left, there is a green warp pipe with a gold coin on top and a red flower. On the right, there is a brick block with a red mushroom on top. A yellow button labeled 'RECOMPENSAS' is at the top center. A black text box with a white border is in the center, containing the text 'Durante todas las clases podréis ganar recompensas que os ayudarán en el combate final' and 'LAS RECOMPENSAS SON INDIVIDUALES'. A play button icon is in the top right corner.









JUSTIFICACIÓN

La situación de aprendizaje “JUDO CON MARIO” pretende, partiendo de una situación motivadora para el alumnado (como es el área de Educación Física) que éstos aprendan un nuevo deporte, así como los valores sobre los que se fundamenta el Judo. Durante el desarrollo de las 6 sesiones planteadas el alumnado aprenderá técnicas de suelo y vocabulario específico del deporte. De forma implícita y transversal aprenderán respeto, honestidad, autocontrol, amistad, cortesía, honor, coraje y modestia.

Aunque está planteada para el primer ciclo de Educación Primaria, y más concretamente 2º de Primaria, también puede plantearse para todos los niveles adaptándolo en el desempeño de las competencias.

La temática de esta situación de aprendizaje está pensada para que los alumnos/as tengan un plus de motivación a mayores de lo que ya motiva aprender un deporte nuevo y para muchos desconocido ya que no es tan habitual practicarlo y mucho menos verlo en la televisión o en Redes Sociales.

El desarrollo de la misma está basado en una dinámica diaria en la que los alumnos/as al llegar al gimnasio deberán preparar el tatami para poder realizar la práctica de Judo y recogerlo al terminar. Por lo general las actividades son significativas en las que se trabaja la cooperación y la colaboración.

El trabajo cooperativo y acompañado de la responsabilidad individual, permite que el alumnado pueda intercambiar información, modificar conceptos previos en el caso que los hubiese, dar y recibir ayuda fomentando el desarrollo de habilidades sociales y favoreciendo la convivencia.

Partiendo de situaciones significativas, se trabajarán aspectos competenciales que a su vez los llevará a las competencias específicas de la Educación Física. También se acercarán a saberes básicos y competencias en otras áreas como pueden ser:

- Competencia específica 6 de Ciencias Sociales: Reconocer y valorar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de la integración europea.
- Competencia específica 10 de Lengua Castellana: Poner las propias prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática utilizando un lenguaje no discriminatorio y detectando y rechazando los abusos de poder a través de la palabra, para favorecer un uso no solo eficaz sino también ético del lenguaje.
- Competencia específica 6 de Lengua Extranjera: Tomar conciencia, apreciar, valorar y respetar la diversidad lingüística, cultural y artística a partir de la lengua extranjera, identificando y valorando las diferencias y semejanzas entre lenguas y culturas, para aprender a gestionar situaciones interculturales.



- Competencia específica 5 de Matemáticas: Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en diversas situaciones de la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.

Esta situación de aprendizaje también está relacionada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 2030, en especial con el número 8 que está relacionado con la cooperación y convivencia y el número 5 que trata sobre la resolución pacífica de conflictos.

MARCO LEGAL

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación
- Ley orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria
- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

CONTEXTO

Teniendo en cuenta cuáles son los beneficios de la práctica de Judo en niños y jóvenes, va a realizar una situación de aprendizaje que se desarrollará en el colegio C.E.I.P. Félix Cuadrado Lomas. De este modo, se pretende fomentar las relaciones sociales en el grupo - clase sin disturbios, respetando a los demás y promoviendo el control ante situaciones adversas.

En cuanto a la asignatura de Educación Física cabe destacar que las horas lectivas semanales en las que se imparte esta asignatura son de 2.5 horas. La media hora semanal será utilizada para repasar y reforzar contenidos.

Para la realización de dicha situación de aprendizaje se tomará como aula de referencia una de las asignadas al inicio del periodo de prácticas. El grupo propuesto será 2º de Primaria, y más concretamente 2ºA. El colegio cuenta con la ventaja de que se imparten clases de judo como actividad extraescolar.

La propuesta se llevará a cabo en el gimnasio del colegio ya que cuenta con un tatami, lugar donde se practica esta disciplina, compuesto por 12 colchonetas.

Como he mencionado anteriormente, el grupo al que se dirige esta situación de aprendizaje será 2º A de Educación Primaria de un colegio público, que cuenta con una ratio de 25 alumnos por grupo.

En este grupo existen alumnos que practican judo semanalmente, con los que poder mostrarles las actividades utilizándolos como referentes para aquellos alumnos que nunca lo hayan practicado.



El aula de referencia está compuesta por 16 alumnos/as. Ninguno de los alumnos tiene necesidades educativas especiales, ni adaptaciones curriculares significativas en lo que respecta a la Educación Física. Aunque es cierto que de cara a esta situación de aprendizaje existen alumnos y alumnas en lo que incidir por tener dificultad en las relaciones sociales, poca capacidad motriz o dificultades de autogestión ante las frustraciones.

