



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

GRADO: EDUCACIÓN PRIMARIA

MENCIÓN: EDUCACIÓN FÍSICA

TRABAJO FIN DE GRADO

MEJORA DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR A TRAVÉS DEL JUEGO

Realizado por: González Cañadas Divina

ÍNDICE

1.	Introducción.....	1
2.	Justificación	1
3.	Análisis de necesidades	3
3.1.	Justificación.	3
3.2.	Análisis de necesidades	3
3.3	Fortalezas y oportunidades existentes en el contexto que justifican la realización del proyecto	5
4.	Objetivos	6
5.	Población beneficiaria del proyecto.....	6
5.1.	Situación de la zona.....	7
5.2.	Características generales de los beneficiarios	7
5.3.	Perfil de los beneficiarios	7
6.	Diseño de la intervención	8
6.1.	Título de las sesiones.....	9
6.2.	Objetivos	12
6.3.	Desarrollo de las sesiones.....	13
7.	Diseño de la evaluación	18
7.1.	Tipo de evaluación	19
7.2.	Materiales de la evaluación	20
8.	Evaluación del proyecto de la intervención	21
9.	Conclusión.....	23

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo nace y se desarrolla a partir de la observación de un grupo-aula, concretamente de 5º curso de Educación Primaria, perteneciente al C.E.I.P. “E. Tierno Galván” de la Zubia. Se trata de aprovechar la Educación Física como medio educativo para la transmisión de valores, tanto a nivel teórico como a nivel práctico. Buscando que los alumnos, a través de las relaciones interpersonales que tienen lugar en la Educación Física y mediante propuestas prácticas dirigidas hacia la adquisición de valores (respeto a las demás personas, cooperación y aceptación) consigan mejorar la convivencia del grupo-aula.

Esta idea surge a partir de una pregunta tras observar a los discentes durante sus sesiones de Educación Física. ¿Cómo mejorar las relaciones y conductas entre los discentes a través de la Educación Física?

Sin duda, la función principal de la Educación Física es desarrollar en los alumnos la competencia motriz, que a su vez es un medio para favorecer el desarrollo personal y social. Por ello, es tan importante que se fomente la adquisición de los valores, para conseguir que la convivencia entre ellos mejore y se extrapole a sus vidas cotidianas en los variados contextos (aula, patio, casa, parque...)

2. JUSTIFICACIÓN

Son numerosos los autores los que opinan que desde la Educación Física se pueden educar en valores y así los manifiestan Prat, M y Soler, S:

“El juego, la actividad física y el deporte son o mejor, pueden ser, unas herramientas privilegiadas para la educación en valores por diferentes motivos: su carácter vivencial y lúdico, el potencial de cooperación y superación que conllevan, la cantidad de interacciones personales que generan, la presencia constante de conflicto, etc”. (2002: 2)

Según Gutiérrez y Ruiz (2003, 2004 citados en Lamonedá, 2014) señalan que “Las principales estrategias y métodos de educación en valores utilizados en el ámbito de la Educación Física y el Deporte han sido: la inculcación de valores, el desarrollo del juicio moral, el autoconocimiento y expresión (...) y empatía” (p. 16).

Según Collado (2005 citado en Marín, 2013) la formación y educación en valores consiste en:

“Ayudar a construir una ética para la convivencia, que permita al alumnado desenvolverse en la sociedad actual y desarrollar las habilidades necesarias para que puedan autoconstruir y reconstruir, a lo largo de sus vidas, su código ético”.

Respetando la programación de su profesor de Educación Física y con la idea de no cambiar el curso de su labor, ya que los contenidos que se tienen que explicar son importantes y no se pueden obviar, voy a cohesionar sus unidades didácticas con mi propuesta de intervención y contando con la aprobación del docente de dichos alumnos.

Considero de suma importancia el utilizar los juegos y actividades realizadas en la Educación Física para contribuir en la mejora de la convivencia entre los alumnos. Es verdad que la adquisición de los conocimientos es necesario y fundamental pero, también lo es, el hecho de trabajar los valores, puesto que lo podemos considerar, el motor, el cambio en la mejora de la convivencia de los discentes a lo largo de sus vidas.

La forma de trabajar con los alumnos será a través de un proyecto de intervención que incluirá teoría y práctica. En un principio, realizaré una observación para así obtener datos lo más objetivos posibles y posteriormente, poder diseñar el proyecto de intervención. La teoría se llevará a cabo, a través de explicaciones y reflexiones de cada sesión, que no superará 5 ó 10 minutos, así mismo se les pedirá a los alumnos que busquen actuaciones deportivas donde se vean reflejados los valores, tanto positivos como negativos en internet o medios de comunicación escritos (revistas, periódicos...) y en clase se comenta y se plantean posibles soluciones para resolver o mejorar dichas actuaciones, con ello intentamos provocar la reflexión del alumno, mediante el diálogo entre ellos y el docente, inculcando la reafirmación en la formación de valores como: (solidaridad, respeto a las demás personas, cooperación y aceptación) para alcanzar la

mejora de la convivencia entre los discentes, con ello se pretende alcanzar una de las finalidades educativas del centro como queda reflejado en el Proyecto Educativo en la finalidad 2 del C.E.I.P. “E. Tierno Galván” de la Zubia “Finalidad 2 .La formación en valores: respeto a los derechos y libertades fundamentales, el ejercicio de la tolerancia y de la libertad dentro de los principios democráticos de convivencia” y una de las prioridades de actuación del centro “ La actuación pedagógica del Centro se basará en una concepción integral de la persona, la cual inspirará una educación en valores humanos, éticos y estéticos: Tolerancia y respeto a las demás personas, pluralidad valorando positivamente las diferencias, solidaridad, democracia como forma de participación y convivencia”

3. ANÁLISIS DE NECESIDADES Y PRIORIZACIÓN DE LAS MISMAS

3.1. JUSTIFICACIÓN.

Antes de planificar las sesiones, he realizado una observación directa (anexo 1) de los alumnos durante las clases de Educación Física y además, he elaborado un encuesta (adjunto en actuación previa a las sesiones) que les he pasado a los alumnos, a fin de conocerlos mejor y saber las relaciones, preferencias que poseen con sus compañeros con el propósito de mejorar sus relaciones a través de los valores con juegos tradicionales y populares en el área de Educación Física.

