



Unidad didáctica

educación primaria

+



Ciudad
de Málaga

Área de Deporte

PLATAFORMA

0'90

www.plataforma090.malaga.eu

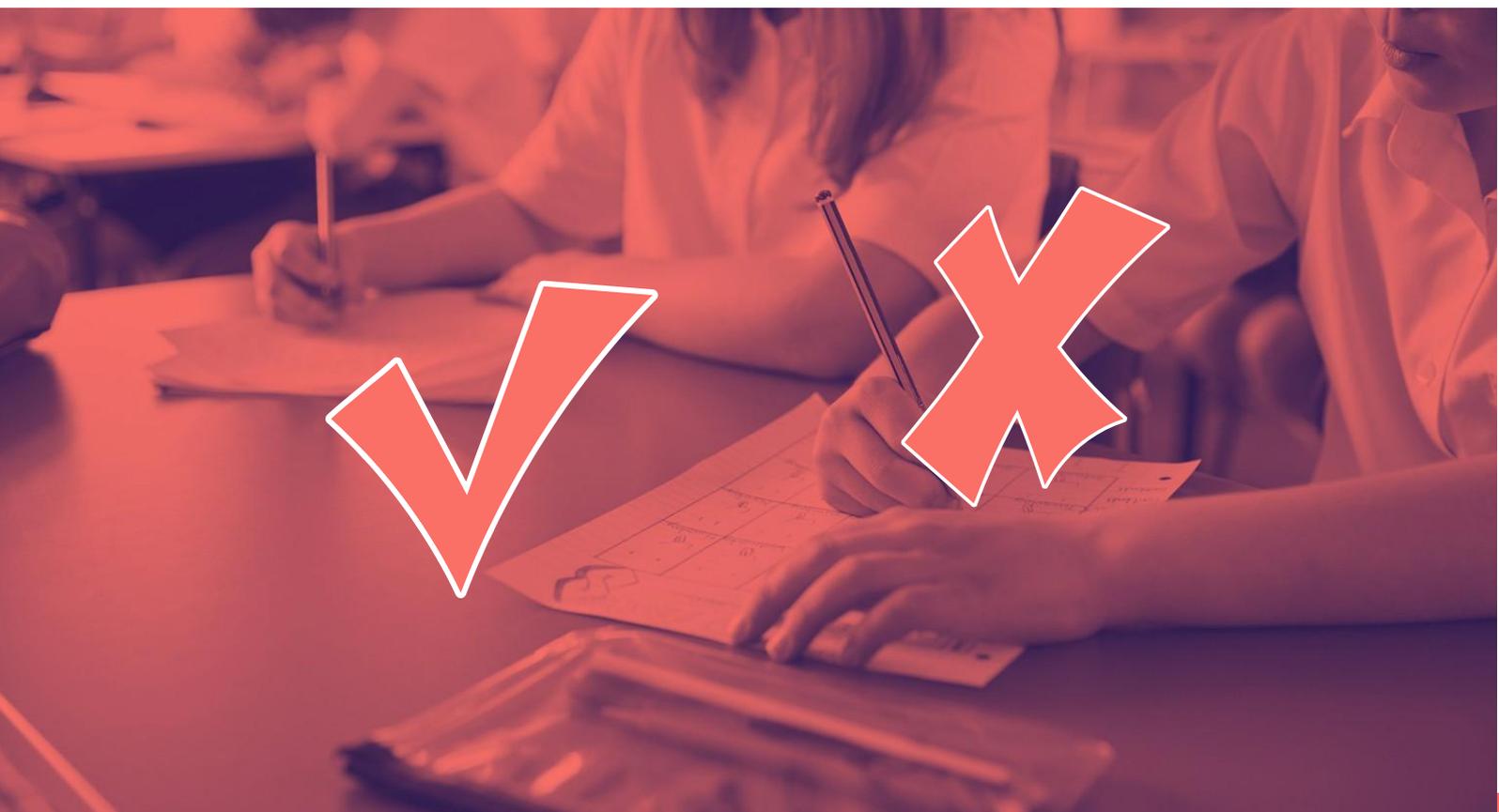


1. Justificación y centro de interés

Esta unidad didáctica utiliza la práctica deportiva como medio educativo para favorecer el desarrollo integral del alumnado, con especial atención al ámbito social y emocional. El centro de interés son los valores en el deporte. Más allá de sus beneficios físicos, el deporte en el entorno escolar se convierte en un espacio ideal para trabajar valores como el respeto, la cooperación, la empatía, la autorregulación, entre otros.