CONCRECIÓN CURRICULAR

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

Competencias específicas	Competencias clave
<p>1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva antes, durante y después de la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos sistemáticos de actividad física, cuidado del cuerpo y alimentación saludable que contribuyan al bienestar.</p> <p>→ Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.</p> <p>→ Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.</p> <p>2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p>	<p>CCL - Competencia en Comunicación Lingüística</p>
<p>3. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p>	<p>CP - Competencia Plurilingüe</p>

<p>4. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>	<p>CD - Competencia Digital</p>
<p>5. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.</p>	<p>CPSAA - Competencia personal, social y aprender a aprender</p>

CONTENIDOS DE ÁREA

Contenidos curriculares		Contenidos concretos
<p>A. VIDA ACTIVA Y SALUDABLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Salud física: adopción de hábitos posturales correctos en situaciones cotidianas. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física → Salud social: la actividad física como práctica social saludable. Derechos de los niños en el deporte escolar. Respeto hacia todas las personas con independencia de sus características personales 	<ul style="list-style-type: none"> → Higiene postural y personal → Respeto hacia todas las personas. Cortesía.
<p>B. ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DE LA ACTIVIDAD FÍSICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Cuidado del material utilizado en las actividades a desarrollar. Uso correcto de materiales y entornos → Preparación de la práctica motriz: vestimenta deportiva y hábitos generales de cuidado e higiene corporal. → Interés por participar en todas las experiencias de aprendizaje y valoración de la iniciativa y el esfuerzo personal en la actividad física 	<ul style="list-style-type: none"> → Cuidado y correcto uso de los materiales → Vestimenta adecuada para la práctica de Judo → Iniciativa, esfuerzo y perseverancia
<p>C. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN SITUACIONES MOTRICES</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Toma de decisiones: selección de la posición corporal o la distancia adecuadas en situaciones de oposición de contacto. → Capacidades perceptivo - motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; conciencia corporal; lateralidad y su proyección en el espacio; coordinación óculo - pédica y óculo - manual, equilibrio estático y dinámico. 	<ul style="list-style-type: none"> → Autonomía → Conciencia corporal, lateralidad y proyección del mismo sobre el tatami. Coordinación. → Aprendizaje significativo de



	<ul style="list-style-type: none"> → Las capacidades físicas básicas a través de situaciones de juego y ejercitadas de forma globalizada 	<p>las capacidades física básicas</p>
<p>D. AUTORREGULACIÓN EMOCIONAL E INTERACCIÓN SOCIAL EN SITUACIONES MOTRICES</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Habilidades sociales: conciencia crítica ante las conductas surgidas durante la práctica de actividad física que puedan ser generadoras de conflictos → Conductas que favorezcan la convivencia y la igualdad de género, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas discriminatorias o contrarias a la convivencia o discriminatorias → Valoración y aceptación de la propia realidad corporal y la de los demás, de la diferencia de niveles de competencia motriz entre las diferentes personas 	<ul style="list-style-type: none"> → Responsabilidad y sinceridad en la resolución de conflictos.
<p>G. INFORMACIÓN, DIGITALIZACIÓN Y COMUNICACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Vocabulario específico del área → Interacción oral adecuada en contextos informales, escucha activa y asertividad → Expresión y escucha de necesidades, vivencias y emociones 	<ul style="list-style-type: none"> → Vocabulario propio del deporte → Escuchar con atención a los demás y a la maestra

CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL

- Comprensión lectora
- Expresión oral y escrita
- Comunicación audiovisual
- Educación para la paz
- Educación para la salud
- Igualdad entre hombre y mujeres
- Educación para la convivencia escolar proactiva



CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO

Crterios de evaluación	Indicadores de logro	Técnicas de evaluación	Actividades
1.2. Explorar las posibilidades de la propia motricidad a través del juego, aplicando en distintas situaciones cotidianas medidas básicas de cuidado de la salud personal a través de la higiene corporal y la educación postural.(STEM 2, STEM5, CPSAA2,CE3)	1.2.1. Sigue las normas de higiene corporal establecidas	Hetero - evaluación Intercambios orales	Todas
	1.2.2. Cuida la higiene postural durante la clase de Educación Física	Hetero - evaluación Producciones del alumnado	Todas
1.4. Conocer los valores positivos que fomentan la práctica motriz compartida reconociendo, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e inclusivos y respetando a todos los participantes con independencia de sus diferencias. (CPSAA2, CPSAA5, CE3)	1.4.1. Respeto a sus iguales	Observación participativa Intercambios orales	Todas
	1.4.2. Respeto a la maestra	Observación participativa Intercambios orales	Todas
2.2. Adoptar decisiones en contextos de práctica motriz ajustando los movimientos corporales según las circunstancias de la actividad. (STEM 1, CPSAA 4, CE1)	2.2.1. Reproduce caídas, inmovilizaciones y volteos	Producciones del alumnado Coevaluación	



	2.2.2. Controla su cuerpo al realizar las diferentes actividades propuestas	Hetero - evaluación Producciones del alumando	S1A2 - S1A3 - S2A2 - S2A3 - S2A4 - S3A2 - S4A2 - S4A3 - S5A2 - S5A3 - S5A4 - S6A2
3.1. Identificar las emociones positivas y negativas que se producen durante el juego, intentando diferenciarlas y gestionarlas y disfrutando de la actividad física. (CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3)	3.1.1. Participa activamente en todas las sesiones	Observación participativa	Todas
	3.1.2. Demuestra control de sí mismo ante situaciones que le cause frustración	Observación participativa	Todas
	3.1.3. Muestra emociones y sentimientos durante la práctica	Autoevaluación Observación participativa	Todas
	3.1.4. Se esfuerza en mejorar aquellos aspectos en los que tiene dificultades	Observación participativa Autoevaluación	Todas
3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas del juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes	3.2.1. Respetar las normas marcadas en la práctica	Observación participativa Autoevaluación	Todas
	3.2.2. Respetar a sus iguales	Observación participativa Intercambios orales	Todas
	3.2.3. Respetar a la maestra	Observación participativa Intercambios orales	Todas
	3.2.4. Hace un uso adecuado del material	Observación participativa	Todas
4.4. Respetar la propia realidad corporal y la de los demás practicando diferentes juegos	4.4.1. Respetar a sus iguales	Observación participativa Intercambios orales	Todas