3.2. ANÁLISIS DE NECESIDADES

El aula de 5º curso de Educación Primaria está constituido por 22 alumnos. Son 11 niños y 11 niñas. Tras la observación directa de tres sesiones de una hora cada una, durante más de una semana y recabar información del docente de Educación Física (los comportamientos de los alumnos con sus iguales), podemos observar que los alumnos presentan una serie de necesidades, principalmente a nivel de convivencia, ya que se aprecia en el grupo-clase, que la relación entre ellos no es fluida y amistosa; por el contrario, existen grupitos y disputas e incluso hay alumnos de la misma clase que evitan relacionarse entre ellos mismos, por lo que el diálogo tiene poca cabida.

En términos generales, puede decirse que los problemas de conducta se están convirtiendo en uno de los principales obstáculos en la convivencia dentro del aula. En numerosas ocasiones interrumpen las explicaciones del docente y no respetan las normas establecidas.

Las agresiones que tienen lugar con más frecuencia son los insultos (agresiones verbales), además tienden a formarse grupitos que dificulta la relación con los demás componentes de la clase. Según la causa de estas conductas se debe a la falta de habilidades sociales (al carácter, la inmadurez de los alumnos/as y al no tener presente las normas de aula); el lugar donde más se produce estas conductas son en el patio (recreo), en las entradas y salidas, en los pasillos y en el horario de Educación Física donde tiene lugar una mayor interacción entre ellos. No todos los alumnos presentan unas conductas inapropiadas, pero con frecuencia sus actitudes son de pasividad ante las conductas que presencian y las silencian. Los docentes tratan los conflictos mediante conversaciones reflexivas en el momento que se producen, aunque no siempre los resultados que se dan son los esperados, pues con frecuencia se vuelven a producir dichas conductas que dificultan el clima en el aula y las relaciones entre los discentes, discentes-docentes...

Aprovechando las horas de Educación Física, llevaré a cabo un “Proyecto de Intervención” en el que se fomente la Educación en Valores a través de acciones motrices y juegos, siendo predominante las situaciones de cooperación. Es necesario el análisis crítico para afianzar los valores y mejorar de la convivencia en el grupo-aula. Además se establecerá un diálogo a partir de cualquier actuación desfavorable o negativa por parte de un alumno/a que precise ser corregida y todo ello a través de la reflexión de dicha actuación. Para fomentar los valores, he decidido además proponer a los alumnos una gama amplia de juegos tradicionales y populares para realizarlas en el patio destinado a la Educación Física y que sean ellos los que elijan los juegos que quieren practicar, pero todos ellos tendrán la finalidad de fomentar los valores que pretendo inculcar en ellos/as.

3.3. FORTALEZAS Y OPORTUNIDADES EXISTENTES EN EL CONTEXTO QUE JUSTIFICAN LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Son varias las fortalezas existentes:

Una de ellas es el mismo grupo de alumnos. Pues no todos muestran conductas difíciles en sus relaciones de clase, hay alumnos que si tienen buenas relaciones y su convivencia es buena, aunque es de resaltar, que éstos tienen una actitud pasiva ante situaciones de conflicto.

Otro punto a considerar como fortaleza es la predisposición del profesor de Educación Física, pues está dispuesto a que lleve a cabo la intervención, además opina que es en beneficio de los alumnos y para la mejora de la convivencia. Lo más importante, es que al confiarme su ayuda y aconsejarme durante el desarrollo de las sesiones, se consigue que cobre más fuerza dicha actuación cara a los alumnos.

Para la realización de las sesiones se les comunicará a los padres mediante una nota informativa de lo que se va a realizar, y si alguno conoce juegos tradicionales y quiere acudir a clase para presentarlo y ponerlo en práctica será aceptado gratamente. Esta participación es beneficiosa para los alumnos, pues se les informa a los padres de lo que se va a hacer y si participan están reforzando la intervención, además la conocerán de una forma directa y podrán fomentar esos valores en casa. Lo que permitirá que la familia se interese en lo trabajado en Educación Física y dé lugar a charlas entre padres e hijos.

Cabe nombrar la corta edad de los alumnos y que las conductas que se pretenden mejorar a través del fomento de los valores, son incipientes; aún es un momento idóneo para conseguir la adquisición de los valores.

Dicho proyecto de intervención se llevará a cabo en el patio de Educación Física y durante el horario que tienen destinado.

A través del juego se propician destrezas y habilidades sociales.

4. OBJETIVOS

Los objetivos surgen a partir del diagnóstico de las necesidades y son los logros que quiero alcanzar con la práctica de una intervención planificada.

Los objetivos de la Educación Primaria son los que corresponden al Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero de la LOMCE.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

Los objetivos específicos

- Cooperar y respetar al grupo para alcanzar objetivos comunes en la realización de juegos tradicionales y populares.
- Respetar las normas para la mejora de la convivencia en la clase de EF.
- Generar relaciones positivas entre los discentes.
- Disfrutar a través de los juegos elegidos por ellos.
- Participar activamente y respetar la asunción de roles y reglas en los distintos juegos.
- Aplicar las habilidades motrices básicas en los diversos juegos.

5. POBLACIÓN BENEFICIARIA DEL PROYECTO

La propuesta de intervención va dirigida a 5º de Educación Primaria en la asignatura de Educación Física; está formado por once niños y once niñas. Es un alumnado que entre ellos continuamente discuten y cualquier actuación es motivo de enfrentamiento entre ellos, por lo que se hace necesario que el docente tenga que mediar entre ellos, por ello es el motivo del proyecto de intervención. Con frecuencia interrumpen cuando el profesor explica el desarrollo de una actividad.

Por término medio la familia está formada por cuatro miembros. Se detecta un número considerable de familias con padres separados o en las que falta alguno de los

progenitores. El nivel socioeconómico y cultural de las familias se sitúa en el sector medio.

5.1. SITUACIÓN DE LA ZONA

La actuación se llevará a cabo en el patio, donde habitualmente realizan Educación Física y en menor medida, se utilizará el aula para completar las explicaciones de las sesiones que se van a desarrollar durante dicha propuesta de intervención. El colegio está situado en la zona sur del área metropolitana de Granada a 5 km de la ciudad. Forma parte de la mancomunidad de municipios del río Monachil.

5.2. CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS BENEFICIARIOS

El alumnado es heterogéneo, hay una alumna con NEAE su relación con el resto de los compañeros es fluida, es aceptada y respetada por el grupo. Hay varios alumnos que son los más dominantes y que por ello se producen choques y diferencias entre ellos, los demás actúan apoyando a uno o a otros, aunque hay una minoría que se mantienen al margen y no participan en el conflicto. Sus situaciones familiares son también diversas, en la mayoría sus padres están casados y otros separados, pero son una minoría. Hay dos alumnos en los que su situación familiar es más complicada, ello se refleja también en su forma de actuar con sus compañeros, son alumnos que presentan más problemas a nivel de relación.

