

**UNIVERSITAT  
JAUME·I**

**MP-1040**

**TRABAJO FINAL DE GRADO DE MAESTRO/A  
DE EDUCACIÓ PRIMÀRIA**

**Educar en valores a partir de la  
gamificación en el aula de Educación  
Física.**

**Alumnos: Pedro Morote y Daniel de la Mata**

**Tutor de TFG: Diego Moliner Urdiales**

**Área de Conocimiento: Educación Física**

**Curso académico: 2017/21018**

## Índice

Agradecimientos .....	3
Resumen .....	4
Palabras clave .....	4
1. Justificación temática .....	4
2. Marco teórico .....	6
2.1 Valores .....	7
2.2 Educación en valores.....	8
2.3 Gamificación.....	8
2.4 La Educación Física, ¿fuente de trasmisión de valores? .....	9
3. Objetivos.....	10
4. Metodología .....	11
4.1 Desarrollo metodológico.....	11
4.2 Premisas iniciales.....	11
4.4 Desarrollo y estructura de la gamificación. ....	12
4.4.1 Elección y desarrollo temático de la gamificación. ....	12
4.4.2 Elección de puntos y logros del sistema gamificado.....	12
4.4.3 Insignias.....	14
4.4.4 Desbloques .....	15
4.5 Viabilidad del proyecto.....	16
4.6 Programación y desarrollo de las misiones .....	16
5. Conclusiones .....	23
6. Bibliografía .....	25
7. Anexos .....	27
Anexo 1. Propuesta de misiones a desarrollar en el segundo trimestre.....	27
Anexo 2. Desarrollo de bloques temáticos, contenidos y criterios de evaluación del Área de Educación Física, recogidos en en D108/14 el correspondientes a 5º y 6º de primaria.....	31
Anexo 3. Propuestas de plantillas de Guardianes galácticos de los valores.....	45
.....	48
.....	49
Anexo 4. Realización de colección de cromos y álbumes .....	50
Anexo 5. Simulación de obtención de puntos. ....	52
Anexo 6. Implicación de la comunidad educativa y entorno cercano.....	53

## Agradecimientos

Quisiera aprovechar estas líneas, para devolver en forma de gratitud y reconocimiento, un poco de lo mucho que me han aportado aquellas personas sin las cuales este proyecto no habría sido posible.

A Engracia Beltrán, por su paciencia infinita y apoyo incondicional cuando más lo necesito, sin la fuerza, la energía y la confianza que me aportas, esto no habría sido posible.

A Ainara de la Mata, por su inestimable colaboración y ayuda, por ser una fuente constante de inspiración e ideas, además de una excelente dibujante y experta en video juegos.

A Iván Ramírez y Krístel Ramos, por poner a nuestra disposición sus conocimientos y experiencia, proponernos nuevas vías de investigación y aportarnos ideas y enfoques alternativos, sin los cuales esta propuesta no sería la misma.

Finalmente, quisiera agradecer toda la ayuda, dedicación y buen hacer del profesorado con el que he compartido tantas horas lectivas. Profesores y profesoras de los que tanto he aprendido, y en muchos casos me han servido de inspiración y modelo por sus facetas pedagógicas, pero sobre todo, por sus cualidades humanas. Sin querer personalizar y no hacer de menos a nadie, ¡muchas gracias a todos!

## Resumen

El presente trabajo surge como respuesta educativa a los indicadores sociales que nos alertan del repunte de la intolerancia, xenofobia, desigualdad y violencia, tanto escolar como doméstica, de nuestra sociedad. Este modelo profesionalizador, tiene como objetivo presentar una propuesta didáctica basada en la gamificación como estrategia de aprendizaje dentro del Área de Educación Física, para el desarrollo de valores éticos, cívicos o morales y dirigida a los últimos cursos de Educación Primaria,

Este proyecto, promueve la educación en valores, combinando el trabajo cooperativo, y la implementación de los mismos, con el desarrollo personal y el currículum propio de la asignatura de Educación Física, exportando estos valores a los diferentes contextos de relación y aprendizaje del alumnado.

## Palabras clave

Gamificación, valores, igualdad, coeducación, Educación Física.

### 1. Justificación temática.

El desarrollo de la siguiente propuesta educativa profesionalizadora, parte de la necesidad de encontrar una respuesta que sirva como factor de resiliencia al alarmante repunte de las desigualdades, conductas machistas, situaciones de exclusión y violencia en general que se perciben en nuestra sociedad.

Desde el ámbito institucional y jurídico, recientemente se han publicado los datos anuales a propósito de las víctimas por violencia de género del 2017 por el Consejo General del Poder Judicial (en adelante CGPJ), las cuales muestran como el número de víctimas por violencia machista ha aumentado nuevamente, pasando de 44 víctimas mortales en 2016 a 49 en 2017 (ver gráfico 1).



Gráfico 1: comparativa de víctimas por violencia de género desde 2007.  
Fuente: CGPT

Este mismo informe, también refleja como el número de denuncias por violencia de género y contra la infancia, han aumentado en un 10,6% respecto a las cifras del año anterior, si bien, a pesar del aumento de las denuncias, la mayor visibilización del problema y las medidas coercitivas recogidas en la legislación y puestas en marcha por tribunales y cuerpos policiales, no parecen ser suficientes para



frenar este preocupante repunte. Como resultado, 49 mujeres y 8 menores perdieron la vida por esta lacra social el pasado año.

Por otro lado, estudios realizados por el *Instituto de la juventud y la adolescencia Reina Sofía*, a propósito de los estereotipos de género, igualdad y racismo en la juventud, recogidos en el denominado *Proyecto Scopio*, sobre una muestra de 2512 mujeres y hombres entre 14 y los 19 años y publicado en 2018, nos alerta sobre el alarmante repunte de la normalización de prácticas machistas, alienación de la libertad individual, normalización de la desigualdad y la intolerancia como conductas aceptadas y generalizadas en este segmento de edad.

De este modo, este estudio revela como en el ámbito de las primeras relaciones de pareja, más de un 80 % de los jóvenes encuestados, admite conocer algún caso de violencia física dentro de parejas de su edad y un 37,6% de los mismos admite conocer hombres de su edad que ejercen violencia verbal con normalidad hacia su pareja.

En el ámbito del control físico y emocional, el 62,9% de los encuestados y encuestadas admiten revisar el móvil de sus parejas, el 55% de los chicos admite controlar con quien deben hablar sus parejas y el 48% reconoce querer controlar todas las actividades y movimientos de sus parejas (ver gráfico 2).



Gráfico 2: indicadores de violencia dentro de la pareja.  
Fuente: Centro Reina Sofía

En lo relativo a la tolerancia y la xenofobia, relacionando los datos del CGPJ y los indicadores extraídos del *Proyecto Scopio*, encontramos como hombres y mujeres de entre 14 y 19 años, consideran normal la discriminación por razones étnicas o de procedencia social en un 43,5% y señalan en un 65% de los casos a la población inmigrante como la responsable de las altas cifras de víctimas de violencia de género, cuando en realidad, según la estadística del CGPJ, de las 49 víctimas del pasado año, 32 eran españolas y solamente 17 de origen extranjero.

En el ámbito escolar, a pesar de los esfuerzos actuales por desarrollar programas coeducativos en las etapas de educación infantil y primaria, el Informe para España sobre el acoso escolar en primaria y secundaria, realizado por la ONG *Bullying Sin Fronteras*, revela como los casos de acoso escolar han aumentado un 20% en nuestras aulas desde 2016, pasando de los 1229 casos de 2016, a los 1475 casos de 2017 (ver gráfico 3).

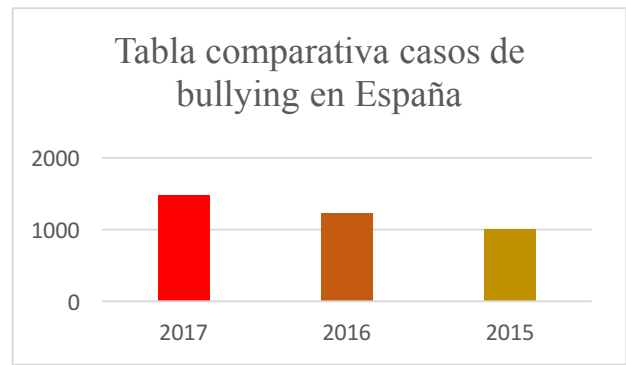


Gráfico 3: comparativa de casos de acoso escolar durante los últimos 3 años en España.  
Fuente: Observatorio para España de Bullying Sin Fronteras

Por autonomías, las Comunidades Autónomas (en adelante CCAA) donde más han aumentado los abusos en el ámbito escolar han sido Andalucía y Cataluña con un 11%, mientras que en la Comunidad Valenciana, el repunte ha sido del 6%, situando a nuestra CCAA como la quinta donde más han aumentado los casos de bullying dentro del territorio nacional, sólo superadas por las mencionadas CCAA de Andalucía, Cataluña y también por la Región de Murcia (10%) y Comunidad de Madrid (9%).

La estadística parece dejar a las claras como la legislación actual y los indicadores sociales que se reflejan, tanto el *Proyecto Scopio* como el *Observatorio para España Bullying Sin Fronteras*, no permiten mirar con optimismo al futuro, pues atendiendo a ellos, inferimos lo complicado de invertir las cifras de acoso escolar, reducir las víctimas por violencia de género y contra la infancia y extinguir las desigualdades por razón de género o xenofobia, si nuestra sociedad presenta unos indicadores de machismo, desigualdad, tolerancia a la violencia y xenofobia tan elevados entre las nuevas generaciones, como reflejan los guarismos estadísticos.

Desde el ámbito de la escuela primaria, hemos de reflexionar acerca de cómo intervenir ante estos alarmantes indicadores sociales, pues se trata de un periodo crucial para sentar las bases de una formación integral, a partir de proyectos educativos que apuesten por la formación académica, afectiva y en valores, que sirvan como factor de resiliencia ante los indicadores anteriormente descritos (Álvarez, Rodríguez, Núñez, González y Álvarez 2010).

## 2. Marco teórico

Dentro del Área de Educación Física, pretendemos desarrollar una propuesta didáctica, dirigida a los últimos cursos de la etapa de Educación Primaria (5º y 6º), donde implementar la conciencia social y de respeto hacia los demás, de manera transversal, interdisciplinar y aplicada a cuantos ámbitos de desarrollo del alumnado sea posible, a partir de la gamificación del aula.

Para ello, nuestra actitud y posicionamiento ante el reto planteado no ha de ser de neutralidad, pues ello conllevaría la validación de los modelos y conductas que pretendemos extinguir. Debemos ejercer nuestra acción docente desde el compromiso con una EF crítica y reivindicativa, lejos de las corrientes técnicas y mecanicistas en el Área de EF (Lorente & Martos, 2018).

Desde el punto de vista académico. Si bien existen interacciones en todas las áreas didácticas, el Área de Educación Física nos ofrece un nivel de interacción muy cercano, marcado por los diferentes niveles de desarrollo físico, motórico, relacional y de género entre el alumnado, lo que nos ofrece la posibilidad de reproducir situaciones a partir de las cuales desarrollar la empatía, la comprensión, el respeto a la diversidad, la cooperación o la igualdad, de una forma integral y positiva.