	4.4.2. Respeta a la maestra	Observación participativa Intercambios orales	Todas
--	-----------------------------	--	-------

METODOLOGÍA

Como metodología principal he utilizado la gamificación, considerada metodología activa. Con ella se busca el aprendizaje efectiva del alumnado, a la vez que se fomenta la participación activa, la colaboración y la aplicación de dichos conocimientos

Éstas técnica de aprendizaje es la que más gana terreno ya que se trasladan los juegos, en este caso Super Mario Bross, al ámbito educativo, lo que les facilita la adquisición de conocimientos de una forma más divertida y éstos tengan una experiencia positiva.

Éstas son algunas de las ventajas relacionadas con el uso de ésta metodología en el aula:

- Motiva al alumno/a en el proceso de aprendizaje
- El alumno/a como elemento activo dentro del proceso enseñanza - aprendizaje
- Se impulsa la autonomía del alumnado
- Se mejoran las habilidades sociales y competencias comunicativas

Por otra parte, durante el aprendizaje de las técnicas de judo suelo la metodología será mando directo ya que es muy importante que los alumnos/as sepan identificar aquellos movimientos que podrían ser peligrosos tanto para ellos mismo como para los compañeros.

Así mismo, a la hora de la práctica, la metodología utilizada en algunas actividades será el “*aprendizaje por descubrimiento*”, planteando al alumno/a un problema y dejando que trate de resolverlo por sí mismo/a

MEDIDAS DE ATENCIÓN INDIVIDUALIZADA DEL ALUMNADO



Se realizarán acciones metodológicas en función de las necesidades específicas del alumnado, aunque la metodología de esta situación de aprendizaje favorece la igualdad y las relaciones sociales, así como el sentimiento de pertenencia a un grupo.

El uso de metodologías activas como lo es la gamificación, garantizan el trato personalizado e individualizado en el proceso de enseñanza - aprendizaje. También garantiza la aplicación de los Principios de Diseño Universal de Aprendizaje como proporcionar opciones que permitan captar el interés y mantener el esfuerzo y la persistencia.

SESIONES

Nº de actividad	Nombre de la actividad	Variantes utilizadas
S1A1	Araña	Quien tenga que pillar deberá tirar al suelo a la otra persona para que se convierta en araña.
S1A2	Iniciación Zempo Kaiten Ukemi	En vez de apoyar las manos sobre el tatami tendrán que, con una mano agarrar la manga (brazo) y con la otra el pantalón
S1A3	Zempo Kaiten Ukemi	
S1A4	Guardián del cascabel	
S2A1	Te pillo, Me pillas	
S2A2	Ushiro Ukemi	Para aumentar la dificultad se colocarán en posición inicial sentados, de cuclillas y de pie.
S2A3	Mae Ukemi:	Para aumentar la dificultad se colocarán de pie y se arrodillarán primero antes de golpear o directamente golpear sin apoyar las rodillas. Siempre sin apoyar la zona abdominal.
S2A4	1,2,3... ¡Momia!	Éste juego podrá realizarse con cualquier caída a excepción de la voltereta. Se podrán añadir las normas que creamos convenientes como por ejemplo: “quien se ría se convierte en piedra” o “quien diga sí, se convierte en piedra”
S2A5	Guardián del cascabel	
S3A1	Araña	Quien tenga que pillar deberá tirar al suelo a la otra persona para que se convierta en araña.
S3A2	Zempo Kaiten Ukemi	
S3A3	Judo stop	Se puede salvar a los compañeros pasando entre sus piernas, chocando la mano, etc.
S3A4	Director de orquesta	En vez de hacer instrumentos de música pueden hacer



		automóviles o animales, por ejemplo.
S4A1	Charco de cocodrilos	
S4A2	Da la vuelta a la tortilla	
S4A3	Bola de Nieve	
S4A4	¡Encuentra la pareja!	
S5A1	Judo Stop	Se puede salvar a los compañeros pasando entre sus piernas, chocando la mano, etc.
S5A2	Hon Kesa Gatame	
S5A3	Tate Shio Gatame	
S5A4	Randori suelo	
S5A5	Rollito de primavera	
S6A1	Pelota sentada	<ul style="list-style-type: none"> - Hay rebote y por lo tanto si primero toca la pared y luego a un participante éste quedará pillado. - Eliminatoria: si alguien es pillado queda eliminado del juego sin posibilidad de salvarse.
S6A2	Evaluación	
S6A4	Guardián del cascabel	

SESIÓN 1

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
1	1.2	1.2.1 / 1.2.2
	1.4	1.4.1 / 1.4.2
2	2.2	2.2.1 / 2.2.2
3	3.1	3.1.1 / 3.1.2 / 3.1.3 / 3.1.4
	3.2	3.2.1 / 3.2.2 / 3.2.3 / 3.2.4
4	4.4	4.4.1 / 4.4.2
Descriptor de las competencias clave		STEM 2, STEM 5, CPSAA 2, CE3, CPSAA 5
Contenidos de la sesión		<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a las caídas (Ukemis) - Conocimiento de las distintas formas de caer - Conocimiento del propio cuerpo y el de los