Ante actitudes poco respetuosas y/o violentas que a veces se reproducen en contextos deportivos, esta propuesta promueve una experiencia centrada en el valor del juego limpio, la convivencia y el crecimiento personal. El alumnado vivencia y transfiere aprendizajes a su vida diaria a través de dinámicas participativas, juegos cooperativos, reflexiones guiadas y producciones creativas.

En definitiva, esta unidad no busca únicamente mejorar la competencia motriz, sino formar personas más empáticas, responsables y comprometidas, usando la práctica deportiva como motor de transformación educativa.





2. Concreción curricular

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, **adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social**, así como **medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz**, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.

Descriptores operativos asociados: STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3, CD1, CD2, CD3.

3. Desarrollar **procesos de autorregulación e interacción** en el marco de la práctica motriz, **con actitud empática e inclusiva**, **haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación**, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, **con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes**, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que participa.

Descriptores operativos asociados: CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.

En esta situación de aprendizaje, el alumnado participa activamente en diferentes prácticas deportivas y lúdicas, incluyendo mini-torneos y juegos cooperativos como medio para fomentar un estilo de vida activo y saludable, cuidando su bienestar físico, mental y social. Durante las actividades, se promueven hábitos responsables y seguros.

Paralelamente, se desarrollan procesos de autorregulación emocional y conductual, aplicando habilidades sociales como la cooperación, la empatía, el respeto y la inclusión, con independencia de las diferencias individuales. El campeonato y la creación del mural de los valores actúan como espacios para visibilizar y consolidar estos aprendizajes, reforzando el compromiso ético y la convivencia positiva en el contexto deportivo y escolar.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.4.a. **Reconocer conductas inapropiadas** vinculadas al ámbito corporal, la actividad física, lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales o afectan negativamente a la convivencia, integrando posturas de **rechazo a la violencia**, a la discriminación y a los estereotipos, **evitando su reproducción**.

3.1.a. **Participar en actividades de carácter motor**, autorregulando su actuación, **controlando y gestionando las emociones negativas**, expresándolas de manera adecuada ante sus iguales.

3.2.a. **Respetar las normas consensuadas**, así como las reglas de juego, actuando con **deportividad y juego limpio**, afrontando los conflictos de forma dialógica y con asertividad.

1.4.b. **Identificar y abordar conductas inapropiadas** vinculadas al ámbito corporal, la actividad lúdica y deportiva, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, **adoptando posturas de rechazo a la violencia**, a la discriminación y a los estereotipos de género, **y evitando activamente su reproducción**.

3.1.b. **Participar en actividades de carácter motor**, desde la **autorregulación de su actuación**, con predisposición, **esfuerzo y mentalidad de crecimiento**, **controlando la impulsividad**, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva.

3.2.b. **Respetar las normas consensuadas**, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la **deportividad y el juego limpio**, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.

SABERES BÁSICOS

EFI.3.D.1. Gestión emocional: ansiedad, estrés, ira, tristeza y situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión. Introspección, motivación, capacidad de expresión (asertividad) como medio para **superar las diferencias individuales** en una práctica, lúdica o deportiva, de todos y para todos.

EFI.3.D.2. Habilidades sociales: **estrategias de trabajo en equipo** para la resolución constructiva de conflictos. **Respeto y tolerancia a las diferencias individuales**, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.

EFI.3.D.3. Concepto de fairplay o «juego limpio». **Acciones que muestren una amenaza a la práctica deportiva.** Hábitos no adecuados, **conductas violentas**, manipulación del juego.

EFI.3.D.4. Identificación y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices.



3. Orientaciones metodológicas

La situación de aprendizaje se desarrollará mediante una metodología activa, participativa e inclusiva, siguiendo los principios de la actual normativa vigente. Se prioriza el aprendizaje vivencial y reflexivo, integrando la práctica deportiva con espacios de diálogo y autorreflexión.