A pesar de ello, los indicadores alertan de como al abandonar la etapa de primaria, los adolescentes expresan pensamientos y comportamientos alejados de los valores éticos y morales considerados positivos por nuestra sociedad, lo cual nos hace plantearnos ¿qué estamos haciendo mal en la escuela? ¿estamos olvidando la educación en valores dentro del aula? ¿cómo podemos fomentar la adquisición de los mismos desde el Área de Educación Física?

Con afán de dar respuesta a estas preguntas, nuestra propuesta va dirigida a los dos últimos cursos de primaria (5º y 6º), pues pretendemos afianzar la adquisición de valores de manera significativa, de forma que sirva como factor de resiliencia ante la aparente pérdida de empatía, principios y valores éticos, que se aprecia en el alumnado, en el paso de la etapa de Educación Primaria a Educación Secundaria.

## 2.1 Valores

Si bien se puede inferir la inclusión de los valores entre los aprendizajes a desarrollar en la educación escolar, en ninguna de las definiciones del término se hace relación explícita a la importancia de educar en valores, qué valores serían los que habría que implementar o cuál es su lugar dentro de las prioridades del proceso educativo, tal vez por la dificultad misma de acotar el significado del término.

Dicha dificultad, se ve nuevamente en las más de diez definiciones que aporta la RAE al término, aunque por conveniencia y proximidad a la definición que mejor sirve a nuestros fines, acudiremos a la definición filosófica del término, que define valor como “aquella cualidad que poseen algunas realidades, consideradas bienes, por lo cual son estimables. Los valores tienen polaridad, en cuanto a positivos o negativos, y jerarquía en cuanto son superiores o inferiores”.

El Diccionario Paidotribo de la Actividad Física y el Deporte (Lagardera, 1999), refleja tres acepciones al concepto de valor, de las cuales, la tercera define valor como “concepto, significado, sentido u orientación que tienen algunas acciones con un fin moral encomiable”. Esta definición, a nuestro juicio,

es la que mejor refleja los propósitos que persigue este proyecto didáctico, en tanto que se pretende afianzar la moralidad a través de las acciones, dotando a la actividad física y deportiva, no solamente de objetivos mecánicos y de rendimiento, sino también de un sentido moral y ético en aquellas acciones que emprenden, donde no sólo cuenta alcanzar un logro, también cuenta cómo se alcanza ese resultado.

Atendiendo a esta definición, podríamos decir que a pesar de lo subjetivo del término, los valores determinan la toma de decisiones de las personas, conforman su sistema de creencias y valores, a partir de las convenciones propias de su sociedad, interacciones y experiencias personales, que determinan cuales son las conductas y actitudes deseables y cuales reprobables (Álvarez, Rodríguez, Núñez, González, 2010).

Estos constructos sociales, se adquieren principalmente en la infancia y adolescencia, a partir de los diversos ámbitos de relación de niños y niñas, medios de comunicación y modelos e interacciones cercanos. De ahí la necesidad y la relevancia de nuestra intervención como profesores de Educación Física, tanto como trasmisor de modelos de conducta, como generadores de situaciones y entornos cooperativos e igualitarios (Arufe, 2011).

## 2.2 Educación en valores

Tras lo expuesto, podemos definir la *educación en valores* como el compendio de estrategias metodológicas que persiguen el desarrollo de interacciones positivas e igualitarias entre alumnado, profesorado y entorno escolar, que sean de utilidad para el fomento de la empatía, el respeto y la concienciación social.

Otro aspecto que hemos de tener en cuenta cuando hablamos de valores o hábitos de conducta pro-sociales, es dejar claro que estos no son fijos e inmutables, sino que se encuentran adscritos a las convenciones y costumbres de sociedades y además, estos valores son transmisibles en todos los niveles de desarrollo e interacción social de nuestro alumnado (interacciones familiares, escolares, entre iguales u otros ámbitos de relación). Por ello, para una exitosa adquisición de los mismos, su implementación no puede recaer únicamente en la asignatura de Educación Física, sino que la educación transversal en valores requiere una implicación integral de todos los actores involucrados en el proceso educativo de los niñas y niños.

## 2.3 Gamificación

Como en términos anteriores, cuesta encontrar una definición unívoca sobre la gamificación. Aplicada al ámbito publicitario, Marín y Hierro (2013) la definen como "una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro

de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora".

A pesar de que muchas definiciones aportan elementos comunes, desde el punto de vista educativo, podríamos decir que gamificar consiste en aplicar recursos propios de los juegos a ambientes no lúdicos, buscando modificar o implementar conductas y comportamientos, a partir de despertar el interés y la motivación del alumnado para la consecución de uno o varios objetivos, donde a partir de este modelo jugado, han de implicarse en el mismo, tomar sus propias decisiones para la superación de retos y niveles planteados, dentro de un entorno cooperativo, social y donde los logros y retos alcanzados, sean recompensados a partir de una escala de valores, puntuación o estatus más o menos inmediato.

De este modo, la validez de esta metodología esta supedita a su capacidad para estimular la motivación intrínseca del alumnado, pues la motivación es un factor fundamental a la hora de adquirir o modificar conductas (Teixes, 2015).

A pesar de la existencia de una recompensa extrínseca, el sistema gamificado pretende que la diversión y el bienestar personal experimentado al realizar una acción positiva y de valor, sea un logro en sí mismo, de manera que la unión de diversión, satisfacción personal y juego, sean la clave en el éxito del proceso de aprendizaje (Werbach & Hunter 2012).

#### 2.4 La Educación Física, ¿fuente de trasmisión de valores?

Comúnmente, dentro del contexto educativo, la EF se ha asociado a la trasmisión de valores, donde, a diferencia de las prácticas deportivas y actividades extraescolares, en ella ha de primar el componente educativo sobre otros factores, como el competitivo, lúdico o recreativo.

Paradójicamente, a partir del análisis del currículum desarrollado por el D108/2014 para el Área de Educación Física, observamos como los objetivos, criterios de evaluación y contenidos curriculares previstos para desarrollar la educación en valores son muy escasos, limitándose al fomento de facetas procedimentales y actitudinales individualizadas (esforzarse, perseverar, atender, participar, implicarse...), lo cual encontramos de todo punto insuficiente.

Ante la constatación de la existencia de un déficit en lo referente al desarrollo de objetivos y aprendizajes centrados en la trasmisión de valores, trabajo cooperativo, fomento de principios

igualitarios, éticos y morales dentro de la legislación actual, nuestra propuesta didáctica pretende compensar la ausencia de estos contenidos, en tanto que la legislación no sea modificada en favor de la inclusión de objetivos y contenidos didácticos basados en el desarrollo de valores cooperativos, cívicos y éticos plenamente integrados en el currículum de primaria.

En relación a la capacidad de la EF para incidir directamente en la motivación del alumnado a partir de dinámicas educativas lúdicas, entendiendo la diversión y el disfrute en el proceso de Enseñanza Aprendizaje (en adelante EA) como un potente motor motivacional para el alumnado, no hemos de caer en el error de olvidar la vertiente educativa y didáctica en nuestra acción docente, pues si la EF se centra en estos aspectos, corremos el riesgo de que nuestro alumnado pierda el interés en la EF, en favor de otras actividades que le proporcionan diversión y disfrute, como pueden ser los videojuegos (Smith, 2011).

Por ello, apostamos por integrar la trasmisión en valores dentro del aula de EF y la utilización de parámetros propios de fuentes de satisfacción del alumnado, como videojuegos, series, películas... y emplearlos en el desarrollo de actividades, tareas motrices y deportivas, aunando gamificación y educación en valores (Prats & Soler, 2003).

### 3. Objetivos

- Nuestra propuesta didáctica tiene como objetivo principal desarrollar valores pro sociales, extinguir conductas y posicionamientos negativos recogidos en la siguiente tabla (ver tabla 1).
- Desarrollar los contenidos curriculares del área de Educación Física, recogidos en la LO 2/2006 y RD 126/2014 y desarrollados en el D108/2014, desde un posicionamiento cívico, crítico, igualitario y empático (Lorente & Martos, 2018).
- Desarrollar nuestra acción docente desde los valores sociales positivos, normas y comportamientos morales y éticos, que pretendemos adherir a nuestro alumnado, en todas las prácticas físicas, lúdicas o deportivas que desarrollemos.
- Trasladar la aplicación de dichos valores a todos los ámbitos de relación del alumnado, así como extinguir conductas y valores negativos o indeseables, ya sea dentro o fuera del centro.

Cuadro de los valores a implementar o extinguir:

Valores positivos (fomentar)	Valores negativos (extinguir)
Respeto	Falta de respeto
Cooperación	Individualismo

Igualdad	Abusos de poder, xenofobia, racismo.
Tolerancia a la frustración	Intolerancia y falta de esfuerzo
Disciplina	Egoísmo
Comprensión	Incomprensión
Disposición a ayudar	Falta de disposición a la ayuda.
Superación personal	Falta de implicación o dejadez

Tabla 1: descripción de objetivos y valores.  
Fuente: propia

#### 4. Metodología

La propuesta que a continuación presentamos, parte del Área de Educación Física, pero también persigue la implicación y participación del resto del profesorado, familias y entorno cercano para su éxito, sustentándose en el desarrollo de la gamificación como modelo metodológico.

##### 4.1 Desarrollo metodológico

Para el desarrollo de esta propuesta, emplearemos la gamificación como recurso metodológico principal. Este recurso metodológico se basa en el empleo de mecánicas y estructuras propias del juego en ámbitos exógenos al mismo.

Desde el ámbito educativo, la gamificación pone a nuestro alcance gran cantidad de herramientas y dinámicas, basadas principalmente en videojuegos, capaces de captar la atención del alumnado y nos ofrece la oportunidad de trabajar multitud de aspectos, a partir de situaciones lúdicas conocidas que fomentan su motivación y esfuerzo.

De este modo, para el desarrollo metodológico de nuestra propuesta, prevemos la realización de las siguientes acciones:

##### 4.2 Premisas iniciales

Como toda metodología, la gamificación aplicada al ámbito educativo, ha de partir de la elaboración inicial de una dinámica de juego, basada, o no, en algún referente del mundo de los videojuegos u otro ámbito conocido y de interés para nuestro alumnado, a partir del cual poder desarrollar los contenidos didácticos y la implementación en valores de modo *ex ecuo*.

La parte principal de esta metodología, no está en el juego en sí, sino en emplear en nuestro beneficio los modelos de obtención de puntos, aumento de estatus, jerarquía o la obtención de privilegios que

estos poseen y que sean de utilidad para el aumento de la motivación del alumnado y la consecución de los objetivos didácticos planteados.

En nuestro proyecto, desde el Área de EF, buscaremos diseñar actividades y tareas a partir de retos cooperativos y situaciones donde el alumnado no sólo tenga que desarrollar sus capacidades físicas, adaptar estrategias o acciones para superar retos y evaluaciones, sino que además ha de hacerlo dentro de entornos cooperativos e igualitarios. Por ello, para nuestra gamificación emplearemos los modelos cooperativos de los juegos *on-line*, donde es imprescindible la cooperación y la ayuda para superar pantallas o niveles (*Splatoon 2*, *Minecraft*, *Los guardianes de la galaxia*).

#### 4.4 Desarrollo y estructura de la gamificación.

##### 4.4.1 Elección y desarrollo temático de la gamificación.

Se trata de elegir las características y situaciones de referencia para desarrollar nuestra propuesta, a partir de las características y situaciones de juegos y sagas que sean de utilidad para despertar el interés y motivación del alumnado y alcanzar los objetivos planteados.