	demás compañeros
Curso: 2º A	Sesión: 1
Objetivos:	
<ul style="list-style-type: none"> → Iniciación a las caídas (Ukemis) → Conocimiento de las distintas formas de caer → Conocimiento del propio cuerpo y el de los demás compañeros 	
Materiales:	
<ul style="list-style-type: none"> → Tatami (colchonetas) → Manos y pies de cartulina 	
Calentamiento:	
<p>→ Saludo inicial:</p> <p>Todos los alumnos se colocarán de rodillas en el borde del tatami y la maestra en frente. Cuando esta diga “rei” llevarán sus manos hacia el suelo e inclinarán la cabeza. Después se pondrán de pie y harán lo mismo,</p> <p>→ Calentamiento general</p> <p><u>Descripción:</u> Realizarán carrera continua alrededor del tatami hacia delante, hacia atrás y carrera lateral. Una vez concluida esta parte realizarán un calentamiento de movilidad articular y estiramientos.</p> <p>→ Araña</p> <p><u>Descripción:</u> se la queda una persona del grupo y deberá de ir en cuadrupedia a pillar a los demás. Quien sea pillado se convertirá también en araña. El juego terminará cuando todos los componentes del grupo sean arañas.</p> <p>Variantes: quien tenga que pillar deberá tirar al suelo a la otra persona para que se convierta en araña.</p>	
Parte principal:	
<p>→ Iniciación Zempo Kaiten Ukemi:</p> <p><u>Descripción:</u> Dividiremos la clase por parejas, más o menos del mismo volumen corporal. Uno/a de la pareja debe colocarse en cuadrupedia y el otro componente deberá colocarse de forma perpendicular con la zona abdominal sobre la espalda del compañero/a. Apoyarán las manos en el tatami y meterán la cabeza en el hueco que deja la persona que está en cuadrupedia. Una vez en el suelo pasará boca arriba por debajo del compañero y cambiarán roles.</p> <p>Variante: En vez de apoyar las manos sobre el tatami tendrán que, con una mano agarrar la manga (brazo) y con la otra el pantalón.</p> <p>→ Zempo Kaiten Ukemi:</p> <p><u>Descripción:</u> Dividiremos la clase en dos grupos equitativos y harán 2 filas. En el centro del tatami colocaremos una cuerda. Deberán realizar la voltereta con un pie adelantado sin pisar la cuerda y las manos al otro lado de la cuerda.</p>	
Vuelta a la calma:	
<ul style="list-style-type: none"> → Guardián del cascabel 	



Descripción: Se colocan todos los participantes sentados en círculo, excepto uno que estará sentado en el centro con los ojos cerrados. El cascabel estará justo delante del guardián. A la persona que se le indique, deberá robar el cascabel sin despertar al guardián. Éste deberá estar atento y señalar, sin abrir los ojos, hacia donde cree que puede haber una persona.

Si el guardián pilla a alguien, la persona pillada se convierte en guardián, pero si consiguen robarle el cascabel repetirá como guardián.

SESIÓN 2

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
1	1.2	1.2.1 / 1.2.2
	1.4	1.4.1 / 1.4.2
2	2.2	2.2.1 / 2.2.2
3	3.1	3.1.1 / 3.1.2 / 3.1.3 / 3.1.4
	3.2	3.2.1 / 3.2.2 / 3.2.3 / 3.2.4
4	4.4	4.4.1 / 4.4.2
Descriptor de las competencias clave		STEM 2, STEM 5, CPSAA 2, CE3, CPSAA 5
Contenidos de la sesión		<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a las caídas (Ukemis) - Conocimiento de las distintas formas de caer

Curso: 2ºA	Sesión: 2
Objetivos:	
<ul style="list-style-type: none"> → Iniciación a las caídas (Ukemis) → Conocimiento de las distintas formas de caer 	
Materiales:	
<ul style="list-style-type: none"> → Tatami (colchonetas) 	
Calentamiento:	
<ul style="list-style-type: none"> → Saludo inicial: <p>Descripción: Todos los alumnos se colocarán de rodillas en el borde del tatami y la maestra en frente. Cuando esta diga “rei” llevarán sus manos hacia el suelo e inclinarán la cabeza. Después se pondrán de pie y harán lo mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Calentamiento general <p>Descripción: Realizarán carrera continua alrededor del tatami hacia delante, hacia atrás y carrera lateral. Una vez concluida esta parte realizarán un calentamiento de movilidad articular y estiramientos.</p>	



→ **Te pillo, Me pillas**

Descripción: el grupo estará sentado por parejas y formando un círculo, a excepción de una pareja que se colocarán en la parte exterior del círculo de pie. La pareja que está de pie tienen que tratar de pillar sin meterse nunca dentro del círculo.

La persona a la que va a pillar podrá salvarse sentándose al lado de cualquier pareja. Al ser 3, la persona del medio no se mueve y será la del extremo contrario quien deba salir corriendo para que no le pillen.

Parte principal:

→ **Ushiro Ukemi:**

Descripción: Se colocarán tumbados sobre el tatami y cuando la maestra diga “tei” deberán levantar las piernas hasta un ángulo de 90° aproximadamente a la vez que golpean el tatami con las palmas de las manos.

Variantes: para aumentar la dificultad se colocarán en posición inicial sentados, de cuclillas y de pie.

→ **Mae Ukemi:**

Descripción: Se colocarán de rodillas sobre el tatami y se lanzarán al suelo golpeando con las manos en forma de triángulo y sin apoyar la zona abdominal.

Variaciones: para aumentar la dificultad se colocarán de pie y se arrodillarán primero antes de golpear o directamente golpear sin apoyar las rodillas. Siempre sin apoyar la zona abdominal.