Se emplearán estrategias de aprendizaje cooperativo y resolución de problemas en contextos reales, adaptando actividades, reglas y roles para garantizar la participación y la igualdad de oportunidades. Las técnicas empleadas combinarán enseñanza mediante la búsqueda (descubrimiento guiado) con instrucción directa para la mejora de habilidades motrices y sociales.

La organización alternará trabajo individual, en parejas y en grupos, con roles rotativos y responsabilidades compartidas. El docente actuará como guía y mediador, favoreciendo un clima positivo, el respeto a las normas y la gestión constructiva de conflictos.

4. Atención a la diversidad

Siguiendo los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje** y la normativa vigente, esta unidad didáctica busca garantizar la **participación y el progreso de todo el alumnado**, respetando sus ritmos, capacidades y motivaciones.

Medidas generales

- **Adaptación de la carga y complejidad motriz:** modificación de reglas, espacios y materiales (balones de diferente tamaño y peso, distancias ajustadas, tiempos reducidos).
- **Roles y responsabilidades flexibles:** asignación de tareas diversas (árbitro, capitán de equipo, responsable del material) para fomentar la inclusión de alumnado con diferentes habilidades.
- **Ritmo y apoyo personalizado:** secuenciación progresiva de las actividades y agrupamientos heterogéneos para facilitar el aprendizaje entre iguales.
- **Apoyo visual y verbal simultáneo:** uso de ilustraciones, vídeos, carteles y lenguaje claro para reforzar la comprensión de las consignas.
- **Refuerzo positivo y feedback:** reconocimiento del esfuerzo, la cooperación y la actitud, más allá del resultado deportivo.



Aplicación Diseño Universal del Aprendizaje (DUA):

PRINCIPIOS	PAUTAS	MEDIDAS
Múltiples formas de implicación	Captar interés	Actividades variadas (torneos, juegos cooperativos, mural valores), toma de decisiones en los diferentes roles, normas consensuadas.
	Mantener esfuerzo	
	Autorregulación	
Múltiples formas de representación	Percepción	Explicaciones orales, demostraciones y apoyos visuales (carteles, etc.) y modelado de conducta. Uso de lenguaje claro y adaptado, repetición de instrucciones, gestos.
	Lenguaje y expresiones	
	Comprensión	
Múltiples formas de acción y expresión	Interacción física	Diferentes roles (jugador, árbitro). Modificación de reglas para favorecer inclusión. Espacios para la reflexión.
	Expresión y comunicación	
	Funciones ejecutivas	
	Funciones ejecutivas	

5. Objetivos didácticos

- **Reconocer y analizar conductas positivas y negativas en situaciones deportivas reales o simuladas**, desarrollando la capacidad de juicio ético sobre el comportamiento en el juego.
- **Identificar y comprender los valores fundamentales del deporte**, tales como el respeto, la cooperación, la solidaridad, la responsabilidad y la empatía.
- **Participar activamente en dinámicas cooperativas y reflexivas**, respetando las normas acordadas, tomando decisiones consensuadas y contribuyendo al bienestar del grupo.
- **Expresar y gestionar adecuadamente emociones propias y ajenas** en situaciones de juego, desarrollando habilidades de autorregulación emocional.
- **Desarrollar el pensamiento proactivo y la empatía**, asumiendo el rol de liderazgo positivo cuando corresponda.
- **Promover la cohesión grupal y el sentido de pertenencia**, participando en la elaboración de normas comunes, compromisos individuales y productos colectivos que fortalezcan la convivencia.
- **Valorar el deporte como un espacio de crecimiento personal y social**, adoptando una actitud crítica frente a las actitudes antideportivas o discriminatorias.



6. Recursos didácticos

Las instalaciones utilizadas serán tanto el aula como la pista polideportiva. Se puede utilizar tanto una pista polideportiva cubierta como una al aire libre. En relación a los recursos materiales dependerán del deporte seleccionado. Algunos ejemplos de materiales pueden ser: diferentes balones (fútbol sala, baloncesto, balonmano u otro), petos, tarjetas de colores (rojo, azul, amarillo y verde) para la expresión emocional y el reconocimiento de conductas, así como cartulinas, rotuladores y papel continuo para la elaboración de murales, tarjetas de compromiso y lemas.