De esta manera, para la contextualización general de la gamificación del aula, hemos elegido la saga *Los guardianes de la Galaxia*, por tener protagonistas tanto masculinos como femeninos, donde la diversidad está consolidada, y disponer de una amplia gama de posibilidades para desarrollar misiones, donde se identifican muchos de los valores que pretendemos implementar.

Desde el punto de vista cooperativo, emplearemos el modelo de jugabilidad *on-line* del juego *Splatoon 2*, muy oportuno y válido para nuestros objetivos, pues la superación de misiones y niveles depende casi por completo de la capacidad cooperativa de los jugadores, dentro de entornos que requieren de la solidaridad, la estrategia y el trabajo en equipo para superar retos.

De esta manera, nuestra propuesta de gamificación lleva por título “*Los Guardianes galácticos de los Valores*” donde se pretende convertir a la comunidad participante en auténticos defensores “*Guardianes*” de los valores.

##### 4.4.2 Elección de puntos y logros del sistema gamificado

Se trata de seleccionar la forma de premiar y plasmar las acciones positivas y su equivalencia en bienes materiales (puntos y recompensas), que hagan visible el esfuerzo e implicación del alumnado.

###### 4.4.2.1 Recolección de puntos

En nuestro caso, combinaremos la elaboración de un avatar con un carnet físico, donde se contabilizarán los puntos semanales, que a finales de semana, se trasladarán a una plataforma digital, donde todos los miembros del sistema gamificado puedan acceder a sus puntuaciones.



Los participantes en el proyecto, crearán sus propios avatares y carnets identificativos de su estatus de *Guardián*, de manera que cada alumno y alumna tenga un avatar único y personalizado, que posteriormente convertiremos en parte fundamental de la dinámica de la gamificación.

En lo referente a la puntuación física, optamos por otorgar puntos positivos (gomets verdes o algún otro tipo de marcador identificativo de logro) por las acciones positivas y puntos negativos (gomets negros, o algún otro tipo de marcador identificativo de logro) por las acciones negativas, que se plasmarán de manera directa en el *Carnet de Guardián galáctico de los valores*, que cada alumno y alumna participante tendrá y deberá llevar consigo.

Definido el sistema de puntos y las acciones que dan acceso a estos, queda definir quién y cómo puede otorgar puntos. De este modo, se obtendrán puntos en el área de EF a través de las misiones y retos propias del Área, pero también el resto de la comunidad educativa puede y debe premiar las acciones, tanto positivas como negativas de las que sean testigos, según los acuerdos alcanzados en el proceso de viabilidad del proyecto.

De esta manera, no siempre que un alumno o alumna realice una acción positiva será recompensado, pero siempre tendrá la satisfacción personal de haber hecho algo bueno por los demás, donde la recompensa física pasa a ser secundaria.

En este caso, la recolección de puntos será:

**En el aula de EF:** el profesorado del área otorgará puntos por la superación de retos cooperativos, comportamientos positivos o realización de acciones de especial relevancia y valor ético (ayudar a un rival, valorar el esfuerzo de los demás, animar y ayudar o solicitar ayuda a compañeros...) así como por demostrar implicación, sacrificio y constancia en la mejora y desarrollo de su condición física y estado personal.

**En el aula ordinaria:** donde los tutores o tutoras y resto de profesorado especializado podrá otorgar puntos por la realización de acciones de especial relevancia y valor ético.

**En recreos y horario no lectivo dentro del centro:** tanto el profesorado, personal contratado y de servicios e incluso otros compañeros, pueden otorgar puntos por observar acciones positivas o negativas (puntos negativos) a los alumnos y alumnas que realicen alguna acción de tipo cooperativo, igualitario, ético o social, como ayudar a algún compañero que haya sufrido algún incidente, atar las zapatillas a algún niño menor o compartir juegos con otros compañeros y compañeras.

**En el ámbito de la familia:** todas las familias que quieran participar en el proyecto, también pueden premiar con puntos a alumnos y alumnas por acciones positivas y de mérito, como pueda ser ayudar

con las tareas a compañeros con dificultades, acompañar y ayudar a compañeros menores o con algún tipo de lesión, realizar deporte o actividad física de forma saludable, etc.

#### 4.4.2.2 *Elaboración de bienes y logros.*

En el caso de los logros, hemos optado por la elaboración de un modelo basado en la *colección*. Este modelo se basa en la elaboración de un álbum y una colección de cromos, a partir de los avatares personalizados creados por los participantes en el proyecto y que nosotros produciremos y canjearemos por puntos (ampliación en anexo 4).

La idea fuerza de la colección no es otra que tratar de completarla, para lo cual se hace necesario realizar acciones pro sociales, que sirvan para la obtención de puntos, que a su vez puedan ser canjeados por cromos, aumentando las posibilidades de completar la colección de avatares.

Aunque la aparente fuente motivacional es extrínseca (los cromos) y el objetivo externo (la colección) la dinámica promueve la realización de acciones pro sociales y de valores en todos los ámbitos relacionales del alumnado, previa a la obtención de la recompensa, lo cual promueve el pensamiento sincrético de los alumnos y alumnas, buscando relacionar la realización de una acción positiva, con la sensación de bienestar personal y la posibilidad de ser recompensado por ello.

#### 4.4.2.3 *Seguimiento y anotación de puntos y logros*

Para la anotación y seguimiento de los puntos y logros, habrá un día y momento a la semana predeterminado, donde se intercambiarán los puntos obtenidos durante la semana, por su equivalente en cromos, y estos puntos se plasmarán de manera digital, donde quede registro de los puntos, insignias y méritos obtenidos por el alumnado.

Para el registro de los progresos del alumnado, emplearemos la plataforma digital *ClassDojo*, gratuita y específicamente creada para el ámbito educativo, donde todo el alumnado pueda acceder a sus progresos y logros.

A pesar de nuestra elección, existen gran cantidad de plataformas y herramientas digitales de gran validez y utilidad, muchas de ellas gratuitas, como *Openbadges* o *Bigdoo*. Todas estas plataformas nos ofrecen la posibilidad de crear avatares, clasificaciones o ranking y nos facilitan la posibilidad de realizar el seguimiento del proceso gamificado, en función de los logros y méritos del alumnado.

#### 4.4.3 *Insignias*

Tras cada misión, o tras la obtención de cierto número de puntos, de manera paralela, el alumnado tiene la posibilidad de conseguir insignias por la realización continuada de acciones positivas, donde se premia la constancia y puesta en práctica de acciones pro sociales y valores positivos, los cuales

llevan aparejados una serie de premios, como a continuación se muestra en el siguiente cuadro (ver tabla 2).



<b>Méritos</b>	Insignia de plata 	Insignia de oro 	Insignia de diamante 
Respeto	7 puntos	15 puntos	30 puntos
Cooperación	7 puntos	15 puntos	30 puntos
Igualdad	7 puntos	15 puntos	30 puntos
Tolerancia a la frustración	7 puntos	15 puntos	30 puntos
Comprensión	7 puntos	15 puntos	30 puntos
Disposición a ayudar	7 puntos	15 puntos	30 puntos
Esfuerzo	7 puntos	15 puntos	30 puntos

Tabla 2: cuadro de insignias que prevé el proyecto.  
Fuente: propia

#### 4.4.4 Desbloques

A medida que se avanza en el proyecto y las misiones, la dinámica del juego nos permite acceder a privilegios y desbloques, en función de los méritos y logros alcanzados. De esta manera, podemos obtener la siguiente serie de privilegios (ver tabla 3).

<b>Privilegios desbloqueados</b>	<b>Modo de desbloquear privilegios</b>
Elegir un juego	2 insignias de plata
Elegir material de EF para el recreo.	2 insignias de oro
Obtener un sobre de cromos extra	2 insignias de diamante
Salir al patio 5 minutos antes.	3 insignias de diamante

Tabla 3: cuadro de insignias que prevé el proyecto.  
Fuente: propia

#### 4.5 Viabilidad del proyecto

Una vez definida la planificación, objetivos, temática, dinámicas de juego y sistemas de puntuación, se trata de valorar la viabilidad del proyecto, tanto a nivel económico como educativo, y comprobar si todos los agentes que queremos implicar en la dinámica están de acuerdo en participar de forma activa y con arreglo a las normas y objetivos que se pretenden conseguir.

Con este fin, se realizarán una serie de reuniones, para valorar la viabilidad económica y logística del centro, así como su interés educativo. Dichas reuniones informativas quedan reflejadas en el siguiente cuadro explicativo (ver tabla 4).

TABLA DE REUNIONES PARA LA VIABILIDAD DEL PROYECTO	
Órganos	Objetivos
Junta directiva del centro	Presentar proyecto, recibir propuestas de mejora, adquirir recursos económicos y logísticos.
Claustro	Presentar proyecto, adquirir apoyos y recibir sugerencias de mejora.
AMPA	Presentar proyecto, adquirir apoyos y recibir sugerencias de mejora.
Personal de apoyo y servicios del centro.	Presentar proyecto, adquirir apoyos y recibir sugerencias de mejora.
Alumnado	Presentar proyecto, adquirir apoyos y recibir sugerencias de mejora.

Tabla 4: cuadro de reuniones de coordinación y apoyo que prevé el proyecto.  
Fuente: propia

#### 4.6 Programación y desarrollo de las misiones

Tras definir el marco temático, conceptual y los objetivos didácticos, llega el momento de desarrollar las misiones, a partir de las cuales el alumnado pueda ir adquiriendo los objetivos planteados, a la vez que aumenta su puntuación y asciende en la escala de valores que el juego plantea.

Desde el punto de vista estructural, cada trimestre estará dividido en misiones, donde el alumnado desarrollará los contenidos curriculares propios del Área de EF, y además tendrá la oportunidad de ir

acumulando puntos de valores, que les sirvan para completar la colección de avatares.

En este caso, a modo de ejemplo, desarrollaremos la programación del primer trimestre, dirigida a los grupos de 6º de Primaria.(ver cuadro 5):

<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px; writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-weight: bold; margin-right: 10px;">Misión 1</div> <div style="text-align: center;"> <h2 style="margin: 0;"><i>INGRESO EN EL CUERPO DE GUARDIANES DE LOS VALORES</i></h2> </div> </div>			
Descripción de la misión	Presentación del proyecto, adhesión al mismo por medio de un contrato social entre las partes y con la adscripción al cuerpo de Guardianes de los Valores.		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <b>PUNTOS ACUMULADOS: 5</b> </div>	Contenidos de la misión		
	Objetivos	Bloques de contenidos	Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>Recoge el carnet de guardián.</li> <li>Crea su avatar.</li> <li>Respeto el código de guardián y seguir sus reglas.</li> <li>Toma medidas antropométricas y valores cardíacos.</li> <li>Aprende a utilizar pulsómetros galácticos.</li> <li>Presta su ayuda al grupo y la solicita en caso de ser necesaria.</li> </ul>	Emplear las habilidades sociales como instrumento de resolución de conflictos.	Bloque 1: conocimiento corporal y autonomía	BL1.3
	Buscar y seleccionar información de diferentes medios sobre el tema a tratar.	Bloque 3: Expresión motriz y comunicación.	BL 3.1 BL 3.2 BL 3.3
	Saber leer e interpretar pulsómetros y aparatos de medición de parámetros físicos.	Bloque 4: Actividad física y salud	BL 4.1 BL 4.3
	Planificar acciones para realizar tareas.  Concienciar sobre el desarrollo de la autonomía personal.		