5.3. PERFIL DE LOS BENEFICIARIOS

Son once alumnos y once alumnas, tienen todos once años excepto una alumna que tiene catorce años. Los alumnos académicamente marchan en general bien, menos cuatro alumnos, uno que es TDH y los demás por diversos motivos (incluyendo situaciones familiares de desestructuración familiar e inestabilidad económica).

Según recoge el Proyecto Educativo del Centro “Los alumnos en general se sienten a gusto en el Colegio, confían en los profesores, se sienten satisfechos con el trato de éstos y con el modo de resolver los problemas. Les gusta venir al colegio porque aprenden y hacen amigos. Las asignaturas preferidas por el alumnado son Educación Física, Matemáticas y Lengua. Respecto a los compañeros, el grado de

satisfacción también es bastante bueno y en su opinión las agresiones que más se repiten son los insultos, motes y las peleas.

El lugar donde se producen es en el patio durante el recreo y en las entradas y salidas. Es de resaltar que la mayoría opina que las agresiones las realizan grupos de chicos/as o chicos individualmente.

Cuando se produce una agresión confían en los padres y en los maestros y generalmente están satisfechos con la forma de resolver los conflictos”.

6. DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN

Las sesiones están formadas por juegos tradicionales y populares. Se trata de actividades lúdicas que fomentan la cooperación e interacción entre los discentes, cuya finalidad es mejorar la convivencia entre el grupo-aula.

La metodología usada en el proyecto de intervención es el aprendizaje significativo a través de la práctica del alumno. En un principio la metodología estará basada en el mando directo para dar la información de los juegos y sus normas. A continuación sigue una metodología constructivista, puesto que más adelante, ellos deberán participar activamente en los juegos, respetando las normas de éstos y el docente será un mediador y observador en caso que necesite intervenir.

Las metodologías recomendadas para usar son variadas, pero las que más se utilizan en el área de Educación Física son el diálogo y la reflexión (Prat, 2001 citado por Gómez, 2005). Algunos autores defienden que los valores hay que vivirlos aplicándolos (Gairín y Roure, 1996 citado por Gómez). Por ello, mediante los juegos propuestos se promueve el aprendizaje de los valores y normas consensuados por los alumnos.

Fernández, García, Vaquero & Velázquez (2010) señalan la importancia de fomentar autorreflexiones derivadas de las acciones motrices. Dichos autores proponen que se analicen actuaciones concretas, positivas o negativas con el objetivo de hacerles ver, de que por encima del resultado, está la diversión y la relación con los demás y además hacerles conscientes de que el error forma parte del aprendizaje. Las reflexiones

se realizan al final de las sesiones o bien parando la actividad del juego cuando sea necesario reconducir una acción que se ha producido, mediante preguntas que les cuestionen su actuación.

6.1. TÍTULO DE LAS SESIONES:

- Sesión 1. ¡Respetamos y cooperamos!
- Sesión 2. ¡Jugamos todos!
- Sesión 3. ¡Formamos grupos variados!
- Sesión 4. ¡Participar es lo divertido!
- Sesión 5. ¡Elegimos juegos!

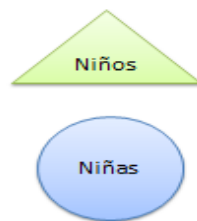
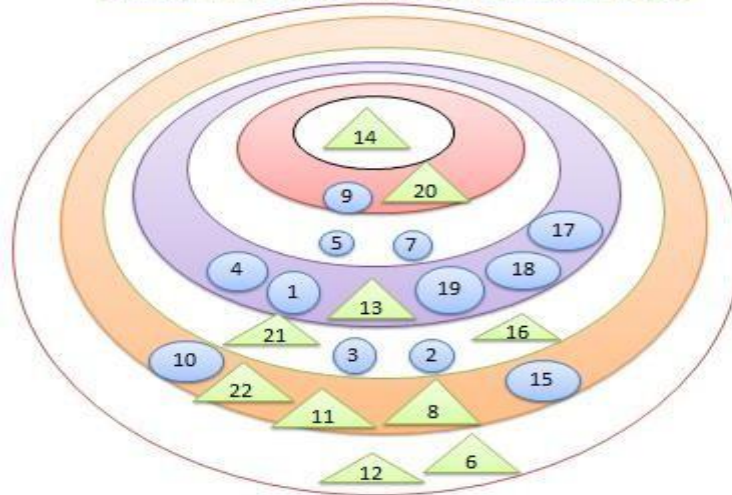
A partir de esta información he pasado todos los datos a una matriz sociométrica y a un sociograma que refleja la relación entre los alumnos (rechazados, elegidos...).

Matriz sociométrica:

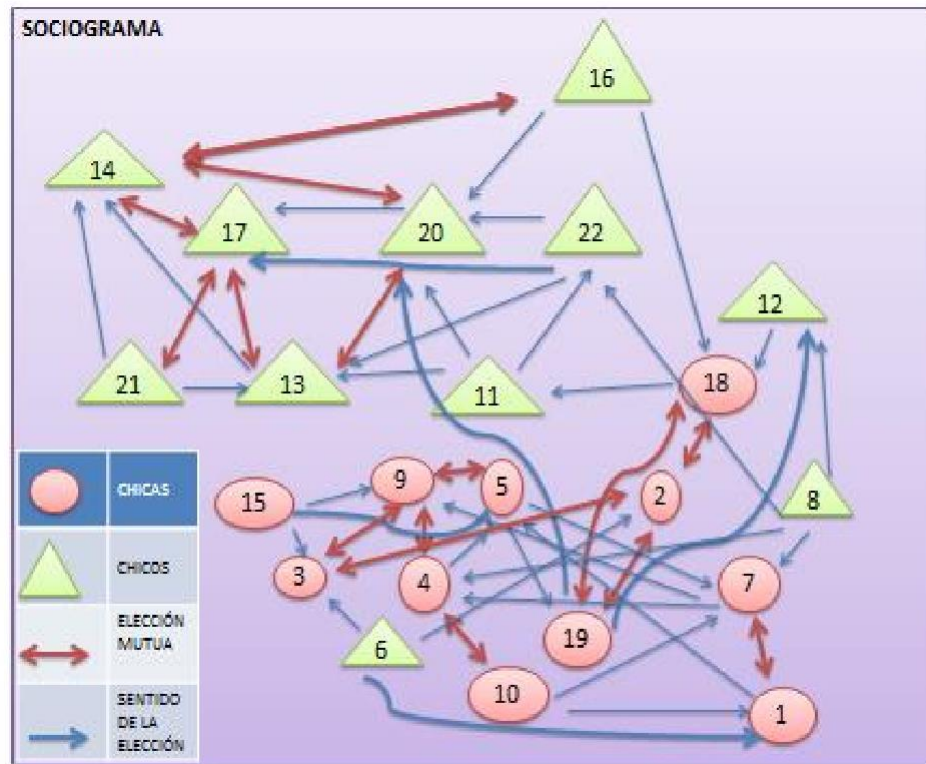
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1				O	x		1		x													
2			1				O											x	x			
3		1			O				x						x							
4	O				x				1	x												
5	O						x		1										x			
6	1	x	x									O										
7	1			x	O				x													
8				1			x														O	x
9			x	O	1		x															
10	x			1			x								O							
11													1	O						x		x
12								1	O									x	x			
13													x				x			1	O	
14																x	x	O		1		
15			1		x				x											O		
16										O			x					x		1		
17													x	x			O				1	
18		x									x						O			1		
19		x																1			x	
20													x	1				x				O
21													x	x				1			O	
22													x	O				1				x
TOTAL	5	4	4	5	6	0	6	1	7	1	2	0	5	8	2	3	5	5	5	7	4	2