También se podrán emplear textos impresos con casos reales de deportistas y una pizarra digital o proyector para visualizar vídeos motivacionales sobre juego limpio. Además, se podrá hacer uso de herramientas digitales básicas (como *Canva* o *Genially*) si el contexto lo permite, especialmente para diseñar productos finales en formato visual o digital.

7. Temporalización

La unidad didáctica consta de **seis sesiones** distribuidas en **tres fases**. Cada sesión contendrá **3 actividades** y tendrá una duración total **45 minutos**.





8. Productos finales

Mini-torneos

Los mini-torneos son la puesta en práctica donde los valores identificados y consensuados en las primeras fases se ponen a prueba, se aplican y se consolidan a través de la experiencia directa, la reflexión guiada y el feedback continuo. A través de estos, se busca desarrollar la capacidad de reconocer comportamientos positivos en el juego y se les fomenta el pensamiento proactivo y empático, así como la conciencia de grupo y la pertenencia al mismo.

Estos torneos también promueven un aprendizaje reflexivo y emocional. Los participantes aprenden a expresar y reflexionar sobre las emociones vividas durante el juego mediante el uso de tarjetas de colores. Asimismo, se les capacita para identificar aspectos a mejorar como grupo y a formular compromisos individuales futuros sobre cómo aplicarán los valores aprendidos.

Diario reflexivo

El alumnado elaborará un diario personal en el que, al finalizar cada sesión, dedicará unos minutos a escribir una breve reflexión sobre lo aprendido y cómo este aprendizaje se conecta con los valores del deporte.

Este diario no busca respuestas largas ni evaluaciones técnicas, sino que cada estudiante plasme de forma sincera sus ideas, emociones y aprendizajes, fomentando la autoconciencia y el pensamiento crítico.

**LOS VALORES QUE NOS
UNEN**



9. Sesiones

Fase 1: Motivación y activación	
Objetivos de la fase	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los conocimientos previos sobre los valores en el deporte. • Analizar y observar ciertas conductas negativas en diferentes situaciones. • Reconocer valores positivos y negativos en el deporte. • Describir los principales valores positivos y negativos.

Sesión 1		
Objetivos de sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los conocimientos previos sobre los valores en el deporte. • Analizar y observar conductas negativas en diferentes situaciones. 	
Organización	Se realizarán agrupamientos individuales, en parejas y en gran grupo para la lluvia de ideas, complementados por actividades colaborativas y en gran grupo.	
Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3
Revuelo de Ideas	Visibilizando Conductas	Detectores de Valores
Descripción de la sesión:		
<p>Esta sesión inicial se organiza en tres actividades principales: una lluvia de ideas inicial sobre valores, la visualización y reflexión de un vídeo sobre juego limpio, y una clasificación colaborativa de valores positivos y negativos. Los participantes identificarán sus ideas previas y aprenderán a reconocer y describir conductas y valores en el deporte.</p>		



SESIÓN 1

Actividad 1.- Revuelo de Ideas

Material	Pizarra	Duración	10'
-----------------	---------	-----------------	-----

Desarrollo:

Esta actividad inicial busca identificar los conocimientos previos de los participantes sobre los valores en el deporte. Consiste en una lluvia de ideas guiada que se realizará en la pizarra, donde los alumnos expresarán sus ideas sobre los valores en el deporte. Para fomentar la participación activa, se utilizará la técnica 1-2-4, lo que implica una reflexión individual, luego una discusión en parejas, y finalmente la puesta en común con todo el grupo. El objetivo es activar el conocimiento ya existente en los participantes y sentar las bases para la comprensión de los valores en el contexto deportivo.

Actividad 2.- Visibilizando Conductas

Material	Pizarra digital u otro dispositivo	Duración	15'
-----------------	------------------------------------	-----------------	-----

Desarrollo:

Esta actividad tiene como objetivo principal que los participantes analicen y observen ciertas conductas, tanto positivas como negativas, en diversas situaciones deportivas. Se mostrará un vídeo corto de carácter motivacional que aborda el concepto del "juego limpio" en el deporte. Posteriormente, se abrirá un espacio para la reflexión grupal sobre lo visualizado, discutiendo la importancia de estas conductas y su impacto. Esta actividad busca sensibilizar a los alumnos sobre el valor del juego limpio y la ética en el deporte.