## Misión 2

# CAMPO DE ENTRENAMIENTO: CONOCEMOS NUESTROS PODERES.

<p><b>Descripción de la misión</b></p>	<p>Evaluación inicial. Conoceremos nuestras capacidades físicas básicas, y nos concienciaremos de lo importante de desarrollarlas para poder proteger la Galaxia de los ataques de los escuadrones de la injusticia y la desigualdad.</p>		
<p><b>PUNTOS ACUMULADOS: 5</b></p>	<p><b>Contenidos de la misión</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Participo en las maniobras de entrenamiento.</li> <li>Sigo el código de comportamiento de los Guardianes.</li> <li>realiza las maniobras al máximo de sus posibilidades y diligencia.</li> </ul>	<p><b>Objetivos</b></p> <p>Acepar la propia realidad de uno y la de los demás.</p> <p>Valorar las capacidades físicas básicas iniciales de los Guardianes.</p> <p>Seguir el código de comportamiento y compañerismo de los Guardianes</p> <p>Mantener hábitos de higiene y salud acorde a nuestro estatus de Guardián.</p>	<p><b>Bloques de contenidos</b></p> <p>Bloque 1: conocimiento corporal y autonomía</p> <p>Bloque 2: Habilidades motrices, coordinación y equilibrio.</p> <p>Bloque 3: Expresión motriz y comunicación.</p> <p>Bloque 4: Actividad física y salud</p> <p>Bloque 5: Juegos y actividades deportivas</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>BL 1.1 BL 1.2 BL 1.3</p> <p>BL 2.1 BL 2.2 BL. 2.3</p> <p>BL 3.1</p> <p>BL 4.1 BL 4.2 BL 4.3</p> <p>BL 5.2 BL 5.3 BL 5.4</p>

### Misión 3

## **CAMPO DE ENTRENAMIENTO:** *Mejoramos nuestra fuerza y velocidad*

<b>Descripción de la misión</b>	En esta Misión, nos centramos en mejorar nuestra fuerza, velocidad y desplazamientos, pues es fundamental aumentar nuestras capacidades, si queremos mantener a la Galaxia a salvo de las agresiones de los villanos de la intolerancia.		
<b>PUNTOS ACUMULADOS: 5</b>	<b>Contenidos de la misión</b>		
	<b>Objetivos didácticos</b>	<b>Bloques de contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en las maniobras de entrenamiento.</li> <li>• Sigue el código de comportamiento de los Guardianes.</li> <li>• Realiza las maniobras con el máximo esfuerzo e interés.</li> <li>• Ayuda y pide ayuda a otros y otras guardianes, me mantengo siempre listo para ayudar a los demás.</li> </ul>	Desarrollar la velocidad, máxima, reactiva y gestual.	Bloque 1: conocimiento corporal y autonomía	BL 1.1 BL 1.2 BL 1.3
	Mejorar la fuerza explosiva y de resistencia.	Bloque 2: Habilidades motrices, coordinación y equilibrio.	BL 2.1 BL 2.2 BL 2.3
	Aplicar la velocidad y la fuerza a juegos y retos cooperativos.	Bloque 3: Expresión motriz y comunicación.	BL 3.1
	Seguir el código de comportamiento y compañerismo de los Guardianes	Bloque 4: Actividad física y salud	BL 4.1 BL 4.2 BL 4.3
	Mantener hábitos de higiene y salud acorde a nuestro estatus de Guardián.	Bloque 5: Juegos y actividades deportivas	BL 5.2 BL 5.3 BL 5.4

Misión 4

**CAMPO DE ENTRENAMIENTO**

*Mejoramos nuestra flexibilidad y resistencia.*

<p><b>Descripción de la misión</b></p>	<p>En esta ocasión, los escuadrones galácticos han de trabajar su resistencia y flexibilidad, para poder alcanzar y derrotar a los ejércitos del machismo y la incomprensión.</p>		
<p>PUNTOS ACUMULADOS: 5</p>	<p><b>Contenidos de la misión</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en la instrucción.</li> <li>Entrena con interés y esfuerzo por mejorar.</li> <li>Sigue el código de comportamiento de los Guardianes.</li> <li>Ayuda y pide ayuda a otros y otras guardianes, me mantengo siempre listo para ayudar a los demás.</li> </ul>	<p><b>Objetivos didácticos</b></p>	<p><b>Bloques de contenidos</b></p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p>
	<p>Aceptar las posibilidades propias, tratando de aumentar su rendimiento de forma realista.</p>	<p>Bloque 1: conocimiento corporal y autonomía</p>	<p>BL 1.2</p>
	<p>Aplicar estrategias de aprendizaje cooperativo entre iguales.</p>	<p>Bloque 2: Habilidades motrices, coordinación y equilibrio.</p>	<p>BL 2.3</p>
	<p>Mejorar su fuerza de forma saludable y adaptada.</p>	<p>Bloque 3: Expresión motriz y comunicación.</p>	<p>BL 3.1</p>
	<p>Aplicar las técnicas adecuadas a la tareas a realizar.</p>	<p>Bloque 4: Actividad física y salud</p>	<p>BL 4.1 BL 4.2 BL 4.3</p>
	<p>Bloque 5: Juegos y actividades deportivas</p>	<p>BL 5.1 BL 5.2 BL 5.3</p>	



**Misión 5**

***BATALLA EN EL CINTURÓN DE ASTEROIDES***  
***Mejoramos nuestra coordinación y lanzamiento .***

<p><b>Descripción de la misión</b></p>	<p>Para poder hacer frente a las fuerzas de la intolerancia, nuestros escuadrones de Guardianes han de entrenar su capacidad de coordinación y lanzamientos, para enfrentarnos en la batalla galáctica del cinturón de Kuipers para expulsar de la Vía Láctea a los villanos de la intolerancia.</p>		
<p><b>PUNTOS ACUMULADOS: 5</b></p>	<p><b>Contenidos de la misión</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en las maniobras de entrenamiento.</li> <li>• Sigue el código de comportamiento de los Guardianes.</li> <li>• Realiza las maniobras con el máximo esfuerzo e interés.</li> <li>• Se implica en la estrategia de lanzamientos de mi escuadrón de combate.</li> <li>• Realiza y esquiva lanzamientos de asteroides.</li> <li>• Ayudo y pido ayuda a otros y otras guardianes, me mantengo siempre listo para ayudar a los demás.</li> <li>• Trabajo en equipo y apoyo a los demás compañeros, sin distinción.</li> </ul>	<p><b>Objetivos didácticos</b></p> <p>Mejorar la organización espacio-temporal y nivel de competencia motriz.</p> <p>Adaptar las habilidades motrices a las diferentes tareas.</p> <p>Resolver situaciones coordinativas óculo-manuales y óculo-pédicas.</p> <p>Seguir y planear estrategias en grupo para la resolución de tareas y acciones.</p> <p>Seguir el código de comportamiento y compañerismo de los Guardianes</p> <p>Mantener hábitos de higiene y salud acorde a nuestro estatus de Guardián.</p>	<p><b>Bloques de contenidos</b></p> <p>Bloque 1: conocimiento corporal y autonomía</p> <p>Bloque 2: Habilidades motrices, coordinación y equilibrio.</p> <p>Bloque 3: Expresión motriz y comunicación.</p> <p>Bloque 4: Actividad física y salud</p> <p>Bloque 5: Juegos y actividades deportivas</p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>BL 1.1 BL 1.2 BL 1.3</p> <p>BL 2.1 BL 2.2 BL 2.3</p> <p>BL 3.1 BL 3.4</p> <p>BL 4.1 BL 4.2 BL 4.3</p> <p>BL 5.2 BL 5.3 BL 5.4</p>

## Misión 6

# LAS OLIMPIADAS INTERGALACTICAS

## Utilizamos nuestras habilidades de Guardianes.

<p><b>Descripción de la misión</b></p>	<p>La próxima misión de los Guardianes galácticos de los valores, será participar en las olimpiadas galácticas, donde sólo alcanzan la victoria aquellos capaces de alejarse del individualismo y el egoísmo para competir en equipo.</p>		
<p><b>PUNTOS ACUMULADOS: 5</b></p>	<p><b>Contenidos de la misión</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en la instrucción.</li> <li>• Entrena con interés y esfuerzo por mejorar.</li> <li>• Participa de la toma de decisiones.</li> <li>• Sigue el código de comportamiento de los Guardianes.</li> <li>• Ayuda y pide ayuda a otros y otras guardianes, me mantengo siempre listo para ayudar a los demás.</li> </ul>	<p><b>Objetivos didácticos</b></p>	<p><b>Bloques de contenidos</b></p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p>
	<p>Aceptar las posibilidades propias y del grupo.</p>	<p>Bloque 1: conocimiento corporal y autonomía</p>	<p>BL 1.2 BL 1.3</p>
	<p>Emplear las habilidades básicas para la resolución de tareas y retos.</p>	<p>Bloque 2: Habilidades motrices, coordinación y equilibrio.</p>	<p>BL 2.3 BL 2.4</p>
	<p>Aplicar estrategias de aprendizaje cooperativo entre iguales. Resolver situaciones motrices y coordinativas colectivas.</p>	<p>Bloque 3: Expresión motriz y comunicación.</p>	<p>BL 3.1 BL 3.2</p>
	<p>Mostrar empatía y escuchar a los demás.</p>	<p>Bloque 4: Actividad física y salud</p>	<p>BL 4.1 BL 4.2 BL 4.3</p>
	<p>Bloque 5: Juegos y actividades deportivas</p>	<p>BL 5.1 BL 5.2 BL 5.3</p>	

Cuadro 5: cuadro de misiones y retos a desarrollar en el aula de EF.  
Fuente: propia

En lo referente a la obtención de puntos de valores extra en el aula de EF, la adquisición de estos puede incrementarse en todas las Misiones, siempre que los participantes realicen o desarrollen actitudes y acciones más allá de las explicitadas en las misiones, como (ver cuadro 6):

<b>PUNTUACIÓN EXTRA</b>	<b>IGUALDAD</b>
	Elección de escuadrones con criterios igualitarios. Escuchar y respetar a compañeros y rivales.
	<b>TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN</b>
	Demostrar ser un buen compañero en la derrota y en la victoria. Felicitarse y animar los progresos de los demás.
	<b>AYUDA Y SOLIDARIDAD</b>
	Cualquier acto de ayuda o muestra de solidaridad o empatía, será premiado. Ejem. Ayudar a otros a superar dificultades, interesarse por el bienestar de los demás...
	<b>RESPECTO Y COOPERACIÓN</b>
	Especial sensibilidad hacia las ideas y opiniones de los demás, buscar acuerdos entre posiciones distantes y cooperar en la realización de los planes y acuerdos alcanzados, aunque no se esté de acuerdo plenamente con ellos.

Cuadro 6: relación de acciones susceptibles de aportar puntos de valores en el aula de EF.  
Fuente: propia

## 5. Conclusiones

Actualmente, las dinámicas gamificadas son empleadas en gran cantidad de ámbitos profesionales, y el educativo no es una excepción. Sobre esta metodología se han publicado gran cantidad de estudios, si bien, sobre la implementación de los valores desde el Área de Educación Física en Educación Primaria a partir de esta metodología, no existen demasiadas fuentes documentales a las que acudir.