1- Niños elegidos primero. X- niños elegidos segundos y terceros. O- niños elegidos cuartos.

ALUMNOS MÁS ELEGIDOS



COLOR	NÚMERO DE ELECCIONES
	Elegidos 8 veces
	Elegidos 7 veces
	Elegidos 6 veces
	Elegidos 5 veces
	Elegidos 4 y 3 veces
	Elegidos 1 y 2 veces
	Elegidos 0 veces



A partir de los gráficos podemos inferir que los alumnos con mayor aceptación se corresponden con los números: 20, 17, 13, 9, 7, 5 y 14. En el otro extremo del segmento se encuentran los alumnos que cuentan con menor aceptación en el grupo, siendo los más rechazados. Se corresponden con los números: 8, 10, 11, 15 y 22. Debemos prestar atención a dos alumnos que han sido sistemáticamente rechazados, por lo que se encuentran en claro riesgo de aislamiento, se corresponden con los números: 6 y 12. Pero también encontramos alumnos que se eligen mutuamente, presentado una buena aceptación; se corresponden con los números 17 que se relaciona con el 14, 21 y 13. El número 9, que se relaciona con el 3, el 4 y el 5 y por último el 18, que se conecta con los números 19 y 2.

Del análisis realizado podemos concluir que se aprecia que la convivencia entre los alumnos no es totalmente fluida, para ello les he propuesto juegos de cooperación e interacción para fomentar valores y aceptar las normas en dichos juegos.

Los juegos tradicionales y populares son una herramienta elegida para tal fin, bien es cierto que no todos los juegos son válidos y en algunos de ellos he tenido que ofrecer variantes y modificaciones para conseguir el propósito por el que me plantee dicha propuesta de intervención.

Los juegos son elegidos por los alumnos a partir de una lista que yo les facilité. Los alumnos cuando eligen que quieren hacer, su motivación aumenta, por eso es importante que elijan qué quieren jugar. A partir de conocer lo que quieren he elaborado la propuesta con las sesiones.

Antes de llevarlas a la práctica les he informado de los objetivos que pretendo alcanzar y hemos realizado por escrito, un consenso de normas de convivencia en un mural para ponerlo en clase de Educación Física, y además lo que ocurrirá el no cumplimiento de éstas, todo ello de acuerdo con ellos.

Los alumnos informarán a sus familias lo que se va a realizar en clase de Educación Física, el familiar que conozca algún juego tradicional podrá venir a explicarlo y se podrá jugar, es una forma de acercar y dar a conocer más el colegio y la familia, y de esta forma se puede colaborar más en la adquisición de los valores.

Estas sesiones son el resultado de toda la información y elaboración de los datos de los alumnos y teniendo en cuenta sus preferencias y a la vez necesidades, ya que es importante contribuir desde la Educación Física a la mejora de la convivencia, para que en un futuro sean personas integras en la sociedad.

6.2. OBJETIVOS

- Cooperar y respetar al grupo para alcanzar objetivos comunes en la realización de juegos tradicionales, autóctonos y populares.
- Respetar las normas para la mejora de la convivencia en la clase de EF.
- Generar relaciones positivas entre los discentes.
- Disfrutar a través de los juegos elegidos por ellos.
- Participar activamente y respetar la asunción de roles y reglas en los distintos juegos.

- Aplicar las habilidades motrices básicas en los variados juegos

6.3. DESARROLLO DE LAS SESIONES:

La duración del proyecto de intervención está prevista en cinco sesiones de 50 minutos cada una.

- **Actuación previa a las sesiones**
-Encuesta “Mis amistades”

En este cuestionario, incluirán a sus amistades más afines y con las que prefieren disfrutar durante la práctica de un juego. Todo ello para conocerlos más y que me servirá para formar los grupos y poder favorecer la mejora de la convivencia entre ellos.

Nombre del alumno:		Fecha		
Curso:		Edad:		
Imagina que vamos a realizar un juego y para ello elegiremos cinco amigos, escribe los que tu prefieras para ello (estas respuestas son confidenciales y personales)				
1º	2º	3º	4º	5º

Vamos a realizar un poster, en el que se anotarán las normas que regirán las sesiones para la mejora de la convivencia entre los discentes y debajo también reflejaremos que implica el no cumplimiento de estos, todo ello será consensuado con los alumnos y el docente de Educación Física.

Las normas expresadas son sencillas y claras para no cargar a los alumnos y que se pueda lograr a lo largo del desarrollo de las sesiones. Las normas son las expresadas a continuación:

NORMAS PARA LA MEJORA DE LA CONVIVENCIA

- Respeto las normas del juego.
- Expreso mis ideas con respeto y con buen tono.
- Respeto el turno de palabra.
- Apoyo y colaboro con mi equipo
- Acepto la opinión de los demás
- Reflexiono y pido disculpas cuando incumplo las normas o cuando ocasiono un conflicto.

He elaborado un esquema a partir de las ideas extraídas de Fernández, García, Vaquero & Velázquez (2010) donde aparecen actuaciones y formas de fomentarlos en su práctica:

ACTUACIONES	FORMAS DE FOMENTARLAS
FACILITAR MAYOR CONOCIMIENTO DE LA PROPIA PERSONALIDAD	<u>Autorreflexiones derivadas de los comportamiento</u> : se les hace cuestionar hacer trampas, recriminar a algunos compañeros sus errores, etc.
	<u>Reflexiones grupales</u> : mediante preguntas adecuadas. Como puede ser: ¿Qué produce mejor resultado, insultar a un compañero cuando ha cometido un error o explicarle en qué ha consistido el error y cómo podría corregirlo?