Se recomienda visualizar previamente los vídeos y extraer únicamente los fragmentos de relevancia educativa de estos.





Actividad 3.- Detectores de Valores

Material	Tarjetas con ilustraciones	Duración	20'
-----------------	----------------------------	-----------------	-----

Desarrollo:

Esta actividad busca que puedan reconocer y describir los principales valores positivos y negativos en el deporte en pequeños grupos. Se llevará a cabo una clasificación colaborativa de valores, utilizando tarjetas, donde los alumnos deberán diferenciar y agrupar los distintos valores según sean positivos o negativos. Este refuerza la identificación de conductas y permite una descripción más clara de los principios éticos, consolidando la comprensión de lo que es deseable o no en el ámbito deportivo.

Ejemplos de tarjetas:



Sesión 2

Objetivos de sesión	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer valores positivos y negativos en el deporte. Describir los principales valores positivos y negativos.
----------------------------	--

Organización	Incluye el análisis de casos individual o en gran grupo, un debate comunitario en gran grupo y una reflexión individual y grupal sobre las normas esenciales.
---------------------	---

Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3
Analizando Deportistas	Fórum Comunitario	Mirada al Pasado

Descripción de la sesión:

Esta sesión se centra en el análisis de casos reales de deportistas para identificar valores, un debate grupal sobre la compatibilidad entre ganar y respetar, y la elaboración de un decálogo con las normas más importantes recopiladas en grupo. La finalidad es que los participantes reconozcan conductas negativas en situaciones auténticas y mediten sobre la relevancia del respeto y los valores en el ámbito deportivo.



SESIÓN 2

Actividad 1.- Analizando Deportistas

Material	Textos con casos reales de deportistas	Duración	10'
-----------------	--	-----------------	-----

Desarrollo:

Durante 10 minutos, esta actividad se enfoca en que los participantes identifiquen conductas negativas en situaciones reales de deportistas. Se les proporcionarán casos reales de deportistas para su lectura y análisis, los cuales representarán tanto buenos como malos valores en el contexto del deporte. A través del estudio de estos ejemplos concretos, los alumnos podrán reconocer y discutir los comportamientos observados, lo que facilita la comprensión de su impacto y contribuye a una reflexión profunda sobre la importancia del respeto y los valores en el ámbito deportivo.

Actividad 2.- Fórum Comunitario

Material	No requiere material	Duración	15'
-----------------	----------------------	-----------------	-----

Desarrollo:

Esta actividad consiste en un debate guiado. El tema central de la discusión será la siguiente pregunta clave: ¿es compatible ganar con respetar a los compañeros y compañeras? El objetivo es que los participantes reflexionen sobre la importancia del respeto y los valores en el deporte, fomentando el pensamiento crítico y la capacidad de argumentación. Se busca que los alumnos puedan discernir la relación entre la victoria y la ética deportiva, promoviendo una visión donde los valores sean prioritarios, incluso en la competición.

Ejemplos de preguntas para dirigir el debate:

- ¿Qué significa "ganar" en el deporte?
- ¿Se puede competir de manera justa sin perder intensidad o ganas de ganar?
- ¿Qué consecuencias tiene ganar sin respetar a los demás?
- ¿Qué es más importante: la victoria o los valores con los que se consiguió?



Actividad 3.- Normas Esenciales			
Material	Cartulina y colores	Duración	20'
Desarrollo:			
<p>Esta actividad se enfoca en la elaboración consensuada de un decálogo con las normas más importantes. Se procederá a la presentación y consenso de las mejores normas que fueron compartidas por los distintos grupos en la actividad anterior. Finalmente, se llevará a cabo una votación para llegar a un acuerdo sobre cuáles serán las normas fundamentales que se implementarán para promover el respeto en el deporte. Esta fase es crucial para establecer un marco de convivencia y comportamiento ético que guiará las futuras interacciones y competiciones.</p>			

Fase 2: Exploración, estructuración y aplicación	
Objetivos de la fase	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar malas conductas en el deporte. • Reconocer comportamientos positivos. • Desarrollar el pensamiento proactivo y empático. • Promover la conciencia de grupo y la pertenencia al mismo.