→ **1,2,3... ¡Momia!**

Descripción: todos los alumnos estarán en el tatami de pie y con los brazos estirados hacia delante. Cuando la persona responsable diga la palabra mágica (previamente acordada entre todos), deberán realizar la caída que se haya establecido, en este caso Ushiro Ukemi. Quien realice la caída fuera de tiempo o cuando la palabra mágica no sea la correcta, se convertirán en piedra (sentados en silencio). Quien quede último gana y se convierte en responsable.

Variantes: este juego podrá realizarse con cualquier caída a excepción de la voltereta. Se podrán añadir las normas que creamos convenientes como por ejemplo: “quien se ría se convierte en piedra” o “quien diga sí, se convierte en piedra”.

Vuelta a la calma:

→ **Guardián del cascabel**

Descripción: Se colocan todos los participantes sentados en círculo, excepto uno que estará sentado en el centro con los ojos cerrados. El cascabel estará justo delante del guardián. A la persona que se le indique, deberá robar el cascabel sin despertar al guardián. Éste deberá estar atento y señalar, sin abrir los ojos, hacia donde cree que puede haber una persona.

Si el guardián pilla a alguien, la persona pillada se convierte en guardián, pero si consiguen robarle el cascabel repetirá como guardián.

SESIÓN 3

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
--------------------------	-------------------------	----------------------



1	1.2	1.2.1 / 1.2.2
	1.4	1.4.1 / 1.4.2
2	2.2	2.2.1 / 2.2.2
3	3.1	3.1.1 / 3.1.2 / 3.1.3 / 3.1.4
	3.2	3.2.1 / 3.2.2 / 3.2.3 / 3.2.4
4	4.4	4.4.1 / 4.4.2
Descriptorios de las competencias clave		STEM 2, STEM 5, CPSAA 2, CE3, CPSAA 5
Contenidos de la sesión		- Conocimiento del propio cuerpo y el de los demás compañeros

Curso: 2ºA	Sesión: 3
Objetivos:	
→ Conocimiento del propio cuerpo y el de los demás compañeros	
Materiales:	
→ Tatami → Manos y pies de cartulina	
Calentamiento:	
→ Saludo inicial: <u>Descripción:</u> Todos los alumnos se colocarán de rodillas en el borde del tatami y la maestra en frente. Cuando esta diga “rei” llevarán sus manos hacia el suelo e inclinarán la cabeza. Después se pondrán de pie y harán lo mismo.	
→ Calentamiento general <u>Descripción:</u> Realizarán carrera continua alrededor del tatami hacia delante, hacia atrás y carrera lateral. Una vez concluida esta parte realizarán un calentamiento de movilidad articular y estiramientos.	
→ Araña <u>Descripción:</u> se la queda una persona del grupo y deberá de ir en cuadrupedia a pillar a los demás. Quien sea pillado se convertirá también en araña. El juego terminará cuando todos los componentes del grupo sean arañas.	
Variantes: quien tenga que pillar deberá tirar al suelo a la otra persona para que se convierta en araña.	
Parte principal:	
→ Zempo Kaiten Ukemi: <u>Descripción:</u> se colocarán por parejas. Una persona se colocará sentada con las piernas abiertas, formando un	



ángulo de 45° aproximadamente. El otro componente se colocará a un lado del compañero (si es diestro, la persona sentada debe quedar en el lado izquierdo, y viceversa)
 Deben colocar el pie izquierdo muy cerca de la pierna más cercana, el pie derecho en el centro de las piernas y las manos al otro lado de la siguiente pierna. Deberán hacer la voltereta sin tocar al compañero.

→ **Judo stop**

Descripción: Se jugará en toda la sala y se la quedará una persona, que llevará un chaleco para identificarlo mejor. Se podrán salvar de ser pillados diciendo “stop” y deberán quedarse quietos en el sitio. Podrán volver a jugar si otro compañero le toca la cabeza y los pies.

Si alguien es pillado se cambian los roles.

Variantes: Se puede salvar a los compañeros pasando entre sus piernas, chocando la mano, etc.

Vuelta a la calma:

→ **Director de orquesta:**

Descripción: Los alumnos deberán colocarse sentados en círculo, a excepción de uno que saldrá de la sala. Los demás elegirán a un director de orquesta. Todos comenzarán a imitar al director y el que ha salido deberá entrar y adivinar quien es el director de la orquesta.

Variantes: en vez de hacer instrumentos de música pueden hacer automóviles o animales, por ejemplo.

SESIÓN 4

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
1	1.2	1.2.1 / 1.2.2
	1.4	1.4.1 / 1.4.2
2	2.2	2.2.1 / 2.2.2
3	3.1	3.1.1 / 3.1.2 / 3.1.3 / 3.1.4
	3.2	3.2.1 / 3.2.2 / 3.2.3 / 3.2.4
4	4.4	4.4.1 / 4.4.2
Descriptorios de las competencias clave		STEM 2, STEM 5, CPSAA 2, CE3, CPSAA 5
Contenidos de la sesión		- Desarrollo de las habilidades motrices básicas.