ACTUACIONES	FORMAS DE FOMENTARLAS
	<p><u>Fomentar comentarios positivos de los compañeros:</u> que los propios alumnos estimulen a sus compañeros. Diciéndoles lo que les gusta de ellos y lo que les disgusta. Dirán lo que les gusta y a la vez lo que les disgusta. Como puede ser: si dicen “eres torpe” a continuación añadirá algo positivo “ eres torpe pero un buen amigo”, etc.</p> <p>Otra forma de <u>hacer ante un comentario negativo</u> es que el alumno que lo ha dicho que explique el por qué y lo que gana con ese comentario.</p>
FAVORECER LA PERCEPCIÓN DE LAS PROPIAS CAPACIDADES	Introducir propuestas de juegos por el propio alumnado.
PROMOVER LA AUTONOMÍA A LA HORA DE TOMAR DECISIONES Y LA RESPONSABILIDAD DE LAS DECISIONES TOMADAS	<p><u>Consensuar con el alumnado las normas básicas de organización</u> (pocas y claras).</p> <p><u>Delegar en el alumnado una serie de funciones.</u> Puede ser tareas como sacar o recoger el material, encargarse de la organización de algunas actividades, proporcionar información a sus compañeros, etc.</p>
MEJORAR EL AUTOCONCEPTO	<p><u>Hacer que el alumnado perciba sus logros.</u> Reforzaremos positivamente los logros. Como puede ser ¡Sabía que lo conseguirías!, ¡Estaba seguro de que lo harías! Que el logro sea concreto, visible y demostrable, manifestándolo el niño en las sesiones: “ Antes no sabía saltar a la comba y ahora sí”</p> <p><u>Emplear el refuerzo positivo.</u> Se valora más el proceso que el resultado. Se refuerzan las acciones orientadas a la cooperación con frases como: “me ha gustado cuando...”, “¿Os habéis fijado cuando Luis ha hecho...?”.</p> <p><u>Repartir el protagonismo en las clases.</u> Mediante la rotación de responsabilidades: Cada día un niño o grupo se encarga de</p>

ACTUACIONES	FORMAS DE FOMENTARLAS
	ayudar al profesor en el transporte de material.
MEJORAR LAS RELACIONES DE GRUPO Y CREAR UN CLIMA POSITIVO	<p><u>Introducir juegos que impliquen cambio de compañeros.</u> Como puede ser: cuando el profesor en un juego dice “grupos de... (un número).</p> <p><u>Potenciar la formación de grupos distintos.</u></p> <p><u>Favorecer la participación de los alumnos en las decisiones.</u> Como puede ser: qué hacer cuando las normas consensuadas no se respetan, cómo cambiar algunas normas de determinados juegos para favorecer una mayor diversión, etc.</p>
PROMOVER PROCESOS DE REGULACIÓN AUTÓNOMA DE LOS CONFLICTOS POR VÍAS NO VIOLENTAS	<p><u>Favorecer que el alumnado regule sus propios conflictos.</u> A medida que se avanza en el proceso de regulación el profesor interviene cada vez menos. Cuando ocurre los pasos son: calmarse, explicar cómo ve cada uno el problema, exponer la visión del compañero, dejar que el compañero exponga la nuestra y finalmente buscar una solución que sea aceptada por ambas partes.</p> <p><u>Reforzar positivamente la regulación no violenta de conflictos por parte del alumnado.</u></p>

Seguidamente adjunto un modelo de sesión donde se refleja la dinámica a seguir durante el proyecto de intervención.

TÍTULO: “Respetamos y cooperamos”		CURSO: 5º	
SESIÓN A LA QUE PERTENECE: 1º	Juegos tradicionales y autóctonos	Nº DE ALUMNOS :	22 (11 chicos y 11 chicas)
AGRUPAMIENTOS: gran grupo.	Materiales: ninguno	METODOLOGÍA:	Estilo: gran grupo Técnica: instrucción directa, metodología activa.
ACTIVIDADES		Tiempo	
INICIO: <ol style="list-style-type: none"> <u>Presentación de los juegos</u> que se van a practicar en la sesión. <u>Explicar los valores y finalidades de los juegos siguientes.</u> 		10´	
PARTE PRINCIPAL: <ol style="list-style-type: none"> <u>Juego de “Pies quietos”</u>. Se Jugará en parejas. Dos se la quedan y lanzan la pelota diciendo dos nombres, antes de que bote y dirá “el nombre de otros dos compañeros” y si bota dirá “ pies quietos” <u>Juego “El muelle”</u>. Un jugador se la queda y pilla. Para que los demás no sean pillados saltan como un muelle, otro compañero puede salvarlo y deja de saltar. <u>Juego “Pato, pato, oca”</u> Todos los alumnos se colocan sentados en círculo. Un alumno se la queda y va tocando las cabezas, diciendo “pato” y cuando dice “oca” se levanta y corre a pillarlo. 		Cooperación para alcanzar los logros, respeto a las normas, a las reglas y tolerancia. 35´	
<ol style="list-style-type: none"> <u>Reflexión y diálogo :</u> Se comenta y se resuelven los conflictos que han tenido lugar durante los juegos y entre todos se dan soluciones, utilizando el conflicto como positivo, en cuanto es momento de aprendizaje. Recogida del material y aseo. 		10´	

Los juegos de “Pies quietos”, “Pato, pato, oca” y “El muelle” pertenecen a (De Diego, Fraile, Gutiérrez, López & Monjas, 2001).

Las sesiones seguirán la siguiente dinámica:

- a. Fase inicial: Recordatorio de los valores, normas y su importancia para reducir actitudes negativas no deseables.

Explicación de los juegos que se van a realizar y las reglas de éstos. También se les explicará la finalidad del juego.

Formación de los grupos, que responden en base al sociograma y a la observación directa.

- b. Fase principal: Práctica de los juegos y el docente recoge información en una rúbrica previamente elaborada. Si ocurre en el transcurso de los juegos cualquier conflicto los alumnos implicados se retiran del juego y reflexionan acerca de lo ocurrido, cuando pasamos al siguiente juego se incorporan otra vez.

- c. Fase final: Diálogo y reflexión del desarrollo de la sesión y solución de posibles conflictos, aquí los alumnos implicados en un conflicto o incumplimiento de las reglas del juego tienen la oportunidad de aclarar lo ocurrido y de dar una solución positiva de mejora de su actuación, como por ejemplo: cuando un alumno insulta a otro que este le pida disculpas. De lo que se trata es que se ponga en el lugar del otro y hacerle ver que hay otras formas de expresar las ideas sin dañar a los compañeros.