Sesión 3 y 4		
Objetivos de sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar malas conductas en el deporte. • Reconocer comportamientos positivos. 	
Organización	El juego inicial es en gran grupo, mientras que los mini-torneos se organizan por equipos con momentos de reflexión grupal y la expresión de emociones es en gran grupo.	
Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3
A Cámara Lenta	En Busca de Tarjetas Verdes	Identificando Emociones
Descripción de la sesión:		
<p>Esta sesión práctica organiza el juego con un "versión a cámara lenta" para promover el autocontrol y mini-torneos con reglas especiales, incluyendo la entrega de tarjetas verdes por gestos positivos y pausas reflexivas ante malas actitudes. Los participantes aprenderán a identificar comportamientos inadecuados en el deporte, contribuir a la mejora colectiva y reconocer actitudes constructivas.</p>		



Sesión 3

Actividad 1.- A Cámara Lenta

Material	Balones (fútbol sala, baloncesto, balonmano u otro)	Duración	30´
-----------------	---	-----------------	-----

Desarrollo:

Esta actividad tiene el fin de que los participantes identifiquen malas conductas. Consiste en jugar un partido del deporte seleccionado, pero de una manera muy particular: "a cámara lenta", es decir, sin correr. El propósito de esta dinámica es fomentar el autocontrol de los jugadores al reducir la velocidad del juego. Además, se les puede indicar que deben jugar sin hablar, comunicándose exclusivamente a través de gestos. Esta restricción permite una mayor conciencia sobre sus movimientos y reacciones, facilitando la reflexión y la identificación de posibles malas actitudes impulsivas.

Actividad 2.- Identificando Emociones

Material	Tarjetas de colores (rojo, azul y amarillo)	Duración	15´
-----------------	---	-----------------	-----

Desarrollo:

Al finalizar cada sesión, se dedicará un espacio para que los participantes puedan expresar lo vivido y dar a conocer las emociones producidas durante las actividades. Para facilitar esta expresión, se utilizarán tarjetas de colores: el rojo representará la frustración, el azul la diversión, y el amarillo se utilizará para expresar sentirse mal por algo. Esta actividad tiene como objetivo que los alumnos reconozcan sus comportamientos positivos y desarrollen el pensamiento proactivo y empático, al tomar conciencia de cómo las acciones y el ambiente de juego impactan en los sentimientos individuales y colectivos.

Sesión 4

Actividad 1.- En Busca de Tarjetas Verdes

Material	Balones (fútbol sala, baloncesto, balonmano u otro)	Duración	30´
-----------------	---	-----------------	-----

Desarrollo:

Se organizarán mini-torneos del deporte seleccionado por equipos con reglas especiales. El objetivo principal es contribuir a la mejora de los compañeros y compañeras y reconocer comportamientos positivos. Se añadirán puntos extra por el juego limpio, y se utilizarán tarjetas verdes para reconocer gestos positivos, como felicitar a un oponente o ayudar a un rival a levantarse del suelo. En caso de que alguien muestre una mala actitud, el juego se detendrá y todo el equipo deberá reflexionar durante un minuto sobre lo ocurrido. Esta actividad promueve activamente la autorregulación grupal y el fomento de la ética deportiva.



Actividad 2.- Identificando Emociones

Material	Tarjetas de colores (rojo, azul y amarillo)	Duración	15'
-----------------	---	-----------------	-----

Desarrollo:

Al finalizar cada sesión, se dedicará un espacio para que los participantes puedan expresar lo vivido y dar a conocer las emociones producidas durante las actividades. Para facilitar esta expresión, se utilizarán tarjetas de colores: el rojo representará la frustración, el azul la diversión, y el amarillo se utilizará para expresar sentirse mal por algo. Esta actividad tiene como objetivo que los alumnos reconozcan sus comportamientos positivos y desarrollen el pensamiento proactivo y empático, al tomar conciencia de cómo las acciones y el ambiente de juego impactan en los sentimientos individuales y colectivos.

Sesión 5

Objetivos de sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el pensamiento proactivo y empático. • Promover la conciencia de grupo y la pertenencia al mismo.
----------------------------	--

Organización	Los mini-torneos son por equipos, los capitanes propondrán mejoras como grupo. Los compromisos individuales se comparten en una asamblea de todo el grupo.
---------------------	--

Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3
Capitán Empático	El Valor se Contagia	Futuros Compromisos

Descripción de la sesión:

Se enfoca en la implementación de mini-torneos con un "capitán empático" encargado de mediar conflictos, la discusión grupal de aspectos a mejorar propuesta por los capitanes, y la redacción de compromisos individuales. El aprendizaje se dirige a desarrollar la empatía y el pensamiento proactivo, así como a fomentar la cohesión y sentido de pertenencia al grupo.

Sesión 5

Actividad 1.- Capitán Empático

Material	Balones (fútbol sala, baloncesto u otro) y tarjetas verdes	Duración	25'
-----------------	--	-----------------	-----

Desarrollo:

Se organizarán mini-torneos del deporte seleccionado por equipos. El reto principal será la asignación de un "capitán empático" en cada equipo, el cual irá rotando. La función de este capitán será crucial para ayudar a gestionar los conflictos que puedan surgir durante el juego, promoviendo la resolución pacífica y el entendimiento. Además, se mantendrá la aplicación de tarjetas verdes por gestos positivos, como felicitar a un oponente o ayudar a un rival que haya caído. Esta dinámica busca fortalecer la conciencia de grupo.



Actividad 2.- El Valor se Contagia

Material	Pizarra	Duración	10´
-----------------	---------	-----------------	-----

Desarrollo:

Esta actividad tiene como objetivo desarrollar el pensamiento proactivo y empático. Involucra a los capitanes designados en la sesión, quienes tendrán la tarea de proponer tres posibles aspectos que el grupo debería mejorar. Esto se realizará destacando de forma general algunas conductas específicas que se podrían pulir en el comportamiento colectivo. La actividad fomenta la observación crítica, la iniciativa para el cambio positivo y el liderazgo, incentivando la mejora continua a nivel grupal y la toma de conciencia de las áreas de oportunidad para el crecimiento.

Actividad 3.- Futuros Compromisos

Material	Tarjetas	Duración	10´
-----------------	----------	-----------------	-----

Desarrollo:

Esta actividad se centra en la promoción de la conciencia de grupo y la pertenencia al mismo. Cada participante deberá realizar la descripción de un compromiso individual. Este compromiso se plasmará en una tarjeta decorada, que comenzará con la frase "Yo me comprometo a...". Posteriormente, se realizará una asamblea donde se compartirán y leerán en voz alta estos compromisos, reflejando lo aprendido a lo largo de las sesiones. Esta dinámica refuerza la responsabilidad personal y el sentido de pertenencia al grupo, al hacer públicos los compromisos para la mejora colectiva.

Fase 3: Reflexión

Objetivos de la fase	<ul style="list-style-type: none"> • Describir sensaciones y sentimientos encontrados. • Argumentar la importancia de las conductas positivas para contribuir al bienestar del grupo. • Reconocer las malas conductas en el deporte y sus posibles consecuencias. • Reflexionar sobre los valores más importantes para trabajar en equipo.
-----------------------------	--



Sesión 6		
Objetivos de sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Describir sensaciones y sentimientos encontrados. • Argumentar la importancia de las conductas positivas. • Reconocer las malas conductas en el deporte y sus posibles consecuencias. • Reflexionar sobre los valores más importantes para trabajar en equipo. 	
Organización	Se inicia con una actividad de autorreflexión en gran grupo. Continúa con la creación del mural en pequeños grupos. Finalmente, la elaboración de lemas se realizará por grupos.	
Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3
Semáforo de Valores	Valores Encontrados	Dejando Huella
Descripción de la sesión		
<p>Esta sesión de cierre se centra en la autorreflexión. Para ello, se llevará a cabo un "semáforo de valores", la creación colaborativa de un mural sobre valores en el deporte, y la elaboración y exposición de lemas por grupos. Los participantes aprenderán a expresar sus emociones y sensaciones, a defender la importancia de las conductas positivas, y a reflexionar sobre los valores fundamentales para el trabajo en equipo, siendo el Mural de valores el producto central, junto con los lemas creados.</p>		

Sesión 6

Actividad 1.- Semáforo de Valores			
Material	Folios o cartulinas de color verde, amarillo y rojo	Duración	10'
Desarrollo:			
<p>Todo el grupo participará en la realización de un "semáforo de los valores". Este semáforo se dividirá en tres categorías significativas: la luz verde indicará lo que los participantes se comprometen a hacer más a menudo; la luz amarilla señalará aquello que deben cuidar o mejorar; y la luz roja representará lo que deben evitar completamente. Esta actividad permite una reflexión estructurada sobre el aprendizaje y las intenciones de cambio de comportamiento, consolidando la comprensión de los valores clave para el trabajo en equipo y la importancia de las conductas positivas.</p>			



Actividad 2.- Valores Encontrados			
Material	Papel	Duración	15'
Desarrollo:			
<p>Los participantes, organizados en pequeños grupos, realizarán un mural colaborativo sobre los valores en el deporte. El mural deberá reflejar la evolución de su conocimiento, partiendo de "lo que sabíamos antes" de las sesiones y actualizándolo con "lo que sabemos después" de las actividades realizadas. Este ejercicio visual y creativo permite consolidar el aprendizaje, reconocer el progreso individual y grupal, y argumentar la importancia de las conductas positivas para el bienestar colectivo y la reflexión sobre los valores más importantes para trabajar en equipo.</p>			

Actividad 3.- Dejando huella			
Material	Folios, cartulinas o plataforma digital para diseño	Duración	20'
Desarrollo:			
<p>Los grupos deberán crear un lema que sintetice y refleje la importancia de esos valores en el deporte. Además, cada grupo realizará una exposición oral sobre todo lo aprendido durante las sesiones del programa. Esta exposición incluirá una descripción breve de lo recogido en el diario individual de cada participante. La actividad final fomenta la expresión oral, la síntesis de ideas, la argumentación sobre la importancia de los valores y la reflexión final sobre el propio crecimiento personal a lo largo de la unidad didáctica.</p>			

10. Evaluación

La evaluación servirá para conocer si los alumnos han alcanzado los objetivos propuestos en cada una de las fases. Para realizarla, será necesario la valoración de cada uno de los indicadores incorporados a la siguiente tabla. Se tomará en consideración la realización de las actividades que contiene esta unidad didáctica. Se asignará una puntuación entre **0 y 5**.



C. evaluación	Indicadores de evaluación
1.4. Identificar y abordar conductas inapropiadas...	- Reconoce y verbaliza conductas inadecuadas en el deporte.
	- Propone alternativas positivas frente a dichas conductas.
	- Muestra rechazo activo a comportamientos antideportivos.
3.1. Participar en actividades de carácter motor...	- Participa activamente con esfuerzo y constancia.
	- Regula su comportamiento en situaciones de tensión.
	- Expresa emociones de forma adecuada y respetuosa.
3.2. Respetar las normas consensuadas...	- Respetar normas y reglas de juego.
	- Demuestra conductas de deportividad y juego limpio.
	- Reconoce y valora acciones positivas de compañeros/as y rivales.

Los criterios serán evaluados a través de diferentes técnicas e instrumentos de forma que facilite su registro individual en las distintas sesiones, tal y como se muestra a continuación:

C.E.	Instrumento y técnica	Evidencias
1.4.	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas: Observación sistemática, debate y reflexión guiada. - Instrumentos: Lista de cotejo, registro anecdótico, decálogo de normas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sesión 1: Visibilizando conductas y Detectores de valores. - Sesión 2: Analizando deportistas y Fórum comunitario. - Sesiones 3-4-5: Mini-torneos.
3.1.	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas: Observación directa, reflexión personal. - Instrumentos: Rúbrica de observación, diario reflexivo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sesión 3: A cámara lenta. - Sesión 3-4: Identificando emociones (tarjetas de colores). - Sesión 5: Futuros compromisos.
3.2.	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas: Observación directa, coevaluación. - Instrumentos: Rúbrica de actitudes, tarjetas verdes (coevaluación), mural colaborativo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sesión 2: Normas esenciales. - Sesión 4-5: Mini-torneos con tarjetas verdes. - Sesión 6: Semáforo de valores y Dejando huella.
E. Docente	Registro anecdótico (autoevaluación) y escala de valoración (alumno-docente).	