En relación al diseño del trabajo, la inclusión de los valores dentro del aula de EF, aparentemente tan permeable a este tipo de temáticas transversales, ha supuesto una dificultad mayor de lo previsto, puesto que a nivel curricular, su implementación no habla de aspectos éticos y morales, tales como los que se desarrolla en nuestro proyecto, donde el enunciado del D108/2014 no va más allá del empleo de los verbos “escuchar” “atender” “esforzarse” como valores actitudinales a desarrollar, lo cual a nuestro juicio, es insuficiente y debería ser materia de estudio y reforma, si verdaderamente pretendemos apostar por la educación en valores de forma decidida.

En lo relativo a la metodología, las fuentes de información consultadas han sido amplias y variadas, desde publicaciones de tipo conceptual y teórico, hasta trabajos de exposición y resultados de dinámicas desarrolladas por autores de validez en revistas y publicaciones especializadas, tanto en el

ámbito educativo, como en el específico de la Educación Física.

Toda esta base documental, nos ha servido para desarrollar nuestra propia dinámica, con el conocimiento teórico necesario e imprescindible para afrontar el proyecto con las herramientas adecuadas, donde además, los resultados aportados por aquellos autores que previamente han desarrollado dinámicas gamificadas similares, nos ha ofrecido una estimación realista y ajustada de los resultados y expectativas que podemos esperar de nuestro trabajo.

A este respecto, teniendo en cuenta los resultados de investigadores y docentes en proyectos educativos gamificados similares al nuestro, creemos que el desarrollo de este proyecto tendría absoluta viabilidad para cualquier Centro de Educación Primaria, en tanto los integrantes de la comunidad educativa se sientan partícipes del proyecto y compartan el objetivo finalista de esta propuesta.

En este sentido, resulta fundamental concienciar en la necesidad de trabajar conjuntamente, profesorado, familias y alumnado, con el objetivo común de educar a futuros miembros de la sociedad más asertivos, tolerantes, igualitarios, capaces de entender las diferencias como enriquecedoras y capaces de transformar la frustración en experiencias de aprendizaje.

En referencia a la práctica docente, destacar la necesidad de evaluar nuestras acciones de forma permanente, tratando de ser ejemplares en la práctica y la conducta dentro del aula, desde una actitud constante de crítica y reflexiva sobre nuestro trabajo. Como docentes hemos de ser capaces de concienciar de la necesidad de implementar los valores y para ello no podemos mantener una posición de neutralidad, permisividad o tolerancia ante situaciones de injusticia o abuso, pues cualquier iniciativa docente necesita de nuestra implicación y compromiso, desde situaciones de igualdad, donde todos podamos mostrar nuestras opiniones, desde el respeto y la participación.

A partir de lo expuesto, encontramos el proyecto de gran interés pedagógico, en cuanto trata de involucrar a toda la comunidad educativa, persigue despertar la conciencia cívica, ética y en valores de los niños y niñas en la etapa de primaria, desarrollando dinámicas gamificadas a partir de sus intereses y motivaciones, que sirvan para asentar en ellos valores morales y éticos acorde con las demandas de una sociedad que aspira a ser más crítica, igualitaria, plural y diversa.

## 6. Bibliografía

Álvarez, D; Rodríguez, C; Núñez, J; González, P & Álvarez, L. (2010). *La formación de los futuros docentes frente a la violencia escolar. Revista de Psicología*, vol. 15, 35-36.

Arufe-Giráldez, V. (2011). La educación en valores en el aula de educación física ¿Mito o realidad? *EmásF: revista digital de educación física*, (9), 32-42.

Castejón, F. J. (2001). *Iniciación deportiva. Aprendizaje y enseñanza. Madrid: Editorial Pila Teleña.*

Contreras, O., De la Torre, E., & Velázquez, R. (2001). *Iniciación deportiva. Madrid: Síntesis.*

*Decreto 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana.*

de España, G. (2006). Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín oficial del Estado*, 106(4).

Español, E. (2014). Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, 19349-19420.

Lagardera, F. (1999). *Diccionario Paidotribo de la actividad física y el deporte. Barcelona: Paidotribo.*

Lorente, E. & Martos, D. (2018). *Educación Física y pedagogía crítica: Propuestas para la transformación personal y social* (Vol. 6). Universitat de Lleida.

Marín, I. & Hierro, E. (2013). *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes. Empresa Activa.*

Prat, G. & Prat, S. (2003). *Actitudes valores y normas en educación física y el deporte. Barcelona. INDE publicaciones.*

Smith, S., (2011): "This Game Sucks": How to Improve the Gamification of Education. En *EDUCAUSE Review*, Vol. 467, N. 1, 58-59.

Teixes, F., (2015). *Gamificación: motivar jugando. Barcelona. Editorial UOC.*

## WEBGRAFÍA

<https://bullyingsinfronteras.blogspot.com.es/2017/05/estadisticas-de-bullying-en-espana-mayo.html>

[Última consulta 15/06/2018].

[https://www.dogv.gva.es/portal/ficha\\_disposicion\\_pc.jsp?sig=3840/2001&L=1](https://www.dogv.gva.es/portal/ficha_disposicion_pc.jsp?sig=3840/2001&L=1)

[Última consulta

23/06/2018].

<https://www.classdojo.com/es-es/?redirect=true> [Última consulta 30/06/2018].

<http://www.bigdoo.es> [Última consulta 18/06/2018].

<https://openbadges.org> [Última consulta 18/06/2018].

<http://www.cromoclub.com>

7. Anexos

Anexo 1. Propuesta de misiones a desarrollar en el segundo trimestre.

Misión 7	<h2 style="margin: 0;">CAMPO DE ENTRENAMIENTO</h2> <h3 style="margin: 0;"><i>Entrenamiento con la Guardiana Gamora .</i></h3>		
	<p><b>Descripción de la misión</b></p>	<p>Para poder mejorar nuestras habilidades de Guardianes, la Guardiana Gamora nos adiestrará en la mejora de nuestra capacidad de saltar y girar para mejorar en la batalla de los valores contra las hordas de la xenofobia y el racismo.</p>	
<p><b>PUNTOS ACUMULADOS: 5</b></p>	<p><b>Contenidos de la misión</b></p>		
	<p><b>Objetivos didácticos</b></p>	<p><b>Bloques de contenidos</b></p>	<p><b>Criterios de evaluación</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en las maniobras de entrenamiento.</li> <li>Sigue el código de comportamiento de los Guardianes.</li> <li>Realiza los saltos, giros y volteretas con el máximo esfuerzo e interés.</li> <li>Se implica en la estrategia de lanzamientos de mi escuadrón de combate.</li> <li>Realiza y esquiva lanzamientos de asteroides.</li> <li>Ayudo y pido ayuda a otros y otras guardianes, me mantengo siempre listo para ayudar a los demás.</li> <li>Trabajo en equipo y apoyo a los demás compañeros, sin distinción.</li> </ul>	<p>Mejorar la proyección corporal en el espacio.</p> <p>Adaptar las habilidades motrices a las diferentes tareas.</p> <p>Resolver situaciones coordinativas y de equilibrio.</p> <p>Desarrollar el sentido estético del movimiento.</p> <p>Practicar actividades expresivas, para la creatividad y autoconfianza.</p> <p>Cooperar y participar en actividades coordinativas expresivas.</p>	<p>Bloque 1: conocimiento corporal y autonomía</p> <p>Bloque 2: Habilidades motrices, coordinación y equilibrio.</p> <p>Bloque 3: Expresión motriz y comunicación.</p> <p>Bloque 4: Actividad física y salud</p> <p>Bloque 5: Juegos y actividades deportivas</p>	<p>BL 1.1 BL 1.2</p> <p>BL 2.1 BL 2.2 BL 2.3</p> <p>BL 3.1 BL 3.3 BL 3.4</p> <p>BL 4.1 BL 4.2 BL 4.3</p> <p>BL 5.1</p>

	Seguir el código de comportamiento y compañerismo de los Guardianes		
	Mantener hábitos de higiene y salud acorde a nuestro estatus de Guardián.		

## Misión 8

### *RESCATE GALÁCTICO* *Huida del planeta Spider.*

<b>Descripción de la misión</b>	Los escuadrones galácticos tendrán que acudir al rescate de una nave abatida en el planeta de las arañas de la xenofobia. Para rescatar a la tripulación habrá que superar la difícil orografía y telas de araña de este planeta sombrío, empleando las habilidades y destrezas adquiridas en los campos de entrenamiento			
<table border="1" style="width: 100px; margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">PUNTOS ACUMULADOS: 5</td> </tr> </table>	PUNTOS ACUMULADOS: 5	<b>Contenidos de la misión</b>		
	PUNTOS ACUMULADOS: 5			
	<b>Objetivos didácticos</b>	<b>Bloques de contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en la misión de rescate con su escuadrón.</li> <li>• Participa de las estrategias y opina de forma correcta.</li> <li>• Ejecuta los acuerdos alcanzados, aunque no sean los propios.</li> <li>• Sigue el código de comportamiento de los Guardianes.</li> </ul>	Mejorar la noción de ritmo y la postura corporal.	Bloque 1: conocimiento corporal y autonomía	BL 1.1 BL 1.2 BL 1.3	
	Participar el actividades de <i>role-playing</i> , aumentar las habilidades sociales y colaborativas.	Bloque 2: Habilidades motrices, coordinación y equilibrio.	BL 2.1 BL 2.2 BL 2.3	
	Adaptar las habilidades motrices a las exigencias de las tareas, colectivas e individuales.	Bloque 3: Expresión motriz y comunicación.	BL 3.4	
	Resolver situaciones motrices y coordinativas complejas.	Bloque 4: Actividad física y salud	BL 4.1 BL 4.2 BL 4.3	



<ul style="list-style-type: none"> <li>Ayuda y pide ayuda a otros y otras guardianes, me mantengo siempre listo para ayudar a los demás.</li> <li>Trata con respeto y educación a las personas de su entorno.</li> </ul>	Mostrar empatía y escuchar a los demás.	Bloque 5: Juegos y actividades deportivas	BL 5.1
--	---	--	--------

Misión 9

## *CAMPO DE ENTRENAMIENTO*

### *Las carreras de Blasters espaciales*

<b>Descripción de la misión</b>	Los escuadrones galácticos regresan al campo de entrenamiento para seguir potenciando las habilidades de Guardianes que les serán imprescindibles para derrotar a los sistemas planetarios de la intolerancia y el abuso de poder. En esta ocasión, se trata de mejorar su equilibrio y coordinación a partir de las bicicletas galácticas.		
<b>PUNTOS ACUMULADOS: 5</b>	<b>Contenidos de la misión</b>		
	<b>Objetivos didácticos</b>	<b>Bloques de contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en la instrucción.</li> <li>Entrena con interés y esfuerzo por mejorar.</li> <li>Sigue el código de comportamiento de los Guardianes.</li> <li>Ayuda y pide ayuda a otros y otras guardianes, me mantengo siempre listo para ayudar a los demás.</li> </ul>	Aceptar las posibilidades propias, tratando de aumentar su rendimiento de forma realista.	Bloque 1: conocimiento corporal y autonomía	1.2
	Aplicar estrategias de aprendizaje cooperativo entre iguales.	Bloque 2: Habilidades motrices, coordinación y equilibrio.	2.3
	Mejorar su coordinación y equilibrio.	Bloque 3: Expresión motriz y comunicación.	3.1
	Conocer y aplicar las medidas de seguridad vial y personal, inherentes	Bloque 4: Actividad física y salud	BL 4.1 BL 4.2 BL 4.3

	al medio de locomoción empleado.  Aplicar las técnicas adecuadas en las tareas propuestas.	Bloque 5: Juegos y actividades deportivas	BL 5.1 BL 5.2 BL 5.3
--	--	--	----------------------------

Anexo 2. Desarrollo de bloques temáticos, contenidos y criterios de evaluación del Área de Educación Física, recogidos en en D108/14 el correspondientes a 5º y 6º de primaria.

## **Área de Educación Física**

**Curso:** 5º de primaria

**Bloque 1:** conocimiento corporal y autonomía.

### **Contenidos**

Relación espacio y tiempo en la realización de actividad física. Noción de intervalos: tiempo entre acciones.

Organización espaciotemporal en entornos próximos. Principales partes del cuerpo que intervienen la ejecución de una habilidad motriz determinada: huesos y músculos. Ejecución de movimientos segmentarios, prestando especial atención a los segmentos corporales (miembros inferiores y superiores) dominantes, y empleando recursos materiales.

La participación en actividades físicas de manera responsable con los otros. Identificación del origen de diferentes estados, sensaciones, sentimientos y emociones propias. Aceptación de sus limitaciones físicas.

Exploración de actividades individuales encaminadas a determinar el nivel motriz: retos y desafíos motrices. Juegos de relación con los otros. Realización de actividades solidarias por medio de acontecimientos deportivos.

### **Criterios de evaluación**

BL1.1. Utilizar el cuerpo para cambiar de posición, sentido y dirección en la realización de una actividad individual de orientación, ajustando-lo a los parámetros espaciotemporales establecidos.

BL1.2. Realizar correctamente un circuito de obstáculos por medio de la realización de varias habilidades motrices básicas, con diversidad de elementos fijos, y reconociendo los huesos y músculos implicados en la ejecución del recorrido.

BL 1.3. Aceptar la propia realidad corporal y la de los otros, estableciendo unas relaciones interpersonales respetuosas y empáticas, con una actitud reflexiva.

### **Competencias Clave**

CMCT, CAA, SIEE, CMCT, CAA, CSC, SIEE.

**Bloque 2:** habilidades motrices y equilibrio. Actividades en el medio natural.

## **Contenidos**

Reconocimiento y aplicación de las habilidades motrices en juegos y actividades físico-deportivas de oposición, de cooperación, de cooperación-oposición, etc.) ajustando, su realización a los entornos y al grado de incertidumbre.

Identificación y aplicación de los diferentes tipos de coordinación, para resolver retos motrices, con utilización de materiales o sin.

Realización de alguna actividad en el medio natural o entornos no habituales, como senderismo, orientación, bicicleta, actividades náuticas, utilizando las técnicas adecuadas como traer el ritmo adecuado a la senda, orientarse, técnicas de conducción de la bicicleta, técnicas de navegación.

Medidas de seguridad en las actividades físicas y juegos en entornos no habituales como el control de las contingencias meteorológicas.

Acciones para preservar el entorno y el medio natural y reducir el impacto ambiental (evitar residuos y fomentar la recogida)Autonomía y confianza en las propias habilidades motrices en situaciones habituales con entornos desconocidos.

Esforzarse, bastante de voluntad. Constancia y hábitos de trabajo. Capacidad de concentración. Adaptarse a los cambios. Resiliencia, superar obstáculos y fracasos. Aprender de forma autónoma. Aplicar estrategias de aprendizaje cooperativo y por proyectos. Obtener información y usarla eficazmente. Buscar orientación o ayuda cuando necesita de forma precisa.

## **Criterios de evaluación**

BL 2.1 Adaptar las habilidades motrices a juegos y actividades físico-deportivas de oposición, de cooperación, de cooperación-oposición, etc.) por medio de la ejecución coordinada del movimiento adaptándose a entornos desconocidos con un grado mínimo de incertidumbre.

BL 2.2 Realizar actividades físicas y juegos como senderismo, orientación, circuitos, etc., en el medio natural o entornos no habituales, aplicando las técnicas adecuadas y realizar acciones concretas para su preservación.

BL2.3 Interpretar las demandas de las tareas de aprendizaje, mantener la concentración y el esfuerzo mientras las realiza, adaptándose a los cambios sin desanimarse ante las dificultades, intentando resolver las dudas por sus propios medios haciéndose preguntas y buscando ayuda si necesita.

## **Competencias Clave**

### **Bloque 3. Expresión motriz y comunicación**

#### **Contenidos**

Finalidades de la expresión corporal: artística y educativa.

Conocimiento de las principales manifestaciones artísticas.

Aceptación de los recursos expresivos y comunicativos de los otros.

Creación y participación en danzas y bailes grupales con sentido rítmico a través de coreografías sencillas.

Autocontrol y técnicas de relajación aplicadas a la Resolución de conflictos.

Seleccionar la información de fuentes variadas reconociendo que esta puede no ser fiable, y dando cuenta de algunas referencias bibliográficas. Especialmente de la prensa escrita y digital.

Utilizar herramientas digitales de busca y visualización aplicando estrategias de filtrado sencillas (diferentes buscadores y repositorios, opciones de filtrado de los sitios web, etc.) y configurando sus características más usuales (organización, filtrado, seguridad, etc.) en dispositivos de las TIC para obtener información.

Análisis de información verbal y no verbal de exposiciones, descripciones, instrucciones y textos orales en que se expresan opiniones y preferencias (debates).

Respetar el moderador, escuchando activamente, identificando y respetando las emociones y el contenido del discurso del interlocutor.

Camps semánticos para ampliar y consolidar la terminología específica del área.

#### **Criterios de evaluación**

BL3.1. Comunicar sensaciones, emociones, sentimientos e ideas, a través de los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y desinhibida, participando en bailes y danzas grupales,

y mostrando confianza y aceptación en sí mismo y en los otros.

BL3.2. Buscar y seleccionar, con supervisión y reconociendo que puede no ser fiable, información en diferentes medios sobre temas de interés del área para compartirla, planificar y desarrollar tareas utilizando los diferentes recursos de forma crítica y responsable.

BL3.3. Captar el sentido global y analizar de forma crítica textos orales reconociendo ideas secundarias y detalles relevantes infiriendo el sentido de valores no explícitos y participar en debates y coloquios sobre temas próximos a su experiencia, utilizando el diálogo para resolver conflictos interpersonales y exponiendo sus opiniones con un lenguaje respetuoso.

BL3.4. Interpretar y utilizar el vocabulario del área del nivel educativo para intercambiar informaciones con sus compañeros/se o con los adultos, para explicar el proceso seguido al realizar las tareas de aprendizaje, evaluar el resultado de sus aprendizajes y de sus compañeros/se y presentar su trabajo en público.

### **Competencias clave**

SIEE, CCLI, CAA, CD, CSC

### **Bloque 4: actividad física y salud**

#### **Contenidos**

Interés y satisfacción por la atención del cuerpo para la mejora de la autoestima. Consolidación de hábitos saludables de higiene corporal, posturales y alimentarios en la clase de Educación Física y aplicación en el resto de actividades escolares.

La salud como el estado de completo bienestar físico, mental y social Reconocimiento de los efectos beneficiosos de la actividad física, la higiene, la alimentación y los hábitos posturales en la salud y el bienestar.

Juegos, ejercicios y actividades para la mejora de la resistencia cardiorrespiratoria o aeróbica, la flexibilidad, la fuerza muscular y la resistencia muscular.

Adaptación del esfuerzo a la intensidad de la actividad.

Frecuencia cardíaca y respiratoria como indicadores de la intensidad del esfuerzo.

Toma de pulsaciones.

Ritmo adecuado de carrera.

Mejora de la condición física orientada a la salud.

Utilización del pulsómetro.

Normas de prevención y recuperación en la clase de Educación Física.

Lesiones y enfermedades deportivas más comunes y acciones preventivas para evitarlas como el calentamiento, dosificación del esfuerzo y presa de conciencia de la recuperación y la relajación.

Realización correcta y segura de los ejercicios y de la práctica de actividad física.

Primeros auxilios básicos. Protección ante emergencias y catástrofes.

Respecto de las medidas básicas de seguridad y prevención de accidentes en el uso correcto de materiales y espacios en la clase de Educación Física: estado, utilización correcta y organización adecuada según las actividades propuestas.

### **Criterios de evaluación**

BL 4. 1 Utilizar con autonomía, hábitos saludables de higiene, posturales y de alimentación en la clase de Educación Física y en el resto de actividades escolares y reconocer los efectos beneficiosos sobre la salud.

BL 4.2 Aumentar el nivel de sus capacidades físicas adaptando la intensidad del esfuerzo a sus posibilidades, a partir de una valoración inicial, para preservar y mejorar su salud y condición física.

BL 4.3 Realizar actividad física, siguiendo las normas de prevención como la hidratación adecuada y de recuperación como la realización de tirones, respetando las medidas de seguridad en el uso de materiales y espacios en la clase de Educación Física.

### **Competencias Clave**

CMCT SIEE

### **Bloque 5: juegos y actividades deportivas**

#### **Contenidos**

Reconocimiento, nombramiento y clasificación de juegos y actividades deportivas, estas últimas según

la forma de utilizar el espacio y el tipo de participación de los jugadores (psicomotrices o individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación-oposición o colectivos), así como la variedad de contextos lúdica y el análisis de la estructura (blanco diana, de campo y bate, de pista dividida, muro o pared e invasión).

Participación en actividades deportivas de oposición (p. ej., deportes de lucha, tenis, bádminton y ajedrez individual), de cooperación (p. ej., patinaje por parejas, relevos de atletismo) y de cooperación-oposición o colectivas (voleibol, tenis dobles, frontón por parejas, baloncesto, fútbol, balonmano, colpbol...), con especial referencia a la modalidad autóctona de pelota valenciana.

Adecuación de la posición propia, las direcciones y trayectorias de los compañeros y compañeras, de los adversarios y, si es el caso, del móvil, en actividades deportivas.

Planificación, organización y gestión de proyectos individuales o colectivos. Cooperación y socialización para la creación de trabajos expresivos. Establecimiento de estrategias de supervisión. Selección de la información técnica y los materiales. Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos.

Evaluación del proyecto y del producto con ayuda de guías. Mejora del producto y del proceso después de la evaluación.

Desarrollo de proyectos en equipo, transformando ideas en acciones. Cumplimiento con su parte del trabajo en tareas que implican varios compañeros.

Participación en la organización de juegos, actividades de expresión, deportivas y en el medio natural.

Colaboración y compartición de planes, información y recursos. Sensibilidad y comprensión de los puntos de vista de los otros.

### **Criterios de evaluación**

BL 5.1. Reconocer, denominar y clasificar los juegos y las actividades deportivas, analizando características diferenciales, según criterios de espacio, participación, contextos lúdicos y estructura, expresando sus ideas y opiniones sobre los mismos de forma reflexiva, crítica y dialogada.

BL 5.2. Resolver problemas tácticos elementales, propios del juego y de actividades físicas y deportivas, con oposición o sin, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices.

BL 5.3. Demostrar un comportamiento personal y social responsable actuando de manera eficaz en



equipos de trabajo y utilizando el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias. Aceptar normas y reglas, reconocer su rol, esforzarse para conseguir metas comunes, hacer aportaciones y respetar las de los otros.

BL 5.4. Planificar la realización de un producto o una tarea estableciendo metas, proponer un plan ordenado de acciones para conseguirlas, seleccionar los materiales, modificarlo mientras se desarrolla, evaluar el proceso y la calidad del producto final con ayuda de guías para la observación.

### **Competencias Clave**

CSC, CEC, CSC, CAA SIEE, SIE

## **Área de Educación Física**

**Curso:** 6º de primaria

**Bloque 1:** conocimiento corporal y autonomía.

### **Contenidos**

Proyección del cuerpo en el espacio, mejorando el control postural y el equilibrio.

Noción del ritmo en las actividades físicas: aceleración y desaceleración.

Orientación: interpretación de posiciones y direcciones.

Espacio vivido: proyección de vida emocional y afectiva.

Organización espaciotemporal en situaciones motrices complejas Exploración de actividades individuales encaminadas a determinar el nivel motriz y mejorar la iniciativa y el trabajo autónomo.

Niveles de competencia motriz.

Ejecución de movimientos segmentarios con material, para la mejora de la adquisición de habilidades motrices (malabares...).

Diversidad de realidades corporales. Actitud crítica y reflexiva ante modelos impuestos por la sociedad Identificación con sentimientos y emociones de los otros: la empatía. Aceptación de sus posibilidades físicas reales, y respeto por las de los otros.

Actividades de *role playing* para trabajar la empatía.

Las habilidades sociales como instrumento para la resolución de problemas.

### **Criterios de evaluación**

BL 1.1. Utilizar el cuerpo para cambiar de posición, sentido y dirección en la realización de una actividad grupal de orientación teniendo en cuenta aspectos relacionales y sociales con los compañeros/se, y ajustándolo a los parámetros espaciotemporales establecidos.

BL 1.2. Ejecutar correctamente un circuito de obstáculos por medio de la realización de varias habilidades motoras básicas de forma coordinada, con diversidad de elementos móviles, y reconociendo los huesos y músculos implicados en la ejecución del recorrido.

BL 1.3. Aceptar la propia realidad corporal y la de los otros, mostrando y mejorando relaciones interpersonales respetuosas y empáticas, con una actitud reflexiva y crítica.

### **Competencias clave**

CMCT, CAA, SIEE, CSC.

**Bloque 2:** habilidades motrices, coordinación y equilibrio. Actividades en el medio natural

### **Contenidos**

Adaptación de la habilidad motriz correspondiente a las diferentes actividades físico-deportivas, ajustando su realización a los entornos y al grado de incertidumbre.

Resolución de situaciones motrices de coordinación (gruesa, fina, segmentaria, general, óculo-manual y óculo-pédica ) con y sin utilización de materiales.

Adaptación del equilibrio estático y dinámico en actividades físicas, utilizando diferentes superficies y posiciones.

Colaboración en la preparación y realización de alguna actividad en el medio natural como senderismo, orientación, bicicleta, itinerario ambiental o actividades náuticas utilizando las técnicas adecuadas de cada una de ellas como ritmo adecuado a la senda, orientarse, técnicas de conducción de la bicicleta, etc.

Medidas de seguridad en las actividades físicas y juegos en entornos no habituales.

Acciones para preservar el entorno y el medio natural y reducir el impacto ambiental (evitar residuos y fomentar la suya recoge).

Autonomía y confianza en las propias habilidades motrices en situaciones habituales con entornos desconocidos.

Esforzarse, fuerza de voluntad. Constancia y hábitos de trabajo. Capacidad de concentración. Regular la perseverancia, flexibilidad, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de automotivación antes, durante y después del proceso de aprendizaje. Resiliencia, superar obstáculos y fracasos. Aprender de forma autónoma. Aplicar estrategias de aprendizaje cooperativo y por proyectos. Obtener información y usarla eficazmente. Buscar orientación o ayuda cuando necesita de forma precisa.

### **Criterios de evaluación**

BL 2.1. Resolver situaciones físico-deportivas de forma eficaz con diversidad de materiales, utilizando las habilidades, la coordinación y el equilibrio ajustándose a entornos desconocidos con un cierto grado de incertidumbre.

BL 2.2 Colaborar en la organización y realizar actividades físicas como una ruta de senderismo o bicicleta en el medio natural, aplicando las técnicas adecuadas y realizar acciones concretas para su preservación.

BL 2.3 Interpretar las demandas de las tareas de aprendizaje, mantener la concentración mientras las realiza, mostrar perseverancia y flexibilidad ante los retos y dificultades, esforzándose y manteniendo la calma y la motivación, intentando resolver las dudas por sus propios medios haciéndose preguntas y buscando ayuda si necesita.

### **Competencias Clave**

CAA, CMCT, CSC, SIEE.

### **Bloque 3: expresión motriz y comunicación**

#### **Contenidos**

Práctica de actividades expresivas que fomentan la creatividad y la confianza en un mismo.

Respeto y aceptación de los recursos expresivos y comunicativos de los otros. Iniciativa personal para

la mejora de la creatividad en la práctica de actividades expresivas.

Desarrollo emocional y personal por medio de la expresión corporal. Desarrollo del sentido o intención estética (artística, plástica) del movimiento.

Seleccionar la información de fuentes variadas, contrastando su fiabilidad. En diferentes medios (orales, en papel o digitales).

Utilizar herramientas digitales de busca y visualización aplicando estrategias de filtrado sencillas (diferentes buscadores y repositorios, opciones de filtrado de los sitios web, etc.) y configurando sus características más usuales (organización, filtrado, seguridad, etc.) en dispositivos de las TIC para obtener información.

Análisis de información verbal y no verbal de exposiciones, descripciones, instrucciones, conferencias breves, y textos orales en que se expresan opiniones y preferencias (debates).

Moderar. Mostrar empatía, escuchar activamente, incorporar las intervenciones de los otros y respetar los sentimientos y el contenido del discurso del interlocutor.

Campos semánticos para ampliar y consolidar la terminología específica del área.

### **Criterios de evaluación**

BL3.1. Comunicar sensaciones, emociones, sentimientos e ideas, a través

de los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética, creativa y desinhibida, colaborando en la planificación y realización de producciones artísticas grupales, y mostrando confianza y aceptación de sí mismo y de los otros.

BL3.2. Buscar y seleccionar, con supervisión y haciéndolo de forma contrastada, información en diferentes medios sobre temas de interés del área para compartirla, planificar y desarrollar tareas utilizando los diferentes recursos de forma crítica y responsable.

BL3.3. Captar el sentido global y analizar de forma crítica textos orales, deduciendo el significado de palabras por el contexto y extrayendo conclusiones, participar en debates, coloquios y exposiciones respetando los sentimientos y el contenido del discurso del interlocutor, utilizando el diálogo para resolver conflictos interpersonales y exponiendo sus opiniones con un lenguaje no discriminatorio.

BL3.4. Interpretar y utilizar el vocabulario del área del nivel educativo para analizar e intercambiar informaciones con otros alumnos o con los adultos, explicar el proceso y evaluar el resultado de sus

aprendizajes y los de sus compañeros/se, hacer propuestas razonadas para mejorarlas y presentar su trabajo en público.

### **Competencias Clave**

SIEE, CCLI, CAA, CD.

**Bloque 4:** actividad física y salud.

### **Contenidos**

Hábitos saludables de higiene corporal, posturales y alimentarios en la práctica de actividad física y en la vida cotidiana.

Efectos negativos del sedentarismo, de una dieta desequilibrada y del consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias.

La salud como el estado de completo bienestar físico, mental y social.

Descripción de los efectos beneficiosos de la actividad física, la higiene, la alimentación y los hábitos posturales en la salud y el bienestar.

Práctica de la relajación ante situaciones estresantes.

Los riesgos para la salud físicos (lesiones osteomusculares, tensión ocular, etc.) derivados del uso de las TIC.

Juegos, ejercicios y actividades para la mejora de la resistencia cardiorrespiratoria o aeróbica, la flexibilidad, la fuerza muscular y la resistencia muscular.

Adaptación del esfuerzo a la intensidad y duración de la actividad.

Frecuencia cardíaca y respiratoria como indicadores de la intensidad del esfuerzo. Presa de pulsaciones.

Ritmo adecuado de carrera.

Duración del esfuerzo.

Mejora de la condición física orientada a la salud.

Utilización del pulsómetro.

Identificar sus posibilidades en relación a las pruebas de valoración de las capacidades físicas con los valores correspondientes a su edad.

Normas de prevención y recuperación en la práctica de actividad física en la clase de Educación Física y en su tiempo de ocio.

Lesiones y enfermedades deportivas más comunes y acciones preventivas para evitarlas.

Identificación de los ejercicios contraindicados.

Primeros auxilios básicos. Protección ante emergencias y catástrofes.

Respecto de las medidas básicas de seguridad y prevención de accidentes en el uso correcto de materiales y espacios en la práctica de Actividades físicas.

Educación y seguridad viaria.

### **Criterios de evaluación**

BL 4.1 Utilizar con autonomía, hábitos saludables de higiene, posturales y de alimentación en la práctica de actividad física y en la vida cotidiana y describir los efectos beneficiosos sobre la salud y el bienestar.

BL 4.2 Aumentar el nivel de sus capacidades físicas adaptando la intensidad y duración del esfuerzo a sus posibilidades, a partir de una valoración inicial, para preservar y mejorar su salud y condición física.

BL 4.3 Realizar actividad física, siguiendo las normas de prevención y recuperación, respetando las medidas de seguridad en el uso de materiales y espacios en la clase de educación física y en su tiempo de ocio.

### **Competencias Clave**

CMCT, SIEE.

### **Bloque 5: juegos y actividades deportivas**

#### **Contenidos**

Reconocimiento, nombramiento y clasificación de juegos y actividades deportivas, estas últimas según la forma de utilizar el espacio y el tipo de participación de los jugadores (psicomotrices o individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación-oposición o colectivos), la variedad de contextos lúdicos y el análisis de la estructura (blanco diana, de campo y bate, de pista dividida, muro o pared e invasión)

y el mayor o menor carácter utilitario (formales, informales y semiformales).

Participación en actividades deportivas psicomotrices o individuales (p. ej., salto de longitud o lanzamiento de jabalina, disco y martillo), de oposición, de cooperación y de cooperación-oposición o colectivas, con especial referencia a la modalidad autóctona de pelota valenciana.

Aplicación adecuada de la técnica y la táctica en actividades deportivas.

Planificación, organización y gestión de proyectos individuales o colectivos. Cooperación y socialización para la creación de trabajos expresivos.

Establecimiento de estrategias de supervisión. Selección de la información técnica y los materiales. Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos. Aportación de soluciones originales a los problemas. Transformación de ideas en acciones.

Establecimiento de criterios para evaluar el proyecto y el producto con ayuda de guías. Admisión de los propios errores y aprendizaje de esto. Mejora del producto y del proceso después de la evaluación.

Desarrollo de proyectos en equipo, transformando ideas en acciones. Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos. Encuentro del sentido de su trabajo en una tarea compleja que afecta diversos.

Participación en la organización de juegos, actividades de expresión, deportivas y en el medio natural.

Estímulo del entusiasmo por las perspectivas y los objetivos compartidos. Sensibilidad y comprensión de los puntos de vista de los otros. Compromiso para pedir el consenso y el apoyo de los otros.

### **Criterios de evaluación**

BL 5.1. Reconocer, denominar y clasificar los juegos y las actividades deportivas, analizando características diferenciales, según criterios de espacio, participación, contextos lúdicos, estructura y utilidad, expresando sus ideas y opiniones sobre los mismos de forma reflexiva, crítica y dialogada.

BL 5.2. Resolver problemas técnicos y tácticos elementales, propios del juego y de actividades físicas y deportivas, con oposición o sin, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices.

BL. 5.3. Demostrar un comportamiento personal y social responsable actuando de manera eficaz en equipos de trabajo para conseguir metas comunes y utilizando el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias. Aceptar normas y reglas, tomar decisiones razonadas, responsabilizarse de su rol y su tarea, hacer propuestas valiosas, reconocer el trabajo ajeno y animar los otros miembros del

grupo.

BL 5.4. Planificar la realización de un producto o una tarea estableciendo metas, proponer un plan ordenado de acciones para conseguirlas, seleccionar los materiales y estimar el tiempo para cada paso, adaptándolo ante los cambios e imprevistos, evaluar el proceso y la calidad del producto final con ayuda de guías para la observación detallando las mejoras realizadas.

### **Competencias Clave**

CSC, CAA, SIEE, SIE.

### **Leyenda**

#### **Competencias Clave del currículum.**

**CCLI:** Competencia comunicación lingüística.

**CMCT:** Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

**CD:** Competencia digital.

**CAA:** Competencia aprender a aprender.

**CSC:** Competencias sociales y cívicas.

**SIEE:** Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

**CEC:** Conciencia y expresiones culturales.



### Anexo 3. Propuestas de plantillas de Guardianes galácticos de los valores.

En lo relativo a los carnets, seremos nosotros mismos los que propongamos varios modelos con diferentes fondos, a fin de que cada alumno y alumna pueda seleccionar el que más le guste. De este modo, se podría disponer carnets con fondos basados en la saga *Los Guardianes de la Galaxia* y también en el video-juego *Splatoon 2*, aunque en lo referido a composición, tamaño del carnet y disposición de espacios, el formato será el mismo en todos los casos.

De esta forma, en la parte delantera del carnet, tendremos un espacio destinado al avatar, donde cada alumna y alumno dibujará y pegará su modelo, siempre dentro del tamaño establecido para ello, pero sin restricciones creativas ni compositivas. A la derecha del avatar, se colocaran los datos identificativos del Guardián o Guardiana, aspecto de vital importancia para la correcta identificación del poseedor del carnet. Y por último, en la parte inferior delantera, se destinan tres espacios a la visibilización de las medallas obtenidas, pues si bien todos los integrantes del modelo tienen siempre el mismo *estatus*, sin distinciones de niveles, categorías o mando, es importante poder lucir con orgullo aquellos logros que se han alcanzado.

En la parte trasera del carnet, se dispondrá una cuadrícula con las acciones que posibilitan la obtención de puntos, donde ir apuntando los puntos alcanzados durante la semana. Estos puntos, se borrarán una vez se hayan trasladado al soporte informático e intercambiando por cromos e insignias.

De este modo, a continuación mostramos diferentes modelos de carnets, entre los cuales el alumnado podría elegir y sobre el cual cada Guardián y Guardiana, pegará su foto de avatar, antes de ser plastificado.

Los primeros modelos, corresponden a un modelo de carnet basado en la saga *Los Guardianes de la Galaxia* cuyos personajes principales son:

Star-Lord, Mantis, Groot, Gamora, Yondu, Nébula, Drax el destructor y Rocket Raccon.

Los modelos posteriores están basados en el video-juego *Splatoon 2*, cuyos personajes son avatares personalizables, tanto femeninos como masculinos y están ya hechos, con sus avatares y sus datos identificativos, a modo de ejemplo de cómo sería un carnet a tamaño real, a falta de plastificarlo y añadirle un cordel para poder ser colgado del cuello.



**Nombre de Guardián/a:**    Nombre Apellido1 Apellido2

**Código de Guardián/a:**    Iniciales - Curso

**Base de operaciones:**    Nombre del colegio



Respeto																	
Cooperación																	
Igualdad																	
Tolerancia a la frustración																	
Comprensión																	
Disposición a ayudar																	
Esfuerzo																	



**Nombre de Guardián/a:**    Nombre Apellido1 Apellido2

**Código de Guardián/a:**    Iniciales - Curso

**Base de operaciones:**    Nombre del colégio







Respeto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cooperación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Igualdad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tolerancia a la frustración	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprensión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Disposición a ayudar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esfuerzo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





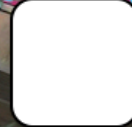
Respeto																				
Cooperación																				
Igualdad																				
Tolerancia a la frustración																				
Comprensión																				
Disposición a ayudar																				
Esfuerzo																				



**Guardiana:** Danny de la Mata

**Código de guardiana:** DMG 6-B

**Centro de operaciones:** CEIP Splatoon



Respeto																			
Cooperación																			
Igualdad																			
Tolerancia a la frustración																			
Comprensión																			
Disposición a ayudar																			
Esfuerzo																			

#### Anexo 4. Realización de colección de cromos y álbumes

Para la realización de la colección, sobres de cromos y álbumes, existen varias empresas dedicadas a este menester.

Si bien podríamos hacerlo nosotros mismos, aunque el producto carecería de la misma calidad que si de una colección realizada de forma profesional se tratase, contando con la participación de aquellos que voluntariamente quisieran ayudar en la tarea de digitalizar los avatares, darles el formato deseado, imprimirlos, plastificarlos ( o en su defecto imprimirlos en papel adhesivo), determinar cómo hacer los paquetes, si es que es viable hacerlo, o por el contrario empleamos otro medio de distribución, como intercambiar punto por cromo, cogerlos de un dispensador, al estilo de los de las mesas de casino, para que el cromo sea aleatorio y por último, habría que ver que podemos emplear como álbum (cuaderno de láminas plastificadas con separadores o algún otro tipo de material similar).

En relación al coste económico de este proceso, los gastos derivados de la ayuda voluntaria de padres, profesores o alumnado que quisiera participar voluntariamente en el proceso,

En relación a la opción de manufacturar la colección, el proceso a realizar sería el siguiente:

- Recopilar todos los avatares creados por el alumnado.
- Escanearlos e imprimirlos a color.
- Darles el formato adecuado.
- Imprimir y recortar los cromos
- Plastificar los cromos o realizar la impresión en papel adhesivo específico.
- Decidir el modelo que emplearíamos para el álbum.
- Comprar los álbumes necesarios.
- Crear los sobres de cromos o adquirir dispensador de cromos.

Coste aproximado del material 1125 €

Coste aproximado del montaje y derivados ( no tiene precio).

Si elegimos la opción de encargar el álbum a alguna empresa, existen varias empresas dedicadas a la elaboración de colecciones. En nuestro caso, hemos solicitado presupuesto para realizar la nuestra a la empresa *Cromoclub*, a través de su página web, [cromoclub.com](http://cromoclub.com).

Teniendo en cuenta las características del proyecto, hemos pedido un presupuesto ficticio, partiendo de una base de 240 alumnos y alumnas y la respuesta es el presupuesto que a continuación se expone.





Estimado cliente:

Nos complace pasarle nuestra mejor oferta para la realización de:

**Características del Proyecto**

**ÁLBUM**

- Ejemplares:** 240 Álbumes
- Número de páginas:** 32 + 4
- Cubierta:** Impresa a 4/4 colores + plastificado brillo 1 cara.
- Interior:** Impreso a 4/4 colores. Papel estucado brillo 115 grs.
- Tamaño:** 23,5 x 32 cm cerrado
- Encuadernación:** plegado y grapado.

**CROMOS Y SOBRES**

- Modelos de cromos por colección:** 240 (En sobres de 5 unidades cada uno).
- Total sobres:** 11.520 sobres
- Tamaño cromos:** 5,5 x 8,5 cm
- Impresos** a 4/0 colores.
- Material cromos:** adhesivo especial de 170 g.
- Fotomecánica:** maquetación y diseño incluida.
- Observaciones:** La presente oferta está calculada bajo las características arriba especificadas, toda variación de la misma cambiara el precio final del trabajo.

**Costes del proyecto**

UNIDADES	COSTE
240	4.416,00 €

**IVA no incluido en el precio**

**Nota:** Este presupuesto tiene una validez de 60 días, sujeto a oscilaciones en el precio del mismo ajeno a la empresa.

Esperando que esta oferta sea de su agrado, quedamos a su entera disposición para cualquier aclaración de la misma.

Conforme el Cliente

28 de mayo de 2018

Anexo 5. Simulación de obtención de puntos.

<i>DIARIO DE UN GUARDIÁN O GUARDIANA EN UN DÍA DE COLEGIO.</i>		
<b>En horario extraescolar dentro del Centro: patio, recreo o comedor.</b>	<b>9: 00 a.m.</b>	<b>PUNTOS</b>
	Ayudo a un niño pequeño a atarse los cordones en la fila (punto por la colaboración y empatía).	<b>1</b>
	<b>10:30 a.m.</b> Me tropiezo jugando con un compañero en el patio, me disculpo y le acompaño a la sala de profesores donde está el botiquín ( punto por empatía, ayuda y compañerismo).	<b>2</b>
<b>En horario escolar: dentro del aula ordinaria y de especialidades ( música, plástica...)</b>	<b>13:00 a.m.</b> Participo en un debate de clase y medio entre dos compañeros que discuten, manteniendo la calma y el respeto a las ideas de los otros ( punto de respeto y tolerancia a la frustración).	<b>2</b>
	Pido ayuda a un compañero para que me explique un problema que no he entendido.	<b>1</b>
<b>En el aula de EF</b>	<b>10:30 a.m.</b> Felicitó a otro escuadrón por realizar bien una Misión. Presto mi material de aseo a un compañero que lo ha olvidado ( punto por compañerismo y por tolerancia a la frustración).	<b>2</b>



## Anexo 6. Implicación de la comunidad educativa y entorno cercano.

El pilar fundamental para el desarrollo integral del proyecto, es la participación e implicación de toda la comunidad educativa, en tanto que el proyecto necesita de una memoria económica para su puesta en marcha, aunque podría realizarse prescindiendo o manufacturando alguno de los preceptos iniciales, pero también en tanto que necesita de una continuidad en todos los ámbitos de desarrollo del alumnado, si lo que se pretende es conseguir el impacto deseado.

De este modo, para su puesta en marcha a nivel aula de EF, lo más importante que necesitamos es la ilusión, las ganas y la complicidad del alumnado, pero si lo que pretendemos es un impacto real y duradero, hemos de contar con un personal docente igualmente concienciado de la necesidad de fomentar este tipo de metodologías en post de la educación en valores, una junta directiva dispuesta a defender y apoyar el proyecto, en lo económico y en lo personal y una AMPA receptiva y activa, para unirse al proyecto, con aportaciones a todos los niveles, educativo, siguiendo los preceptos y normas de puntuación del juego, económico, buscando alguna fuente alternativa de financiación, rifas, concursos, eventos ...

En nuestra opinión, el desarrollo de este proyecto en centros pequeños, una línea por curso y entornos cercanos y conocidos se prestan al desarrollo de estas dinámicas, aunque para centros educativos grandes y de amplio rango de acogida también serian de utilidad, sólo es cuestión de ponerse de acuerdo y trabajar en la misma dirección.