	- Desarrollo de la orientación espacial.
--	--

Curso: 2ºA	Sesión: 4
Objetivos:	
<ul style="list-style-type: none"> → Desarrollo de las habilidades motrices básicas. → Desarrollo de la orientación espacial. 	
Materiales:	
<ul style="list-style-type: none"> → Tatami → Cuerdas 	
Calentamiento:	
<ul style="list-style-type: none"> → Saludo inicial: <u>Descripción:</u> Todos los alumnos se colocarán de rodillas en el borde del tatami y la maestra en frente. Cuando esta diga “rei” llevarán sus manos hacia el suelo e inclinarán la cabeza. Después se pondrán de pie y harán lo mismo. → Calentamiento general <u>Descripción:</u> Realizarán carrera continua alrededor del tatami hacia delante, hacia atrás y carrera lateral. Una vez concluida esta parte realizarán un calentamiento de movilidad articular y estiramientos. → Charco de cocodrilos <u>Descripción:</u> Se colocarán en medio del tatami dos cuerdas dispuestas de forma paralela. Los participantes deben estar colocados en fila a un lado del charco y deberán saltarlo por orden. Cada vez el charco se va haciendo más grande. Si pisan dentro del charco quedarán eliminados y se convierten en vigilantes. 	
Parte principal:	
<ul style="list-style-type: none"> → Da la vuelta a la tortilla: <u>Descripción:</u> Los alumnos se colocarán por parejas. Uno de la pareja estará colocado boca abajo y el compañero tratará de darle la vuelta. Cambio de roles cada 30 segundos aproximadamente. Queda prohibido hacer cosquillas o cualquier gesto que ponga en riesgo al compañero. Cada minuto aproximadamente se realizarán cambios de parejas. → El avión <u>Descripción:</u> tipo de volteo. Uno de la pareja estará boca abajo y el compañero deberá colocarse a un lado y de rodillas. Extenderá los brazos como un avión y pasará el brazo más cercano por debajo del brazo del compañero y lo sacará hasta tocar su espalda. El otro brazo pasará por debajo de la pierna más cercana y agarrará la otra pierna. Ahora solo tendrán que empujar con el pecho hacia delante y recoger el cuerpo del compañero hacia ellos. Cada minuto aproximadamente se realizarán cambios de parejas. → Bola de nieve <u>Descripción:</u> tipo de volteo. Uno de la pareja se colocará en posición fetal y el compañero se colocará encima con una pierna a cada lado. Éste deberá introducir los pies hasta juntarlos con las rodillas del compañero. Con los brazos, abrazará al compañero de tal forma que sus brazos queden por debajo de él. Solo queda rodar 	



hacia un lado.

Cada minuto aproximadamente se realizarán cambios de parejas.

Vuelta a la calma:

→ **¡Encuentra la pareja!**

Descripción: Se dividirá el grupo en parejas o en tríos y se les dejará una baraja de cartas de judo. Las dispondrán boca abajo y quien consiga hacer el mayor número de parejas ganará la partida.

SESIÓN 5

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
1	1.2	1.2.1 / 1.2.2
	1.4	1.4.1 / 1.4.2
2	2.2	2.2.1 / 2.2.2
3	3.1	3.1.1 / 3.1.2 / 3.1.3 / 3.1.4
	3.2	3.2.1 / 3.2.2 / 3.2.3 / 3.2.4
4	4.4	4.4.1 / 4.4.2
Descriptor de las competencias clave		STEM 2, STEM 5, CPSAA 2, CE3, CPSAA 5
Contenidos de la sesión		<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento del propio cuerpo y el de los demás compañeros - Desarrollo de habilidades motrices básicas - Desarrollo de la orientación espacial

Curso: 2ºA	Sesión: 5
Objetivos:	
<ul style="list-style-type: none"> → Conocimiento del propio cuerpo y del de los demás compañeros. → Desarrollo de las habilidades motrices básicas → Desarrollo de la orientación espacial. 	
Materiales:	
→ Tatami	
Calentamiento:	
<p>→ Saludo inicial: <u>Descripción:</u> Todos los alumnos se colocarán de rodillas en el borde del tatami y la maestra en frente. Cuando esta diga “rei” llevarán sus manos hacia el suelo e inclinarán la cabeza. Después se pondrán de pie y harán lo mismo.</p>	
→ Calentamiento general	



Descripción: Realizarán carrera continua alrededor del tatami hacia delante, hacia atrás y carrera lateral. Una vez concluida esta parte realizarán un calentamiento de movilidad articular y estiramientos.

→ **Judo stop**

Descripción: Se jugará en toda la sala y se la quedará una persona, que llevará un chaleco para identificarlo mejor. Se podrán salvar de ser pillados diciendo “stop” y deberán quedarse quietos en el sitio. Podrán volver a jugar si otro compañero le toca la cabeza y los pies.

Si alguien es pillado se cambian los roles.

Variantes: Se puede salvar a los compañeros pasando entre sus piernas, chocando la mano, etc.

Parte principal:

→ **Hon Kesa Gatame**

Descripción: La posición kesa es una de las posiciones básicas de Judo. Se colocan por parejas y uno de ellos (uke) se tumba sobre el tatami boca arriba.

El compañero deberá retirar uno de los brazos de uke (compañero) y se sientan con la espalda pegada a su costado. Con el brazo más cercano rodean la cabeza de uke, a modo de almohada y con el otro brazo cogerán el más cercano de uke y lo colocarán debajo del suyo. Finalmente juntarán las caras.

Cada minuto aproximadamente se realizan cambios de parejas.

→ **Tate Shio Gatame**

Descripción: Se colocarán por parejas y uno de ellos (uke) se coloca tumbado sobre el tatami boca arriba.

El compañero se subirá a caballito sobre uke y le abrazará por debajo de los brazos con sus brazos y sus pies por debajo de las piernas de uke.

Cada minuto aproximadamente se realizan cambios de parejas.