7. DISEÑO DE LA EVALUACIÓN:

La evaluación según el Real Decreto 126/2014, serán los criterios de evaluación y estándares de aprendizajes evaluables que se especifican en la asignatura específica de Educación Física. Criterios de evaluación:

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

“13. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo”

Los estándares evaluables que aparecen en la LOMCE:

“9.3. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable”

“9.4. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos”

“12.3. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás”

“13.5. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad”

7.1 Tipo de Evaluación:

Será una evaluación continua y formativa. Será continua ya que recaba información durante el proceso de enseñanza y práctica de los discentes.

Será formativa en cuanto aconseja e invita a la reflexión de los alumnos sobre cualquier conflicto ocurrido durante el desarrollo de cada sesión y con ello favorecer la resolución de los conflictos. El docente ha de guiar y ayudar en el proceso educativo.

Las partes de la evaluación:

- Evaluación Inicial: que consta de la Técnica de observación de los alumnos y de un test sociométrico.

Al principio del proyecto de intervención, realicé una evaluación inicial, basada en la observación de los alumnos y así comprobar la interacción existente durante el horario de la Educación Física y ver los conflictos que tienen lugar. Además, pasé un test sociométrico en el que los alumnos anotaban por orden de preferencia sus amistades y así poder detectar los grupos que existen y si algún alumno es menos aceptado.

- Evaluación formativa: Mediante reflexiones después de cada sesión y durante el desarrollo de cada sesión se completará una rúbrica que me ayudará a recabar información acerca de la adquisición de los aprendizajes y me permitirá en caso de necesitarlo realizar mejoras en la planificación de las sesiones.

Las dos formas de evaluar se utilizarán conjuntamente y reforzará el logro de los objetivos de dicha propuesta de intervención.

- Evaluación final: mediante la realización de una rúbrica que responde al logro de los objetivos inicialmente programados.

Prat y Soler (2003 citado en Gómez, 2005) detectaron que la evaluación de los valores y actitudes es un tema delicado y responde a menudo a criterios no objetivos y poco sistemáticos. De todas formas, pretendo la mejora de la convivencia entre los alumnos.

7.2 Materiales de la evaluación:

Son los siguientes:

El sociograma: con ello compruebo las relaciones e interacciones entre el grupo-clase.

Observación Directa: con ello detecto los conflictos que tienen lugar entre los discentes (anexo 1) y si surge cualquier conflicto en el momento se intenta reflexionar y hablar para intentar solucionarlo, recordando en todo momento la importancia del cumplimiento de las normas del juego y respeto a los compañeros.

La Rúbrica: es una herramienta que se utilizará al final del proceso para concretar el alcance o logro de los aprendizajes.

8. EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN:

La evaluación de la propuesta de intervención permite detectar la coherencia que hay en los objetivos planteados y la práctica docente (lo que hacemos). Para ello nada mejor que plantearme una reflexión crítica, siendo de gran importancia el cómo incido desde la Educación Física en la adquisición de valores para la mejora de la convivencia escolar.

He utilizado juegos que promueven la interacción entre los alumnos y en todo momento que se producía un conflicto o enfrentamiento invitaba a dichos alumnos reflexionar y posteriormente dialogar acerca de lo ocurrido e intentar llegar a una solución positiva.

En verdad, incidir desde el área de Educación Física en la promoción de los valores para la mejora de la convivencia es un reto muy ambicioso y decir que se consigue plenamente no es cierto, pero sí que se aprecia una mejora. Lo ideal hubiese sido trabajar en esta dirección desde todas las áreas y en todos los ciclos para lograr unos resultados más positivos. Mediante los juegos que he propuesto a los alumnos ha tenido lugar todo tipo de interacciones, desde positivas hasta negativas; pero creo que es bueno que tenga lugar todo; las positivas para elogiarlas y las negativas para promover el diálogo y la reflexión, así propiciamos momentos de aprendizaje.

Me ha sido de gran utilidad la rúbrica ya que me permite comprobar los avances o retrocesos en el proyecto de intervención, además me permite detectar los errores y poder realizar mejoras en la planificación de las sesiones.

Observo y anoto durante los juegos	1	2	3	4
Formación de los grupos	Aceptan siempre el grupo que le ha tocado.	1/3 de la clase acepta el grupo que le ha tocado.	½ de la clase acepta el grupo que le ha tocado.	No aceptan el grupo que le ha tocado.
Desarrollo de los juegos	Se muestran participativos y colaborativos.	1/3 de la clase se muestran participativos y colaborativos	½ de la clase se muestran participativos y colaborativos	No se muestran participativos y colaborativos.
Se respetan	En el juego impera la armonía y el respeto entre los compañeros.	1/3 de los alumnos se respetan.	½ de los alumnos se respetan.	No se respetan y necesitan de la mediación del profesor.
Cuando surgen un conflicto	El grupo lo soluciona de forma pacífica y dialogando.	Se soluciona el conflicto pero no quieren seguir en el grupo.	Se soluciona el conflicto al final de la sesión pero con dificultad del grupo.	No se soluciona y necesitan mediación del profesor.
Cumplimiento de las normas de los juegos	Siempre aceptan y cumplen las normas.	1/3 de los alumnos aceptan y cumplen las normas.	½ de los alumnos aceptan y cumplen las normas.	No se aceptan y cumplen las normas los alumnos.
Tolerancia	Todos los grupos aceptan las diferencias con sus compañeros.	1/3 de los alumnos aceptan las diferencias con sus compañeros.	½ de los alumnos aceptan las diferencias con sus compañeros.	No aceptan las diferencias con sus compañeros.

(Elaboración propia)

He utilizado este modelo de rúbrica para ir recogiendo información, registrándola en cada sesión a nivel de grupo, la valoración y observación

Cuando rellenaba la rúbrica en las primeras sesiones las mejoras eran mínimas, pero en la sesión cuarta y quinta, la mejora de la convivencia se ha apreciado considerablemente, y lo más importante es que cuando surgía un conflicto entre los grupos, ellos mismos buscaban solución al problema que se les presentaba. Me ha sido de gran utilidad la rúbrica, ya que me ha permitido comprobar los avances o retrocesos en el proyecto de intervención, además se han podido detectar los errores y realizar las mejoras en el diseño de las sesiones, con mayor facilidad.

En la realización de los agrupamientos en las cuatro primeras sesiones, he tenido en cuenta sus afinidades y sus preferencias, siempre en cada grupo he puesto amigos, pero también he tenido en cuenta, introducir alumnos que no tienen buenas relaciones en el seno de dicho grupo, para que en la consecución de los diversos juegos pueda lograr aunarlos y así mejoren sus relaciones. La elaboración del sociograma me ha sido de gran ayuda para poder formar los grupos.

9. CONCLUSIÓN:

La valoración de mi Proyecto de Intervención es muy positiva, ya que se ha mejorado la convivencia de los alumnos, que era sin lugar a dudas nuestro principal objetivo.

Aunque lo ideal sería extrapolar esta actuación implicando a la familia y a los docentes, con dos horas de Educación Física a la semana y durante cinco sesiones, los cambios producidos o mejoras son menores, pero no menos importantes. Pienso que los alumnos han aprendido mediante la práctica de los juegos divirtiéndose y en teoría mediante reflexiones acerca de sus comportamientos, actuaciones y posteriores soluciones.

Para concluir este proyecto de intervención puedo destacar:

- El sociograma y la observación directa me ha permitido conocer las relaciones entre los discentes, además me da información acerca de las preferencias y rechazos. Estos datos son fundamentales para la formación de los grupos y para elaborar el proyecto de intervención.
- Los agrupamientos en cada sesión son distintos, para que al final del proyecto todos los alumnos interaccionen entre ellos.
- En los juegos utilizados en el área de Educación Física el valor más tratado es el respeto.
- Cuando han tenido lugar en las sesiones conflictos entre los alumnos inmediatamente se hace da paso a un diálogo y reflexión de lo ocurrido. Esta forma de actuar da resultados positivos.
- La elección de los juegos por parte de los alumnos ha permitido que estuvieran más motivados en su práctica.
- El establecimiento de las normas, valores y el no cumplimiento de las mismas, ha sido consensuado con los alumnos.
- Las sesiones han seguido la siguiente dinámica:
 - Inicio: Recordatorio de los valores, normas y su importancia para reducir actitudes negativas no deseables.
Explicación de los juegos que se van a realizar y las reglas de éstos.
Formación de los grupos, que responden en base al sociograma y a la observación directa.
 - Fase principal: Práctica de los juegos y el docente recoge información en una rúbrica previamente elaborada.
 - Fase final: Diálogo y reflexión del desarrollo de la sesión y solución de posibles conflictos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

De Diego, R., Fraile, A., Gutiérrez, S., López, V. & Monjas, R. (2001). *Actividad Física jugada. Una propuesta educativa para el deporte escolar*. Alicante: Editorial Marfil.

Fernández, M^a. I., García, M^a. D., Vaquero, F. & Velázquez, C. (2010). *Juegos y actividades para la incorporación de valores en la Educación Física*. Madrid: Catarata Ediciones.

Gómez, A. (2005). La enseñanza y el aprendizaje de los valores en la educación Deportiva. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte vol. 5 (18)* pp. 89-99. Recuperado el 3 Junio, 2015 de <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista18/arteduvalores9.htm>

Lamonedá, J. (2014). *Juego limpio y deportividad. Fichero de recursos para educar en valores*. Barcelona: Inde editorial.

Marín, M^a. (2013). La Educación Física a través de los valores y el bilingüismo. *Emotion. Revista de Educación, Motricidad e Investigación* n° 1, pp. 155-172. Recuperado el 3 Junio, 2015 de http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/8055/La_educacion_fisica_a_%20traves_de_los_valores.pdf?sequence=2

Prat, M & Soler, S. (2002). Las posibilidades del juego, la actividad física y el deporte para la mejora de la convivencia. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado* vol.5 (2) Recuperado el 3 de Junio, 2015 de http://www.researchgate.net/publication/39630399_Las_posibilidades_del_juego_o_la_actividad_fisica_y_el_deporte_para_la_mejora_de_la_convivencia

REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. (BOE de marzo).

ANEXOS

ANEXO 1.

OBSERVACIÓN DIRECTA (previa a la realización del sociograma y las sesiones)

La observación la he realizado durante tres sesiones, mientras tenía lugar la clase de Educación Física. Es una clase que consta de veintidós alumnos, son muy distintos unos de otros, los hechos que han tenido lugar son los que a continuación se detallan:

Nada más empezar la primera sesión de observación dos alumnos han discutido por el balón, hasta tal punto, que han terminado peleándose. El profesor viendo la situación los ha separado y los han sentado en las gradas del campo de futbol. Cuando ya ha pasado unos diez minutos ha vuelto a hablar con ellos, se han disculpado ambos y han vuelto al campo de juego.

Al principio han realizado un calentamiento y he observado que la mitad del grupo no lo hace.

Hay una alumna que tiene asma y no hace nada de Educación Física.

Un alumno discute con una compañera, este acaba pegándole porque se enfada y como solución rápida recurre a las manos. El profesor media con ambos para resolver dicha situación. El alumno hace un comentario que el profesor no le ha escuchado y dice que otro día le dará más fuerte.

Hay una alumna que es TDH y está diagnosticada, por lo que tiene medicación, posee picos de mucha actividad con otros de bajones, este día no tenía ganas de hacer nada y se pasó toda la sesión sentada en las gradas.

El profesor explica al principio de la sesión y cada vez que se cambia de actividad para la clase y en breve tiempo vuelve a explicar la actividad nueva, después hace una demostración de cómo ha de realizarse y ya todo el grupo participa formando grupos de cuatro en esta ocasión. Uno de los equipos discuten entre ellos porque dos de ellos se han equivocado al hacer uno de los cambios.

Un alumno protesta por la posición que le ha tocado en un juego y acaba enfadándose e insultando.

Un alumno se burla de una alumna y la insulta verbalmente, la alumna reacciona llorando y se lo dice al profesor. El profesor lo manda a las gradas para que reflexione acerca de dicha actuación.

Todos los alumnos saben que durante la clase no deben comer chicle y una de las alumnas ha desobedecido y el profesor se lo ha recordado, ha respondido riéndose de él.

Cuando el profesor explicaba el desarrollo de una actividad, dos alumnos seguían votando el balón con lo que dificultaban que se escuchara; el profesor termina llamándoles la atención.

Cuando se finalizó la clase de Educación Física todos los alumnos recogían los materiales, pero había dos alumnos que seguían jugando y no obedecían al profesor.

Todas estas actuaciones de los alumnos dificultan el desarrollo normal de una clase, empeorando el clima de aula. Dichas actuaciones son reiteradas en cada sesión y normalmente suelen ser los mismos alumnos los que las provocan, aunque el profesor trata de hablar con ellos y hacerles ver que sus actuaciones no son las adecuadas, ellos siguen igual.

ANEXO 2.

TÍTULO: “ Jugamos todos ”		CURSO: 5º	
SESIÓN A LA QUE PERTENECE: 2	Juegos tradicionales y autóctonos	Nº DE ALUMNOS :	22 (11 chicos y 11 chicas)
AGRUPAMIENTOS: gran grupo, grupos de 5 y 6 alumnos.	Materiales: Pañuelo y piedra	METODOLOGÍA:	Técnica: Instrucción directa y en la parte principal
ACTIVIDADES		Tiempo	
INICIO: <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Presentación de los juegos</u> que se van a practicar en la sesión. 2. <u>Explicar los valores y finalidades de los juegos</u> siguientes. 		10´	
PARTE PRINCIPAL: <ol style="list-style-type: none"> 3. <u>“Caballería”</u>: Consiste en pasar la barrera de en medio sin que le pille. Cuando un alumno dice caballería todos a la vez intentan pasar de un lado a otro. 4. <u>Juego del Pañuelo</u>: el gran grupo se divide en dos, y el alumno situado en el centro dice un color y los alumnos que lo posean correrán al centro para coger el pañuelo, gana al final el equipo que más veces alcance el pañuelo. 5. <u>Juego de la Rayuela</u>: jugarán los alumnos por grupos, el juego consiste en lanzar una piedra a las casillas enumeradas, para ganar todo el grupo deberá completar todas las casillas. 		30´. Cooperación, tolerancia, respeto a las normas y reglas del juego.	
<ol style="list-style-type: none"> 6. <u>Reflexión y diálogo</u> Se comenta y se resuelven los conflictos que han tenido lugar durante los juegos y entre todos se dan soluciones, utilizando el conflicto como positivo, en cuanto es momento de aprendizaje. 7. <u>Recogida del material y aseo.</u> 		10´	

TÍTULO: ¡Formamos grupos variados!		CURSO: 5º	
SESIÓN A LA QUE PERTENECE: 3	Juegos tradicionales y autóctonos	Nº DE ALUMNOS :	22 (11 chicos y 11 chicas)
AGRUPAMIENTOS: gran grupo, grupos de 5 y 6 alumnos.	Materiales: cuerdas	METODOLOGÍA:	Técnica: Instrucción directa y en la parte principal
ACTIVIDADES		Tiempo	
INICIO: <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Presentación de los juegos</u> que se van a practicar en la sesión. 2. <u>Explicar los valores y finalidades de los juegos</u> siguientes. 		10´	
PARTE PRINCIPAL: <ol style="list-style-type: none"> 3. <u>Juego del fotógrafo</u>: se forman dos grupos. Uno son modelos y han de fijar una posición y le hacen fotos, luego adoptan otra posición y los fotógrafos han de darse cuenta del cambio realizado entre la primera foto y la segunda. 4. <u>Juego de las estatuas</u>: todos llevarán un vaso en la cabeza, a quién se le caiga o sea tocado por otro compañero se convierte en estatua. Puede ser salvado por otro que tenga vaso. 5. <u>Juego de la comba</u>. Cada grupo tiene una comba. El reto es saltar todos a la vez en la comba durante treinta saltos e ir saliendo de uno en uno. 		Cooperación, tolerancia, respeto a las normas y reglas del juego. 30´	
<ol style="list-style-type: none"> 6. <u>Reflexión y diálogo</u> : Se comenta y se resuelven los conflictos que han tenido lugar durante los juegos y entre todos se dan soluciones, utilizando el conflicto como positivo, en cuanto es momento de aprendizaje. 7. <u>Recogida del material y aseo</u>. 		10´	

TÍTULO: ¡Participar es lo divertido!		CURSO: 5º	
SESIÓN A LA QUE PERTENECE: 4	Juegos tradicionales y autóctonos	Nº DE ALUMNOS :	22 (11 chicos y 11 chicas)
AGRUPAMIENTOS: dos grupos grandes, grupos de 5 y 6 alumnos.	Materiales: chapas, elástico y balón.	METODOLOGÍA:	Técnica: Instrucción directa y en la parte principal
ACTIVIDADES		Tiempo	
INICIO:		10´	
<ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Presentación de los juegos</u> que se van a practicar en la sesión. 2. <u>Explicar los valores y finalidades de los juegos</u> siguientes. 			
PARTE PRINCIPAL:		Cooperación, tolerancia, respeto a las normas y reglas del juego.	
<ol style="list-style-type: none"> 3. <u>Juego “ Circuito de chapas”:</u> Grupos 6. Juegan cada dos grupos en un circuito. Gana el equipo que completa el circuito entero. Si una chapa toca a otra retrocede al punto anterior y si se sale vuelve al principio. 4. <u>Juego del elástico.</u> Se forman grupos de tres. No hay ganadores, cada uno se supera así mismo. Consiste en saltar y pisar el elástico e ir pasando niveles. 5. <u>Juego del quema:</u> dos grupos grandes. Consiste en darle al otro grupo con el balón sin que lo atrape. Si le da está quemado. Gana el equipo que logra quemar a los otros. 		35´	
<ol style="list-style-type: none"> 6. <u>Reflexión y diálogo :</u> Se comenta y se resuelven los conflictos que han tenido lugar durante los juegos y entre todos se dan soluciones, utilizando el conflicto como positivo, en cuanto es momento de aprendizaje. 7. <u>Recogida del material y aseo.</u> 		10´	

TÍTULO: ¡Elegimos juegos!		CURSO: 5°	
SESIÓN A LA QUE PERTENECE: 5	Juegos tradicionales y autóctonos	N° DE ALUMNOS :	22 (11 chicos y 11 chicas)
AGRUPAMIENTOS: dos grupos grandes, grupos de 5 y 6 alumnos.	Materiales:	METODOLOGÍA:	Técnica: Instrucción directa y en la parte principal
ACTIVIDADES		Tiempo	
INICIO: <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Presentación de juegos de un familiar y elección de un juego por los alumnos.</u> 2. <u>Explicar los valores y finalidades de los juegos siguientes.</u> 		10´	
PARTE PRINCIPAL: <ol style="list-style-type: none"> 3. <u>El juego elegido por los alumnos fue “ el pañuelo” (ya se jugó en otra sesión anterior)</u> 4. <u>Un familiar explicó :</u> <ul style="list-style-type: none"> - El juego de las canicas. Se jugó formando grupos y los grupos que conseguían más canicas ganaban. - El diábolo, unos alumnos enseñaban a otros. No hay ganadores. 		Cooperación, tolerancia, respeto a las normas y reglas del juego. 35´	
<ol style="list-style-type: none"> 5. <u>Reflexión y diálogo :</u> Se comenta y se resuelven los conflictos que han tenido lugar durante los juegos y entre todos se dan soluciones, utilizando el conflicto como positivo, en cuanto es momento de aprendizaje. 6. <u>Recogida del material y aseo.</u> 		10´	