→ **Randori suelo**

Descripción: La clase estará dividida en parejas y se colocarán uno en frente del otro de rodillas. Cuando escuchen la palabra “rei”, realizarán el saludo y cuando escuchen “Hajime” comenzarán. Tratarán de inmovilizar al compañero durante 5 segundos pero éste tratará de hacer lo mismo.

Los randori tendrán una duración de 1 minuto aproximadamente y cambiarán de pareja.

Vuelta a la calma:

→ **Rollito de primavera**

Descripción: Todos los participantes deberán colocarse tumbados boca abajo y lo más pegados posible. El primero de la fila deberá rodar por encima de sus compañeros hasta llegar al final, donde se colocará en la misma posición. Harán lo mismo sucesivamente todos los participantes.

SESIÓN 6

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
1	1.2	1.2.1 / 1.2.2



	1.4	1.4.1 / 1.4.2
2	2.2	2.2.1 / 2.2.2
3	3.1	3.1.1 / 3.1.2 / 3.1.3 / 3.1.4
	3.2	3.2.1 / 3.2.2 / 3.2.3 / 3.2.4
4	4.4	4.4.1 / 4.4.2
Descriptor de las competencias clave		STEM 2, STEM 5, CPSAA 2, CE3, CPSAA 5
Contenidos de la sesión		<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento del propio cuerpo y el de los demás compañeros - Desarrollo de habilidades motrices básicas - Desarrollo de la orientación espacial

Curso: 2ºA	Sesión: 6
Objetivos:	
<ul style="list-style-type: none"> → Conocimiento del propio cuerpo y del de los demás compañeros. → Desarrollo de las habilidades motrices básicas → Desarrollo de la orientación espacial. 	
Materiales:	
<ul style="list-style-type: none"> → Tatami 	
Calentamiento:	
<ul style="list-style-type: none"> → Saludo inicial: <u>Descripción:</u> Todos los alumnos se colocarán de rodillas en el borde del tatami y la maestra en frente. Cuando esta diga “rei” llevarán sus manos hacia el suelo e inclinarán la cabeza. Después se pondrán de pie y harán lo mismo. → Calentamiento general <u>Descripción:</u> Realizarán carrera continua alrededor del tatami hacia delante, hacia atrás y carrera lateral. Una vez concluida esta parte realizarán un calentamiento de movilidad articular y estiramientos. → Pelota sentada: <u>Descripción:</u> Se la queda una persona del grupo y deberá pillar a los demás dándoles con una pelota pero una vez lanzada, cualquiera podrá coger la pelota. Únicamente podrá dar 3 pasos con el balón en la mano. Quién sea pillado se sentará en el suelo hasta que consiga coger la pelota. Si primero la pelota toca en la pared, nadie podrá ser pillado de rebote. <p>Variantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hay rebote y por lo tanto si primero toca la pared y luego a un participante éste quedará pillado. - Eliminatória: si alguien es pillado queda eliminado del juego sin posibilidad de salvarse. 	
Parte principal:	
<ul style="list-style-type: none"> → Evaluación: 	



Descripción: La clase estará dividida en grupos de 4 personas y cada alumno tendrá una tarjeta de evaluación (ver en anexos). Una pareja le hará preguntas a la otra y si las respuestas son correctas sellarán la tarjeta. El objetivo es que al final de la clase todos los alumnos tengan su tarjeta sellada que indicará que han adquirido los conocimientos correctamente.

Vuelta a la calma:

→ **Guardián del cascabel**

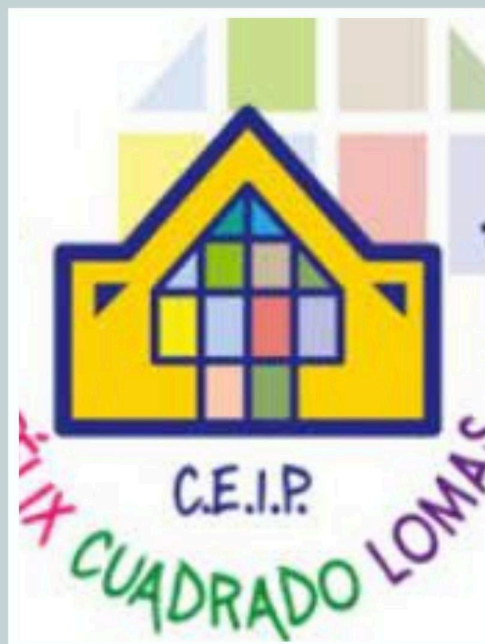
Descripción: Se colocan todos los participantes sentados en círculo, excepto uno que estará sentado en el centro con los ojos cerrados. El cascabel estará justo delante del guardián. A la persona que se le indique, deberá robar el cascabel sin despertar al guardián. Éste deberá estar atento y señalar, sin abrir los ojos, hacia donde cree que puede haber una persona.

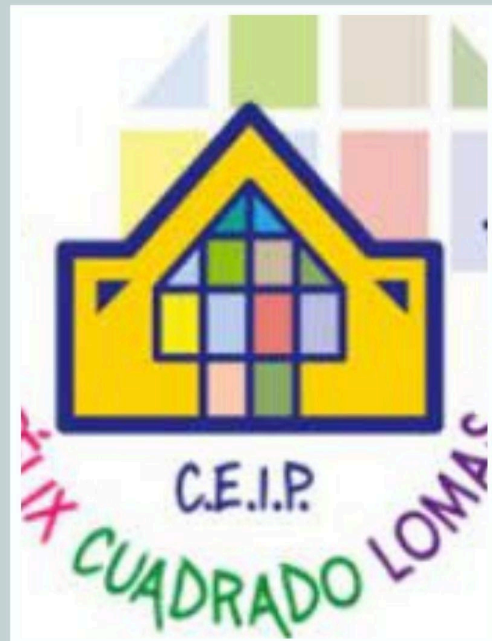
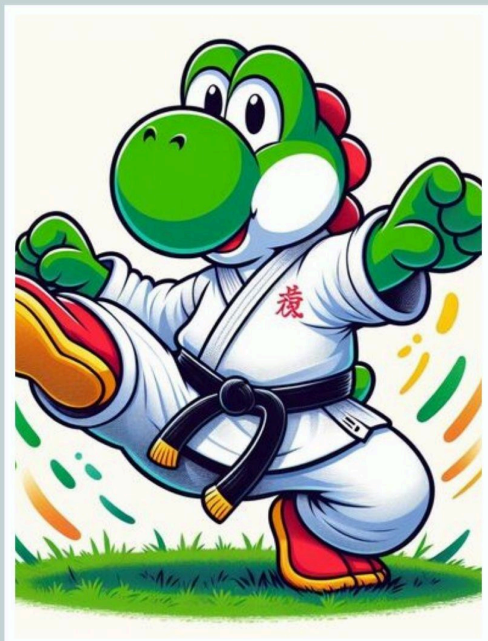
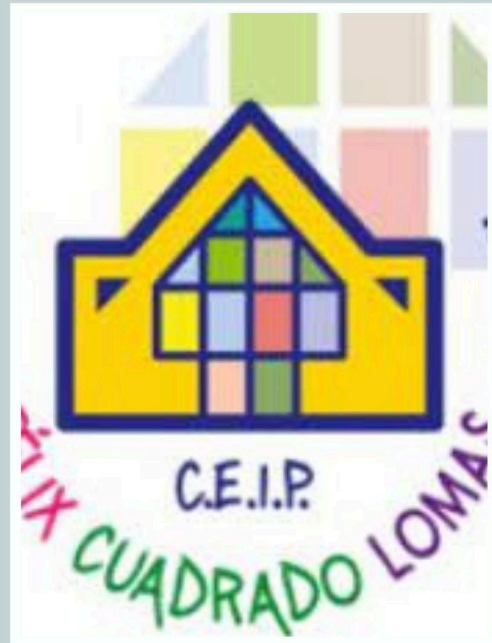
Si el guardián pilla a alguien, la persona pillada se convierte en guardián, pero si consiguen robarle el cascabel repetirá como guardián.

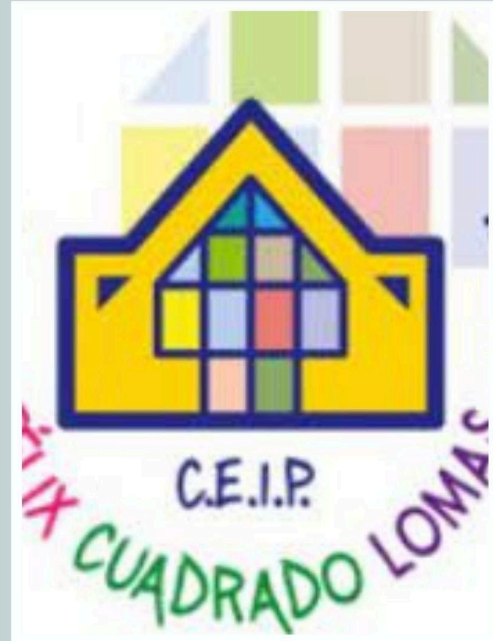
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Técnicas de evaluación	Actividades de evaluación	Instrumentos de evaluación
<input type="checkbox"/> Entrevista <input type="checkbox"/> Observación sistemática <input checked="" type="checkbox"/> Observación participativa <input checked="" type="checkbox"/> Intercambios orales <input checked="" type="checkbox"/> Producciones del alumnado <input checked="" type="checkbox"/> Autoevaluación <input checked="" type="checkbox"/> Coevaluación <input checked="" type="checkbox"/> Hetero-evaluación	<input type="checkbox"/> Debate <input type="checkbox"/> Portfolio <input type="checkbox"/> Mesa redonda <input checked="" type="checkbox"/> Vídeo de presentación <input type="checkbox"/> Archivo digital <input checked="" type="checkbox"/> Participación diaria <input type="checkbox"/> Asamblea y puesta en común <input type="checkbox"/> Pruebas específicas <input checked="" type="checkbox"/> Presentación de productos finales	<input type="checkbox"/> Lista de control <input checked="" type="checkbox"/> Rúbricas <input type="checkbox"/> Listas de cotejo <input type="checkbox"/> Semáforo de autoevaluación <input type="checkbox"/> Cuestionario <input checked="" type="checkbox"/> Diana de evaluación <input type="checkbox"/> Diarios de clase <input checked="" type="checkbox"/> Anecdótico

ANEXOS SITUACIÓN DE APRENDIZAJE







VOCABULARIO



INMOVILIZACIONES



VOLTEOS



CAÍDAS





ENLACE A LA PRESENTACIÓN

Presentación 1

[https://www.canva.com/design/DAF_-2flwjY/8zfOgpPKzomty3pIR2ssnA/edit?utm_content=D
AF_-2flwjY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAF_-2flwjY/8zfOgpPKzomty3pIR2ssnA/edit?utm_content=D
AF_-2flwjY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Presentación 2

https://www.canva.com/design/DAGABrH_M2Q/FrLQOTEeksjmoasNBqCvCw/edit?utm_content=DAGABrH_M2Q&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton