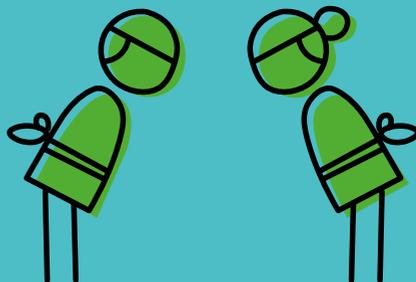


# LOS VALORES DEL DEPORTE EN CADA AULA



Guía para enseñar respeto, equidad e inclusión a estudiantes de 8 a 12 años de edad

**GUÍA BÁSICA**



Alianza para la educación

Publicado en 2021 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), 7, place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP (Francia); la Olympic Foundation for Culture and Heritage (OFCH), Quai d'Ouchy 1, 1006 Lausana (Suiza); la Fundación Agitos, Adenauerallee 212-214, 53113 Bonn (Alemania); la Agencia Mundial Antidopaje (AMA), Stock Exchange Tower, 800 Place Victoria (Suite 1700), Montreal (Quebec) H4Z 1B7 (Canadá); el Consejo Internacional para la Ciencia del Deporte y la Educación Física (ICSSPE), Hanns-Braun-Straße 1, 14053 Berlín (Alemania); el International Fair Play Committee (CIFP), Csörsz 49-51, Budapest, 1124 (Hungría).

© UNESCO / OFCH / Fundación Agitos / AMA / ICSSPE / CIFP 2021

ISBN: 978-92-3-300163-3 EAN: 9789233001633



Esta publicación está disponible en acceso abierto bajo la licencia Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 IGO (CC-BY-NC-SA 3.0 IGO) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/igo/>). Al utilizar el contenido de la presente publicación, los usuarios aceptan las condiciones de utilización del Repositorio UNESCO de acceso abierto ([www.unesco.org/open-access/terms-use-ccbncsa-sp](http://www.unesco.org/open-access/terms-use-ccbncsa-sp)).

Para cualquier obra derivada, sírvase incluir el siguiente descargo de responsabilidad: «La presente obra no es una publicación oficial de la Unesco ni de los demás colaboradores y no se considerará como tal». No se permite la utilización de ningún logotipo en las obras derivadas.

Título original: Sport values in every classroom: teaching respect, equity and inclusion to 8-12 year-old students. Publicado en 2019 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura 7, place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP, Francia, Olympic Foundation for Culture and Heritage (OFCH), Quai d'Ouchy 1, 1006 Lausanne, Switzerland, Agitos Foundation, Adenauerallee 212-214, 53113 Bonn, Germany, Agencia Mundial Antidopaje (AMA), Stock Exchange Tower, 800 Place Victoria (Suite 1700), Montreal (Quebec) H4Z 1B7, Canada, Consejo Internacional para la Ciencia del Deporte y la Educación Física (ICSSPE/CIEPSS), Hanns-Braun-Straße 1, 14053 Berlín, Germany, International Fair Play Committee (CIFP), Csörsz street 49-51, Budapest, 1124, Hungary.

Los términos empleados en esta publicación y la presentación de los datos que en ella aparecen no implican toma alguna de posición de parte de la UNESCO y / o cualquier de los Coeditores en cuanto al estatuto jurídico de los países, territorios, ciudades o regiones ni respecto de sus autoridades, fronteras o límites.

Las ideas y opiniones expresadas en esta obra son las de los autores y no reflejan necesariamente el punto de vista de la UNESCO y / o los Coeditores ni comprometen a estas Organizaciones.

Impreso en el Reino Unido por T+T Design ([tandt.design](http://tandt.design))

Fotografía de cubierta, diseño gráfico, diseño de cubierta, ilustraciones, maquetación: T+T Design ([tandt.design](http://tandt.design))

Traducción: Paula González Fernández, H. López Conceiro (COI)

## Agradecimientos:

La Fundación Agitos, el International Fair Play Committee (CIFP), el Consejo Internacional para la Ciencia del Deporte y la Educación Física (ICSSPE), la Olympic Foundation for Culture and Heritage (OFCH), la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), y la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) desean expresar sus agradecimientos a las siguientes personas, entre otras muchas no citadas a continuación:

El equipo de investigación de AIESEP: Atilio Carraro, Erica Gobbi, Hans Peter Brandl-Bredenbeck, Fiona Chambers, Matteo Cucchelli, Catherine Elliot, Márcia Greguol, Amy Ha, Doune Macdonald, Massimiliano Marino, Marco Maselli, Louise McCuaig, Jaimie McMullen

Amapola Alama  
Ken Black  
Léa Cleret  
Tony Cunningham  
Ana De Azevedo  
Marcellin Dally  
Detlef Dumon  
Eva Erfle  
Michèle Garrity  
Jeno Kamuti  
Rob Koehler

Daniel Koszegi  
Nancy McLennan  
Raluca Petre-Sandor  
Kaitlyn Schäfer  
Alexander Schischlik  
Kaho Shinohara  
Elizabeth Sluyter-Mathew  
Erin Tedford  
Vanessa Webb  
Jennifer Wong

## Miembros de la Red de Escuelas Asociadas de la UNESCO que han probado el material:

Bangladés  
Brasil  
Bulgaria  
Cuba  
España  
Francia  
Grecia  
Guinea Ecuatorial  
Laos  
Líbano  
México  
Nigeria  
Ucrania

# CONTENIDO

## 1: INTRODUCCIÓN

..... 4

## 2: LOS TRES VALORES FUNDAMENTALES

INTRODUCCIÓN ..... 5

UN VISTAZO A CADA VALOR ..... 6

RESPECTO ..... 7

EQUIDAD ..... 10

INCLUSIÓN ..... 13

## 3: LAS TARJETAS DE ACTIVIDADES

¿DE QUÉ SE TRATA? ..... 16

¿QUÉ HAY EN UNA TARJETA DE ACTIVIDAD? . . . 17



# 1: INTRODUCCIÓN

## PARA LOS JÓVENES, LOS BENEFICIOS DEL DEPORTE VAN MUCHO MÁS ALLÁ DEL DESARROLLO FÍSICO.

El deporte mejora la socialización, pues une a las personas y supone un puente entre diferentes orígenes y personalidades. El deporte también es una forma única de desarrollo moral, ya que los valores aprendidos trascienden a todos los ámbitos de la vida. Además, estos valores y actitudes adquiridos a través del deporte son la base de una comunidad pacífica, productiva, sana y cohesionada, lo que contribuye a un mundo más justo.

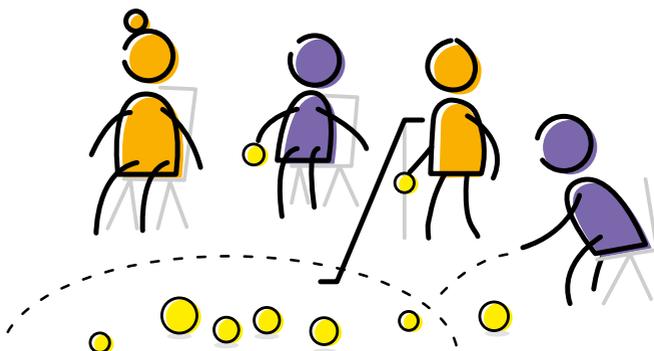
Conscientes de este potencial del deporte, seis socios internacionales se han unido para crear este recurso, con el que se pretende involucrar a los jóvenes a través de actividades basadas en el movimiento y ayudar a los docentes a inculcar algunos de los valores fundamentales sinónimos del deporte: **respeto, equidad e inclusión.**

El resultado del proyecto son estas tarjetas de actividades que tiene en sus manos, pensadas

para ser usadas con estudiantes de 8 a 12 años, en el aula, el gimnasio o al aire libre, de manera independiente o como complemento de un currículo ya existente. Este conjunto de herramientas está destinado a un público internacional. Somos conscientes de que las prácticas y los recursos educativos difieren de una región a otra, por lo que hemos intentado que las actividades sean lo más flexibles y adaptables posible; además, se ofrecen sugerencias para adaptar el material y las actividades según sea necesario. Le animamos a que modifique las lecciones para que se adapten a su grupo en concreto.

Esperamos que disfruten de esta herramienta tanto como nosotros lo hemos hecho a la hora de crearla.

El objetivo de esta herramienta es ayudar a los docentes en su trabajo a la hora de inculcar los valores del **respeto, la equidad y la inclusión** a través de actividades atractivas.



# 2: LOS TRES VALORES FUNDAMENTALES



©Colegio Central de los Monjes Libaneses, Junia (Libano)

## INTRODUCCIÓN

### LA JUSTICIA SUELE CONSIDERARSE UN VALOR CLAVE DEL DEPORTE.

La justicia está íntimamente relacionada con los conceptos de «juego limpio» y «deportividad», que van más allá de limitarse a cumplir las reglas. Son conceptos que hablan del espíritu de equipo, la igualdad, la integridad, la armonía, la tolerancia, el aprecio, la excelencia y la alegría.

Como tal, la justicia engloba muchos valores, comportamientos y destrezas. Un jugador justo muestra conciencia de sí mismo y de los demás, piensa con sensatez y actúa con responsabilidad. La justicia está estrechamente vinculada a los valores de **respeto, equidad e inclusión**.

Estos tres valores fundamentales gozan de un amplio reconocimiento en toda la comunidad deportiva; asimismo, sustentan cualquier actividad deportiva y proporcionan una base sólida para los jóvenes, alentándoles a comportarse con integridad y a contribuir positivamente a la sociedad. Las escuelas y los docentes tienen una oportunidad única de llevar los valores de respeto, equidad e inclusión al aula y ayudar a los jóvenes a convertirse en ciudadanos éticos.

# UN VISTAZO A CADA VALOR

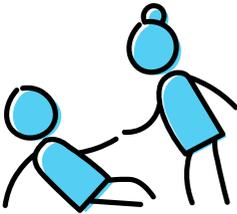
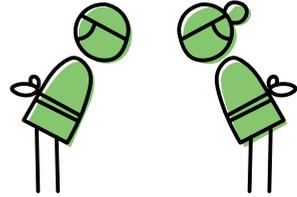
La información de las siguientes páginas está pensada para ayudarle a identificar cada valor antes de emplear las tarjetas de actividades. Tómese el tiempo necesario para comprender a fondo cada uno de ellos y para hacerse una idea clara de sus objetivos antes de presentar

el material a los estudiantes. También se incluye un resumen de las competencias básicas y los objetivos de formación que se abordan en cada tarjeta. Asimismo, se ofrecen ejemplos de pautas de evaluación para cada valor.

## RESPECTO

**El respeto consiste en tener consideración por uno mismo y por los demás.**

Estas actividades pretenden promover el respeto en el comportamiento, el vocabulario y la actitud, haciendo muestra del aprecio por uno mismo y los demás y reflexionando sobre emociones, dilemas éticos y normas.



## EQUIDAD

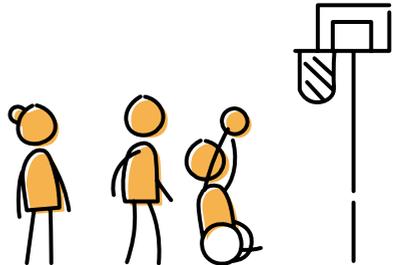
**La equidad implica que todos tengan las mismas oportunidades.**

Estas actividades se centran en promover que todos puedan alcanzar su máximo potencial, así como en comprender la importancia de la igualdad de condiciones.

## INCLUSIÓN

**La inclusión implica que todos participen.**

Estas actividades tienen como objetivo fomentar la participación de todos, celebrar y valorar la diversidad, entender la inclusión y buscar soluciones para facilitar la accesibilidad.



# RESPETO:

## INTRODUCCIÓN



### OBJETIVO:

Ayudar a los estudiantes a aprender el valor de respetarse a sí mismos como individuos únicos y de respetar a los demás. El objetivo de cada lección es mostrar respeto en la comunicación, el comportamiento y la actitud.

### PREGUNTAS PARA QUE EL DOCENTE REFLEXIONE:

Antes de empezar, tal vez le resulte útil responder a estas preguntas a modo de reflexión sobre sus conocimientos y opiniones acerca del respeto:

- ¿Cómo explicaría qué es el respeto?
- ¿Cuáles son algunas de las palabras clave relacionadas con el respeto?
- En su opinión, ¿cuáles son los tres principales retos relacionados con el respeto en la ciudad o país donde vive?
- ¿Cómo cree que definirán sus estudiantes el respeto?
- ¿Cómo pueden los estudiantes comportarse con respeto?

### DEFINICIONES:

El *Diccionario de la Real Academia Española*\* ofrece, entre otras, las siguientes acepciones de «respeto»:

- Veneración, acatamiento que se hace a alguien.
- Miramiento, consideración, deferencia.
- Manifestaciones de acatamiento que se hacen por cortesía.

### ASPECTOS CLAVE SOBRE EL RESPETO:

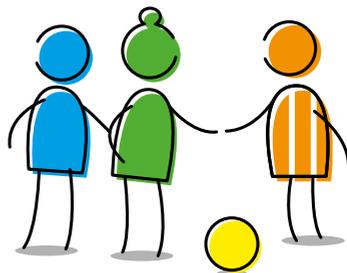
- Todos los niños tienen derecho «a que se respete su dignidad innata y a que se respeten sus derechos humanos universales en el sistema de educación» (UNICEF, 2007)\*.
- El comportamiento respetuoso incluye el respeto por uno mismo, por el propio cuerpo, por los demás, por las normas, por las autoridades y por el medio ambiente (COI, 2012)\*.



\*Consulte el listado de fuentes bibliográficas en la *Guía para docentes*.

## EVALUACIÓN:

Se puede evaluar cada tarjeta de actividad individual o la unidad en su conjunto. Adapta las siguientes pautas según sus necesidades.



## PAUTA DE MUESTRA PARA LA UNIDAD «RESPECTO» EN SU CONJUNTO:

El alumno muestra un **nivel básico** de comprensión del concepto de respeto, y **recuerda y entiende conceptos básicos** relacionados con él. **Con ayuda** o recordatorios frecuentes, el alumno es capaz de mostrar respeto en su comportamiento, vocabulario y gestos.

El alumno muestra un **nivel en desarrollo** de comprensión del concepto de respeto, y puede **aplicar y transferir sus conocimientos** a situaciones nuevas. El alumno **muestra respeto en su comportamiento, vocabulario y gestos** sin necesidad de recordatorios y los utiliza con frecuencia.

El alumno muestra un **nivel alto** de comprensión del concepto de respeto, **analiza y evalúa conceptos**, establece conexiones y obtiene conclusiones. El alumno **actúa como modelo** para los demás al mostrar respeto en su comportamiento, vocabulario y gestos, de forma frecuente y natural.

## PAUTA DE MUESTRA PARA LA TARJETA DE ACTIVIDAD DE RESPETO N.º 1, «APRENDER A QUERERSE A UNO MISMO»

Al alumno **le resulta difícil reconocer** sus propias cualidades y comprender su valor e importancia. Al alumno **le resulta difícil reconocer** que todas las cualidades son importantes y útiles, independientemente de quién las posea.

El alumno es **capaz de reconocer** sus propias cualidades y **comprende** su valor e importancia. El alumno es **capaz de reconocer** que todas las cualidades son importantes y **con ayuda reconoce** que todas son útiles, independientemente de quién las posea.

El alumno **reconoce sin problemas** sus propias cualidades y **comprende** su valor e importancia en diferentes contextos. El alumno **reconoce sin problemas** que todas las cualidades son importantes y **valora y analiza** su utilidad, independientemente de quién las posea.

## RESUMEN DE LAS TARJETAS DE ACTIVIDADES SOBRE EL RESPETO:



Título de la tarjeta de actividad	Competencias básicas	Objetivos de formación
<b>1. Aprender a quererse a uno mismo</b>	Habilidades socioemocionales Pensamiento crítico	<b>Reconocer</b> sus propias cualidades para fomentar la confianza en sí mismos y la autoestima. <b>Comparar</b> diferentes cualidades para comprender que todas son importantes.
<b>2. El concepto del respeto</b>	Habilidades socioemocionales	<b>Reconocer</b> palabras y acciones respetuosas que pueden usar en situaciones cotidianas. <b>Analizar</b> la importancia de usar palabras y gestos respetuosos.
<b>3. Comportamientos respetuosos</b>	Habilidades socioemocionales Pensamiento crítico	<b>Analizar y valorar</b> situaciones con comportamiento respetuoso/irrespetuoso. <b>Demostrar</b> un comportamiento respetuoso.
<b>4. El respeto como solución a los dilemas éticos</b>	Habilidades socioemocionales Pensamiento crítico	Considerar y <b>encontrar</b> soluciones respetuosas a los dilemas éticos. <b>Valorar</b> cómo un comportamiento íntegro o no les afecta a ellos mismos y a los demás.
<b>5. La importancia de cumplir las reglas</b>	Cooperación Pensamiento crítico	<b>Considerar y valorar</b> la importancia de cumplir las normas.
<b>6. La lógica de las emociones</b>	Habilidades socioemocionales Habilidades comunicativas	<b>Desarrollar</b> vocabulario para nombrar las emociones. <b>Reconocer</b> señales visuales relacionadas con cada emoción.
<b>7. En primera persona</b>	Habilidades socioemocionales Habilidades comunicativas	<b>Aprender</b> a hablar en primera persona. <b>Valorar</b> el beneficio de hablar en primera persona a la hora de resolver conflictos.
<b>8. Los pasos de la resolución de conflictos</b>	Habilidades socioemocionales Habilidades comunicativas	<b>Reconocer y aplicar</b> los pasos para resolver conflictos con respeto.
<b>9. La importancia del respeto</b>	Habilidades socioemocionales Pensamiento crítico	<b>Comprender la importancia</b> del respeto dentro y fuera de la escuela. <b>Comprender</b> que el comportamiento respetuoso fomenta el bienestar.
<b>10. Juego limpio</b>	Habilidades socioemocionales Pensamiento crítico	<b>Hacer muestra</b> de juego limpio y de sus valores. <b>Comprender</b> la importancia del juego limpio y de sus valores para vivir en una sociedad pacífica y armoniosa.



# EQUIDAD:

## INTRODUCCIÓN



### OBJETIVO:

El propósito de las tarjetas de actividades sobre la equidad es que los alumnos comprendan mejor de qué se trata y sepan **aceptar a personas y cosas diferentes, superar los prejuicios** y logren comprender y **aceptar que todas las personas son iguales**.

### PREGUNTAS PARA QUE EL DOCENTE REFLEXIONE:

Antes de empezar, tal vez le resulte útil **responder a estas preguntas** a modo de reflexión sobre sus conocimientos y opiniones acerca de la equidad:

- ¿Cómo explicaría qué es la equidad?
- ¿Cuáles son algunas de las palabras clave relacionadas con la equidad?
- En su opinión, ¿cuáles son los tres principales retos relacionados con la equidad en la ciudad o país donde vive?
- ¿Cómo cree que definirán sus estudiantes la equidad?
- ¿Cómo pueden los alumnos comportarse con equidad?

### DEFINICIONES:

- «La ausencia de diferencias evitables o remediables entre grupos de personas, ya sean grupos definidos por sus características sociales, económicas, demográficas o geográficas» (OMS, 2008)\*.
- **Oportunidades para que todos** los estudiantes alcancen su máximo potencial (OCDE, 2012)\*.
- «La equidad en el deporte consiste en el deporte justo, en la igualdad de acceso, en el reconocimiento de las desigualdades y en la

adopción de medidas para abordarlas. Se trata de cambiar la cultura y la estructura del deporte para garantizar que sea accesible a todos los miembros de la sociedad, independientemente de su edad, capacidad, sexo, raza, etnia, sexualidad o condición socioeconómica» (Northumberland Sport, 2019)\*.

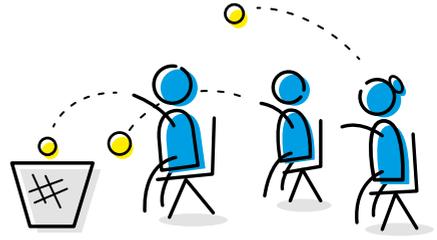
### ASPECTOS CLAVE SOBRE LA EQUIDAD:

- La equidad está estrechamente relacionada con los conceptos de justicia, igualdad e inclusión. Desde una perspectiva de justicia e igualdad, sería injusto dar un trato especial a una persona por su edad, sexo, raza o preferencias religiosas (Velásquez et al., 2014)\*. Por ejemplo, sería injusto decir que solo los chicos pueden ir a la escuela. No obstante, puede ser necesario intervenir y asignar recursos a determinados grupos para que tengan las mismas oportunidades. Por ejemplo, tal vez haya que apoyar a grupos de mujeres en ciertos países para que tengan las mismas posibilidades de acceso a la educación; en este caso, estaríamos siendo equitativos al ayudarles teniendo en cuenta sus necesidades.
- Aprender qué es la equidad ayuda a los jóvenes a comprender mejor las «diferencias» y da un nuevo sentido a la igualdad de bienes y servicios, la accesibilidad y las oportunidades. Con frecuencia, las «diferencias» se consideran un problema que requiere una solución, cuando realmente deberían verse como una condición que merece reconocimiento y aceptación (Penney, 2002)\* (p. ej., los niños son diferentes de los adultos y necesitan unos niveles de atención, educación y supervisión distintos).

\*Consulte el listado de fuentes bibliográficas en la *Guía para docentes*.

## EVALUACIÓN:

Se puede evaluar cada tarjeta de actividad individual o la unidad en su conjunto. Adapta las siguientes pautas según sus necesidades.



## PAUTA DE MUESTRA PARA LA UNIDAD «EQUIDAD» EN SU CONJUNTO:

El alumno muestra un **nivel básico** de comprensión del concepto de equidad, y **recuerda y entiende conceptos básicos** relacionados con la equidad. **Con ayuda** o recordatorios frecuentes, el alumno muestra principios equitativos en su actitud y comportamiento (p. ej., comprende que las situaciones no siempre han de ser iguales para ser justas). Al alumno le cuesta tener en cuenta las necesidades de los demás.

El alumno muestra un **nivel en desarrollo** de comprensión del concepto de equidad, y puede **aplicar y transferir sus conocimientos** a nuevas situaciones. El alumno muestra principios equitativos en su actitud y comportamiento (p. ej., comprende que las situaciones no siempre han de ser iguales para ser justas), de forma frecuente y sin necesidad de recordatorios ni ayuda. El alumno tiene ocasionalmente en cuenta las necesidades de los demás.

El alumno muestra un **nivel alto** de comprensión del concepto de equidad, **analiza y evalúa conceptos**, establece conexiones y obtiene conclusiones. El alumno **actúa como un modelo para otros**, mostrando de manera natural y consistente una actitud y un comportamiento equitativos (p. ej., comprende que las situaciones no siempre han de ser iguales para ser justas). El alumno suele tener en cuenta las necesidades de los demás.

## PAUTA DE MUESTRA PARA LA TARJETA DE ACTIVIDAD DE EQUIDAD N.º 1, «¿QUÉ ES LA EQUIDAD?»

Al alumno **encuentra dificultades o necesita ayuda** para mostrar la relación entre ventaja/desventaja y equidad y justicia. El alumno **no es capaz** de analizar una situación y reconocer si es justa o no.

**Con un mínimo de ayuda**, el alumno es capaz de mostrar la relación entre ventaja/desventaja y equidad y justicia. El alumno es **a veces capaz** de analizar una situación y reconocer si es justa o no.

El alumno es **casi siempre capaz** de mostrar la relación entre ventaja/desventaja y equidad y justicia. El alumno es **casi siempre capaz** de analizar una situación y reconocer si es justa o no.

## RESUMEN DE LAS TARJETAS DE ACTIVIDADES SOBRE LA EQUIDAD:



Título de la tarjeta de actividad	Competencias básicas	Objetivos de formación
1. ¿Qué es la equidad?	Pensamiento crítico Cooperación	<b>Comprender</b> y <b>analizar</b> la relación entre ventaja/desventaja y equidad y justicia. <b>Analizar</b> los conceptos de equidad y justicia en el deporte.
2. ¿Un juego igualitario o equitativo?	Pensamiento crítico Cooperación	<b>Comprender</b> y <b>analizar</b> la diferencia entre igualdad y equidad. <b>Comprender</b> la importancia de crear situaciones justas.
3. Las reglas nos ayudan a jugar limpio	Pensamiento crítico Cooperación	<b>Valorar</b> la importancia de tener normas para que los juegos y el deporte sean justos y equitativos.
4. Las reglas fomentan la equidad	Pensamiento crítico Cooperación	<b>Reconocer</b> y <b>analizar</b> la importancia de las normas para promover la equidad.
5. Aprendemos a compartir la responsabilidad	Cooperación	<b>Reconocer</b> se pueden dividir las responsabilidades con igualdad o equidad, y analizar los beneficios de cada una.
6. Un juego al que todos pueden jugar	Habilidades socioemocionales Cooperación	<b>Comprender</b> y <b>analizar</b> los principios de equidad en los juegos.
7. Juegos tradicionales de todo el mundo	Habilidades socioemocionales Cooperación	<b>Familiarizarse</b> con un juego tradicional de una cultura diferente. <b>Reflexionar</b> sobre el derecho a jugar y cómo los juegos tradicionales promueven la equidad.
8. Una historia sobre la equidad	Habilidades socioemocionales Pensamiento crítico	<b>Reconocer</b> y <b>reflexionar</b> sobre situaciones diarias que implican equidad. <b>Cooperar</b> para encontrar soluciones a los retos relacionados con la equidad.
9. Promovemos la igualdad de género	Pensamiento crítico	<b>Comprender</b> y <b>analizar</b> la importancia de la igualdad de género. <b>Reconocer</b> los derechos y responsabilidades de todos los niños y niñas para promover la igualdad de género.
10. ¿Afecta la situación económica a la equidad?	Pensamiento crítico Habilidades comunicativas	<b>Comprender</b> cómo la situación social y económica puede afectar a la capacidad de participar en el deporte, entre otras cosas. <b>Analizar</b> los sentimientos y las consecuencias asociadas con la inequidad derivada de la pobreza.



# INCLUSIÓN:

## INTRODUCCIÓN

### OBJETIVO:

El propósito de las tarjetas de actividades sobre la inclusión es ofrecer a los estudiantes situaciones de formación que mejoren su comprensión del concepto de inclusión.

### PREGUNTAS PARA QUE EL DOCENTE REFLEXIONE:

Antes de empezar, tal vez le resulte útil responder a estas preguntas a modo de reflexión sobre sus conocimientos y opiniones acerca de la inclusión:

- ¿Cómo explicaría qué es la inclusión?
- ¿Cuáles son algunas de las palabras clave relacionadas con la inclusión?
- En su opinión, ¿cuáles son los tres principales retos relacionados con la inclusión en la ciudad o país donde vive?
- ¿Cómo cree que definirán sus estudiantes la inclusión?
- ¿Cómo pueden los alumnos comportarse con inclusión?

### DEFINICIONES:

- «Un proceso según el cual **se aborda y responde a la diversidad de necesidades de los niños**, jóvenes y adultos a través de una mayor participación en el aprendizaje, la cultura y la comunidad, reduciendo y eliminando la exclusión de la educación.

Implica cambios y modificaciones de contenido, enfoques, estructuras y estrategias, adoptando para ello un enfoque común que abarque a todos los niños de un rango de edad apropiado y con la convicción de que el sistema regular es responsable de educar a todos los niños». (UNESCO, 2005)\*.

- Una sociedad inclusiva es «[una] sociedad que supera las diferencias de raza, género, clase, edad y procedencia, y garantiza la inclusión, la igualdad de oportunidades y la capacidad de todos los ciudadanos para determinar un conjunto acordado de instituciones sociales que rigen la interacción social» (UNDESA, 2008)\*.

### ASPECTOS CLAVE SOBRE LA INCLUSIÓN:

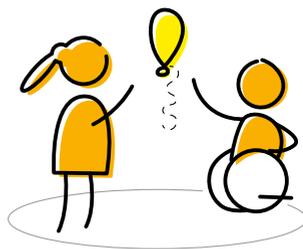
- La inclusión está estrechamente relacionada con la equidad. Ambos valores permiten superar las diferencias mediante la atribución de los mismos derechos a todas las personas, independientemente de sus características individuales.
- La falta de inclusión priva a las personas de oportunidades y las condena (tanto a estas personas como a sus familias) a una mala calidad de vida. La falta de inclusión representa un potencial perdido para la sociedad, pues en circunstancias más justas e inclusivas estas personas podrían ofrecer una contribución social, económica y cultural más sustancial (Naciones Unidas, 2008)\*.

\*Consulte el listado de fuentes bibliográficas en la *Guía para docentes*.



## EVALUACIÓN:

Se puede evaluar cada tarjeta de actividad individual o la unidad en su conjunto. Adapta las siguientes pautas según sus necesidades.



## PAUTA DE MUESTRA PARA LA UNIDAD «INCLUSIÓN» EN SU CONJUNTO:

El alumno muestra un **nivel básico** de comprensión del concepto de inclusión. El alumno **recuerda y entiende conceptos básicos** relacionados con la inclusión. **Con ayuda o recordatorios frecuentes**, el alumno es capaz de mostrar inclusión en su comportamiento. Al alumno **le resulta difícil** participar y trabajar con otros, o les interrumpe con frecuencia.

El alumno muestra un **nivel en desarrollo** de comprensión del concepto de inclusión. El alumno entiende conceptos sobre la inclusión y puede **aplicar y transferir sus conocimientos** a nuevas situaciones. El alumno muestra **inclusión en su comportamiento** de forma frecuente y sin necesidad de recordatorios ni ayuda. El alumno participa y trabaja con otros según sea necesario.

El alumno muestra un **nivel alto** de comprensión del concepto de inclusión. El alumno **analiza y evalúa conceptos**, establece conexiones y obtiene conclusiones. El alumno **actúa como modelo para los demás**, mostrando de manera natural y consistente un comportamiento inclusivo. El alumno se muestra ilusionado por participar, trabajar con otros e incluirlos, sin importar el contexto.

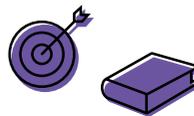
## PAUTA DE MUESTRA PARA LA TARJETA DE ACTIVIDAD DE INCLUSIÓN N.º1 «¿QUÉ SON LA INCLUSIÓN Y LA EXCLUSIÓN?»

**Con bastante ayuda**, el alumno es capaz de mostrar y explicar los conceptos de inclusión y exclusión. Al alumno **le cuesta analizar** cómo influye en una persona el sentirse incluida o excluida.

El alumno es **de alguna manera capaz** de mostrar y explicar los conceptos de inclusión y exclusión. Con un **mínimo de ayuda**, el alumno analiza cómo influye en una persona el sentirse incluida o excluida.

El alumno es **capaz** de mostrar y explicar los conceptos de inclusión y exclusión. El alumno es **capaz** de analizar cómo influye en una persona el sentirse incluida o excluida.

## RESUMEN DE LAS TARJETAS DE ACTIVIDADES SOBRE LA INCLUSIÓN:



Título de la tarjeta de actividad	Competencias básicas	Objetivos de formación
<b>1. ¿Qué son la inclusión y la exclusión?</b>	Pensamiento crítico Habilidades socioemocionales	<b>Comprender</b> los conceptos de inclusión y exclusión. <b>Analizar</b> los sentimientos relacionados con la inclusión y la exclusión.
<b>2. Aceptar las diferencias</b>	Pensamiento crítico Habilidades socioemocionales	<b>Reconocer</b> que las personas tienen semejanzas y diferencias. <b>Comprender</b> y apreciar las diferencias en las personas. <b>Analizar</b> los sentimientos asociados con ser diferente.
<b>3. La primera impresión... ¿es la que cuenta?</b>	Pensamiento crítico	<b>Reflexionar</b> y <b>analizar</b> la primera impresión. <b>Cuestionar</b> la fiabilidad de las primeras impresiones.
<b>4. Deporte adaptado: bocha</b>	Pensamiento crítico Habilidades socioemocionales	<b>Comprender</b> el potencial de las personas con discapacidad. <b>Reflexionar</b> sobre la discapacidad y adaptar las actividades para todos.
<b>5. En un mundo sin visión</b>	Habilidades comunicativas Cooperación	<b>Reconocer</b> y <b>mostrar</b> métodos de adaptación de la comunicación. <b>Analizar</b> y <b>crear</b> estrategias de orientación y prácticas inclusivas.
<b>6. En un mundo sin sonido</b>	Habilidades comunicativas	<b>Reconocer, mostrar</b> e <b>idear</b> formas de comunicación no verbal. <b>Entender</b> y <b>analizar</b> la importancia de los diferentes métodos de comunicación para ser inclusivos.
<b>7. Abajo los estereotipos</b>	Pensamiento crítico Habilidades socioemocionales	<b>Comprender</b> el concepto de estereotipos, <b>cuestionar</b> su exactitud y <b>valorar</b> su impacto. <b>Analizar</b> cómo las personas superan los retos que suponen los estereotipos.
<b>8. Barreras de accesibilidad</b>	Pensamiento crítico	<b>Comprender</b> el concepto de barreras de accesibilidad. <b>Reconocer, reflexionar</b> y <b>crear</b> soluciones a situaciones que puedan constituir una barrera o un impedimento.
<b>9. Inclusión en el deporte</b>	Pensamiento crítico Cooperación	<b>Comprender</b> las maneras de incluir o excluir a personas en el deporte y <b>analizar</b> cómo se pueden sentir por eso. <b>Reflexionar</b> sobre cómo se puede modificar el deporte para que sea más inclusivo.
<b>10. Superar la discriminación</b>	Pensamiento crítico	<b>Reconocer</b> y <b>analizar</b> ejemplos reales de superación de la discriminación y relacionarlos con el concepto de inclusión y exclusión.

# 3: LAS TARJETAS DE ACTIVIDADES

## RESUMEN

Las tarjetas de actividades han sido diseñadas para que parezcan una unidad pedagógica breve, sean fáciles de usar y promuevan el movimiento; también se pueden incorporar a cualquier aula o plan de estudios.

Hay tres series de tarjetas de actividades, una por cada valor fundamental: respeto, equidad e inclusión. Puede **usar cualquier tarjeta de manera independiente o como complemento de un currículo existente**, según lo necesite. Asimismo, encontrará en todas ellas actividades interdisciplinarias.

**Cada tarjeta de actividad ha sido diseñada para ser:**

## FLEXIBLE

Pueden usarse en interiores y exteriores, según el espacio del que disponga. Adapte las actividades modificando el material, el tiempo o el contenido y organice el material según los contextos de aprendizaje de sus alumnos. En resumen: haga que cada lección cuente, adaptándola a su grupo.

## INDEPENDIENTE

Utilice las tarjetas de actividades con o sin otros planes de estudios. Pueden ser actividades independientes para enseñar los valores de respeto, equidad e inclusión, para romper con la rutina o para introducir diversión y movimiento. En cada tarjeta de actividades se sugieren actividades interdisciplinarias para vincular con el contenido del aula.

## FÁCIL DE USAR

Las tarjetas de actividades vienen en tres paquetes de colores diferentes, dependiendo

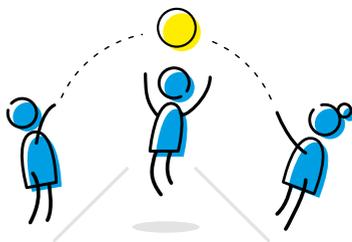
del valor fundamental que representan. Algunas actividades vienen con páginas fotocopiables, que puede imprimir o copiar y entregar a los alumnos. En cada tarjeta se enumeran los objetivos de formación, el contexto, el método, el tiempo y el material necesarios. Cada tarjeta también tiene sugerencias para la diferenciación utilizando la herramienta de adaptación STEP (Espacio, Tarea, Equipo, Participantes).

## ADAPTABLE

Asimismo, cada tarjeta ofrece sugerencias de adaptación para amoldarse a cualquier estudiante, sin importar sus necesidades individuales. Las modificaciones de cada actividad pueden ser de cuatro tipos diferentes: espacio, tarea, material o participantes.

## BASADA EN EL MOVIMIENTO

Todas las tarjetas de actividades incorporan movimiento tanto para fomentar la actividad física durante la jornada escolar como para facilitar la comprensión de los conceptos gracias a un aprendizaje activo. En la medida de lo posible, se han creado actividades que promueven el aprendizaje a través de la práctica y que involucran a los estudiantes en juegos de rol, simulaciones, debates o en estudios de caso.



## QUÉ HAY EN UNA TARJETA DE ACTIVIDAD:

1. Valor fundamental.
2. Título de la tarjeta de actividad.
3. Objetivo de la tarjeta de actividad.
4. El tiempo previsto que lleva la actividad si se enseña en su totalidad.
5. Espacios sugeridos en los que puede llevar a cabo la actividad.
6. Material necesario para el buen desarrollo de la actividad. Puede modificarlo en función de los recursos disponibles. Las sugerencias se encuentran en el apartado «Material» de la sección «Adaptación».
7. Actitudes, habilidades y conocimientos que los estudiantes desarrollarán al participar en las actividades propuestas.
8. Los objetivos previstos de la actividad, es decir, lo que los alumnos sabrán o serán capaces de hacer una vez completada la actividad. A menudo es aconsejable compartir los objetivos de formación con los alumnos antes de comenzar, para que sean conscientes de ellos.
9. Una lista de términos importantes que se pueden usar a lo largo de la unidad. Puede ser útil definir de antemano estas palabras o a medida que surjan durante la actividad.
10. Consideraciones importantes para llevar a cabo la actividad de forma segura. En ellas se tienen en cuenta tanto el ambiente físico como el emocional en el aula; es importante considerar todos los aspectos de la seguridad de los estudiantes.

The diagram shows an activity card with the following sections and callouts:

- 1:** Points to the value 'RESPECTO' and the number '1' in a gold circle.
- 2:** Points to the title 'APRENDER A QUERERSE A UNO MISMO'.
- 3:** Points to the purpose text at the bottom: 'El propósito de esta actividad es que los alumnos desarrollen la autoestima y la confianza en sí mismos; para ello, los estudiantes reflexionarán sobre las cualidades que poseen y sobre el hecho de que estas pueden ser diferentes de las de los demás, pero todas son igualmente válidas.'
- 4:** Points to the clock icon and '45 MIN'.
- 5:** Points to the house icon and 'LUGAR' (Gimnasio, aula o al aire libre).
- 6:** Points to the pencil icon and 'MATERIAL NECESARIO' (Ficha, clipboard y guiones a uno mismo, lapiceros, papel, bolígrafo).
- 7:** Points to the target icon and 'COMPETENCIAS BÁSICAS' (Pensamiento crítico, habilidades socioemocionales).
- 8:** Points to the box icon and 'OBJETIVOS DE FORMACIÓN' (Reconocer sus propias cualidades para fomentar la confianza en sí mismo y el amor propio. Comparar diferentes cualidades para comprender que todas son importantes).
- 9:** Points to the key icon and 'VOCABULARIO CLAVE' (Confianza, cualidad, deportividad, positivo).
- 10:** Points to the warning triangle icon and 'SEGURIDAD' (Antes de comenzar, se debe crear un ambiente de confianza y apoyo en el aula, que esta actividad puede ser el descubrimiento de la vulnerabilidad de los estudiantes. Los docentes han de estar presentes y participar durante toda la sesión para asegurarse de que se trata a todos con cariño).

## QUÉ MÁS HAY EN UNA TARJETA DE ACTIVIDAD:

- Empiece por aquí. Averigüe lo que los estudiantes saben sobre el tema antes de comenzar la unidad, para saber desde qué punto se parte. Dependiendo de cómo respondan los alumnos a las preguntas preliminares o de cómo realicen las tareas iniciales, tal vez sea necesario dar un paso atrás y ofrecerles más información antes de continuar con la actividad principal.
- El tiempo indicado en cada sección es una mera sugerencia. Si los estudiantes necesitan más tiempo para comprender correctamente un concepto, adáptelo según sea necesario.
- A lo que se debe dedicar más tiempo es a la actividad principal, pues en ella los estudiantes estarán más activos físicamente.

**VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:**

**10 MIN**

**Nota:** Tal vez sea necesario definir la palabra *recatada* y dar ejemplos.

Si es posible, para que les sirva de ejemplo, distribuya tarjetas de índices completando en las que muestran cualidades (p. ej., animándose unos a otros, felicitando a sus compañeros de equipo y al rival, dando las gracias al árbitro, escuchando a su entrenador).

Tras unos minutos de debate, pida a los alumnos que dirijan sus ideas en común. Escriban qué **respetamos a alguien cuando admiramos sus destrezas, cualidades y logros**, lo consideramos importante y lo valoramos más. Comente que **también es necesario quererse a uno mismo, considerarse importante y cuidarse**. Espere a los estudiantes que ahora dedicarían un tiempo a reconocer qué cualidades tienen para fomentar el amor propio.

**ATENTO/A**

**SERVICIAL**

**MOTIVADOR/A**

# ACTIVIDAD PRINCIPAL

**20 MIN**

**FICHA SOBRE LA AUTOESTIMA**

**PARTE 1:**

- Distribuya la parte 1 de la ficha y los lápices, y pídale a los alumnos que **reflexionen**.
- Mientras lo hacen, haga tarjetas con cualidades: con ayuda de papel y lápiz, escriba en cada hoja una característica, cualidad o destreza que los estudiantes puedan leer y distribúyelas por el aula (p. ej., simpáticos, agradecidos, valientes, generosos, dependientes, creativos, resolutivos, aventureros, curiosos).

**Nota:** Puede ser útil acompañar cada palabra de una imagen.

**PARTE 2:**

- Una vez que hayan completado la parte 1, distribuya la parte 2 de la ficha. Pida a los estudiantes que se muevan por el aula. **A medida que se identifiquen con una característica, cualidad o destreza, deben anotarla en su ficha y completar la información que falta.** Diga a los alumnos que pueden escribir sus propias ideas si no se identifican con ninguna de las que están rotuladas.

Transcurridos 10 minutos, pida a los estudiantes que comparen su trabajo con un compañero. Cada uno dispone de 2 minutos para hablar; mientras la otra persona escucha; luego, los papeles se invierten.

**ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:**

**Lengua y Literatura:** Se puede pedir a los estudiantes que identifiquen las características, cualidades o destrezas de un personaje de una novela o relato que están leyendo. También pueden identificar las cualidades de los tipos de personajes (p. ej., figuras paternas, hereros, abuelos).

11

12

13

14

15

- 14. Las notas ofrecen consejos útiles para los docentes.
- 15. Asimismo, se sugieren actividades interdisciplinarias para vincular la actividad con el plan de estudios. Estas pueden ser de ayuda si se dispone de poco tiempo pero se quieren enseñar los valores de respeto, equidad e inclusión. Estas actividades también ayudan a que

el contenido sea más significativo para los estudiantes, ya que permiten ver los principios básicos de la unidad en contextos diferentes.

- 16. Las tarjetas están disponibles en formato grande para poder imprimirlas o fotocopiarlas con facilidad.



**PARTE 1:**

Todos merecemos respeto. ¡Tú también! Rellena la siguiente ficha para ver cuántas cualidades, características o destrezas tienes y por qué eres una persona a la que hay que respetar.

<b>CUALIDAD, CARACTERÍSTICA O DESTREZA</b>	<b>IMAGEN</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
<b>SERVICIAL</b>		Soy servicial cuando...
<b>ATENTO/A</b>		Me preocupo por los demás cuando...
<b>INTEGRADOR/A</b>		Integro a otros cuando...
<b>MOTIVADOR/A</b>		Motivo a otros cuando...



16

## QUÉ MÁS HAY EN UNA TARJETA DE ACTIVIDAD:

**17.** Ha llegado el momento de resumir y repasar los conceptos y comprobar que los alumnos los han comprendido. Si no se han alcanzado los objetivos de formación, tal vez sea necesario repetir o reestructurar la lección para que les resulte más instructiva. Si desea evaluar formalmente a los estudiantes, este puede ser el momento adecuado. Puede elaborar unas pautas que muestren la progresión del aprendizaje, desde principiante hasta avanzado, dentro del contexto específico de cada unidad. En esta guía encontrará pautas

de evaluación relacionadas con cada valor fundamental, así como en la *Guía para docentes*, que ofrece sugerencias alternativas.

**18.** Sugerencias sobre cómo adaptar las actividades a cada participante. Tenga en cuenta las necesidades de cada alumno y que las maneras de aprender difieren. Puede facilitar la información de diversas formas, a través de métodos auditivos, visuales o táctiles. Por lo general, la participación fomenta el aprendizaje, por lo que la clave está en involucrarlos a todos.

17

### CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:

**10 MIN**

Pregunte a los alumnos:

- ¿Tienen características iguales o diferentes a las de tu compañero?

• ¿Se te ocurren otras características, cualidades o destrezas que no lo tu compañero/a tenga y que no se hayan mencionado?

• ¿De qué manera estas características, cualidades o destrezas resultan útiles para ti o para los demás?

• ¿Cómo te hace sentir saber que tienes tantas características, cualidades o destrezas?

Esta conversación es una oportunidad para destacar que **todos tenemos cualidades, y que no todos son iguales, pero sí importantes.**

### ADAPTACIÓN:

S

#### ESPACIO

Antes de un lado al mobiliario que no se va a utilizar o quitarlo del aula para tener más espacio.



E

#### EQUIPO

A algunos alumnos tal vez les resulten útiles dibujos, imágenes o videos relacionados con las cualidades, tanto para la actividad introductoria como para la actividad principal.



18

T

#### TAREA

Para estudiantes principiantes: Añada imágenes a cada carta de cualidades que coloque en el aula.

Para estudiantes avanzados: Pide a los alumnos que analicen cómo pueden hacer buen uso de sus cualidades en diferentes contextos (p. ej., en la escuela, en casa, en un equipo deportivo).



P

#### PARTICIPANTES

Si los alumnos tienden a juntarse siempre con la misma persona, tal vez sea conveniente establecer las parejas de antemano. Esta actividad es buena para que los alumnos se relacionen con gente nueva.

Los estudiantes con discapacidad visual tal vez necesitan que un compañero les acompañe, les lee los papeles en voz alta y les ayude a rellenar su ficha.

AGIT@LS

Fair Play

ICSSPE

OLIMPIOS

UNESCO

UNESCO





# ALIANZA PARA LA EDUCACIÓN



La Agitos Foundation –el grupo de desarrollo del Comité Paralímpico Internacional– es la principal organización mundial en el desarrollo del deporte adaptado como herramienta capaz de cambiar vidas y contribuir a una sociedad inclusiva para todos.



El objetivo del es la defensa y promoción del juego limpio en todo el mundo. El CIFP tiene un importante papel educativo que desempeñar al fomentar el juego limpio, promover los valores del deporte y evitar conductas adversas.



El promueve una calidad de vida sostenible para todos a través de la actividad física y el deporte.



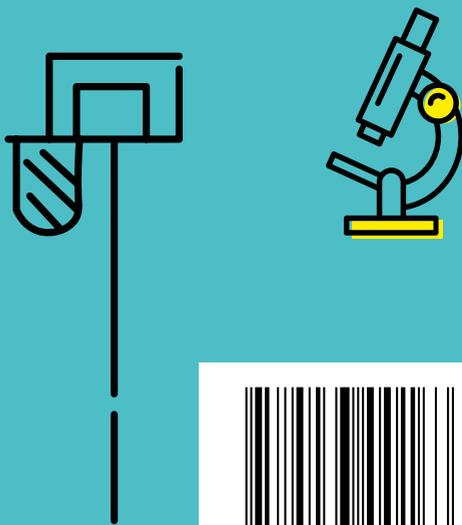
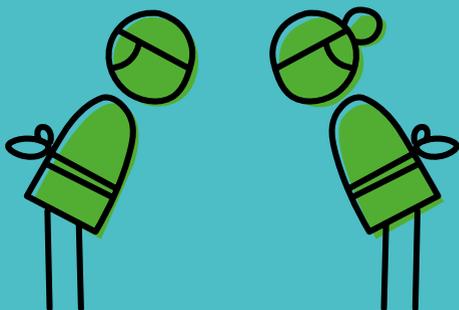
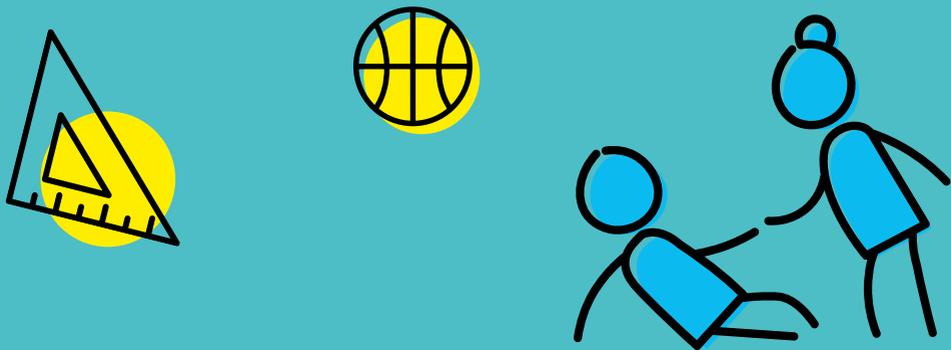
La Fundación es el centro cultural del COI y cuenta con el Museo Olímpico, el Centro de Estudios Olímpicos, la Gestión del Patrimonio del COI y Programas Internacionales.



En su calidad de organismo especializado de las Naciones Unidas, la UNESCO se encarga de coordinar la cooperación internacional en materia de educación, ciencia, cultura y comunicación.



La misión de la Agencia Mundial Antidopaje es liderar un movimiento mundial de colaboración en pro de un deporte sin dopaje.



Alianza para la educación

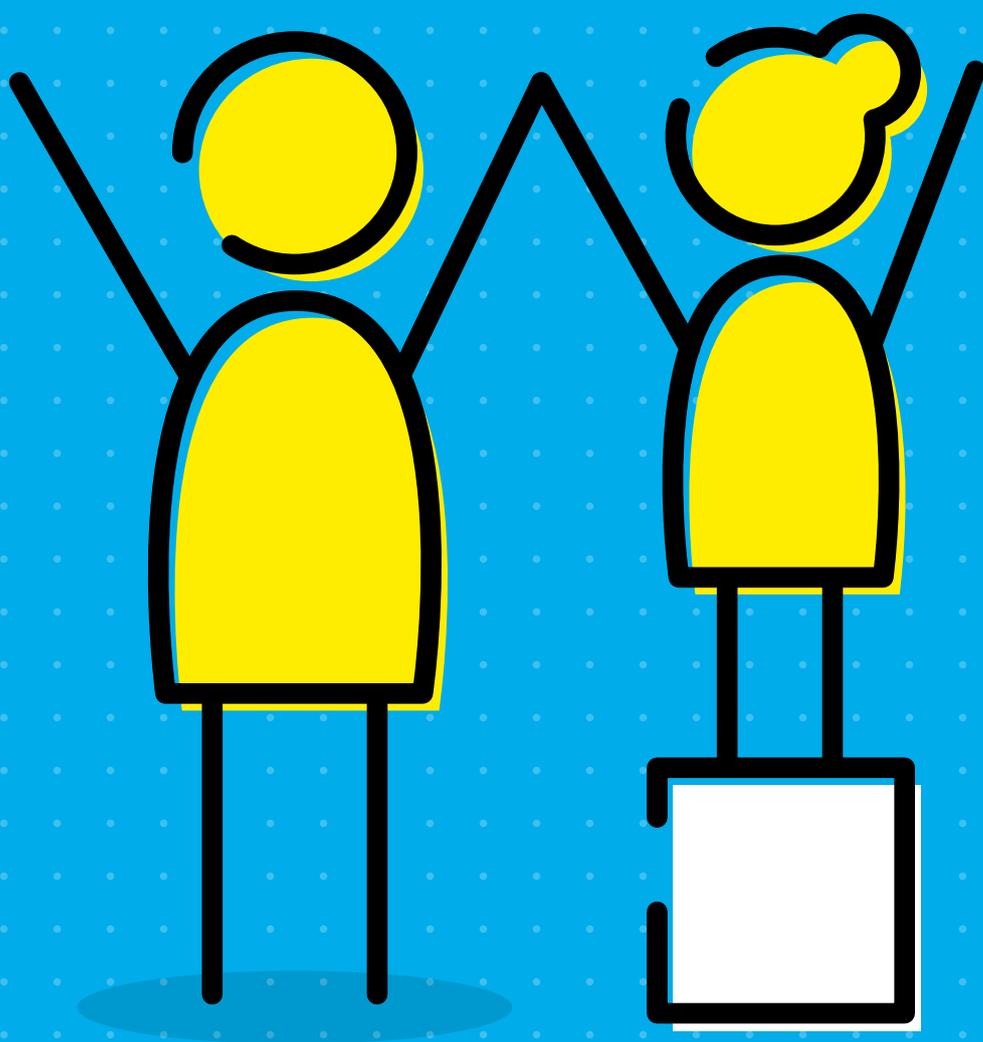


# EQUIDAD

1

LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

## ¿QUÉ ES LA EQUIDAD?



El propósito de esta actividad es que los alumnos comprendan los conceptos de **ventaja, desventaja, justicia y equidad**; para ello, se creará una situación en la que los estudiantes **experimenten lo que es jugar con ventaja o desventaja**.



35 MIN



### LUGAR

Aula, en el interior  
o al aire libre.



### MATERIAL NECESARIO

Cubo, cesta o caja de cartón,  
una hoja de papel por estudiante.



### COMPETENCIAS BÁSICAS

Pensamiento crítico, cooperación.



### OBJETIVOS DE FORMACIÓN

Los estudiantes:

**Comprenderán y analizarán** cómo se relacionan las ventajas y desventajas con la equidad y la justicia.

**Analizarán** los conceptos de equidad y justicia en el deporte.



### VOCABULARIO CLAVE

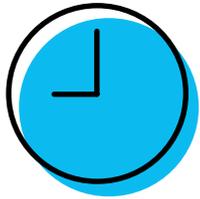
Ventaja, desventaja,  
justicia, equidad.



### SEGURIDAD

Las **bolas de papel** son más seguras por si le dan a alguien del grupo.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**5 MIN**

Valore si los alumnos comprenden los conceptos de ventaja, desventaja, justicia y equidad.

## Pregunte a los alumnos:

- ¿Cómo definiríais **ventaja** y **desventaja**? ¿Podríais dar algunos ejemplos?
- ¿En qué aspectos de la vida jugáis con ventaja o desventaja?
- ¿Podéis dar un ejemplo de una ventaja en un juego/deporte al que jugáis? **¿Es justo** jugar con ventaja?

Utilice estas preguntas para fomentar un debate sobre por qué dar ventaja a veces puede **hacer que una situación sea justa o equitativa** (p. ej., si un equipo comete una infracción, se le penaliza y esto da ventaja al otro equipo).

# ACTIVIDAD



**20 MIN**

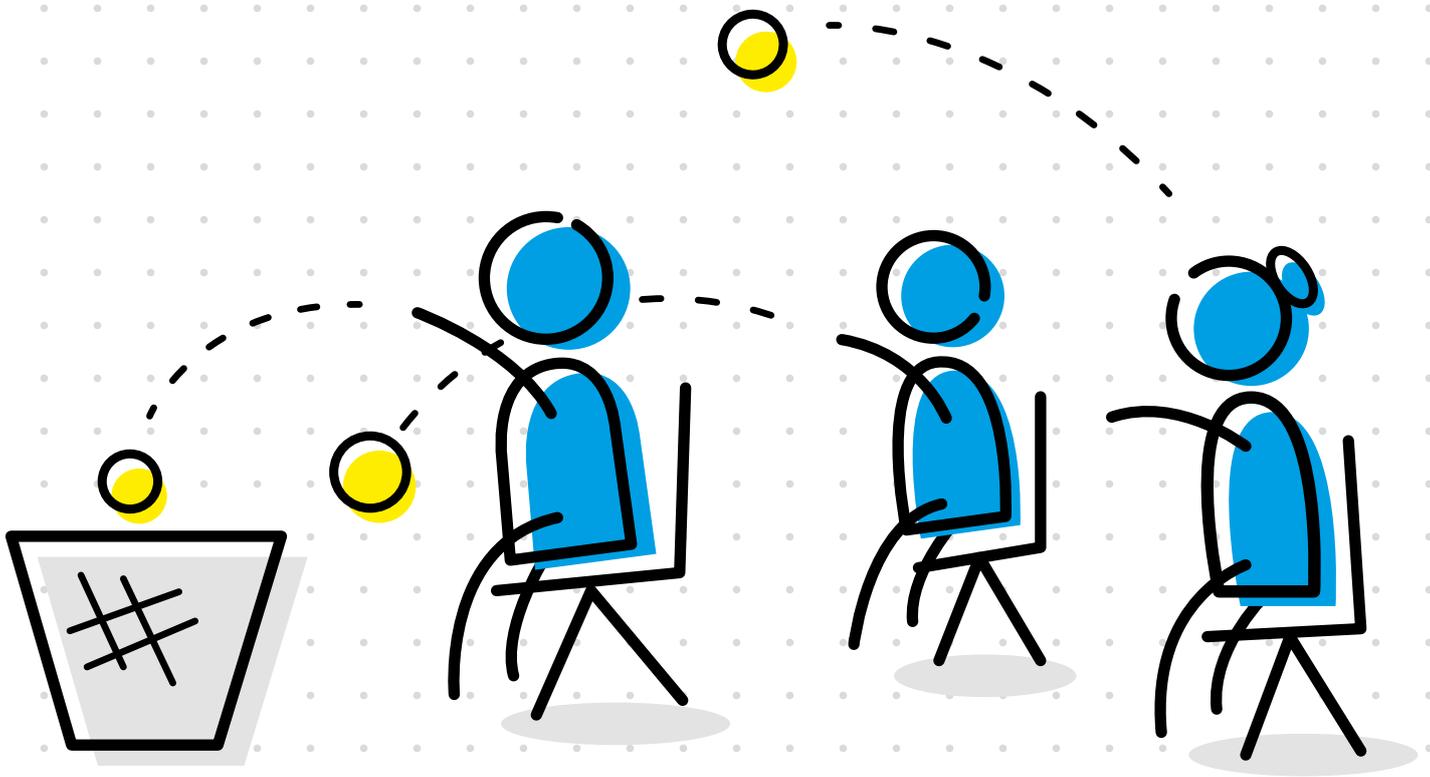


## BOLAS DE PAPEL

### PREPARACIÓN:

Los estudiantes se sientan en sus pupitres o en el suelo. Coloque un cubo/objetivo en la parte delantera del área para que algunos estudiantes estén más cerca que otros.

- Entregue un trozo de papel a cada alumno. Pídale que **hagan una bola con su papel** y que **intenten encestar con ella en el cubo** desde donde están sentados, **sin levantarse**.



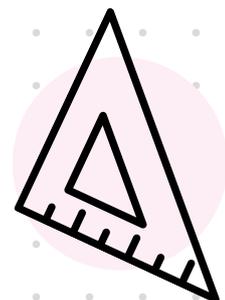
# PRINCIPAL

## PREGUNTE A LOS ALUMNOS:

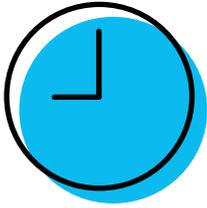
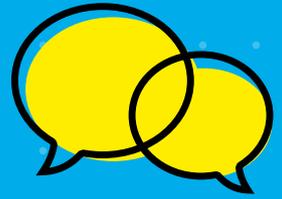
- ¿**Quién tenía ventaja** al tirar la bola de papel al cubo? Si creéis que tenéis ventaja, ¿cómo os sentís por ello?
- ¿**Quién estaba en desventaja** al tirar la bola de papel al cubo? Si creéis que estabais en desventaja, ¿cómo os sentís por ello?
- ¿Cómo podemos hacer que este juego sea **más justo/equitativo** para todos?
- Modifique el juego con las sugerencias de los alumnos. Es probable que sugieran que todos deben estar a la misma distancia del objetivo; si no lo sugieren, intente jugar de dicha manera.

## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Geometría:** Los estudiantes pueden medir los ángulos y distancias necesarias para encestar la bola de papel.



# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 10 MIN

**Al final de la actividad, pregunte a los alumnos:**

- ¿Qué opináis de las dos versiones del juego?
- ¿Cuál de las dos fue justa/equitativa para todos?
- Si cada uno tiene diferentes habilidades, ¿es justo/equitativo que todos estén a la **misma distancia** del objetivo? ¿O es más justo que algunos se sienten más

cerca del objetivo que otros? Por ejemplo, si hay niños pequeños jugando con otros mayores, ¿es justo que los pequeños estén más cerca del objetivo? Si alguien tiene un brazo roto y necesita tirar con su mano no dominante, ¿sería justo que estuviese más cerca y jugara con esa ventaja?

**Los estudiantes hablan de ventaja, justicia y equidad en otros juegos y deportes. Deles tiempo para tratar lo siguiente en grupos pequeños:**

- ¿Por qué en algunos deportes se divide a los jugadores por **edad o género**? ¿Es esto siempre **justo o equitativo**?

Transcurrido un tiempo, pida a los grupos que compartan sus ideas.

## ADAPTACIÓN:

S

### ESPACIO

Reduzca o aumente la distancia al objetivo.

**Coloque a los estudiantes en diferentes formaciones**

(p. ej., un círculo, un cuadrado o en filas).

E

### EQUIPO

Utilice **pelotas pequeñas** en lugar de bolas de papel.



P

### PARTICIPANTES

Un compañero puede **aplaudir** o **hacer ruidos** desde el objetivo para ayudar a los jugadores con discapacidad visual.

T

### TAREA

Jueguen según el color de la ropa de los participantes (p. ej., quienes visten de rojo se sitúan cerca del objetivo) u otros criterios (p. ej. edad, altura), para que todos tengan alguna ventaja en algún momento del juego.

**Para estudiantes avanzados:** Pídales que den ejemplos de situaciones ventajosas, justas y equitativas que se den en el colegio, la ciudad, el país o a nivel internacional.



**EQUIDAD**

**2**

**LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA**



**45 MIN**



**LUGAR**

Gimnasio o zona  
llana al aire libre.



**MATERIAL NECESARIO**

Tarjetas con símbolos  
(unas 10 con cada símbolo).



**COMPETENCIAS BÁSICAS**

Cooperación, pensamiento crítico.



**OBJETIVOS DE  
FORMACIÓN**

Los estudiantes:

**Comprenderán** y **analizarán** la  
diferencia entre igualdad y equidad.

**Comprenderán** la importancia  
de crear situaciones justas.



**VOCABULARIO CLAVE**

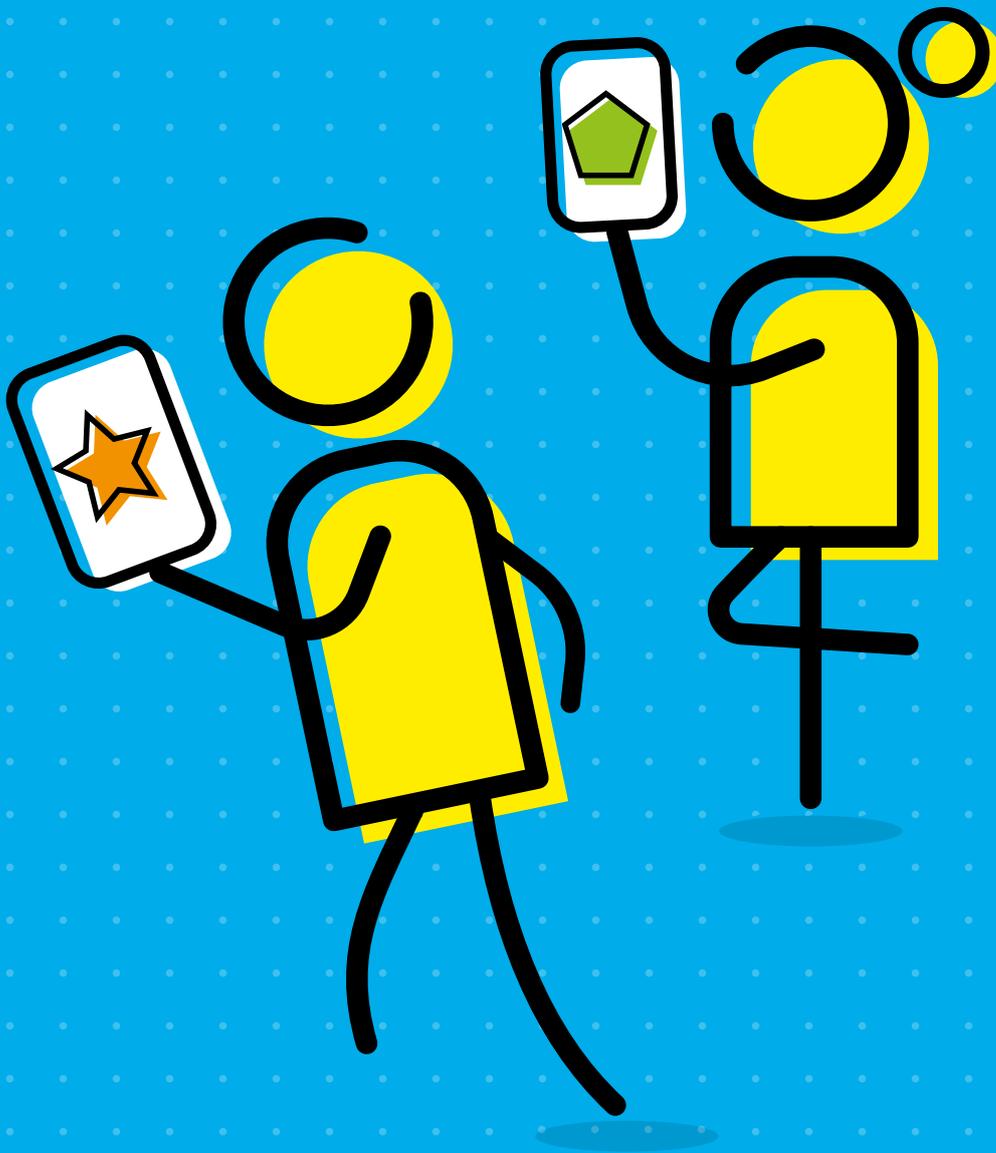
Equidad, igualdad, ventaja.



**SEGURIDAD**

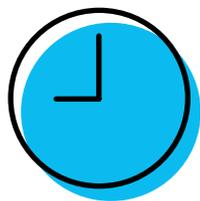
Asegúrese de que todos los  
estudiantes empiecen al mismo  
tiempo; además, el grupo ha  
de tener espacio suficiente para  
moverse con seguridad.

# ¿JUEGO IGUALITARIO O EQUITATIVO?



El propósito de esta actividad es que los estudiantes comprendan los **conceptos de igualdad y equidad**; para ello, jugarán a un juego que ofrece oportunidades iguales y equitativas de ganar y reflexionarán sobre su experiencia.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



## 10 MIN

Valore si los alumnos comprenden los conceptos de igualdad y equidad.

**Pregunte a los alumnos:**

- ¿Cuándo es justo un juego? ¿Lo es cuando cualquiera puede ganar, o cuando gana la persona más hábil?

A partir de estas preguntas comenten cómo si un **juego es justo o equitativo cualquiera puede ganar**, pero si es igualitario gana la persona con mejores habilidades. Hacer que un juego sea equitativo puede implicar **dar cierta**

**ventaja** a algunos jugadores, pero no a otros (p. ej., permitir que algunos se acerquen al objetivo o que los menos hábiles utilicen material adaptado).

**Pregunte a los alumnos:**

- ¿Se os ocurre un ejemplo de una situación equitativa en el deporte? (p. ej., que cada uno juegue en posiciones diferentes en un deporte de equipo según sus destrezas; que los jugadores de golf salgan de diferentes tees de salida, más o menos cerca del hoyo; jugar a los bolos con bolas de diferente peso; tener divisiones más o menos avanzadas en los deportes).
- ¿Se os ocurre un ejemplo en el que gana la persona más capaz? (p. ej., carrera de 100 m en los Juegos Olímpicos).

Emplee las respuestas de los alumnos para **reiterar cuándo un juego es igualitario y cuándo equitativo**.

# ACTIVIDAD



## 20 MIN



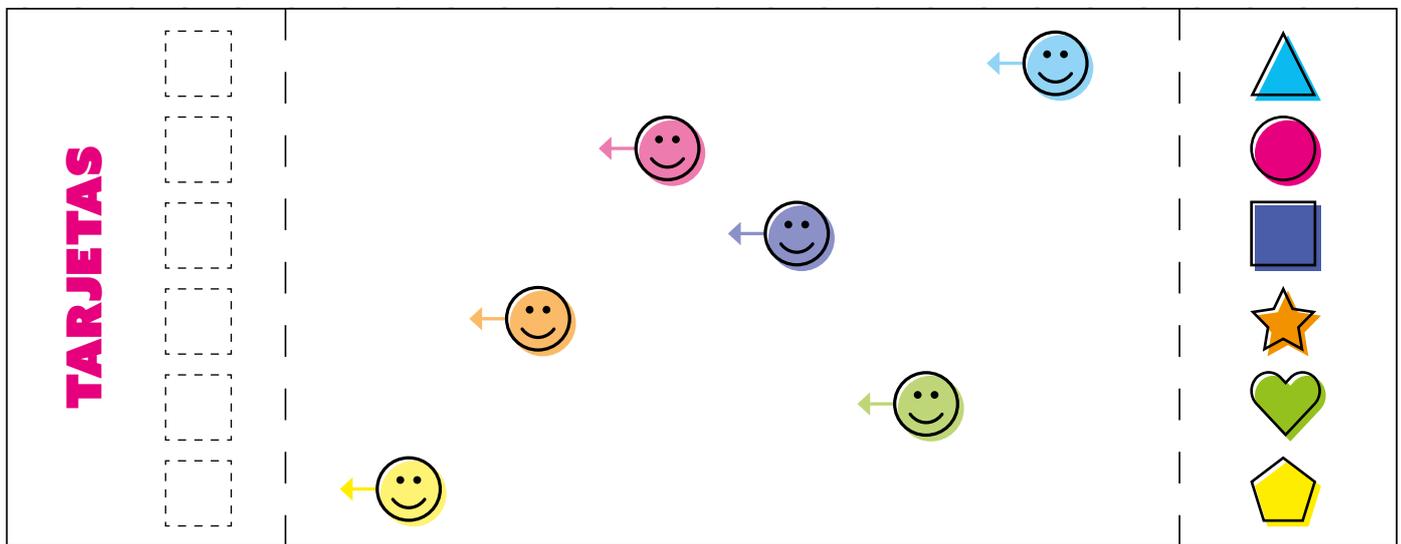
## EL SÍMBOLO MÁGICO

### OBJETIVO:

Ser el primer equipo en recoger todos sus símbolos mágicos.

### PREPARACIÓN:

**Nota:** Antes de comenzar, cree tarjetas con símbolos en pequeños trozos de papel. Prepare un número adecuado al número de estudiantes, calculando un mínimo de 10 tarjetas por símbolo (es decir, 10 estrellas, 10 círculos, 10 cuadrados, etc.).



## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

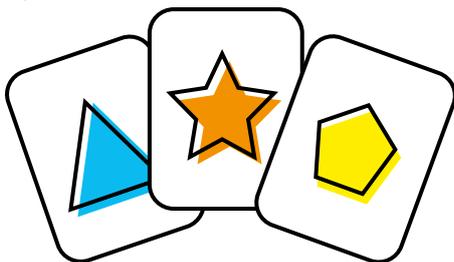
**Matemáticas:** Cree tarjetas que contengan ecuaciones matemáticas en lugar de formas, adaptadas al nivel de edad, y que tengan de 4 a 6 resultados diferentes (tantos como equipos). Por ejemplo, cada tarjeta podría tener por resultado 5, 10, 15 o 20, pero la ecuación sería diferente en cada tarjeta ( $5+5=$ ,  $20-10=$ ,  $20\div 2=$ ,  $10\times 1=$ , todas ellas tienen por resultado 10). Luego, asigne un total a cada equipo, de modo que un equipo busque todas las tarjetas que tengan por resultado 10; otro, las que tengan por

resultado 20, etc. Al recoger las tarjetas, los estudiantes deberán resolver la ecuación para calcular el total.

Ilustre el concepto de igualdad y equidad con simples problemas de división (p. ej., ¿cómo podemos dividir 10 galletas por igual entre nuestros 5 amigos? Si una persona tiene mucha hambre y las otras 4 no, ¿cómo podríamos dividir las galletas de manera equitativa? ¿Es lo mismo que dividir las en partes iguales?).

# PRINCIPAL

- Divida a los participantes en **equipos de 4 a 6 jugadores** a un lado de la pista. Entregue a cada equipo una tarjeta con un símbolo diferente; esta tarjeta representa su símbolo mágico (es decir, un equipo es las estrellas; otro, los círculos; otro, los cuadrados, etc.).
- Esparza el resto de las tarjetas por el lado opuesto de la pista.



## REGLAS:

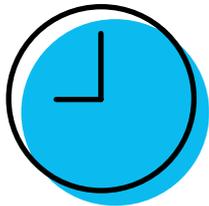
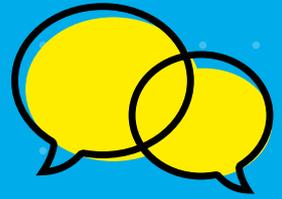
### Ronda 1

- A la de «ya» los estudiantes avanzan (p. ej., caminan, corren, saltan, etc.) **por turnos, recogen una tarjeta** y vuelven a la salida. **El primer equipo que recoja todos** sus símbolos mágicos gana.
- Anote el orden en que terminan los equipos.

### Ronda 2

- Los equipos empiezan a recoger tarjetas según la clasificación de la ronda 1: el primer equipo en terminar ahora será el último en comenzar, mientras que el último equipo empezará el primero.

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 15 MIN

### Fomente el debate sobre si el juego era igualitario o equitativo.

Por equipos, los alumnos comentan:

- ¿Qué ronda fue igualitaria y cuál, equitativa? ¿Por qué?

Pida a los grupos que pongan en común sus ideas; luego, explique que

en la **ronda 1** se aplicaron **las mismas normas y parámetros (iguales) para todos**; se les midió por el mismo rasero, sin distinciones. Esto es igualdad y en tal caso es probable que gane la persona más hábil (p. ej., en este caso, el equipo con los corredores más rápidos). En la **ronda 2** era un **juego equitativo**: las reglas cambiaron en función de las habilidades de los equipos. En este caso, **todos tienen la posibilidad de ganar**.

#### Pregunte a los alumnos:

- ¿Por qué en algunos deportes se divide a los jugadores por **edad o**

**género**? ¿Es esto siempre **justo o equitativo**?

- Un juego equitativo, ¿resulta divertido para el equipo más lento/rápido?
- ¿Por qué es importante crear situaciones equitativas?
- **Para estudiantes avanzados:** Rételes con la siguiente pregunta: ¿Qué versión es más justa, aquella en la que todos tienen oportunidad de ganar (equitativa) o aquella en la que gana el participante más fuerte (igualitaria)? ¿Por qué?

## ADAPTACIÓN:

### S

### ESPACIO

**Aumente o disminuya la distancia** a las tarjetas. Si utilizan obstáculos (véase «Material»), aumente o disminuya el espacio entre ellos.



### E

### EQUIPO

Para aumentar el nivel de dificultad **incorpore un circuito de obstáculos** con conos, marcadores, botellas de agua de plástico o similar, entre la línea de salida y las tarjetas; modifique el recorrido según las habilidades de los estudiantes.

Puede usar un **mazo de cartas estándar** en lugar de las tarjetas con símbolos.

### T

### TAREA

#### Para estudiantes principiantes:

Dedique más tiempo al inicio de la lección para asegurarse de que todos comprenden los conceptos de igualdad y equidad. Puede dedicar tiempo para que los estudiantes dibujen los conceptos o puede mostrarles recursos visuales.

**Para estudiantes avanzados:** Por equipos, los alumnos diseñan otras versiones equitativas del juego y juegan las nuevas versiones.

#### Para estudiantes avanzados:

Los alumnos identifican situaciones igualitarias y equitativas en su escuela/ciudad/país.

### P

### PARTICIPANTES

Aquellos con discapacidad visual pueden **trabajar con un compañero** que les guíe con la voz o el tacto.

Asegúrese de que haya señales de inicio y fin acordadas para aquellos con discapacidad auditiva.

Los estudiantes con problemas de movilidad pueden moverse de cualquier manera.

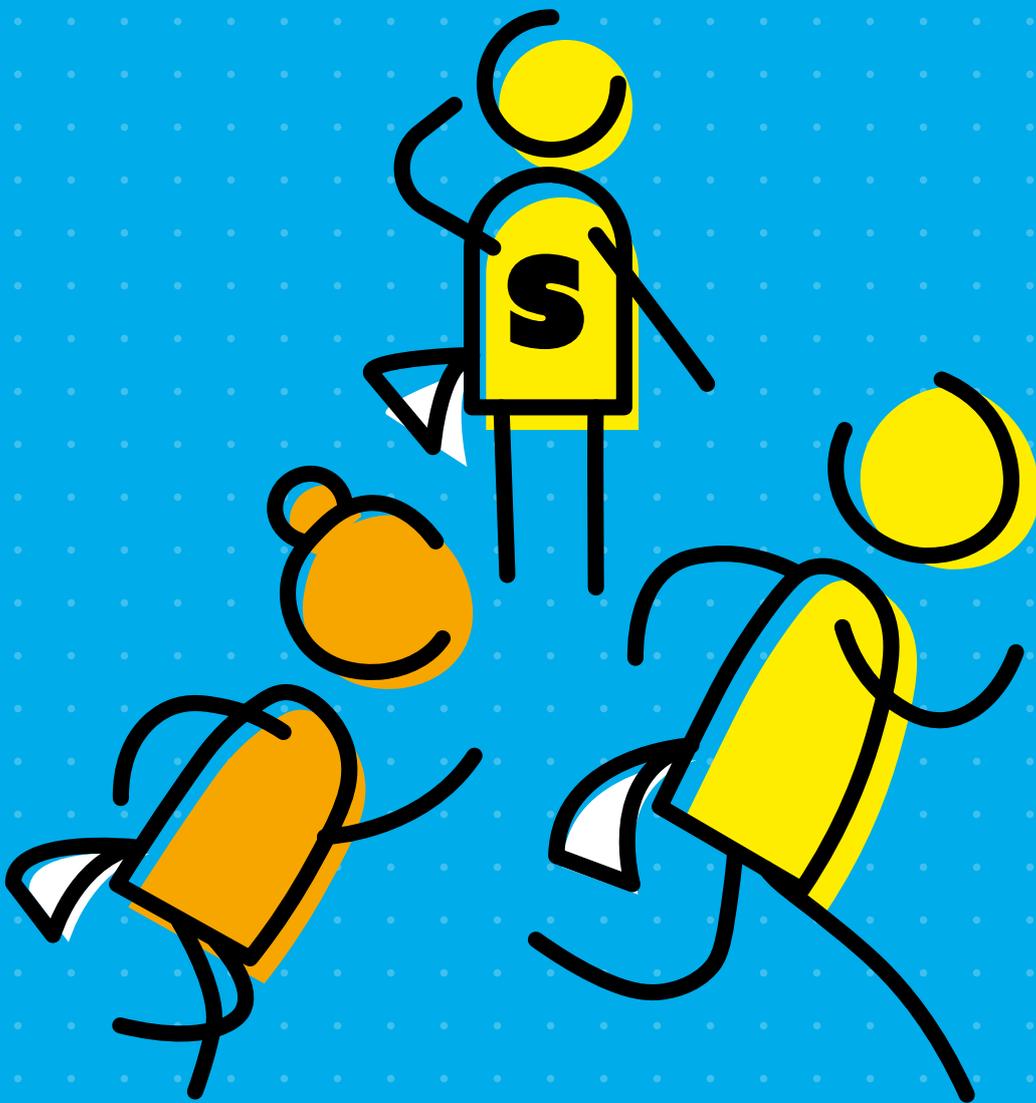


EQUIDAD

3

LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# LAS REGLAS NOS AYUDAN A JUGAR LIMPIO



El propósito de esta actividad es que los alumnos comprendan que **las reglas garantizan la equidad** en el juego y el deporte; para ello, jugarán a un juego llamado «**Agentes Secretos**» y reflexionarán sobre él.



40 MIN



**LUGAR**

Gimnasio o zona  
llana al aire libre.



**MATERIAL NECESARIO**

Una tira de tela o «cola» de color para cada jugador, conos o aros, una tarjeta para cada participante con la letra S o A.



**COMPETENCIAS BÁSICAS**

Cooperación, pensamiento crítico.



**OBJETIVOS DE FORMACIÓN**

Los estudiantes:

**Valorarán** la importancia de tener normas para que los juegos y el deporte sean justos y equitativos.



**VOCABULARIO CLAVE**

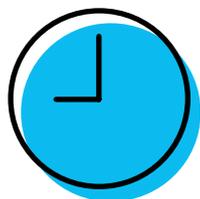
Justicia, reglas, equidad.



**SEGURIDAD**

Asegúrese de que el entorno sea seguro y de que no haya obstáculos. Además, los jugadores han de poder enganchar el trozo de tela en el pantalón, pues no pueden usar las manos para sujetarlos.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**10 MIN**

Valore si los alumnos comprenden la importancia de las reglas.

## Pregunte a los alumnos:

- ¿Qué tienen en común todos los deportes y juegos? (p. ej., una meta u objetivo, un área de juego, rivales, reglas).
- **¿Por qué son importantes las reglas?** ¿Qué pasaría si prescindiésemos de ellas en los deportes o juegos? ¿Y en la escuela? ¿En casa? ¿Y en la sociedad?

Utilice las respuestas para crear un debate sobre cómo **las normas mantienen el orden y crean «igualdad de condiciones»** (una situación equitativa) para todos.

# ACTIVIDAD



**20 MIN**



## AGENTES SECRETOS

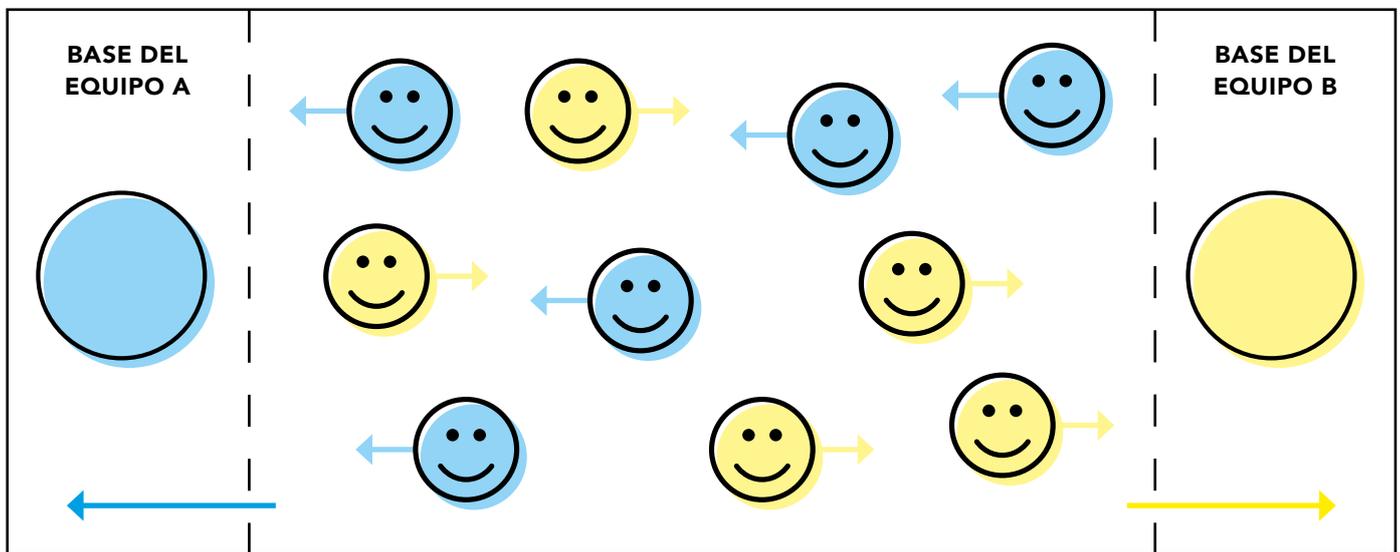
### OBJETIVO:

Ser el equipo con la mayor cantidad de colas del equipo contrario al final de una ronda de 5 minutos.

### PREPARACIÓN:

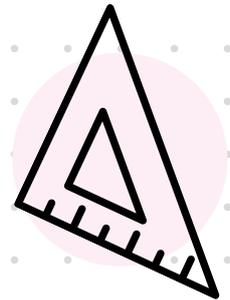
**Nota:** Antes de comenzar, prepare tarjetas o trozos pequeños de papel con las letras S o A; debería haber 2 o 3 tarjetas A por cada tarjeta S.

- Haga **2 equipos iguales** y dé a cada participante una cola que distinga al equipo A del B (p. ej., amarilla para el equipo A, azul para el B).
- Coloque 5 colas adicionales (o más si es un grupo más grande) en la base de cada equipo, de su mismo color.



## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Ciencias sociales:** Creen en clase un Código de conducta o de juego limpio. Los estudiantes hacen una tormenta de ideas sobre reglas, pautas o valores apropiados para el aula (p. ej., «Hay que respetar los turnos para hablar» o «La opinión de todos es importante y hay que escucharla»). Denles a las reglas o pautas un tono positivo.



# PRINCIPAL

- Entregue a cada jugador una tarjeta con la letra **A de Agente** o la letra **S de Secreto**. Díales que no se la enseñen a sus compañeros. Por cada 2 o 3 agentes, deberá haber un agente secreto.
- El agente secreto juega en un equipo, pero en realidad pertenece al otro. Los agentes son jugadores normales del equipo. Los agentes secretos no quieren que les descubran, y han de actuar en consecuencia.

## REGLAS:

### Ronda 1

- **Los jugadores se mueven por el espacio tirando de las colas de los rivales para eliminarlos.** Quien quita una cola, la coloca en la base de su equipo (p. ej., si un jugador del equipo A quita una cola del equipo B, la colocará en la base del equipo A); estas colas ganadas no pueden volver a utilizarse. Si a un

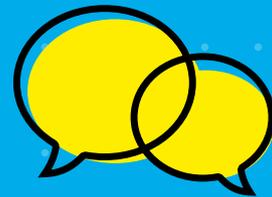
jugador le quitan la cola, puede volver a su base y usar una nueva hasta que no queden más colas; cuando se agoten, los jugadores que pierdan la cola quedarán eliminados.

- **Los agentes secretos trabajan de incógnito para el equipo contrario** y no pueden quitar ninguna cola; sin embargo, sí les pueden quitar la cola y ellos pueden fingir que persiguen a los jugadores del equipo contrario para no ser descubiertos.
- Transcurridos 5 minutos, **el equipo que haya recogido más colas del equipo contrario gana.**

### Ronda 2

- Todo es igual a la ronda 1, pero esta vez **los agentes secretos jugarán sin reglas.** Si juegan con el equipo A, pero en realidad son del B, pueden tirar de las colas del equipo A, salirse de los límites, tomar colas de la base, etc.

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 10 MIN

Plantee un debate sobre la importancia de las reglas.

Pregunte a los alumnos:

- ¿Qué versión del juego era **más estructurada**? ¿Por qué?
- ¿Es el juego **más o menos justo** cuando los agentes secretos pueden hacer lo que quieren? ¿Por qué? ¿Cómo

ayudan las **reglas a que un juego o deporte sea más justo y equitativo**?

- ¿Deberían ser las reglas exactamente iguales para todos siempre? (p. ej., los jugadores de netbol están limitados a ciertas zonas según su posición, en el fútbol solo los porteros pueden usar las manos, los jugadores más jóvenes del baloncesto juegan con las canastas bajadas y balones más pequeños).
- ¿Cómo ayudan las **reglas a que la clase sea más equitativa**? (p. ej., cuando una persona quiere hablar, los demás se callan; si todos siguieran hablando, solo se oiría a la persona más ruidosa).

## ADAPTACIÓN:

S

### ESPACIO

**Aumente o reduzca el tamaño** del espacio. Un espacio más grande facilita la movilidad; un espacio más pequeño, la interacción. Aumente o reduzca la distancia a la base.

Si el espacio es limitado, **empareje a los participantes**; en cada ronda jugará solo la mitad. Cuando a un jugador le quiten la cola, su compañero entrará a jugar.

E

### EQUIPO

Las colas pueden ser tiras de tela, papel, calcetines largos o similar; también se pueden utilizar perchas o pinzas para la ropa.

T

### TAREA

**Rete a los alumnos** de diferentes maneras (p. ej., los jugadores más hábiles solo pueden quitar colas con su mano no dominante). Cambie el método de locomoción (p. ej., caminar, saltar, galopar).

Para **crear un juego más equitativo** algunos jugadores (o todos) pueden tener más de una cola. Solo se les eliminará cuando pierdan todas las colas.

**Para estudiantes avanzados:** Los alumnos reflexionan sobre cómo las reglas permiten que la sociedad funcione.

P

### PARTICIPANTES

Jugadores con discapacidad visual:

- Pueden jugar con un compañero que quite las colas a los rivales que les ataquen. No cogerán otras colas hasta que ambos jugadores hayan perdido las suyas.
  - Solo tienen que tocar a otros jugadores para quitarles la cola. Para acomodar diferentes necesidades, **crea zonas seguras** donde los jugadores puedan quedarse a salvo, sin que nadie pueda robarles las colas.
- Para ayudar a aquellos con discapacidad visual, los jugadores deben gritar constantemente el color de su equipo (p. ej., «amarillo, amarillo» o «azul, azul»).
- Establezca roles en el juego para incluir a la mayor variedad posible de participantes (p. ej., árbitros, anotadores, jugadores, capitanes o entrenadores).

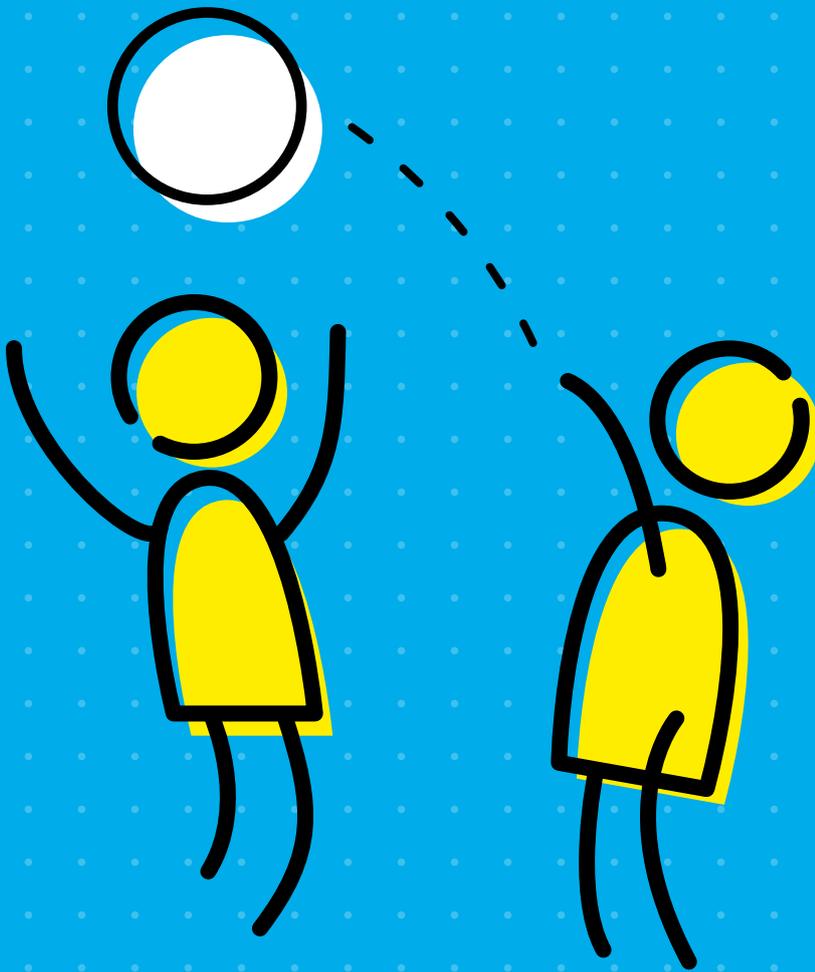


**EQUIDAD**

**4**

**LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA**

# LAS REGLAS FOMENTAN LA EQUIDAD



El objetivo de esta actividad es que los alumnos aprendan la **importancia de las reglas para fomentar la equidad**; para ello, jugarán a «Pásamela», un juego que comienza con pocas reglas pero se van incorporando más a medida que avanza la partida.



**40 MIN**



**LUGAR**

Gimnasio o al aire libre.



**MATERIAL NECESARIO**

Un balón de tamaño mediano similar a un balón de fútbol o baloncesto, conos o marcadores, delantales o chalecos de colores, un papel y un lápiz por alumno.



**COMPETENCIAS BÁSICAS**

Pensamiento crítico, cooperación.



**OBJETIVOS DE FORMACIÓN**

Los estudiantes:

**Reconocerán** y **analizarán** la importancia de las reglas para promover la equidad.



**VOCABULARIO CLAVE**

Reglas, equidad.



**SEGURIDAD**

Asegúrese de que no haya objetos ni mobiliario cuando los alumnos jueguen a «Pásamela».

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**10 MIN**

Valore si los alumnos comprenden la necesidad de que haya reglas.

- Entrégueles **un papel y un lápiz** a cada uno.
- Pídales que dibujen rápidamente **un mundo sin leyes ni reglas**. Deles un máximo de 5 minutos para esta tarea.

- Una vez que hayan terminado sus dibujos, pídale que **los pongan en común**.
- Utilice los dibujos como punto de partida para una discusión sobre **por qué en la sociedad necesitamos normas y leyes**.

**Por ejemplo:**

Si alguien se **dibujó feliz** en la escuela porque no hay reglas, pregúntele por qué y discrepe: ¿qué pasaría si los profesores de la escuela no tuvieran normas? ¿Acudirían los profesores a la escuela? ¿Aprenderían los estudiantes algo? ¿Qué sentido tendría?

O, si alguien dibujó un mundo **patas arriba** pídale que lo explique: ¿por qué sin reglas todo estaría del revés? ¿Puede dar un ejemplo concreto?

# ACTIVIDAD



**20 MIN**



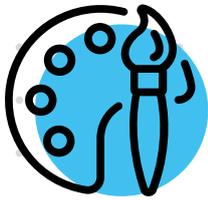
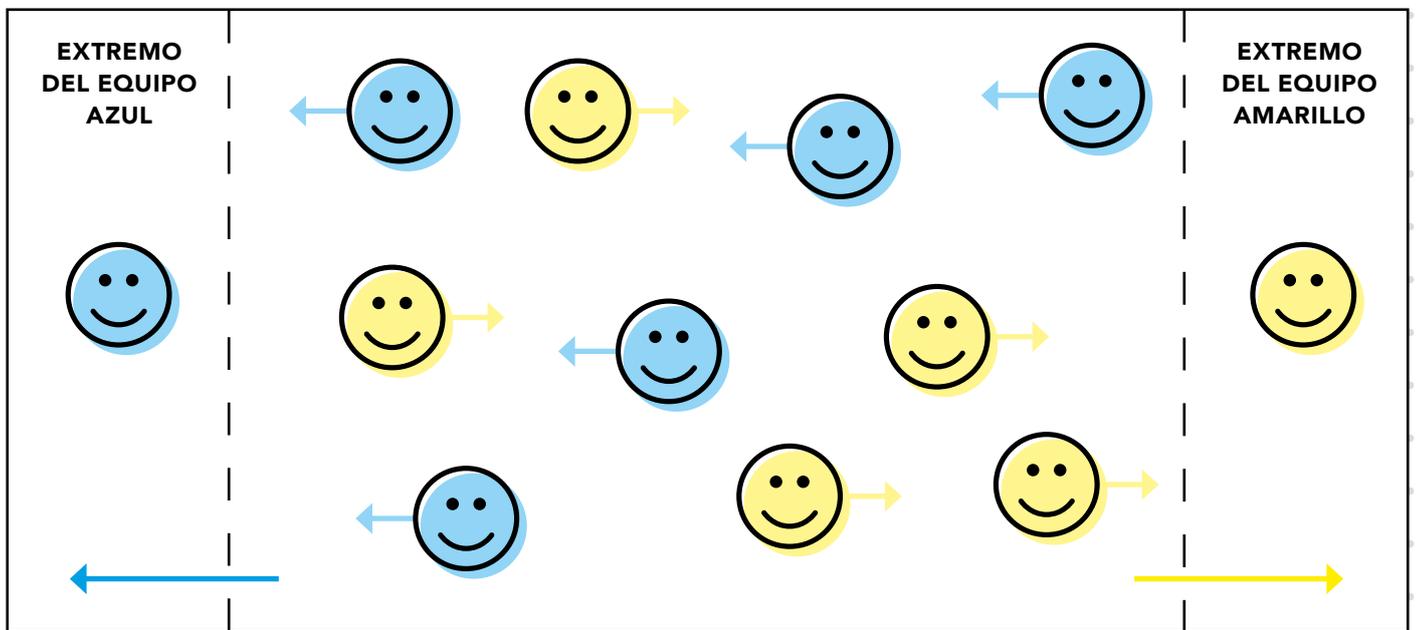
**PÁSAMELA**

**OBJETIVO:**

El objetivo es marcar la mayor cantidad de puntos pasando el balón a un compañero (que llamaremos «**extremo**») que está en un extremo de la pista.

**PREPARACIÓN:**

- Divida a los participantes en dos **equipos**.
- Delimite el espacio de juego de manera que haya **2 extremos**.



### ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

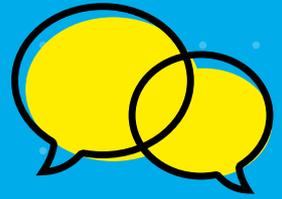
**Arte:** Los estudiantes dibujan una imagen donde haya un mundo sin reglas en una mitad del papel y un mundo con reglas en la otra mitad.

# PRINCIPAL

## REGLAS:

- Presente el juego «Pásamela» pero comience con solo algunas **reglas básicas**:
  - Cada equipo designa a una persona que será el extremo. El **extremo permanece en la zona de anotación del equipo** en un lateral del gimnasio (llamada zona extremo) durante todo el juego, mientras que **los demás jugadores pueden moverse libremente** por el resto de la pista. El objetivo del juego es anotar un punto pasando la pelota al jugador extremo del equipo.
- Deje que jueguen hasta marcar unos pocos puntos (3 o 4). Lo que puede suceder es que el primero que reciba el balón se aferre a él, corra hacia su jugador extremo y simplemente se lo pase, anotando 1 punto. También puede ocurrir que dominen los jugadores más hábiles.
- Tras marcar 3 o 4 puntos, reúna a los estudiantes y **pregúnteles**:
  - ¿Qué os parece este juego?
  - ¿Cómo podríais mejorarlo?
- Anímeles a **pensar en reglas que se puedan añadir** para hacer el juego **más entretenido y equitativo**. Utilice algunas de sus ideas y jueguen de nuevo; si no se les ocurren otras normas, deles sugerencias (p. ej., añadir zonas donde solo pueden estar ciertos jugadores, añadir un número mínimo de pases a realizar antes de que el balón llegue al extremo, impedir que los jugadores se muevan si tienen el balón).

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 10 MIN

**Pida a los alumnos que vuelvan a sus dibujos del principio de la clase.**

- Pídeles que dibujen en el reverso del papel el aspecto de la clase durante la primera versión de «Pásamela» y el aspecto al jugar a la última versión del juego. Mientras dibujan, **pídeles que reflexionen** sobre qué versión fue más **divertida**, más **equitativa**, más **emocionante** y entretenida.

Cuando hayan terminado, los alumnos comentan el dibujo y el juego con toda la clase.

- Al igual que antes, pregúnteles cuál fue más **divertida** y más **equitativa**, la primera o la segunda versión; deben acompañar sus afirmaciones con ejemplos.
- Aproveche esta actividad para explicar que en la primera versión participaban pocos jugadores, pero en la segunda versión se implicó a muchos más. Explíqueles que, en esta última, los jugadores podían jugar y posicionarse según sus destrezas (p. ej., un jugador que es bueno a la hora de bloquear a los rivales podía quedarse en la zona defensiva) haciendo así el juego **más equitativo**.

## ADAPTACIÓN:

### T

### TAREA

Si no se dispone de tiempo suficiente en la clase, la evaluación inicial puede **limitarse** a un debate en grupo o a una tormenta de ideas en torno a la pregunta: «¿Cómo sería un mundo sin leyes ni reglas?».

**Para estudiantes avanzados:**  
Pida a los alumnos que analicen cómo las reglas fomentan la equidad en otros contextos (p. ej., en su ciudad/país).



### S

### ESPACIO

Para enfatizar la necesidad de las reglas, comience sin **líneas en los extremos**. A medida que se añaden las reglas, delimite el espacio más claramente y ajústelo al tamaño del grupo.

### E

### EQUIPO

Si no disponen de un balón pueden usar una bolsa de plástico llena de papel arrugado o tiras de tela.  
Si no tienen papel ni lápices, la actividad introductoria puede sustituirse por un **debate**, como se menciona en la sección «Tarea».

Si no dispone de conos, **puede utilizar botellas de agua** como marcadores.

### P

### PARTICIPANTES

Si hay una gran variedad de habilidades en el grupo, asegúrese de que los equipos **estén igualados**. O, si se definen zonas, coloque a alumnos de habilidades similares en cada una.

Antes de jugar, valore las habilidades de los estudiantes haciendo que **practiquen** lanzando y recogiendo globos o pelotas ligeras.



**EQUIDAD**

**5**

**LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA**

# APRENDEMOS A COMPARTIR LA RESPONSABILIDAD



El propósito de esta actividad es que los alumnos **comprendan cómo se pueden dividir las responsabilidades con equidad** para ganar; para ello, jugarán a «El huevo en el nido» y reflexionarán sobre la estrategia adoptada y la distribución de responsabilidades.



**40 MIN**



**LUGAR**

Gimnasio, aula o terreno llano al aire libre.



**MATERIAL NECESARIO**

Pizarra o rotafolio, tiza o rotuladores, aros, chalecos de colores, una serie de objetos que representen los huevos (p. ej., bolas de papel, pelotas, pinzas de la ropa, bolas de bocha, bolas de esponja, guijarros).



**COMPETENCIAS BÁSICAS**

Cooperación.



**OBJETIVOS DE FORMACIÓN**

Los estudiantes:

**Reconocerán** cómo se pueden dividir las responsabilidades de manera igual o equitativa, y **analizarán** los beneficios de cada forma.



**VOCABULARIO CLAVE**

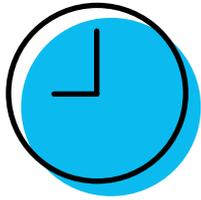
Responsabilidad, estrategia, equidad, igualdad.



**SEGURIDAD**

Separe los objetos de forma segura, para que los jugadores no choquen entre sí. Los huevos solo se pueden transportar y depositar en el nido, sin lanzarlos.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**7 MIN**

Valore si los alumnos comprenden los conceptos de estrategia y responsabilidad.

- Divida a los participantes en **grupos pequeños**.
- Pida a cada grupo que escoja un deporte o juego en el que **trabajo en equipo y estrategia** sean necesarios para ganar.
- Cada grupo hace una **tormenta de ideas sobre las estrategias específicas** necesarias para **ganar** en el juego o deporte escogido. A medida que los estudiantes identifican estrategias, asignan a cada jugador una responsabilidad o función.
- En el pleno de la clase, **comenten las estrategias** e identifiquen cómo cada jugador es responsable de que la estrategia tenga éxito.

# ACTIVIDAD



**25 MIN**



## EL HUEVO EN EL NIDO

### OBJETIVO:

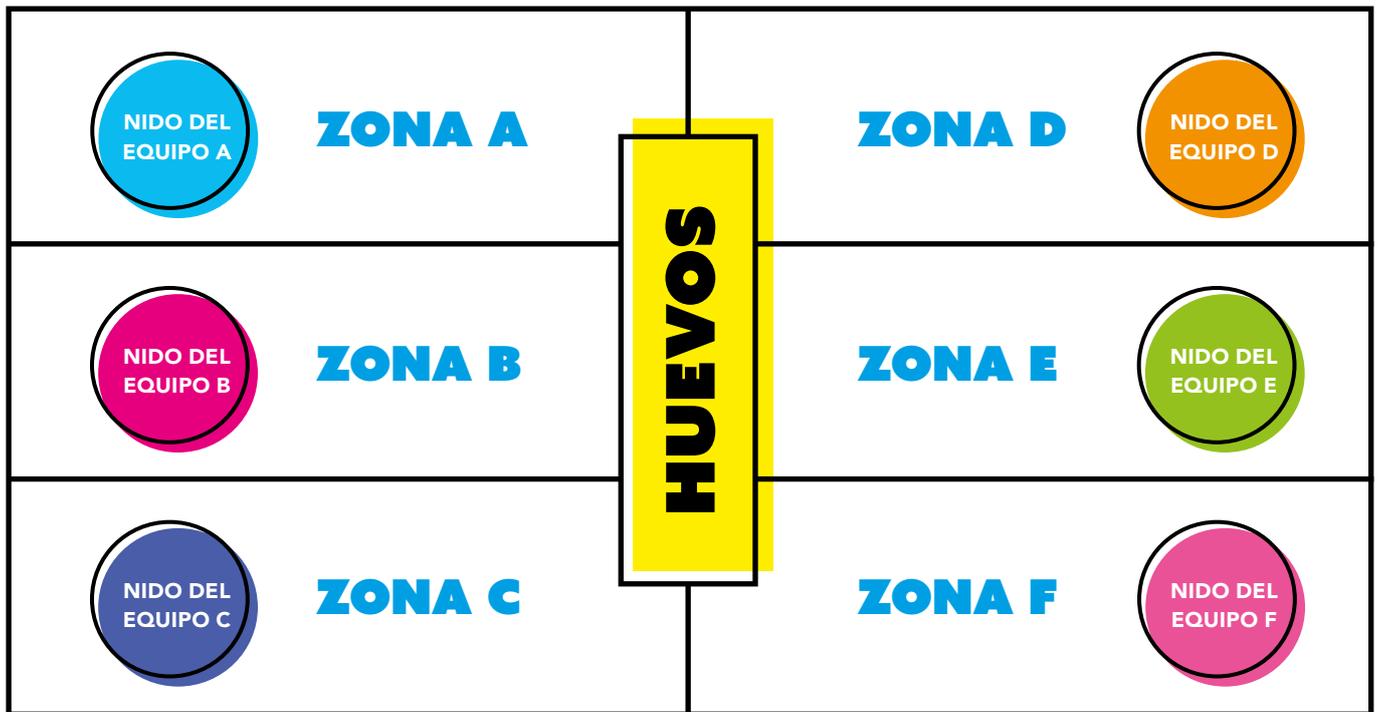
El objetivo del juego es ser el equipo con **más huevos** en el nido después de 5 minutos.

### PREPARACIÓN:

- **Divida la clase en 4 a 6 equipos** y sitúelos en un número equivalente de zonas.
- Entregue a cada equipo **chalecos de colores** para diferenciarse.
- Dé a cada equipo **1 aro**, que representa el nido, que colocarán en su área.
- Coloque en el centro de la pista una serie de objetos pequeños, como **pelotas**, que harán la función de **huevos**.

### REGLAS:

- A la señal de inicio, los jugadores pueden dejar su nido e ir al centro del espacio para recoger un huevo (**1 de cada vez**).



# PRINCIPAL

- Al regresar al nido, dejan el huevo en él y van a recoger otro.
- Los jugadores pueden decidir **tomar huevos del centro** o **quitarlos de los nidos de otros equipos**. Sin embargo, para poder quitárselos a los otros equipos han de evitar que les pillen. Solo se puede pillar a los jugadores que entren en el área de otro equipo. Si se pilla a un jugador, este debe regresar a su propio nido, completar un ejercicio (p. ej., 10 saltos en tijera, 5 abdominales, mantener el equilibrio 10 s) y luego seguir jugando.
- El juego continúa durante unos **5 minutos**.
- Al final, los equipos cuentan **cuántos huevos** han recogido y el que tenga más es el ganador.

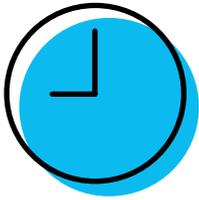
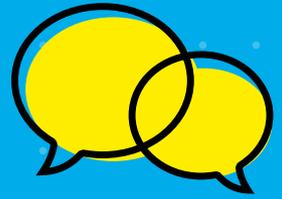
Jueguen **varias rondas**, y dé a los jugadores **tiempo para adoptar estrategias** entre cada ronda. Pregúnteles: ¿Es mejor tomar huevos del medio o de los otros equipos? ¿Es mejor establecer una alianza con otro equipo o arreglárselas solos? ¿Es mejor tener unos jugadores atacantes y otros defensores o es mejor que todos ataquen?



## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Historia:** Pida a los alumnos que investiguen los momentos importantes de la historia en los que la estrategia o distribución de responsabilidades llevó a la victoria e identifique las circunstancias que lo permitieron.

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



**8 MIN**

Reúna a los estudiantes y discutan los conceptos de estrategia y responsabilidad.

Pregunte a los alumnos:

- ¿Cuál fue vuestra **estrategia** en este juego? ¿Cuál era la **responsabilidad** de cada jugador? ¿Eran iguales?
- La estrategia y las responsabilidades, ¿ayudaron al **equipo** a ganar?
- En la vida real, ¿hay situaciones en las que hay que designar **responsabilidades**? ¿Cómo podríamos distribuir estas tareas: de manera igual para todos o diferente para cada uno (y, por tanto, equitativa)? ¿Por qué?
- ¿Cuándo puede ser adecuado **compartir responsabilidades** por igual? ¿Y de manera equitativa? ¿Qué responsabilidades compartís **de forma equitativa** en casa? (p. ej., una persona cocina, otra recoge y limpia...). ¿Funciona así mejor vuestra casa?

## ADAPTACIÓN:

**S**

### ESPACIO

Aumente o disminuya la **distancia** a los huevos.

Aumente o disminuya la distancia entre los nidos.



**T**

### TAREA

Como desafío, los jugadores tienen que **moverse de diferentes maneras** entre los huevos y los nidos (p. ej., saltando o caminando hacia atrás).

Los huevos se pueden diferenciar (p. ej., por colores), y cada color puede valer un **número diferente de puntos**.

**Para estudiantes avanzados:** Los participantes analizan las ventajas de la distribución de responsabilidades a mayor escala, como en su ciudad o país.

**E**

### EQUIPO

**Rete a los alumnos** dando a cada jugador una cola (p. ej., una tira de tela). Al pillar a un jugador, hay que quitarle la cola. Para volver a jugar, debe volver a su base y ponerse de nuevo la cola.



**P**

### PARTICIPANTES

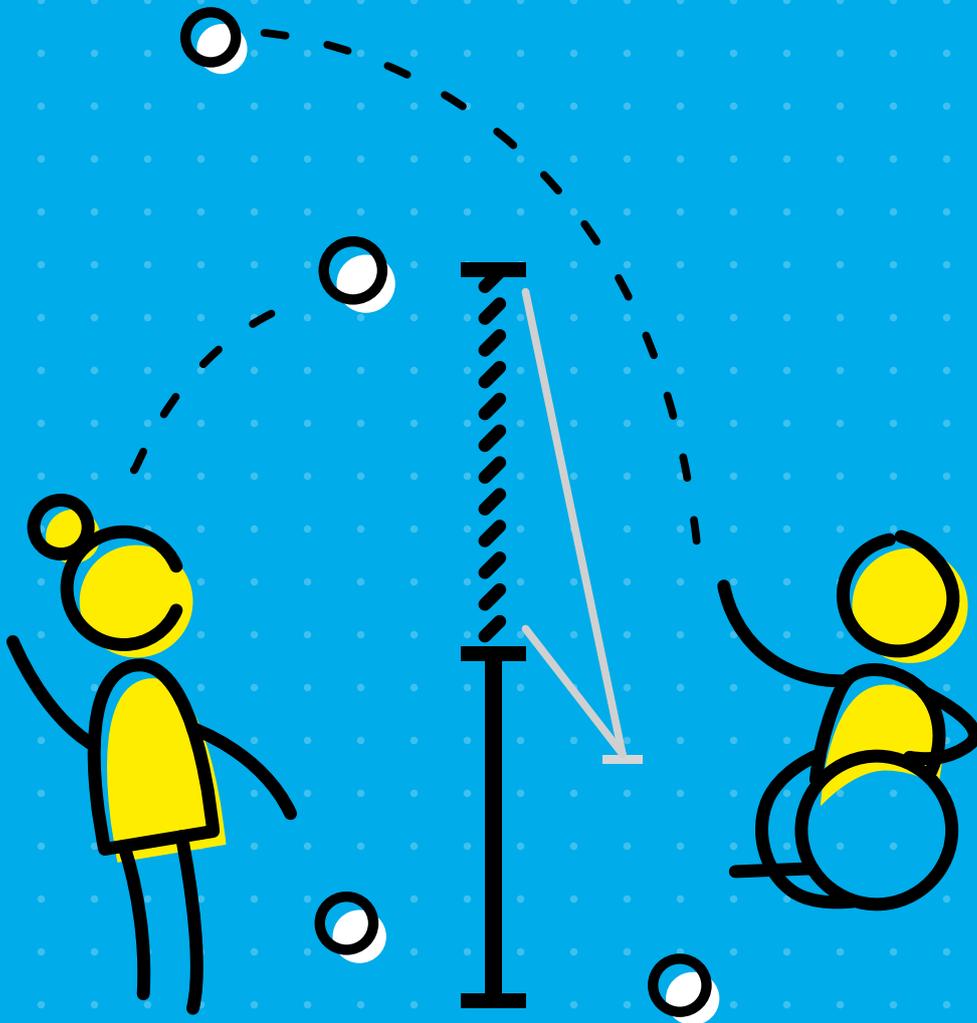
Algunos huevos **pueden colocarse más arriba** (p. ej., en un taburete o una silla) para que a algunos estudiantes les **resulte más fácil** recogerlos.

**EQUIDAD**

**6**

**LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA**

# UN JUEGO AL QUE TODOS PUEDEN JUGAR



El propósito de esta actividad es que los alumnos entiendan que con adaptaciones los juegos pueden ser accesibles, divertidos y estimulantes para todos; para ello, jugarán a «Balones fuera» y buscarán maneras de modificar el juego para que sea más equitativo e inclusivo.



**30 MIN**



**LUGAR**

Gimnasio, aula o terreno llano al aire libre.



**MATERIAL NECESARIO**

Diferentes balones ligeros, pelotas, red y dos postes, conos marcadores.



**COMPETENCIAS BÁSICAS**

Cooperación, habilidades socioemocionales.



**OBJETIVOS DE FORMACIÓN**

Los estudiantes:

Comprenderán y analizarán los principios de equidad en los juegos.



**VOCABULARIO CLAVE**

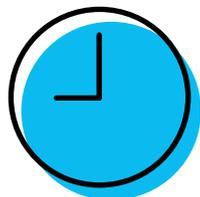
Equidad, accesible, adaptado, inclusión.



**SEGURIDAD**

Use pelotas suaves (p. ej., de espuma o de papel) para evitar lesiones. Si el juego se vuelve peligroso, se asignará a cada equipo su propia mitad de la cancha en la que tirar, para que no se arrojen objetos entre sí.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**5 MIN**

Plantee un debate sobre el derecho a participar preguntando:

- ¿Siempre se dan las **mismas oportunidades** a todos para jugar a un juego?
- ¿Alguna vez **no os han dejado** participar en un juego? ¿Cómo os sentisteis?
- ¿Cómo pueden los demás jugadores asegurarse de que **todos tengan las mismas oportunidades** de jugar?

Explique que los juegos se pueden modificar para crear una situación equitativa en la que todos puedan ganar. Para que el juego resulte divertido y estimulante para todos se pueden adaptar el material, las reglas y el espacio.

# ACTIVIDAD



**15 MIN**



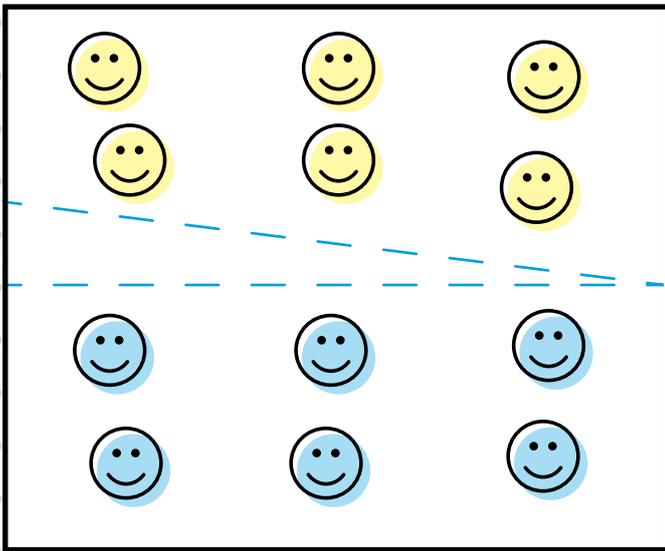
## BALONES FUERA

### OBJETIVO:

Ser el equipo con el **menor número de objetos** al final de la ronda.

### PREPARACIÓN:

- Divida el grupo en **equipos de 5 a 6 jugadores**. Cada vez se enfrentarán dos equipos. Sitúe a los equipos en los lados opuestos de una cancha rectangular lo suficientemente grande para acomodar a todos (similar a la de bádminton o voleibol).



ZONA 3 = 30 PUNTOS
ZONA 2 = 20 PUNTOS
ZONA 1 = 10 PUNTOS
ZONA 1 = 10 PUNTOS
ZONA 2 = 20 PUNTOS
ZONA 3 = 30 PUNTOS

## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Escritura creativa/Ciencias sociales:** Los alumnos escriben o cuentan una ocasión en la que se hicieron adaptaciones para que ellos u otra persona consiguieran algo. Si no, busque ejemplos en la literatura o en la historia en los que las adaptaciones ayudaron a alguien a conseguir algo.

# PRINCIPAL

- Coloque una **red** entre los dos equipos, en el centro de la cancha (también puede usar una cuerda o marcar una línea entre los dos equipos). Entregue a cada equipo el mismo número de balones, pelotas, bolas de papel o similar. Es mejor que cada equipo tenga **al menos 5 objetos**.

## REGLAS:

- A la señal de inicio, los jugadores tiran **todos los objetos al otro lado** de la red de forma continua durante 1 minuto. Cuando la ronda termine, los equipos cuentan el número de objetos en su lado de la red; el equipo que tenga **menos gana**.

### Introduzca el concepto de equidad:

- Debatan cómo hacer el juego **más accesible y equitativo para todos**.

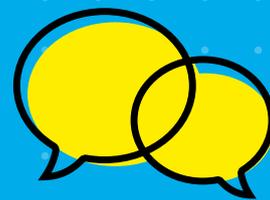
### Pregunte a los alumnos:

- ¿Qué podría hacer el juego **más equitativo** para que todos puedan jugar?

### Las sugerencias pueden incluir:

- **Bajar la red/barrera** de un lado para que haya diferentes alturas.
- **Marcar objetivos** en el suelo que cuenten el doble si un objeto aterriza y permanece dentro de ello.
- **Dibujar una línea divisoria** en ángulo con la red para que algunos jugadores puedan estar más cerca y otros más lejos, dependiendo de su habilidad.
- Después de escuchar las sugerencias, jueguen diferentes **versiones equitativas** del juego.

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 10 MIN

Abra un debate sobre la versión equitativa del juego.

### Pregunte a los alumnos:

- ¿En qué os resultó **diferente** el juego respecto a la ronda 1?
- ¿Cómo os **sentisteis** jugado a la segunda versión del juego?

Aproveche esta oportunidad para abordar cómo un **juego equitativo es divertido y estimulante** para todos, independientemente de las habilidades.

## ADAPTACIÓN:

S

### ESPACIO

Suba o baje la red o quítela y use una línea de conos marcadores.

Aumente o disminuya el tamaño de la cancha a cada lado de la red.



E

### EQUIPO

Algunos jugadores preferirán (o les resultará más fácil) **usar pelotas de papel o de peso ligero**.

En lugar de una red, se puede usar **una cuerda** como barrera.



P

### PARTICIPANTES

Se puede incluir a jugadores con discapacidad visual si juegan con un amigo que recoge pelotas para que ellos las lancen.

T

### TAREA

Pídeles a los jugadores que **lancen sus objetos de diferentes maneras** (p. ej., usando solo la mano no dominante o el antebrazo).

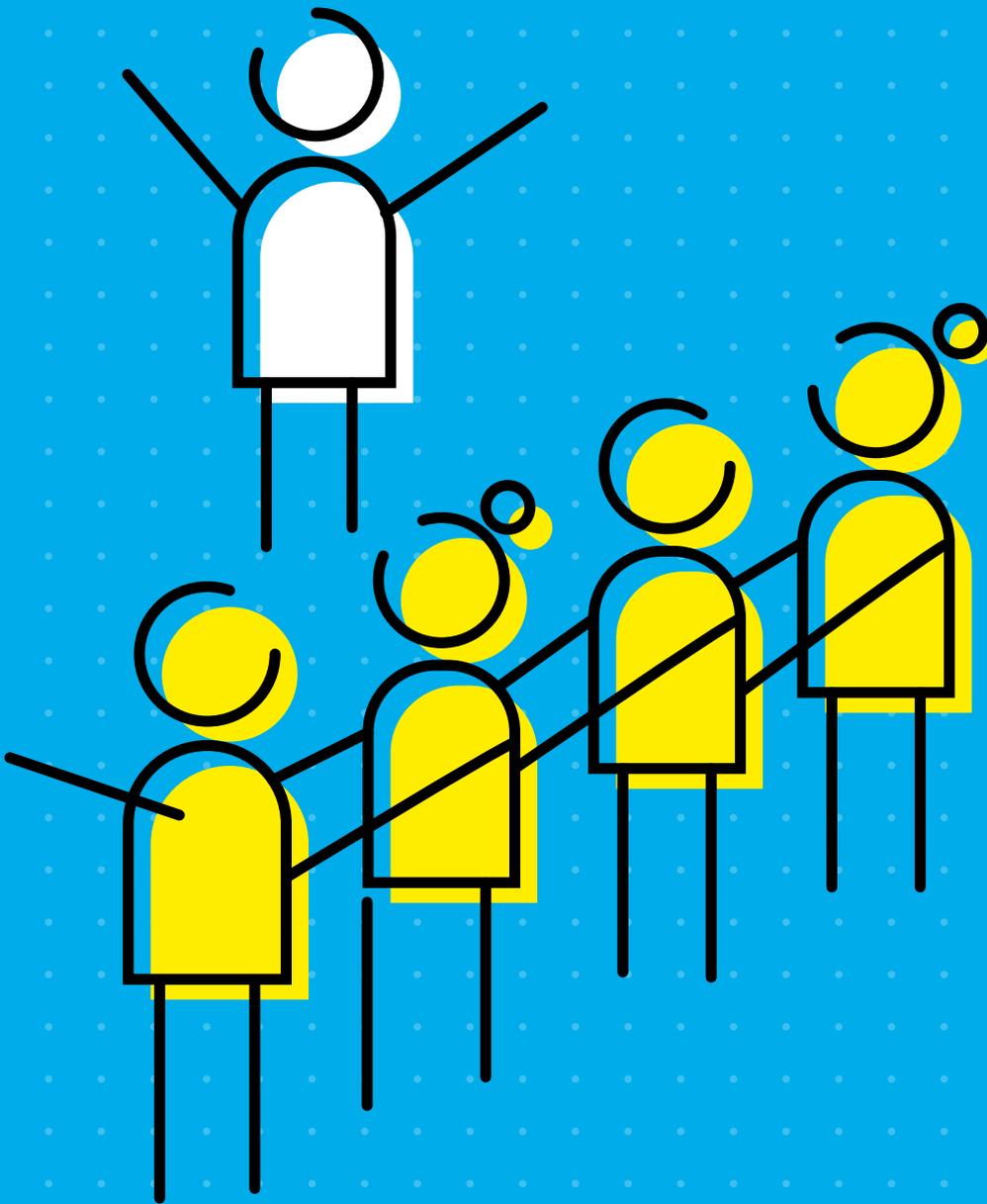
**Para estudiantes avanzados:** Los alumnos crean adaptaciones de otros juegos, haciéndolos más equitativos.

EQUIDAD

7

LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# JUEGOS TRADICIONALES DE TODO EL MUNDO



El propósito de esta actividad es que los alumnos entiendan que **todos tienen derecho a participar**; para ello, jugarán a un juego tradicional.



60 MIN



LUGAR

Aula, gimnasio o al aire libre.



**MATERIAL NECESARIO**

**Para estudiantes avanzados:**  
Recursos de investigación como internet y libros.



**COMPETENCIAS BÁSICAS**

Habilidades socioemocionales, cooperación.



**OBJETIVOS DE FORMACIÓN**

Los estudiantes:

**Se familiarizarán** con un juego tradicional de una cultura diferente.  
**Reflexionarán** sobre el derecho a jugar y cómo los juegos tradicionales promueven la equidad.



**VOCABULARIO CLAVE**

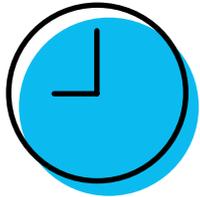
Cultura, diferencia, derecho a jugar, equidad, semejanzas, juego tradicional.



**SEGURIDAD**

Cree un ambiente respetuoso y seguro para que los alumnos compartan su cultura y la de los demás. Para la actividad principal, los jugadores deben controlar la fila para asegurarse de que todos estén a salvo. Aquellos con discapacidad visual pueden estar más seguros dentro de la fila que al final.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**10 MIN**

Valore cuánto saben los estudiantes sobre los juegos o deportes que se practican en otras culturas.

## Pregunte a los alumnos:

- ¿Jugáis a los mismos deportes y juegos que la gente de otros países o culturas?
- ¿Conocéis algún deporte que se juegue **en los Juegos Olímpicos y Paralímpicos** pero que no se practique en vuestro país?
- ¿Qué son los **juegos tradicionales**? ¿Alguna vez habéis jugado a un juego tradicional de vuestra cultura o de otra?

Utilice estas preguntas para iniciar un debate sobre la amplia variedad de juegos a los que se juega en todo el mundo. Si es posible, **use medios visuales** para enseñarles deportes o juegos desconocidos.

# ACTIVIDAD



**40 MIN**



## EL ÁGUILA Y LOS POLLITOS

Practique un juego tradicional con los estudiantes.

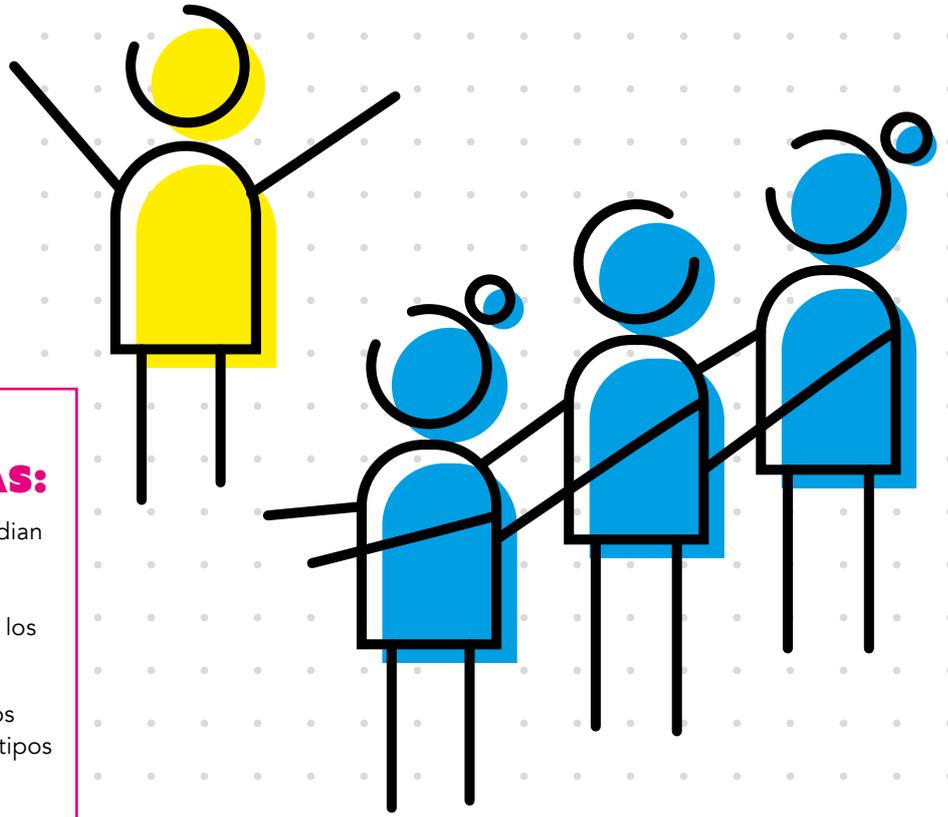
**Nota:** Si ya conocen este juego, elijan otro juego tradicional al que jugar.

### PAÍS:

China.

### CONTEXTO:

Hay diferentes versiones de este juego, incluso en China. Es un juego de persecución, con un águila (quien pilla) que persigue a los pollitos.



## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Ciencias sociales:** A medida que se estudian nuevas culturas y países en Geografía, Historia, Literatura u otras asignaturas, aproveche la oportunidad para descubrir los juegos que se juegan.

**Para estudiantes avanzados:** Anime a los alumnos a investigar o comentar los logotipos olímpicos y paralímpicos y el significado intercultural de sus diseños.

# PRINCIPAL

## ENTORNO:

Terreno llano interior o exterior (10 m x 10 m, dependiendo del tamaño del grupo).

## REGLAS:

- Un jugador es el águila y los otros son los pollitos.
- Los pollitos **forman una única fila india**. Cada jugador se agarra a la cintura o a los hombros del jugador que tiene delante.
- El primer jugador de la fila es la gallina o el gallo, y puede extender sus brazos para bloquear al águila.

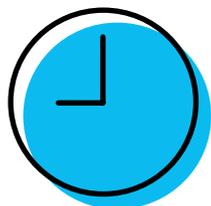
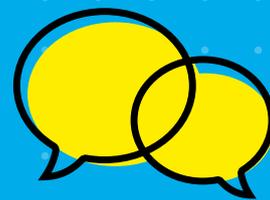
- El águila **intenta pillar** (tocar) en la espalda al último pollito de la fila; si lo consigue, el águila se anota un punto.
- Los **pollitos dan vueltas** para impedir que el águila toque al último jugador.
- Si durante el juego la fila se deshace, el águila se anota un punto.
- Después de un cierto número de intentos (p. ej., 3), el águila cambia puesto con uno de los pollitos y estos cambian de lugar dentro de la fila.

## Para estudiantes avanzados:

- Con ayuda de internet u otros recursos disponibles (p. ej., compañeros, familiares, libros), en grupos de 2 o 3 participantes, **investigan un juego tradicional** de una cultura específica.
- Los grupos **presentan los juegos a la clase** y, con ayuda del profesor, cada grupo enseña el juego al resto de la clase.

**Nota:** Los juegos tradicionales también se pueden utilizar como calentamiento diario en Educación Física o como descansos activos durante las clases.

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 10 MIN

### Promueva la reflexión preguntando a los alumnos:

- ¿Qué os **gustó** de este juego?
- ¿A qué otros juegos os gusta jugar? ¿Cuáles son las semejanzas?

- ¿A todos los niños de todo el mundo les gusta jugar?
- ¿Deberían todos los niños tener la **oportunidad de jugar**?

Utilice estas preguntas para hablar sobre las semejanzas entre las personas y cómo **necesitamos jugar y estar activos**, pues el movimiento favorece **la alegría y el bienestar**. Reflexionen cómo este juego, y otros, podrían hacerse más **inclusivos y equitativos** para todos los niños. Por último, describa o haga que los estudiantes analicen cómo **el derecho a jugar promueve la equidad en todo el mundo**.

## ADAPTACIÓN:

### T

### TAREA

**Para estudiantes avanzados:** Pueden enseñar y dirigir a los jugadores más pequeños de los grupos de nivel inferior.

**Para estudiantes avanzados:** Pueden investigar sobre la organización *Right To Play* [righttoplay.com](http://righttoplay.com).



### S

### ESPACIO

Si el espacio o el tiempo son limitados, se pueden organizar los juegos tradicionales **en bases**; los grupos de jugadores rotan por cada juego mientras que los líderes permanecen en cada base.

Aumente el espacio para tener más movimiento; disminúyalo para que haya más interacción.

### P

### PARTICIPANTES

**Varíe el número de pollitos:** cuantos más pollitos haya más difícil será para el águila; cuantos menos haya, más fácil.

**Utilice sonidos** para ayudar a los jugadores con discapacidad visual (p. ej., el pollito final ha de piar).

Establezca roles para **incluir a la mayor variedad posible de participantes** (p. ej., árbitros, anotadores, jugadores, capitanes o entrenadores).

### E

### EQUIPO

Ayude al águila dándole un **instrumento seguro para alcanzar más lejos** (p. ej., un flotador de piscina alargado, un periódico enrollado).

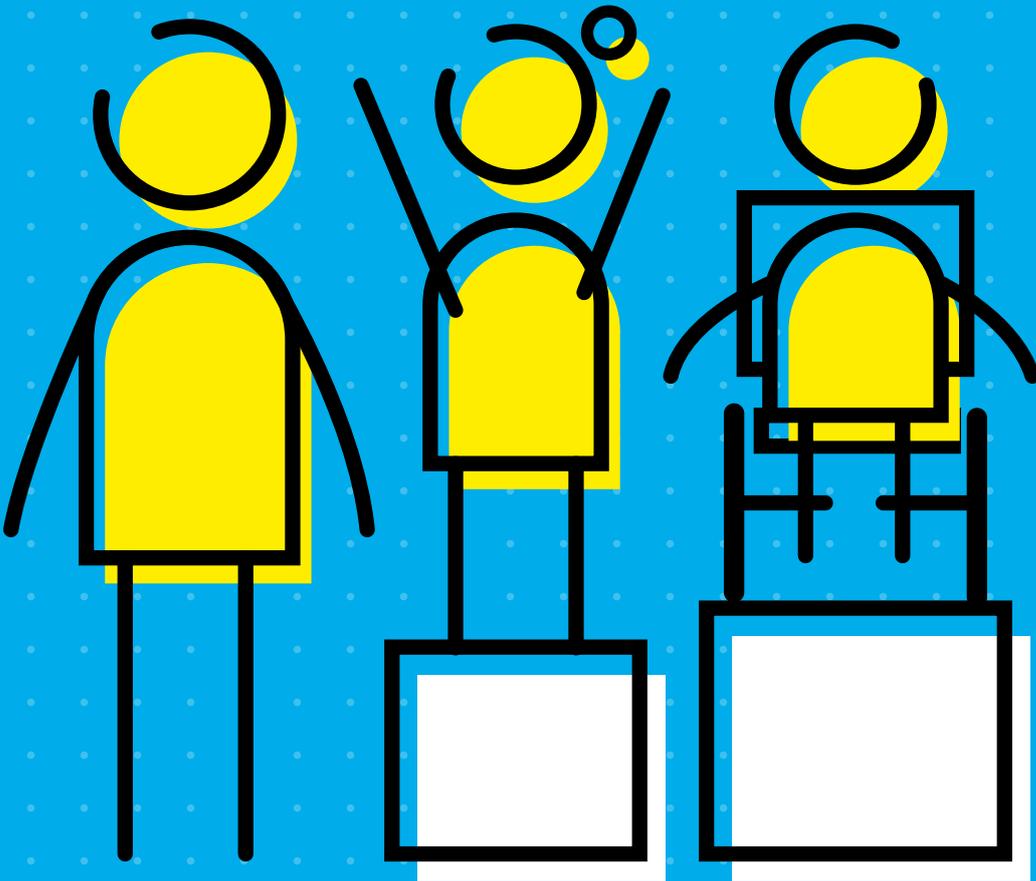


# EQUIDAD



## LOS VALORES DEL DEPORTE EN CADA AULA

# UNA HISTORIA SOBRE LA EQUIDAD



El propósito de esta actividad es **consolidar en los alumnos el concepto de equidad**. Esto se conseguirá pidiéndoles que escriban una historia sobre un problema relacionado con la equidad que puede presentarse en la vida diaria.



**60 MIN**



**LUGAR**

Aula, gimnasio o al aire libre.



**MATERIAL NECESARIO**

Argumentos e imágenes de equidad, lápices, papel.



**COMPETENCIAS BÁSICAS**

Habilidades socioemocionales, pensamiento crítico.



**OBJETIVOS DE FORMACIÓN**

Los estudiantes:

**Reconocerán y reflexionarán** sobre situaciones diarias que implican equidad.

**Cooperarán** para encontrar soluciones a los retos relacionados con la equidad.



**VOCABULARIO CLAVE**

Equidad, comunicación, cooperación.



**SEGURIDAD**

Es importante que los estudiantes se sientan seguros, respetados y motivados en la clase. Profesores y alumnos deben cuidarse mutuamente, sobre todo cuando se tratan temas delicados como el género, las diferencias culturales y las discapacidades.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**10 MIN**

Revise el concepto de equidad.

Para esta actividad es importante que los estudiantes tengan una **buena comprensión de base** del concepto de equidad.

**Pregunte a los alumnos:**

- ¿Qué significa «equidad» para vosotros?
- ¿Cómo la dibujaríais? ¿En qué se diferenciaría de la igualdad?

**Nota:** Puede ser bueno que den ejemplos y expliquen el concepto de equidad en grupos pequeños, para que todos estén preparados para el siguiente paso.

# ACTIVIDAD



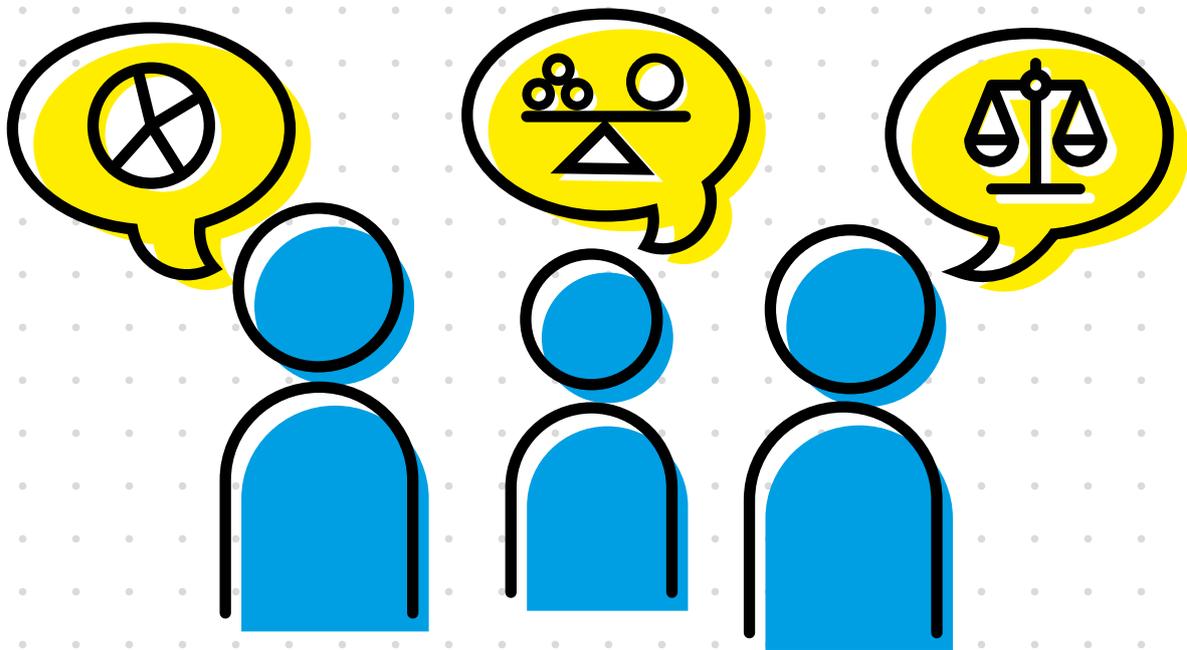
**40 MIN**



## NUESTRA HISTORIA SOBRE LA EQUIDAD

### PREPARACIÓN:

- Divida a los estudiantes en **grupos de 3 o 4 personas** y entregue a cada grupo un argumento y las imágenes correspondientes.
- Cada grupo **escribe el comienzo de una historia** a partir de su argumento (con unas pocas frases). Luego, se la **pasará al siguiente grupo**, que añadirá otras frases propias y que a su vez la pasará al siguiente grupo, hasta que la historia haya pasado por todos los grupos.
- Las historias se pasan de manera simultánea, para que **todos los grupos estén activos** y todas las historias circulen al mismo tiempo.

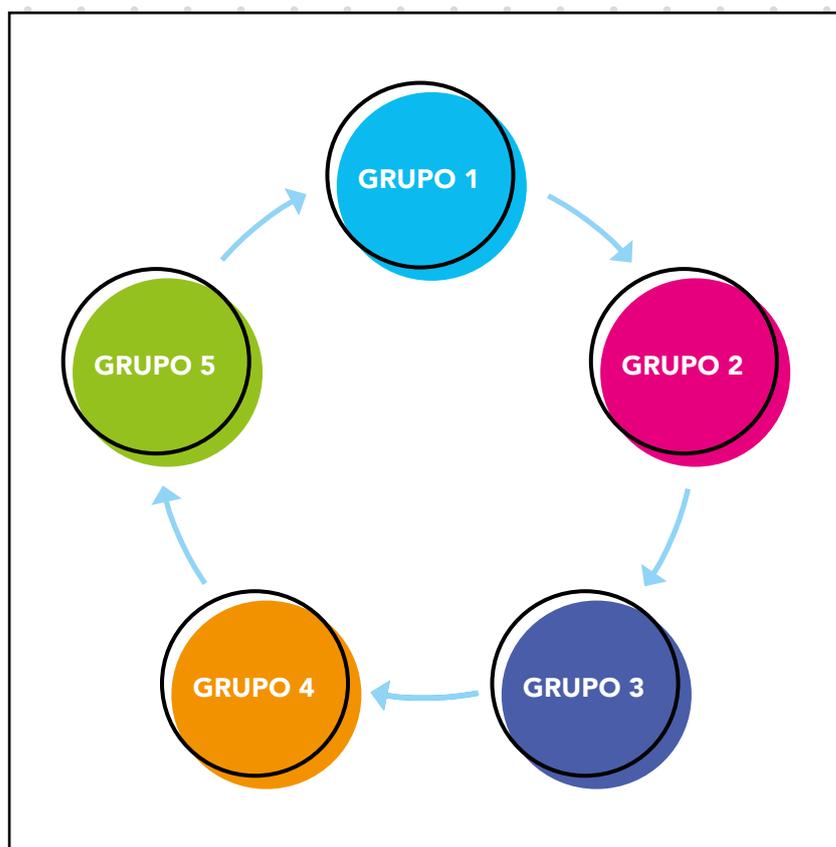


## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Arte:** Se puede pedir a los estudiantes que creen sus propias imágenes o tarjetas para la actividad.

# PRINCIPAL

- El último grupo ha de encontrar un final para la historia. Luego, los estudiantes devuelven las historias a sus autores originales, que las comparten en voz alta.
- El reto es desarrollar una historia con conceptos fundamentales relacionados con la equidad (p. ej., el acceso o la falta de este debido al entorno, la discapacidad o el género), para que los alumnos reflexionen más a fondo.



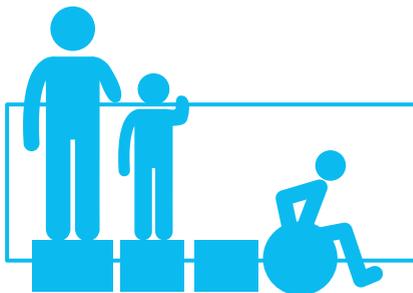
# ARGUMENTOS E IMÁGENES DE EQUIDAD:

## ESTUDIANTES PRINCIPIANTES:

### Vamos a un partido

Contad una historia de tres amigos que quieren ver un partido de críquet pero una valla les impide ver. Uno es alto, otro es bajo y el tercero está en silla de ruedas. ¿Qué pueden hacer para que todos puedan verlo?

#### IGUALDAD



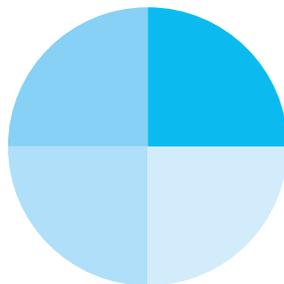
#### EQUIDAD



### Es la hora de la cena

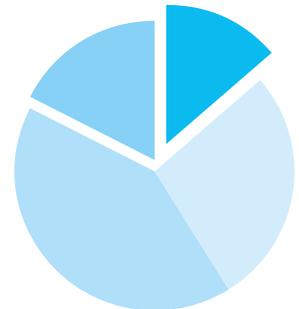
Contad una historia sobre una familia que se dispone a cenar. Hay dos padres, un niño y un bebé. ¿Cuánta comida hay que servirle a cada uno para que todos queden satisfechos?

#### IGUALDAD



Todos reciben un trozo del mismo tamaño.

#### EQUIDAD



Cada uno recibe un trozo del tamaño que necesita.

### Vamos a la playa

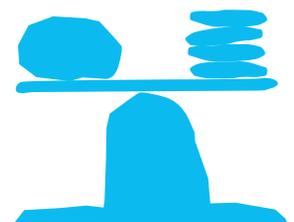
Contad una historia de dos amigos que quieren recoger piedras. Uno es mayor y más grande; el otro es menor y más pequeño. ¿Qué tipo de rocas y cuántas podrán traer a casa?

#### IGUALDAD



Las mismas para los dos.

#### EQUIDAD



No tienen que ser las mismas para los dos (p. ej., 1 roca grande o 4 rocas pequeñas) pero sí ha de ser justo para ambos.

# ARGUMENTOS E IMÁGENES DE EQUIDAD (CONTINUACIÓN):

## Echemos una carrera

Contad la historia de cuatro amigos que echan una carrera. Unos son más rápidos que otros, y uno tiene discapacidad visual. ¿Cuáles deberían ser las reglas para que todos se diviertan?

### EQUIDAD



Permitimos a la persona con discapacidad visual tenga un guía.

### EQUIDAD



Permitimos que los participantes comiencen en lugares diferentes.

## ESTUDIANTES AVANZADOS:

## Construyamos un castillo de arena

Contad una historia de tres amigos que van a la playa y quieren construir un castillo de arena. Uno tiene un brazo roto y otro tiene miedo del agua. ¿Cómo pueden trabajar juntos para construir el castillo?

### LA EQUIDAD IMPLICA COLABORACIÓN



### LA EQUIDAD IMPLICA COMPARTIR LA RESPONSABILIDAD



## Juguemos al baloncesto

Contad una historia de chicas y chicos que quieren jugar al baloncesto. Hay 6 chicas y 6 chicos. Algunos son mejores jugadores que otros. ¿Cómo deberían organizarse para que todos se diviertan?

### LA EQUIDAD PUEDE SIGNIFICAR SEPARAR A LOS JUGADORES DE DIFERENTES MANERAS



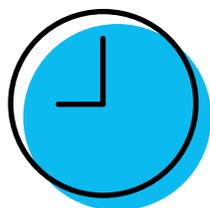
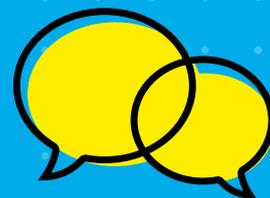
Jugadoras de baloncesto.

### LA EQUIDAD PUEDE SIGNIFICAR SEPARAR A LOS JUGADORES DE DIFERENTES MANERAS



Jugadores de nivel principiante o avanzado.

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



**10 MIN**

- Pida a los estudiantes que expliquen **cómo reflejaron la equidad** en su historia, con preguntas como: «¿Cómo resolvisteis la historia de forma equitativa?», «¿Cómo incluisteis a todos?», «¿Cómo se dividieron los objetos/responsabilidades?».
- Dependiendo del nivel de profundidad y si las historias reflejan o no equidad, tal vez sea bueno repetir la actividad después de comentar la primera ronda.

## ADAPTACIÓN:

**S**

### ESPACIO

Facilite una **mesa grande o espacio en el suelo** para que los alumnos trabajen dentro de sus grupos.

Si los estudiantes se distraen con facilidad, coloque los grupos en espacios separados que puedan ser vigilados.

**E**

### EQUIPO

**Para estudiantes principiantes:** Utilice imágenes sencillas o más imágenes.

**Para estudiantes con discapacidad visual:** Emparéjelos con otros que puedan describirles las imágenes.

**T**

### TAREA

Una versión rápida de este juego, que podría servir de calentamiento, es que cada alumno contribuya a la historia con una sola palabra.

**Para estudiantes avanzados:** Los alumnos comparten sus historias con otros más jóvenes y explican, con sus propias palabras, el concepto de equidad.

**Para estudiantes avanzados:** Entregue a los estudiantes solo las imágenes y no los argumentos, para que sean ellos los que creen sus propias ideas.

**Para estudiantes principiantes:** Los grupos no pasan sus historias a los demás grupos, sino que cada grupo se centra en una historia y luego la comparte al final.

**Para estudiantes principiantes:** Los alumnos dibujan sus historias en lugar de escribirlas.



**P**

### PARTICIPANTES

Asegúrese de que **cada miembro del grupo pueda aportar algo** a la historia; tal vez resulte útil establecer turnos.



EQUIDAD



LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# PROMOVEMOS LA IGUALDAD DE GÉNERO



El propósito de esta actividad es que los alumnos **aprendan el concepto de igualdad de género** y cómo favorece la equidad; para ello, elaborarán una declaración de derechos y responsabilidades de la clase.



40 MIN



LUGAR

En el interior o al aire libre.



MATERIAL NECESARIO

Papel, lápices, pizarra o rotafolio.



COMPETENCIAS BÁSICAS

Pensamiento crítico.



OBJETIVOS DE  
FORMACIÓN

Los estudiantes:

**Comprenderán** y **analizarán** la importancia de la igualdad de género.

**Reconocerán** los derechos y responsabilidades de todos los niños y niñas para promover la igualdad de género.



VOCABULARIO CLAVE

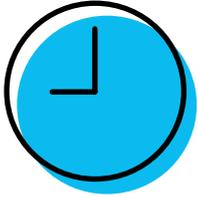
Igualdad y desigualdad de género, exclusión, inclusión.



SEGURIDAD

Es importante que en la clase haya confianza y respeto. Los alumnos deben sentirse cómodos a la hora de hablar sin miedo a ser juzgados; han de comprender la importancia del tacto y la educación al tratar temas delicados.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**10 MIN**

**Valore si los alumnos comprenden lo que significa la igualdad de género (que la ONU define como la igualdad de derechos, responsabilidades y oportunidades para mujeres y hombres y para niñas y niños).**

Pídales que den ejemplos de actividades extraescolares que existan en su barrio y escríbalas en la pizarra.

#### Pregunte a los alumnos:

- ¿**Pueden** participar niñas y niños por igual en todas estas actividades? ¿Por qué? ¿Por qué no?
- ¿**Participan** realmente por igual en todas ellas? ¿Por qué? ¿Por qué no?

Explique que en muchas culturas las actividades extraescolares están abiertas tanto a niños como a niñas

(ambos **tienen derecho** a participar) pero muchos niños dudarían o evitarían ciertas actividades que se etiquetan como «de niñas» porque la sociedad dice que esas actividades son femeninas y no son apropiadas para niños, y viceversa (**no tienen la misma oportunidad de participar**). Por desgracia, esto también causa que los chicos que quieren ser enfermeros piensen que no es adecuado y que las chicas que sueñan con ser ingenieras se sientan igual. Estas ideas y creencias causan exclusión y desigualdad de género. Para ser equitativos y justos, niños y niñas han de tener los mismos derechos y oportunidades, y todos han de sentirse acogidos por igual en todos los ámbitos de la sociedad.

**Nota:** «La igualdad de género no significa que hombres y mujeres deban ser tratados como idénticos, sino que el acceso a oportunidades y el ejercicio de los derechos no dependan del sexo de las personas» UNICEF (2011). *Promoting Gender Equality: An Equity-Focused Approach to Programming*. Fuente: [https://www.unicef.org/gender/files/Overarching\\_Layout\\_Web.pdf](https://www.unicef.org/gender/files/Overarching_Layout_Web.pdf)

**Nota:** También cabe mencionar que en algunas partes del mundo las niñas no tienen los mismos derechos ni oportunidades que los niños en actividades cotidianas como ir a la escuela.

# ACTIVIDAD



**20 MIN**

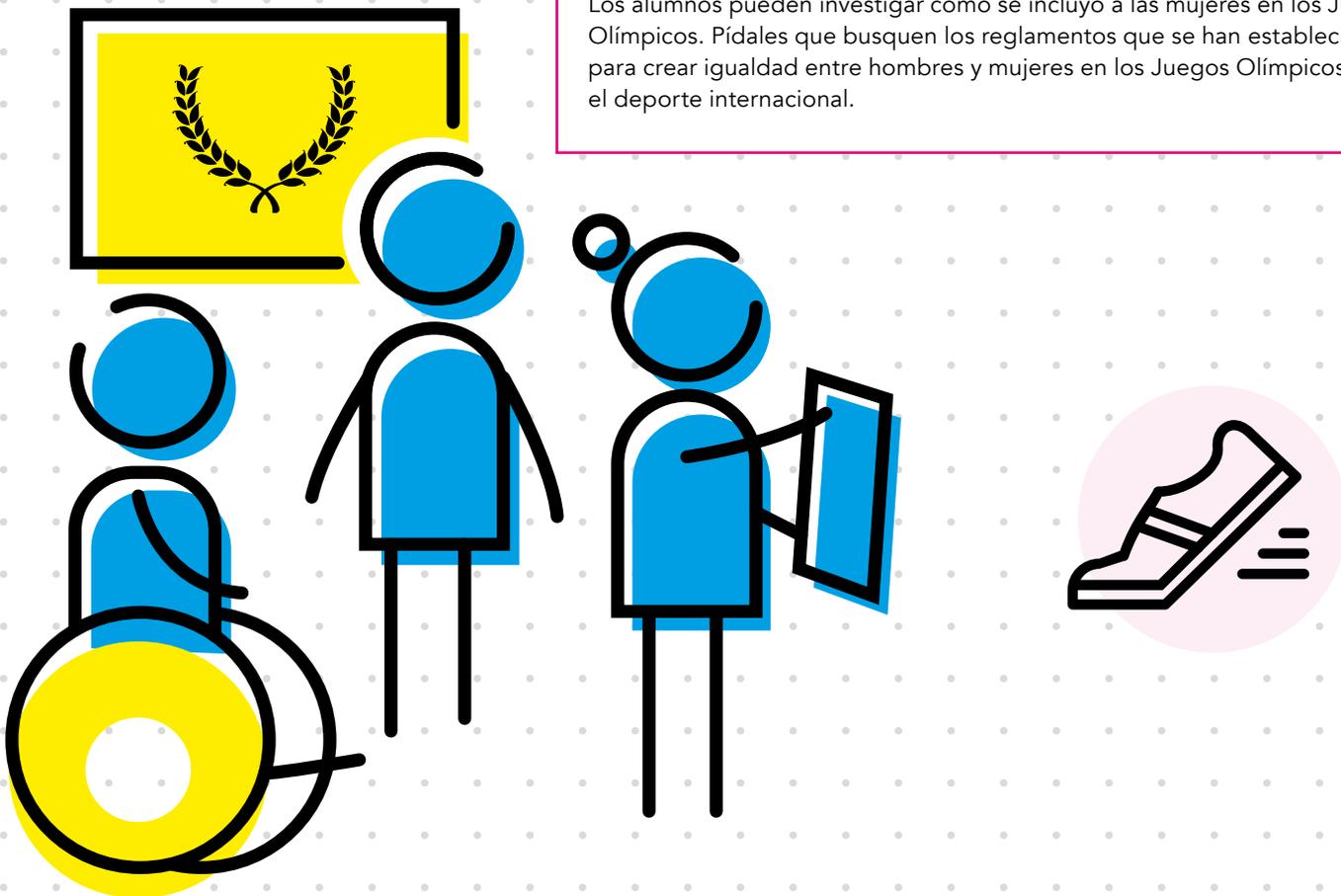


**DECLARACIÓN DE DERECHOS Y RESPONSABILIDADES DE LA CLASE**

## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Ciencias sociales:** Si están estudiando el gobierno y las leyes de su propio país, comenten los derechos y responsabilidades que tienen los ciudadanos. Analicen cómo promueven la igualdad de género los líderes del país.

Los alumnos pueden investigar cómo se incluyó a las mujeres en los Juegos Olímpicos. Pídeles que busquen los reglamentos que se han establecido para crear igualdad entre hombres y mujeres en los Juegos Olímpicos y en el deporte internacional.



# PRINCIPAL

### PASO 1:

Lea la Introducción y los artículos 1 y 2 de la *Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas* en un lenguaje adaptado para los niños (ver a la derecha).

<https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino/convencion-version-ninos>

### PASO 2:

Luego, lea otros artículos que puedan resonar en el grupo. Por ejemplo, los artículos 3, 12, 13, 15 y 31.

### PASO 3:

Divida a los alumnos en grupos pequeños y explíqueles que todos juntos van a hacer una **declaración de derechos y responsabilidades** de la clase. Explique que **en su clase habrá igualdad de género**, lo que significa que **niñas y niños tendrán los mismos derechos y responsabilidades**. Los estudiantes hacen una tormenta de ideas de los derechos y responsabilidades que consideran importantes en el aula (si es necesario, deles papel y lápiz). Transcurrido un tiempo, pida a los grupos que compartan sus ideas. Escríbalas en la pizarra o en un papel que pueda ser expuesto.

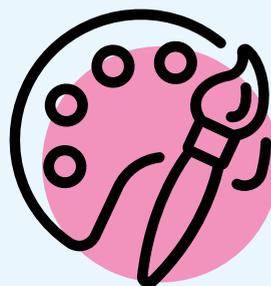
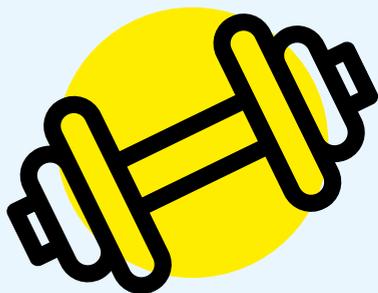
# PASO 1, ARTÍCULOS:

## INTRODUCCIÓN

Los «derechos» son cosas que todo niño debería tener o poder hacer. Todos los niños tienen los mismos derechos, que se enumeran en la *Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas*, que ha sido aprobada por casi todos los países. Todos los derechos están relacionados entre sí, y todos son igual de importantes. A veces, los derechos nos dicen lo que es mejor para los niños en una situación, y lo que es vital y los protege de daños. A medida que crecemos, tenemos más responsabilidades para tomar decisiones y ejercer nuestros derechos.

## ARTÍCULO #1

Se considera niño a toda persona menor de 18 años.



## ARTÍCULO #2

Todos los niños tienen todos estos derechos, sin importar quiénes sean, dónde vivan, la lengua que hablen, cuál sea su religión, su modo de pensar o su aspecto; si son niñas o niños, si tienen una discapacidad, o son ricos o pobres; y sin importar quiénes sean su padre, su madre y sus familias, ni lo que estos crean o hagan. No debe tratarse injustamente a ningún niño, por ningún motivo.

## PASO 2, ARTÍCULOS:

### ARTÍCULO #3

Todos los adultos deberían hacer lo que sea mejor para los niños. Cuando los adultos tomen decisiones, deben pensar en cómo afectarán a los niños.



### ARTÍCULO #12

Los niños tienen derecho a expresar su opinión sobre los asuntos que les afectan. Los adultos deben escucharles y tomarles en serio.

### ARTÍCULO #13

Los niños tienen derecho a compartir libremente con los demás lo que aprenden, lo que piensan y lo que sienten, ya sea hablando, dibujando, escribiendo, o por cualquier otro medio, a menos que perjudique a otras personas.

### ARTÍCULO #15

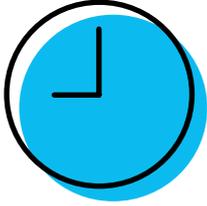
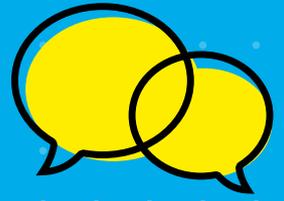
Los niños pueden elegir a sus amigos y formar grupos, siempre y cuando no perjudiquen con ello a otras personas.

### ARTÍCULO #31

Todos los niños tienen derecho al descanso, a relajarse, a jugar y a participar en actividades culturales y creativas.



# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 10 MIN

Anime a los alumnos a que hablen sobre la actividad.

**Pregunte a los alumnos:**

- ¿Por qué es importante que niñas y niños gocen de igualdad de género?

- ¿Es importante también para los adultos? ¿Por qué? ¿Por qué no?
- ¿Qué derechos y responsabilidades se necesitan para defender la igualdad de género?

Utilice las respuestas a estas preguntas para enfatizar que la desigualdad de género tiene un impacto negativo, es excluyente y genera desigualdad.

**Para estudiantes avanzados:** Pida a los alumnos que reflexionen individualmente sobre lo siguiente (pueden hacerlo por escrito para proteger su privacidad):

- ¿Dónde ves igualdad o desigualdad de género en tu escuela/familia/sociedad?

## ADAPTACIÓN:



**T**

### TAREA

**Para estudiantes principiantes:**

Dedique más tiempo a la actividad introductoria y explíquela con más detalle.

Facilítele revistas y pídale que hagan un diagrama de Venn con imágenes de «chico» a un lado, de «chica» en el otro e imágenes neutras en el medio. Explíqueles que estas clasificaciones son culturales y no tienen valor o razón real; además, pueden ser perjudiciales para la identidad de las personas que no encajan en ese molde.

**Para estudiantes avanzados:** Utilice el concepto de desigualdad de género para hablar con más detalle de ejemplos concretos, como la falta de mujeres directivas de empresas o en la política, la brecha salarial entre géneros o la falta de acceso a la educación de las niñas en muchos países. Los alumnos identifican las profesiones en las que predominan hombres o mujeres y discuten las posibles consecuencias de este fenómeno.

**S**

### ESPACIO

Disponga las sillas de manera que se incluya a todos los alumnos, por ejemplo, **en círculo**.

**E**

### EQUIPO

Entregue a los estudiantes visuales y revistas para recortar o herramientas que les permitan ilustrar sus derechos y responsabilidades.

**P**

### PARTICIPANTES

Preste atención a la formación de grupos y coloque a quien tenga dificultades de aprendizaje con alguien que le pueda ayudar.



EQUIDAD

10

LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# ¿AFECTA LA SITUACIÓN ECONÓMICA A LA EQUIDAD?



El propósito de esta actividad es que los alumnos descubran cómo **la riqueza y la pobreza pueden afectar a la participación** en el deporte y otras situaciones; para ello, los alumnos realizarán una simulación y luego reflexionarán sobre la experiencia.



45 MIN



LUGAR

Aula o al aire libre.



MATERIAL NECESARIO

Tarjetas numeradas del 1 al 5.



COMPETENCIAS BÁSICAS

Pensamiento crítico,  
habilidades comunicativas.



OBJETIVOS DE  
FORMACIÓN

Los estudiantes:

**Comprenderán** cómo la situación social y económica puede afectar a la capacidad de participar en el deporte, entre otras cosas.

**Analizarán** los sentimientos y las consecuencias asociadas con la inequidad derivada de la pobreza.



VOCABULARIO CLAVE

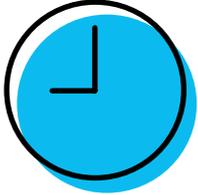
Situación económica/social,  
pobreza, distribución de la riqueza,  
prosperidad, ventaja.



SEGURIDAD

Asegúrese de que haya espacio suficiente para que los alumnos se muevan sin chocar ni amontonarse. Facilite espacio adicional y guíe a quienes tienen discapacidad visual o motriz. Debido a lo delicado del tema, asegúrese de que el ambiente del aula favorezca el respeto, el cariño y el aprecio por los demás.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**15 MIN**

Valore si los alumnos comprenden lo que es la ventaja.

**Pregunte a los alumnos:**

- **¿Es justo o equitativo que alguien tenga ventaja en el deporte?** ¿Podéis dar ejemplos de cuándo es justo y cuándo no? (p. ej., es justo si todos los jugadores con experiencia, que tienen ventaja sobre los principiantes, se agrupan en su propia liga; es justo si un equipo comete una infracción y recibe una penalización y el otro equipo, una ventaja; no es justo si un equipo tiene mucho dinero y puede permitirse más entrenamientos que otro; no

es justo si un jugador no puede permitirse comprar la equipación necesaria para participar).

- ¿Ocurre esto también en la vida en general? ¿Tienen algunas personas ventajas sobre otras? ¿Podéis dar un ejemplo en el que estas ventajas crean una situación equitativa y otro en el que la situación no es equitativa?

**Nota:** Repita la tarjeta de equidad n.º 1 si los estudiantes necesitan comprender mejor la relación entre ventaja y equidad.

- Explique a los alumnos que a menudo **el tiempo, el dinero y la situación social y económica les dan a algunos ventajas sobre otros**. Los que tienen más dinero suelen tener más oportunidades de participar en deportes y otras actividades que otros no tienen; esto no es equitativo.

**Nota:** Con estudiantes avanzados, relacione este concepto con las barreras de accesibilidad, como se ve en la tarjeta de inclusión n.º 8.

# ACTIVIDAD



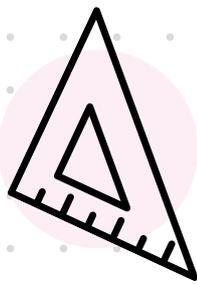
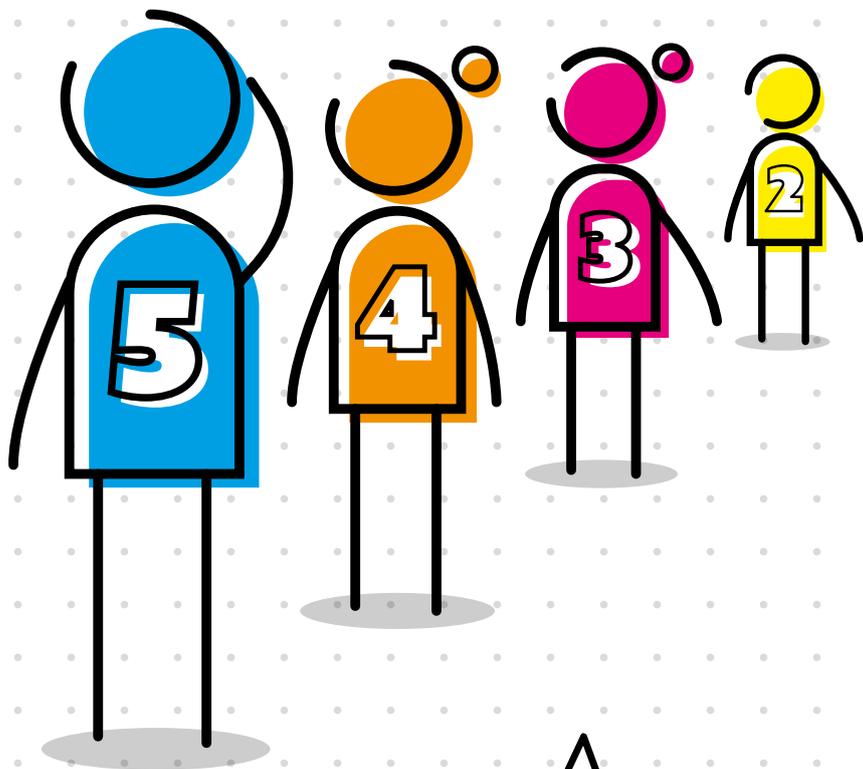
**10 MIN**



## ATLETAS DE PISTA

### PREPARACIÓN:

- Los estudiantes se colocan en línea recta, hombro con hombro, en el medio de la sala.
- Explíqueles que tienen que imaginarse que **son jóvenes atletas deseosos de entrenar, competir e ir a los Juegos Olímpicos o Paralímpicos**.
- Entregue a cada alumno un número del 1 al 5 al azar.



## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Geografía/economía** Si están estudiando diferentes países o regiones, examine la economía de esa región y compárenla con la de otros países o regiones. Comente con los alumnos cómo los gobiernos pueden invertir dinero en servicios sociales u otras necesidades. Pídeles que identifiquen situaciones que son equitativas y que no lo son en esos contextos.

Analicen cómo está distribuida la riqueza en el mundo. ¿Por qué algunas naciones son ricas y otras, pobres? ¿Qué son «países desarrollados» o «países en vías de desarrollo»? ¿Qué hace que se clasifican como tales?

**Matemáticas:** Si están aprendiendo estadística y gráficos, pídeles que identifiquen el porcentaje de una población determinada que vive en la pobreza, que está en la clase media y que es rico; deben crear la representación gráfica correspondiente.

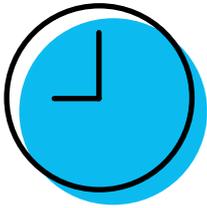
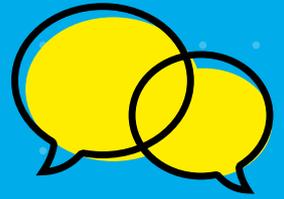
# PRINCIPAL

### Lea las siguientes afirmaciones:

- Si tienes el n.º 1, las instalaciones donde entrenas se inundaron durante una tormenta tropical y el gobierno no tiene dinero para arreglarlas; retrocede 10 pasos.
- Si tienes el n.º 2, tu entrenador tuvo que buscar otro trabajo para mantener a su familia y ahora solo dispone de la mitad de tiempo para entrenarte; retrocede 5 pasos.
- Si tienes el n.º 3, tu gobierno pagó para que todos los entrenadores recibieran un nivel básico de formación; quédate donde estás.
- Si tienes el n.º 4, tu escuela pagó a un tutor para que pudieras viajar para competir y aún así no te quedaras atrás con las tareas de la escuela; adelanta 5 pasos.
- Si tienes el n.º 5, tu gobierno pagó para que volaras a Perú para entrenar en altura con uno de los entrenadores de atletismo más prestigiosos; adelanta 10 pasos.

**Nota:** Esta actividad se puede adaptar a diversas situaciones de su entorno. Añada más afirmaciones para despertar más interés.

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 20 MIN

Después de leer todas las afirmaciones, reúna a los estudiantes y comenten la actividad.

### Pregunte a los alumnos:

- ¿Cómo os sentisteis si teníais que avanzar, retroceder o quedaros donde estabais?
- ¿Cómo os sentirías si vuestro equipo no pudiera permitirse participar en un torneo o un campeonato que estuviera lejos?

Explique que el nivel de riqueza de un país, una ciudad, un grupo o una persona puede influir en lo que vive y ser un factor excluyente.

### Pregunte a los alumnos:

- ¿Podéis pensar en situaciones en el deporte o fuera de él en las que el dinero influyó en la participación de una persona?
- ¿Se os ocurren soluciones a estos problemas?  
**Nota:** si lo necesitan, hágales preguntas concretas (p. ej., ¿cómo puede la escuela ayudar a los estudiantes para que practiquen deporte y que el dinero no sea un obstáculo? ¿Cómo puede un equipo entrenarse si no dispone de un centro de entrenamiento en condiciones o de un entrenador?).
- **Para estudiantes avanzados:** ¿Cuáles son las consecuencias de esta disparidad económica, cuando unos pueden permitirse algo y otros no?

## ADAPTACIÓN:

### S

### ESPACIO

Despeje un espacio o salgan al exterior para que todos puedan moverse libremente.

### T

### TAREA

El juego se puede adaptar a formato de juego de mesa, adelantando o retrocediendo las fichas por las casillas.

#### Para estudiantes principiantes:

Adapte las afirmaciones de la actividad principal para que se ajusten al nivel de comprensión del grupo.



### E

### EQUIPO

Puede utilizar tarjetas de colores diferentes o tarjetas con imágenes en lugar de enumerar a los estudiantes del 1 al 5. A los estudiantes con discapacidad visual se les puede decir su número en lugar de darles una tarjeta, o se les puede dar un número de palillos que refleje su número (es decir, 3 palillos para el número 3).

### P

### PARTICIPANTES

Si el grupo es grande, los estudiantes pueden trabajar en parejas. También pueden formar dos filas opuestas en cada extremo del espacio, para que haya más sitio para moverse.

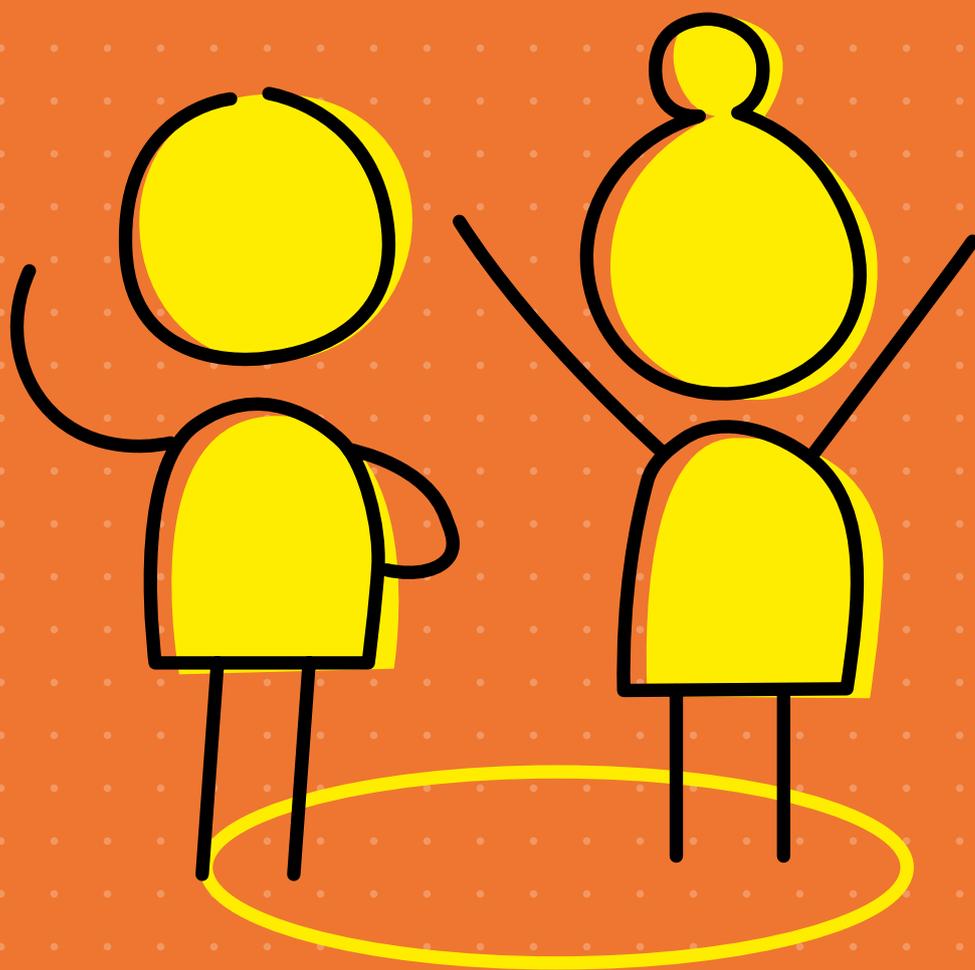


# INCLUSIÓN

# 1

## LOS VALORES DEL DEPORTE EN CADA AULA

# ¿QUÉ SON LA INCLUSIÓN Y LA EXCLUSIÓN?



El propósito de esta actividad es que los alumnos comprendan los conceptos de **inclusión** y **exclusión**. Esto se conseguirá mediante el juego de los «**aros musicales**», con el que experimentarán lo que es sentirse incluido y excluido.



25 MIN



**LUGAR**

Gimnasio, aula o al aire libre.



**MATERIAL NECESARIO**

Aros «hula hoop», música, reproductor de música.



**COMPETENCIAS BÁSICAS**

Pensamiento crítico, habilidades socioemocionales.



**OBJETIVOS DE FORMACIÓN**

Los estudiantes:

**Comprenderán** los conceptos de inclusión y exclusión.

**Analizarán** los sentimientos relacionados con la inclusión y la exclusión.



**VOCABULARIO CLAVE**

Inclusión, exclusión.



**SEGURIDAD**

Asegúrese de que el entorno sea seguro y de que no haya obstáculos.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**5 MIN**

Valore si los alumnos comprenden el concepto de inclusión.

Los estudiantes piensan en silencio, individualmente, sobre lo siguiente:

- ¿Alguna vez os han **dejado fuera** en un juego en la escuela?

Ahora, pídeles que pongan en común:

- ¿Cómo **os sentís** cuando os excluyen?

Explíqueles que cuando se deja fuera a alguien, se le **excluye** y, si se le permite participar, se le **incluye**. Explique que a todos nos gusta sentir que los demás nos incluyen y nos aceptan.

# ACTIVIDAD



**15 MIN**



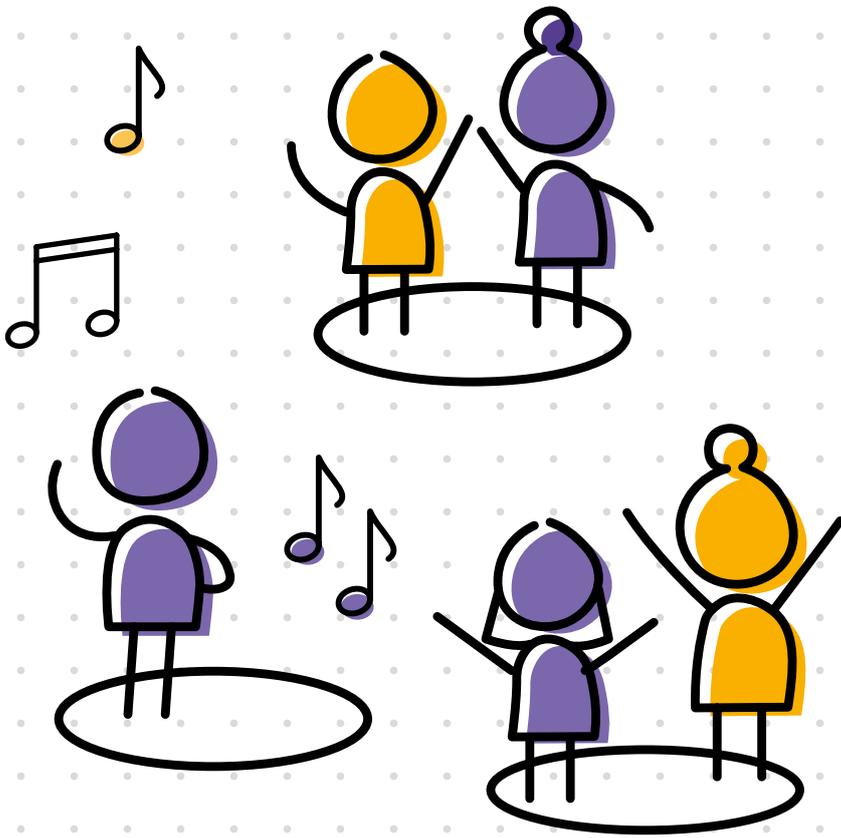
## AROS MUSICALES

### RONDA 1:

- **Objetivo:** poner un pie en un hula hoop cuando la música termine.

### PREPARACIÓN:

- Coloque aros por todo el espacio **de forma aleatoria** (si no dispone de aros, en la sección «Adaptación» encontrará alternativas). No use más aros que el número total de participantes.
- Ponga música o comience a aplaudir.



## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Matemáticas:** Los estudiantes realizan problemas con divisiones. Las cifras que pueden dividirse en números enteros sin restos demuestran el concepto de inclusión; aquellas con restos (fracciones) demuestran la exclusión. Pida a los alumnos que expliquen en voz alta a cuántos estudiantes se incluiría/excluiría en los siguientes casos: si hay 20 estudiantes en la clase y necesitamos hacer 4 grupos (p. ej.,  $20 \div 4 = 5 \rightarrow$  podremos hacer 4 grupos de 5 y todos estarán incluidos). Si hay 20 alumnos en la clase y necesitamos hacer 3 grupos (p. ej.,  $20 \div 3 = 6$  y  $2/3 \rightarrow$  podremos hacer 3 grupos de 6 y uno de 2; se incluirá a 18 alumnos y se excluirá a 2).

# PRINCIPAL

## REGLAS:

- **Mientras la música suena**, los jugadores se mueven al ritmo de esta.
- **Cuando la música se detiene**, los alumnos buscan un aro y meten **un pie dentro** (o se colocan **junto al aro**).
- **Puede haber más de una persona** en cada aro.
- Antes de volver a poner la música, **retire 1 o 2 aros**; sigan jugando hasta que solo queden 1 o 2 aros. A medida que el juego avanza habrá cada vez menos aros, pero se seguirá incluyendo a todos los jugadores.

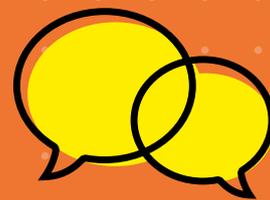
## RONDA 2:

- En la segunda ronda del juego, todo sigue igual, pero en cada aro solo podrá haber una persona. Si no hay aros disponibles, el jugador pierde y deberá sentarse a un lado. Esta versión demostrará el concepto de exclusión. Juegue solo unos minutos para que los alumnos no estén sentados mucho tiempo.

## RONDA 3:

- Repita la ronda 1 para incluir de nuevo a todos.

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 5 MIN

Al final de la actividad promueva la reflexión y el debate entre los estudiantes.

### Pregunte a los alumnos:

- ¿Cuándo os **incluyeron** en los aros musicales?  
¿Cuándo os **excluyeron** de los aros musicales?
- ¿Cómo os sentisteis al ser **incluidos** o **excluidos**?  
¿Qué os pareció el juego en cada ocasión?
- Utilice estas preguntas para debatir sobre cómo resulta más **agradable**, considerado y respetuoso incluir a los demás. Si lo desea, plantee situaciones alternativas (p. ej., un equipo o un juego en el patio). Tal vez sea importante destacar que no es necesario ser amigos de otros o parecerse a ellos para **incluirlos**.

## ADAPTACIÓN:

**S**

### ESPACIO

Asegúrese de que el **espacio** sea apropiado para el tamaño del grupo. Si no dispone de mucho espacio, juegue con menos aros.



**E**

### EQUIPO

Si no dispone de música o de un reproductor, **aplauda** o marque el ritmo con un objeto duro.

En lugar de aros, puede usar **cuerda, tiza o cinta adhesiva** para formar círculos en el suelo.

**T**

### TAREA

**Para estudiantes avanzados:** En grupos pequeños, comenten y analicen el impacto de la inclusión y la exclusión en diferentes contextos (p. ej., en la escuela, en el deporte, en el barrio) y los grupos que probablemente se vean más afectados (p. ej., a veces las niñas no pueden ir a la escuela).



**P**

### PARTICIPANTES

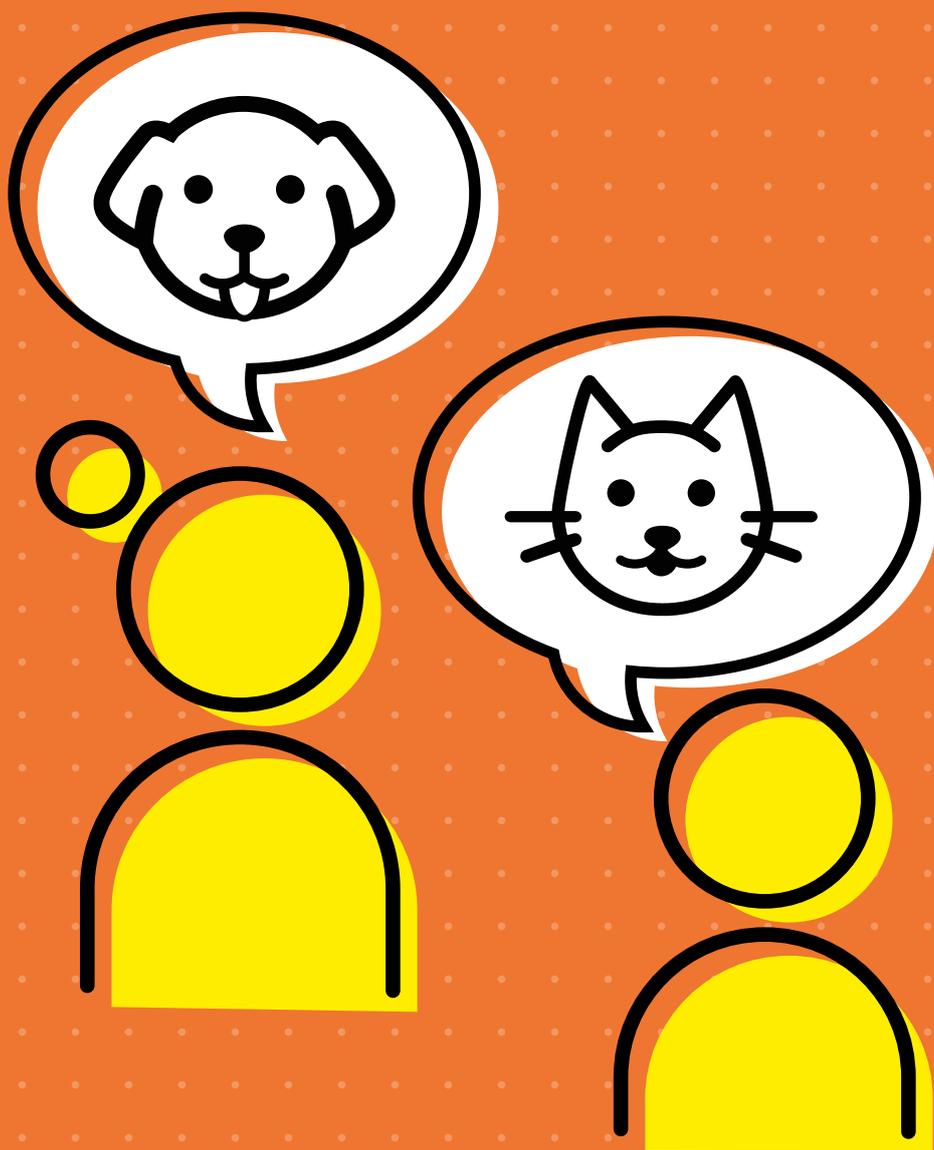
Empareje a los que tengan discapacidad visual o auditiva con un guía.

INCLUSIÓN

2

LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# ACEPTAR LAS DIFERENCIAS



El propósito de esta actividad es que los estudiantes comprendan que **todos tenemos similitudes y diferencias** con otros, pero que estas últimas no deben impedir que seamos inclusivos. Esto se conseguirá pidiendo a los estudiantes que se entrevisten unos a otros.



50 MIN



LUGAR

Gimnasio, aula o al aire libre.



MATERIAL NECESARIO

Hojas con preguntas, lápices.



COMPETENCIAS BÁSICAS

Pensamiento crítico,  
habilidades socioemocionales.



OBJETIVOS DE  
FORMACIÓN

Los estudiantes:

**Reconocerán** que las personas tienen semejanzas y diferencias.

**Comprenderán** y valorarán las diferencias en las personas.

**Analizarán** los sentimientos asociados con ser diferente.



VOCABULARIO CLAVE

Gusto, similitud,  
diferencia, preferencia.



SEGURIDAD

Es importante que en el grupo haya confianza y respeto. Los alumnos deben sentirse cómodos a la hora de hablar sin miedo a ser juzgados.

También deben saber cómo ser discretos y educados al escuchar a otros y tratar temas delicados.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



## 10 MIN

### Valore si los alumnos comprenden qué son las similitudes y diferencias.

Pídales que se muevan por el espacio (p. ej., pueden correr, saltar, brincar, galopar). Diga «Me gustan los deportes de interior»; a quienes también les gusten deben colocarse en el centro del espacio; los demás deben quedarse quietos en su sitio. A continuación, todos se ponen de nuevo en movimiento. Repita con otras 10 afirmaciones (p. ej., me gustan los animales; me gustan los deportes con pelota; me gustan las verduras; me gustan las chucherías).

**Nota:** Ponga música para hacer la actividad más dinámica. Cuando diga una afirmación, pare la música y vuelva a ponerla cuando los alumnos se muevan.

#### Pregunte a los alumnos:

- ¿Cómo os sentisteis cuando erais muchos los que veníais al centro?
- ¿Cómo os sentisteis cuando erais pocos los que veníais al centro?
- ¿Está bien ser iguales? ¿Y ser diferentes? ¿Se puede seguir siendo amigos en cualquier caso?

Utilice estas preguntas para iniciar un debate sobre el hecho de que **no hace falta ser iguales para llevarse bien.**

# ACTIVIDAD



## 30 MIN



## SIMILITUDES Y DIFERENCIAS

Entregue a cada estudiante una hoja con preguntas y un lápiz. Pídales que caminen por el gimnasio y entrevisten a sus compañeros para **descubrir similitudes y diferencias** con ellos.

# HOJA DE PREGUNTAS:

## ¿CUÁL ES TU COLOR FAVORITO?

El mío es:

El de la persona que está a tu lado:

## ¿CUÁL ES TU AFICIÓN PREFERIDA?

La mía es:

La de un compañero de clase al que no conoces muy bien:

## ¿CUÁL ES TU DEPORTE FAVORITO?

El mío es:

El de tu amigo de clase:

## INVENTA TUS PROPIAS PREGUNTAS

Entrevista a alguien de quien te gustaría saber más cosas.

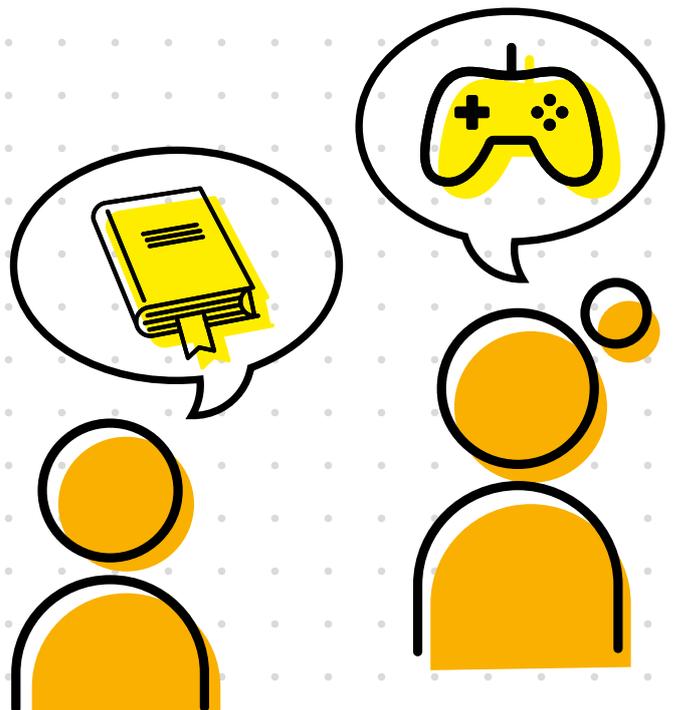
# PRINCIPAL

## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Biología:** ¿Qué cosas tenemos en común todas las personas (es decir, lo que nos hace de alguna manera iguales: necesidades básicas, sistemas corporales, etc.)?

**Ciencias sociales:** Si están estudiando las diferentes regiones del mundo, comparen y contrasten diferentes culturas, identifique qué tienen en común y qué hace que cada una sea única.

**Para estudiantes avanzados:** Estudien momentos de la historia en los que la incomprensión o el miedo a lo diferente originó problemas sociales o violencia. Los alumnos reflexionan sobre casos similares en su propia vida.



# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



**10  
MIN**

**Fomente el debate y la autorreflexión sobre gustos diferentes o similares y su impacto en la vida diaria de los alumnos.**

## Pregunte a los alumnos:

- ¿Habéis aprendido algo nuevo sobre vuestros compañeros de clase? ¿Cómo os sentisteis cuando vuestras respuestas coincidían? ¿Y cuando no?
- ¿Qué os diferencia de vuestros amigos? ¿Qué tenéis en común?
- ¿Cómo influyen en vuestra amistad las similitudes y las diferencias?
- En vuestra vida diaria, ¿qué hacéis y cómo os sentís cuando alguien tiene una opinión diferente? ¿O se

viste de forma diferente? ¿O tiene costumbres diferentes? ¿O habla un idioma diferente?

Utilice estas preguntas para mantener un debate sobre la importancia de **ser inclusivo y considerado, a pesar de las diferencias**. Aproveche esta oportunidad para explicar cómo la inseguridad y la incomprensión generan acusaciones, miedo, exclusión, intolerancia e incluso violencia. Explique que una buena manera de resolver este problema es dedicar tiempo a conocer a alguien.

## ADAPTACIÓN:

**S**

### ESPACIO

**Ajuste el espacio a las necesidades del grupo.**

Un espacio pequeño favorece la interacción, mientras que un espacio grande facilita el movimiento.

**E**

### EQUIPO

Las preguntas/respuestas se pueden escribir en una pizarra/póster para que todo el grupo las vea.

Si no se dispone de lápices, los alumnos memorizan las respuestas en lugar de escribirlas.



**P**

### PARTICIPANTES

Motive a los alumnos para que **hablen con el mayor número posible de compañeros**.

Quienes tengan discapacidad visual pueden trabajar con un compañero que les anote las respuestas.

**T**

### TAREA

**Para estudiantes principiantes:**

Reduzca el número de preguntas o la complejidad de las mismas en la actividad introductoria o la principal.

**Para estudiantes avanzados:** En grupos pequeños, los alumnos analizan las ventajas de ser diferente en casos concretos (p. ej., ¿por qué es bueno ser diferente de los compañeros del equipo de balonmano? ¿Por qué es bueno ser diferente de los miembros del equipo con el que preparas un proyecto?).

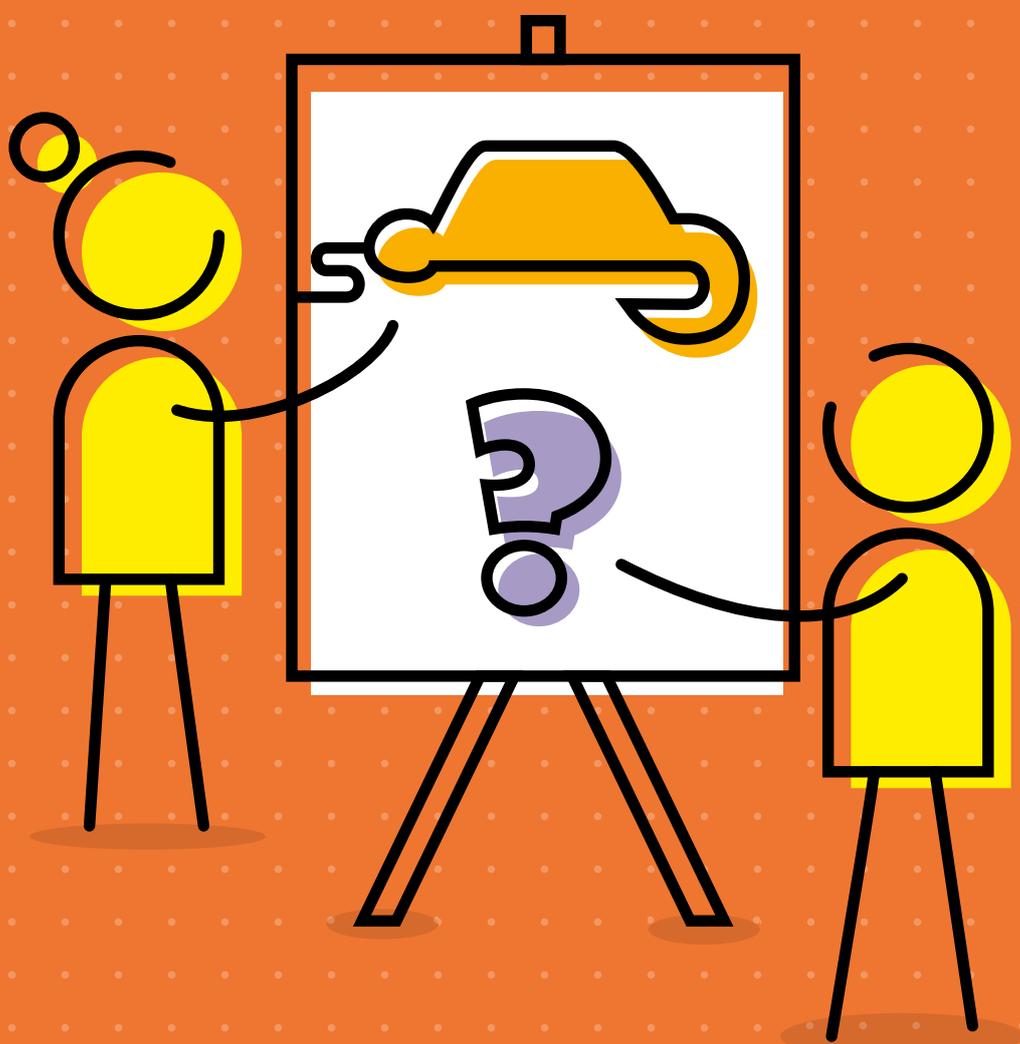


INCLUSIÓN

3

LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# LA PRIMERA IMPRESIÓN... ¿ES LA QUE CUENTA?



El propósito de esta actividad es que los alumnos **analicen y reflexionen acerca de la primera impresión y cómo puede ser errónea**. Esto se conseguirá leyendo y comentando un extracto de *El Principito* y examinando imágenes que pueden dar lugar a interpretaciones muy variadas.



45 MIN



LUGAR

Aula o al aire libre.



**MATERIAL NECESARIO**

Hoja con preguntas, lápices, objetos variados (opcional), vendas para los ojos (opcional), fotos de libros, revistas o similar, papel grueso.



**COMPETENCIAS BÁSICAS**

Pensamiento crítico.



**OBJETIVOS DE FORMACIÓN**

Los estudiantes:

**Reflexionarán y analizarán** la primera impresión.

**Cuestionarán** la fiabilidad de las primeras impresiones.



**VOCABULARIO CLAVE**

Superficie, superficial, primera impresión, interior de la persona, suposición.



**SEGURIDAD**

Para la actividad introductoria, asegúrese de que las parejas sean apropiadas y de que se trate a todos con respeto y dignidad. Los estudiantes deben sentirse cómodos y a gusto con quien estén trabajando.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



## 10 MIN

### Valore si los alumnos saben qué es la primera impresión.

- Los estudiantes se ponen por parejas y se observan en silencio. Si no, entregue a cada uno una venda para los ojos y un objeto (p. ej., un lápiz, una pelota, una caja, una moneda).

#### Pregunte a los alumnos:

- ¿Qué fue lo primero que os llamó la atención de vuestra pareja/objeto? **Nota:** Recuérdeles que hagan solo comentarios respetuosos.
- ¿Qué otras cosas son importantes en vuestra pareja/objeto pero no se pueden ver? (p. ej., sobre la pareja: personalidad, energía, amistad; sobre el objeto: la utilidad, el propósito, el valor).
- ¿Podrías deducir estas cosas solo a partir del aspecto de vuestra pareja/objeto?

Utilice las respuestas para **hablar de la primera impresión**. Comente la tendencia humana a hacer suposiciones a partir de la primera impresión y cómo esta puede ser errónea.

# ACTIVIDAD



## 30 MIN



## EL PRINCIPITO

### PARTE 1:

Muestre a los alumnos el dibujo 1 sin dejarles que vean el dibujo 2.

#### Pregunte a los alumnos:

- ¿Qué creéis que es esto?

### PARTE 2:

Muestre a los alumnos el dibujo 2.

#### Pregunte a los alumnos:

- Cuando visteis el primer dibujo, ¿adivinasteis que es una serpiente que se ha tragado un elefante?
- ¿Cuál es la moraleja de la historia?

## Dibujo 1



Lea la parte 1 del extracto de *El Principito* (Antoine de Saint-Exupéry, 1943):

### PARTE 1:

«Cuando yo tenía seis años vi en un libro sobre la selva virgen que se titulaba "Historias vividas", una magnífica lámina. Representaba una serpiente boa que se tragaba a una fiera. En el libro se afirmaba: "La serpiente boa se traga su presa entera, sin masticarla. Luego ya no puede moverse y duerme durante los seis meses que dura su digestión".

Reflexioné mucho en ese momento sobre las aventuras de la jungla y a mi vez logré trazar con un lápiz de colores mi primer dibujo. Mi dibujo número 1 era de esta manera:».

## Dibujo 2



Lea la parte 2 del extracto de *El Principito* (Antoine de Saint-Exupéry, 1943):

### PARTE 2:

«Enseñé mi obra de arte a las personas mayores y les pregunté si mi dibujo les daba miedo. —¿Por qué habría de asustar un sombrero?— me respondieron.

Mi dibujo no representaba un sombrero. Representaba una serpiente boa que digiere un elefante. Dibujé entonces el interior de la serpiente boa a fin de que las personas mayores pudieran comprender. Siempre estas personas tienen necesidad de explicaciones. Mi dibujo número 2 era así:».

# PRINCIPAL

### PARTE 3:

- Fomente la reflexión y el análisis tomando una imagen (de un libro infantil, una revista, internet, etc.) y mostrando a los estudiantes solo una pequeña parte de ella. Para ello, cubra la mitad de la imagen con un papel grueso o haciendo zoom en la página si utiliza un ordenador.

#### Pregunte a los alumnos:

- ¿Qué veis en esta imagen?
- ¿Disponéis de toda la información necesaria para entender la imagen a partir de esta pequeña sección?

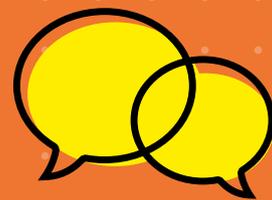
Comente la **ambigüedad de la primera impresión** y la **difficultad a la hora de sacar conclusiones**.



### ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Ciencia y ecnología:** Analicen cómo funcionan los ojos y las lentes para permitirnos ver imágenes. ¿Cómo se distorsionan a veces las imágenes? ¿Cómo percibe nuestro cerebro las ilusiones ópticas? ¿Qué hay de los otros sentidos? ¿Podemos engañar al oído, el gusto y el tacto?

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



**5 MIN**

Para motivarles a reflexionar y debatir, pregúnteles:

- ¿Puede ser errónea la primera impresión?
- ¿Son siempre correctas las suposiciones que hacemos?
- ¿Qué podría pasar si damos una primera impresión equivocada? ¿Qué podría pasar si alguien se lleva una primera impresión errónea sobre nosotros?

## ADAPTACIÓN:

**S**

### ESPACIO

Asegúrese de que las imágenes estén lo **suficientemente cerca** o sean lo **suficientemente grandes** para que todos los estudiantes las vean.



**E**

### EQUIPO

En lugar de cubrir imágenes por la mitad, muestre a los alumnos **ilusiones ópticas** y pídale que comenten su primera impresión y en qué se podría diferenciar de la de otra persona.

**T**

### TAREA

**Para estudiantes avanzados:**

Pida a los alumnos que analicen los posibles daños si se juzga a alguien a partir de la primera impresión en casos concretos (p. ej., al hacer los equipos para un juego en el patio o para un proyecto en clase). Pídale que identifiquen las repercusiones no solo para ellos mismos sino también para las demás personas involucradas.



**P**

### PARTICIPANTES

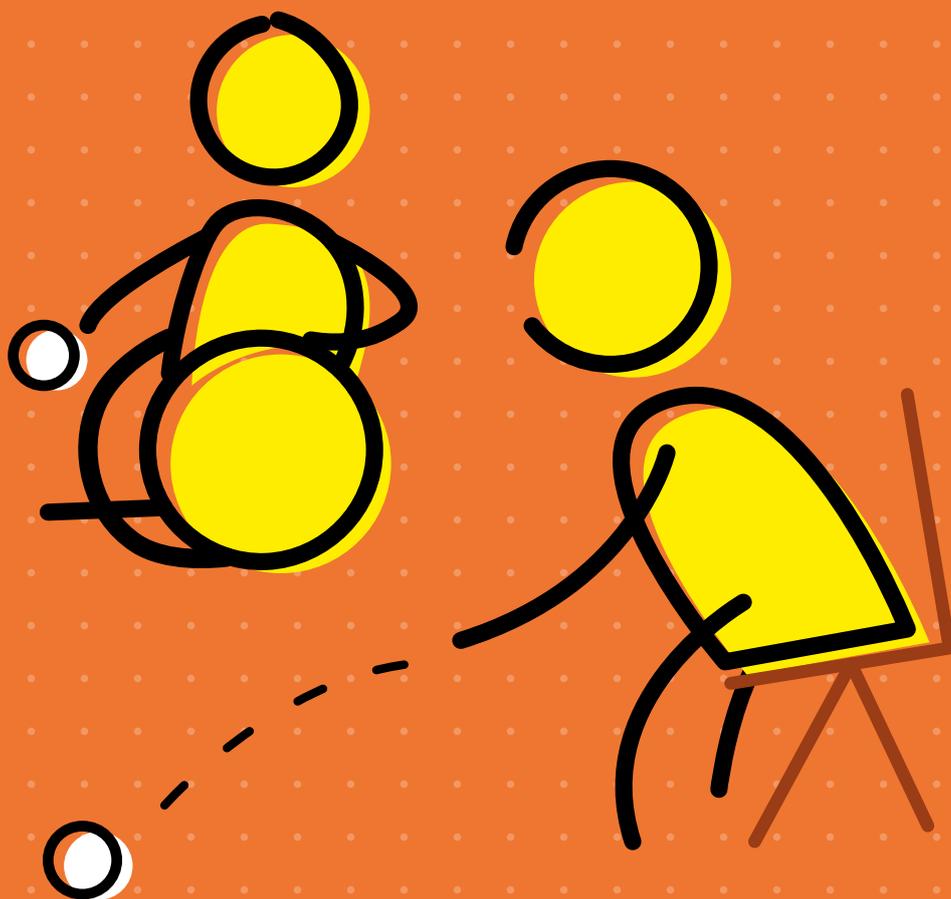
A los estudiantes con discapacidad visual se les pueden describir las imágenes de la actividad principal. También se pueden explorar otros sentidos: los estudiantes pueden **tocar diferentes texturas** u **oler diferentes aromas**; pregúnteles cuál fue su primera impresión.

INCLUSIÓN

4

LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# DEPORTE ADAPTADO: BOCHA



El propósito de esta actividad es que los estudiantes reflexionen sobre el deporte inclusivo y lo prueben, aprecien los talentos de las personas discapacitadas y **piensen cómo adaptar las actividades para incluir a todos**. Esto se conseguirá haciendo que jueguen una **partida modificada de bocha**.



40 MIN



LUGAR

Una zona llana, interior o exterior.



**MATERIAL NECESARIO**

Una bola por estudiante, tiza, cinta adhesiva o discos marcadores para definir objetivos.



**COMPETENCIAS BÁSICAS**

Pensamiento crítico,  
habilidades socioemocionales.



**OBJETIVOS DE FORMACIÓN**

Los estudiantes:

**Comprenderán** el potencial de las personas con discapacidad.  
**Reflexionarán** sobre la discapacidad y adaptarán las actividades para todos.



**VOCABULARIO CLAVE**

Discapacidad, adaptado, deporte, bocha, deporte adaptado.



**SEGURIDAD**

Durante el juego, mantenga a los jugadores y a cualquier otra persona fuera de las zonas objetivo. Tenga cuidado con las bolas sueltas que se encuentran en el espacio de juego.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**10 MIN**

Valore si los alumnos comprenden qué es el deporte adaptado.

Pregunte a los alumnos:

- ¿Habéis visto a gente con **discapacidad** haciendo deporte?
- ¿Habéis visto alguna vez los **Juegos Paralímpicos**?
- ¿Qué deportes habéis visto?

Anote las respuestas en una pizarra.

# ACTIVIDAD



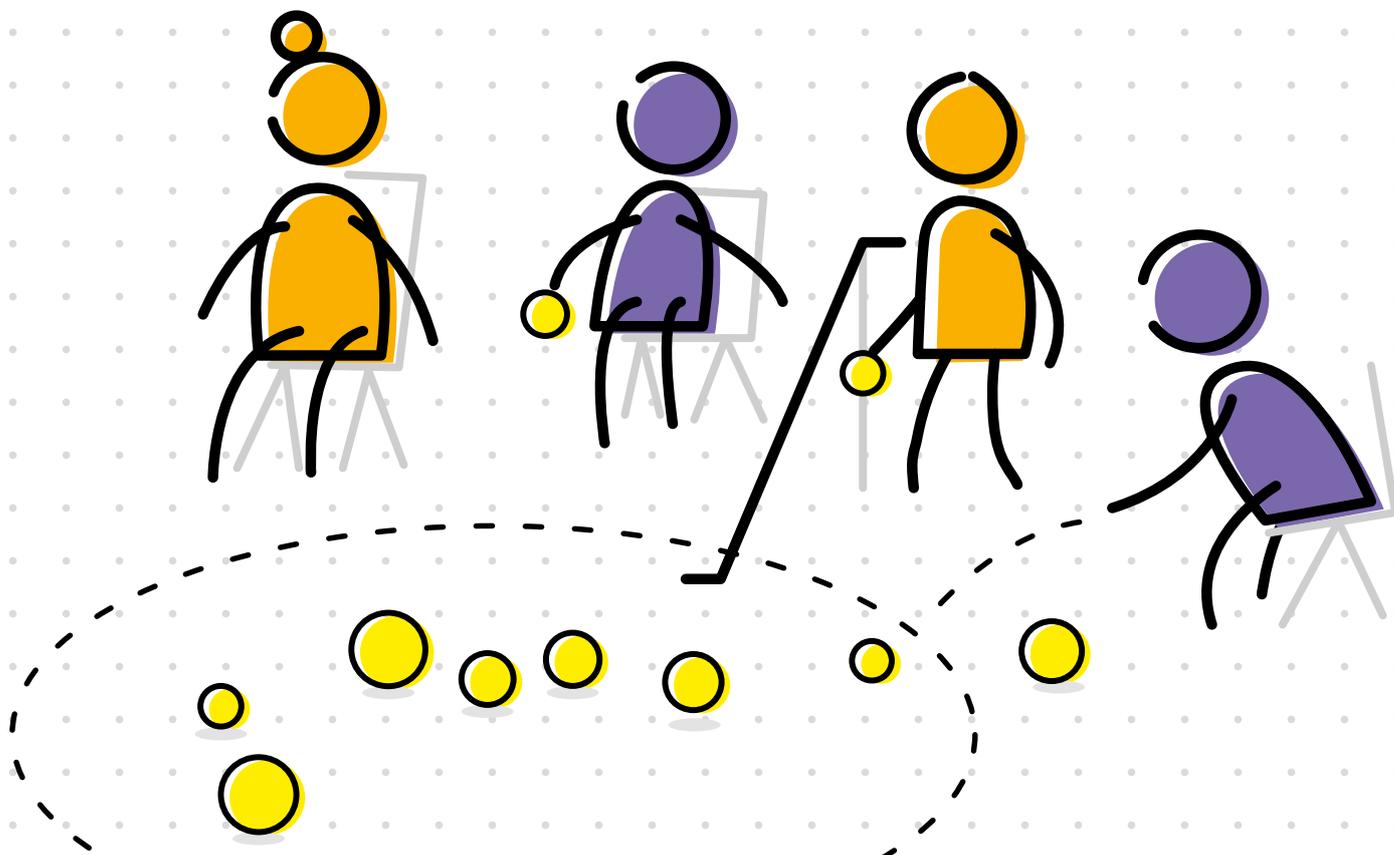
**20 MIN**



**UN CÍRCULO CADA VEZ MÁS PEQUEÑO: UNA VERSIÓN MODIFICADA DE BOCHA**

## **OBJETIVO:**

Conseguir que la bola entre en el círculo objetivo y permanezca dentro de los límites.



# PRINCIPAL

## PREPARACIÓN:

- Los jugadores se sientan **en sillas o en el suelo**, haciendo un círculo y mirando hacia dentro en torno a un gran círculo objetivo, que se puede marcar con tiza, cinta adhesiva o conos marcadores.
- Entregue una bola a cada estudiante.

## REGLAS:

- Cada jugador intentará **tirar su bola** dentro del círculo objetivo, **haciéndola rodar o lanzándola** por encima o por debajo de la cabeza.
- Después de cada ronda **cuente** el número de bolas dentro del círculo.
- Finalizada la ronda, **reduzca el tamaño** del círculo.

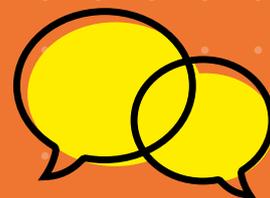
Encontrará más información sobre la bocha en:  
[www.paralympic.org/boccia](http://www.paralympic.org/boccia)



## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Matemáticas:** En la bocha, el árbitro a menudo tiene que medir la distancia entre las bolas que compiten y la diana (*jack*) para determinar cuál está más cerca. Asigne el papel de árbitro a uno de los alumnos y entréguele una herramienta para medir. Además de las distancias entre las bolas de bocha, su dispersión aleatoria por la cancha puede servir a los estudiantes para que observen las formas geométricas que las conectan y los ángulos que forman. Los estudiantes pueden dibujar las formas en un papel y medir los ángulos con transportadores.

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 10 MIN

Anime a los alumnos a que hablen sobre la experiencia.

Pregunte a los alumnos:

- ¿Qué os resultó más fácil al intentar meter la bola en el objetivo?

- ¿Necesitasteis **cambiar de técnica** a medida que el círculo se hacía más pequeño?
- ¿Cómo jugarían a este juego las personas con diferentes discapacidades (p. ej., si tuvieran discapacidad visual o si no pudieran utilizar sus extremidades superiores)? (En la sección «Adaptación» encontrará sugerencias).
- ¿Es este juego **inclusivo**? ¿Permite que personas de cualquier género, cultura y habilidad puedan ganar y jugar con los demás? ¿Hay alguna manera de hacerlo **más inclusivo**?

Utilice la puesta en común para que **los estudiantes** reflexionen sobre el deporte inclusivo y para crear formas nuevas o modificadas de jugar a la bocha.

## ADAPTACIÓN:

### S

### ESPACIO

Cambie la **distancia** al círculo objetivo o a la pelota **jack** para que el juego resulte más fácil o difícil.

Los objetivos pueden estar a **diferentes distancias** o ser de **tamaños diversos** según las capacidades de cada jugador.

El juego se puede adaptar al espacio disponible.

### E

### EQUIPO

Utilice **bolos** o **botellas de plástico** como objetivos en lugar de un círculo o una bola **jack**.

Divida el círculo objetivo o la pista de bocha en zonas con cinta adhesiva, tiza o marcadores. **Asigne puntos** a cada zona según la distancia o el tamaño.



### P

### PARTICIPANTES

Nombre a un **capitán** que establezca los turnos en su equipo (alternando).

Si no se puede tirar la bola, se puede hacer rodar por una **canaleta**, una **rampa** o una **superficie lisa**.

Un compañero puede **aplaudir** o **hacer ruidos** desde el objetivo para ayudar a un jugador que tenga discapacidad visual.

### T

### TAREA

Pruebe una versión con **2 círculos objetivo** o **bolas jack**, de un color diferente para cada equipo. Los jugadores apuntarán al color de su equipo.

**Para estudiantes avanzados:** Pida a los alumnos que creen una versión más inclusiva de un juego o deporte popular, usando la bocha como modelo.

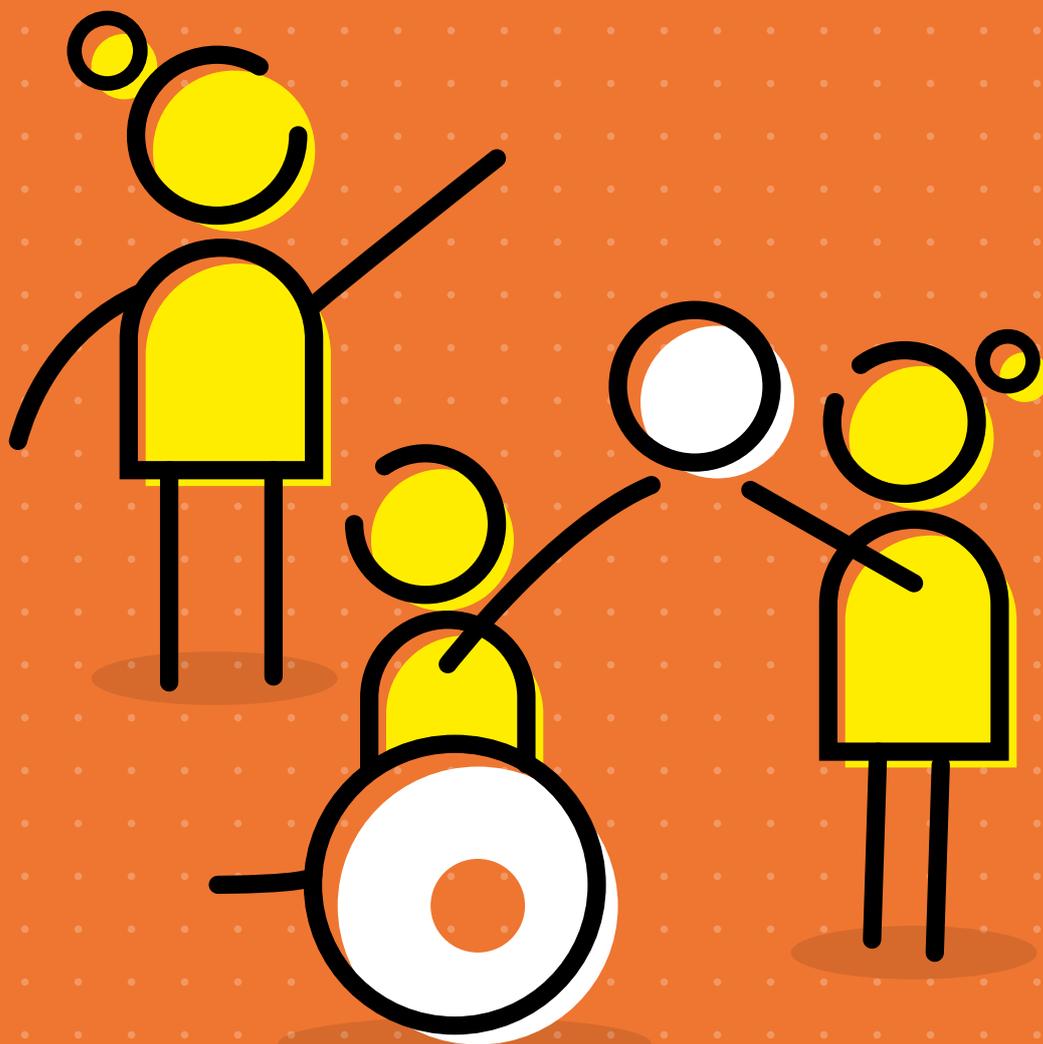


# INCLUSIÓN

# 5

## LOS VALORES DEL DEPORTE EN CADA AULA

# EN UN MUNDO SIN VISIÓN



El propósito de esta actividad es que los alumnos **comprendan mejor a las personas con discapacidad visual** y establezcan **métodos de comunicación eficaces** para que las actividades puedan ser inclusivas para todos. Esto se conseguirá pidiendo a los alumnos que participen en un juego de relevos.



**40 MIN**



**LUGAR**

Una zona llana, interior o exterior.



**MATERIAL NECESARIO**

Vendas (antifaces) para los ojos, un balón grande para cada grupo (p. ej., de fútbol o voleibol), discos o conos.



**COMPETENCIAS BÁSICAS**

Habilidades comunicativas, cooperación.



**OBJETIVOS DE FORMACIÓN**

Los estudiantes:

**Reconocerán** y **mostrarán** métodos de adaptación de la comunicación.

**Analizarán** y **crearán** estrategias de orientación y prácticas inclusivas.



**VOCABULARIO CLAVE**

Discapacidad visual, verbal, táctil, sentidos, cooperación, orientación.



**SEGURIDAD**

En este juego se recomienda que uno o dos jugadores no se tapen los ojos para recuperar las pelotas que caigan.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**10 MIN**

**Evalúe el conocimiento de los estudiantes sobre los cinco sentidos.**

**Pregunte a los alumnos:**

- ¿Podéis decir cuáles son los cinco sentidos?
- ¿Cuál creéis que es el más importante? ¿Por qué?
- ¿Qué pasa cuando se carece de un sentido?

# ACTIVIDAD



**20 MIN**



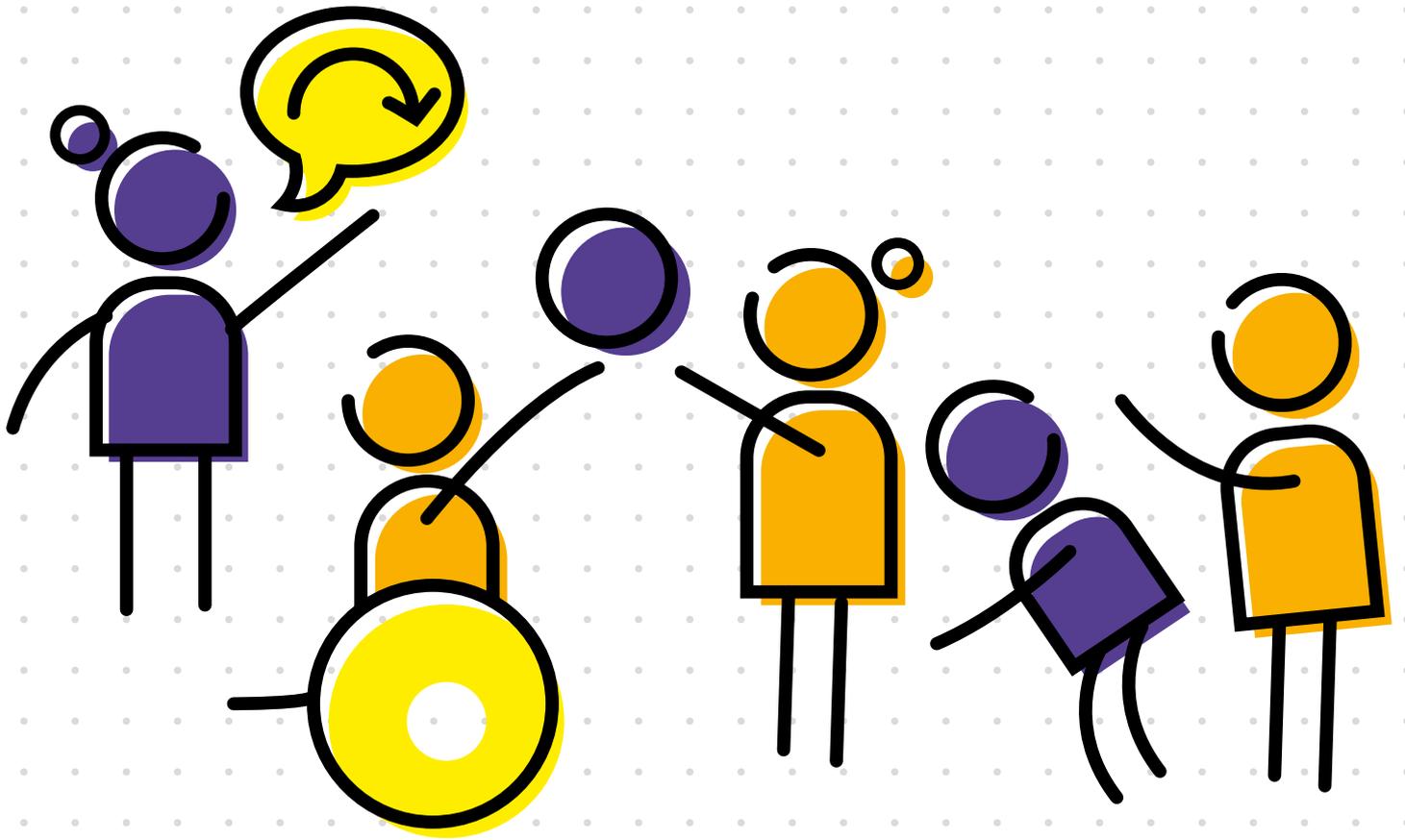
## **POR ARRIBA Y POR ABAJO**

### **OBJETIVO:**

Ser el **primer equipo en pasar el balón a toda la fila y hacer que vuelva** al frente.

### **PREPARACIÓN:**

- Divida a los jugadores en **2 equipos iguales**.
- Nombre a un **líder de cada equipo**, que se pondrá a un lado; los demás participantes se colocan uno detrás de otro, en fila.



# PRINCIPAL

- Entregue una pelota a la primera persona de la fila; todos los jugadores **se vendan los ojos**, excepto los líderes.

## REGLAS:

- A la de «¡Ya!», la primera persona de la fila pasa el balón por encima de la cabeza a la segunda, quien lo pasa entre las piernas a la tercera, que a su vez lo pasa por encima de la cabeza, y así sucesivamente hasta el final.
- Con ayuda del líder del equipo, la última persona de la fila se coloca con el balón al frente de la misma (con los ojos aún vendados) y pasa el balón por encima de la cabeza, como antes.
- Cuando la persona que comenzó siendo la primera de la fila vuelve a su posición inicial, el equipo dice «¡Hecho!» y se sienta.

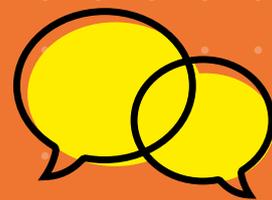


## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Historia:** Pregunte a los alumnos si conocen figuras históricas con discapacidad visual y lo que consiguieron (p. ej., músicos, científicos, líderes políticos).

**Lengua y Literatura:** Investiguen cómo leen y escriben las personas con discapacidad visual. Enséñeles cómo narrar de forma descriptiva para ayudar al lector a imaginar una escena.

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 10 MIN

### Pregunte a los alumnos:

- ¿Cuál era una buena manera de comunicar al siguiente jugador de la fila que el balón le llegaba desde arriba o desde abajo?

- ¿Qué dijo o hizo el líder del equipo para ayudar al último jugador a llegar al frente de la fila?

Divida a los estudiantes en grupos de 3 o 4 personas para que comenten lo siguiente:

- Si en la escuela necesitáis comunicaros con un compañero con discapacidad visual, ¿qué podéis hacer?
- ¿Cómo podéis incluir a un compañero con discapacidad visual en los juegos del recreo?

Si disponen de tiempo, los alumnos juegan de nuevo y practican nuevas estrategias de comunicación.

## ADAPTACIÓN:

### S

### ESPACIO

Los participantes deben mantener una cierta distancia para pasar mejor el balón.



### E

### EQUIPO

Una campana o una bola con sonajero pueden ser de ayuda para guiar a los jugadores. Si se agita el sonajero al pasar la pelota, el compañero sabrá dónde se encuentra. Si no, se puede meter el balón en una bolsa de plástico, que crujiará al pasarla de un jugador a otro.

### T

### TAREA

El balón se puede **pasar de diferentes formas**, pues tal vez no se considere apropiado pasarlo entre las piernas; una alternativa es hacerlo lateralmente.

**Para estudiantes principiantes:** Todos los jugadores pasan la pelota por encima de la cabeza.

**Para estudiantes avanzados:** Los jugadores crean estrategias de orientación para una carrera de obstáculos con los ojos vendados. Desafíeles limitando el tipo de sonidos que pueden hacer; luego, pídeles que jueguen.



### P

### PARTICIPANTES

Los participantes con discapacidad auditiva pueden jugar sin vendarse los ojos.

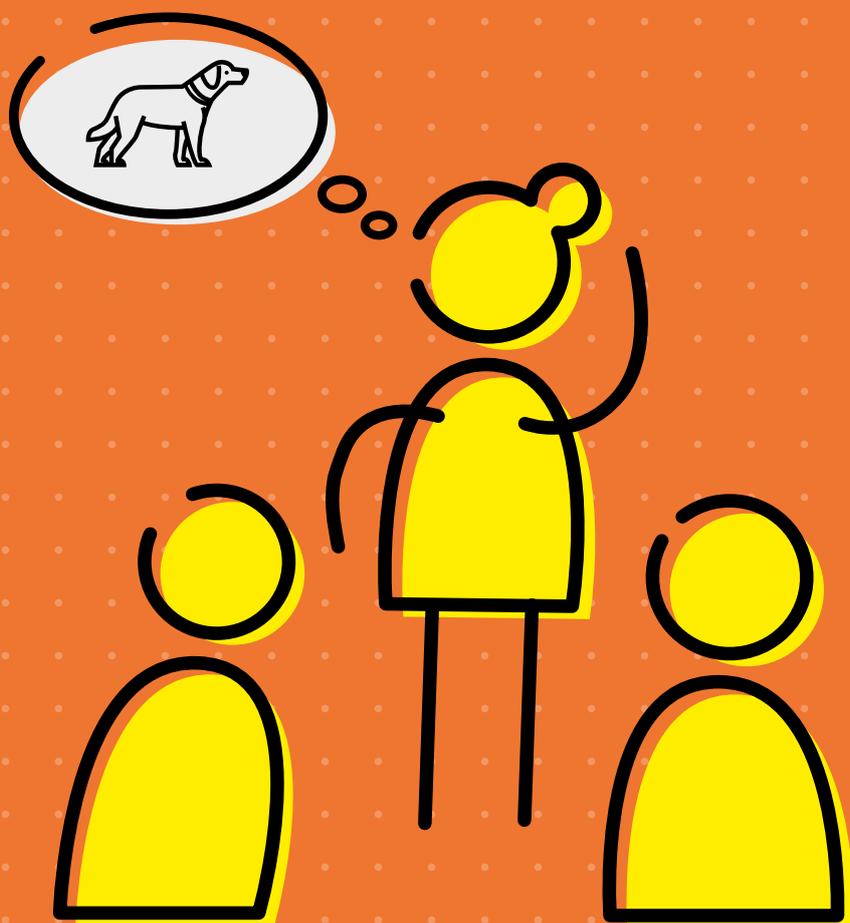
Los jugadores que prefieran no vendarse los ojos pueden cerrarlos.

INCLUSIÓN



LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# EN UN MUNDO SIN SONIDO



El propósito de esta actividad es que los alumnos **comprendan mejor** a las personas con **discapacidad auditiva** y a **aquellos que hablan otro idioma**, y que establezcan métodos de comunicación eficaces para que las actividades puedan ser **inclusivas para todos**. Esto se conseguirá pidiendo a los alumnos que **jueguen a mímica**.



35 MIN



**LUGAR**

Aula o al aire libre.



**MATERIAL NECESARIO**

Papel, lápices, fotos o pictogramas, bolsa o caja.



**COMPETENCIAS BÁSICAS**

Habilidades comunicativas.



**OBJETIVOS DE FORMACIÓN**

Los estudiantes:

**Reconocerán, mostrarán e idearán** formas de comunicación no verbal.

**Entenderán y analizarán** la importancia de los diferentes métodos de comunicación para ser inclusivos.



**VOCABULARIO CLAVE**

Comunicación, barreras, no verbal, lenguaje corporal, expresión facial, discapacidad auditiva.



**SEGURIDAD**

Asegúrese de que haya suficiente espacio y de que no haya obstáculos. Seleccione palabras, sentimientos y conceptos apropiados para la edad.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**10 MIN**

Evalúe los conocimientos de los estudiantes sobre diferentes formas de comunicación y su importancia: verbal (oral y escrita), no verbal y visual.

Pregunte a los alumnos:

- ¿Podéis dar **ejemplos** de cada tipo?
- ¿Cuándo resulta **útil** cada una de estas formas de comunicación?
- Explique cómo las personas sordas, con problemas de audición o las que hablan otro idioma pueden recurrir a **diferentes formas de comunicación**.

# ACTIVIDAD



**20 MIN**



## MÍMICA

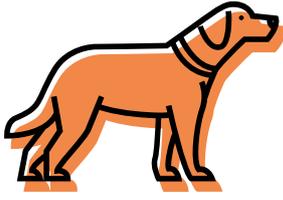
### OBJETIVO:

Adivinar la palabra que se está mimando (comunicando con gestos, expresiones y movimiento).

### PREPARACIÓN:

- **Escriba varias palabras o dibuje imágenes** que representen objetos (p. ej., un coche, un árbol, una mesa) o sentimientos (p. ej., amor, comprensión, calma) en trozos de papel. Colóquelos en una caja o bolsa.

**PERRO**



**BOLÍGRAFO**



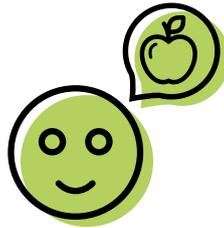
**TIEMPO**



**FRÍO**



**HAMBRE**



**TRISTE**



# PRINCIPAL

- Divida a los jugadores en **grupos de 4 o 5** personas.
- Cada grupo toma un papel de la caja o bolsa; disponen de 2 minutos para decidir cómo lo representarán para los otros grupos.

## REGLAS:

- **Ronda 1:** Uno o más estudiantes de cada grupo representan la palabra seleccionada sin hablar (con mímica) ante el resto de la clase para que adivinen la palabra.
- **Ronda 2:** En sus grupos individuales, un estudiante saca un papel y representa la palabra o concepto para el resto del grupo, que trata de adivinar la palabra.



## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Ciencias sociales:** Identifiquen y exploren diferentes métodos de comunicación (p. ej., la lengua de signos), sistemas de desarrollo del lenguaje (signos y símbolos para ayudar al desarrollo del lenguaje), tecnología adaptada (sintetizadores de voz para personas con discapacidad visual o que tienen trastornos del lenguaje expresivo).

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 5 MIN

Plantee un debate sobre la importancia de formas alternativas de comunicación cuando se trata de ser inclusivo.

Pregunte a los alumnos:

- ¿Qué tuvo que hacer el actor para **comunicar el mensaje**?

- ¿Cuáles fueron las **principales dificultades**?  
¿**Cómo os sentíais** cuando no podíais hablar?
- ¿Es posible comunicar un sentimiento o un concepto sin hablar (p. ej., hambre, cansancio, ira, calor...)? ¿Cómo?
- ¿Cómo podríais comunicaros con una persona que habla un **idioma diferente**?
- **Para estudiantes avanzados:** ¿Cómo afecta la comunicación a la inclusión?

Utilice estas preguntas para fomentar una conversación sobre cómo el lenguaje corporal y las expresiones faciales nos ayudan a comunicarnos.

## ADAPTACIÓN:

**S**

### ESPACIO

Asegúrese de que haya **suficiente espacio** para que los estudiantes realicen la mímica. Tenga en cuenta que algunos participantes **pueden necesitar más espacio** (quienes utilizan ayudas para la movilidad, por ejemplo).



**E**

### EQUIPO

Las imágenes y los **pictogramas** sencillos pueden ayudar a algunos estudiantes.



**P**

### PARTICIPANTES

Los alumnos pueden **trabajar con un compañero** para representar las palabras.

**Aquellos con discapacidad visual** pueden trabajar con un compañero vidente que les describa la escena.

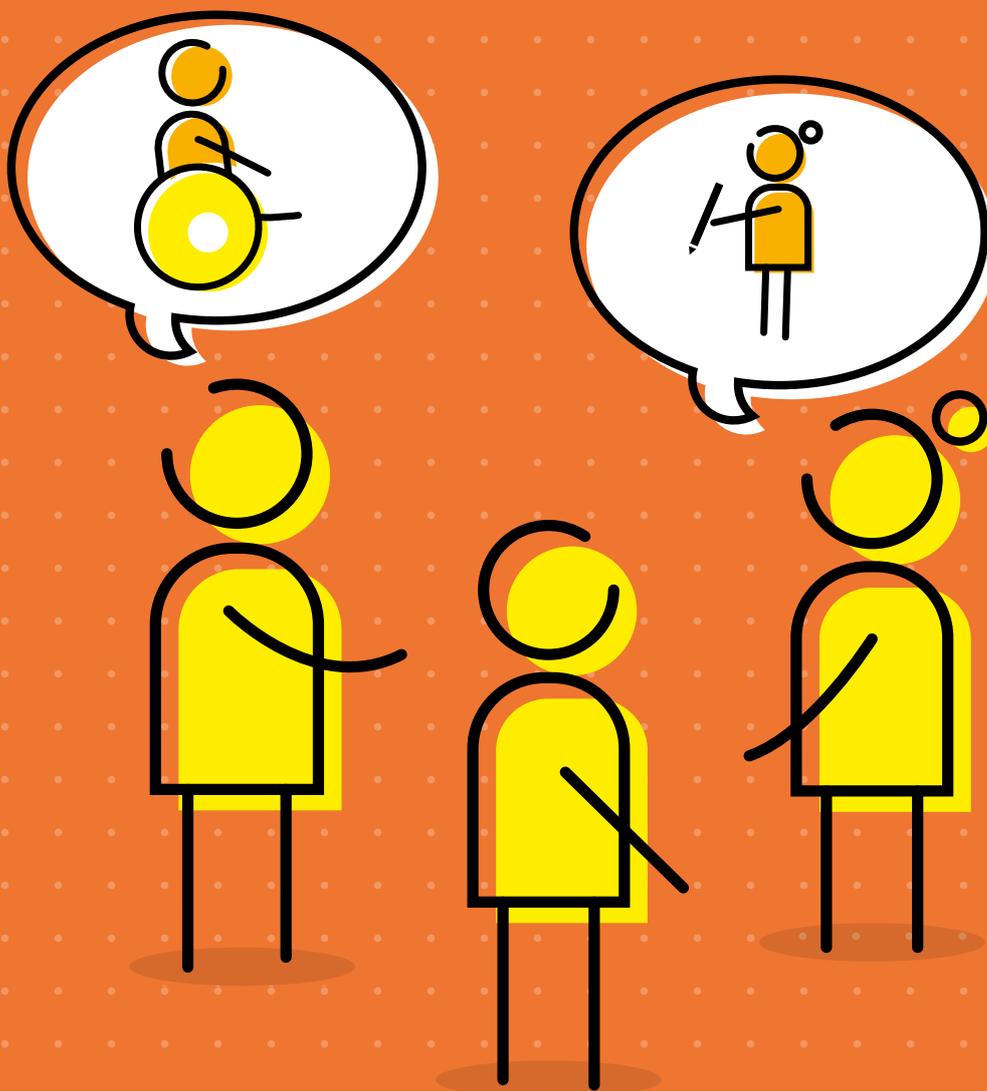
**T**

### TAREA

**Aumente o disminuya** el número de reglas para **ayudar o retar** a los jugadores (p. ej., pueden señalar objetos, pueden hacer sonidos).

**Para estudiantes avanzados:** Los alumnos crean historias completas sin hablar y las representan ante el grupo. El grupo tiene que **adivinar lo que están representando**.

# ABAJO LOS ESTEREOTIPOS



El propósito de esta actividad es que los estudiantes **comprendan qué son los estereotipos** y cómo pueden ser erróneos y perjudiciales. Esto se conseguirá haciendo que los alumnos piensen en personas que han triunfado y reflexionen sobre cómo no lo hubieran conseguido si hubieran sido discriminadas.



35 MIN



LUGAR

Gimnasio, aula o al aire libre.

**MATERIAL NECESARIO**

Pizarra o rotafolio,  
fotografía sencilla de una persona,  
historias de éxito.

**COMPETENCIAS BÁSICAS**

Pensamiento crítico,  
habilidades socioemocionales.

**OBJETIVOS DE FORMACIÓN**

Los estudiantes:

**Comprenderán** qué es un estereotipo, **cuestionarán** su validez y **valorarán** su impacto.

**Analizarán** cómo las personas superan los retos que suponen los estereotipos.

**VOCABULARIO CLAVE**

Estereotipos, desafío, generalización, discriminación, exclusión.

**SEGURIDAD**

Al pensar en los estereotipos de los que hablarán, asegúrese de que ninguno pueda herir a los alumnos. En el aula debe reinar un ambiente de confianza y respeto, en el que los alumnos se sientan cómodos hablando y entiendan cómo ser discretos y respetuosos cuando se tratan temas delicados.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**10 MIN**

## Evalúe el conocimiento de los estudiantes sobre los cinco sentidos.

Muestre a los alumnos una foto de un niño feliz con una camiseta amarilla (o similar). Explique que a este niño le gusta el color amarillo y es feliz cuando lleva esta camiseta.

### Pregunte a los alumnos:

- ¿A todos los niños les gusta este color? ¿A todos les gusta llevar camisetas? ¿Sería correcto o justo decir «A todos los niños les gustan las camisetas amarillas»?

Explique que al hacer afirmaciones generalizadas discriminamos.

«Un estereotipo es una imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable». Estereotipo, (2019). En el *Diccionario de la Real Academia Española*. Accesible en: <https://dle.rae.es/estereotipo>

**Nota:** Puede darles ejemplos de estereotipos propios de la edad (p. ej., los superhéroes son hombres, los niños corren más despacio que los adultos, los perros son juguetones).

# ACTIVIDAD



**20 MIN**



## HISTORIAS DE ÉXITO

En pequeños grupos o en conjunto, dependiendo de la habilidad, pida a los alumnos que **lean historias de personas que han triunfado**. Puede leer las historias que aquí figuran o buscar otras que resulten interesantes para su grupo.

Pida a los alumnos que digan cómo podrían haberle afectado los estereotipos a la persona. Juntos, comenten cómo el **estereotipo habría sido erróneo** y cómo **podría haber lastrado** su éxito.

### EJEMPLOS:

#### YIP PIN XIU

Cualquiera hubiera pensado que Yip Pin Xiu era físicamente incapaz de ser atleta. Si la gente hubiese compartido con ella estas creencias erróneas, se habría desanimado y habría creído que dichas ideas eran verdad. Yip Pin Xiu tal vez habría dejado de entrenar y no habría conseguido una medalla paralímpica de oro.

## YIP PIN XIU

Soy Yip Pin Xiu. Nací con una enfermedad llamada distrofia muscular. Cuando era pequeña, mis músculos, sobre todo los de las piernas, se debilitaron. Empecé a ir en silla de ruedas cuando tenía 13 años.

Soy nadadora paralímpica. Aprendí a nadar cuando tenía 5 años; alguien descubrió mi talento para la natación y siete años después comencé a competir. Empecé a nadar a crol, pero a medida que mis músculos se debilitaban me costaba batir las piernas. Ahora uso los brazos para nadar de espaldas. En Pekín 2008 me convertí en la primera singapurense que ganó una medalla paralímpica de oro. Ese fue mi logro deportivo más memorable. Cuatro años más tarde, en los Juegos Paralímpicos de Río 2016, tuve el orgullo de ser la abanderada de Singapur en la ceremonia de apertura de los Juegos.

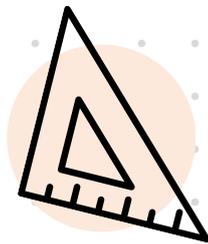
(Fuente: Agitos Foundation, *I'm Possible: Engaging young people with the Paralympic Movement*)

## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Arte:** Los alumnos crean un collage con fotos o imágenes de personas que rompieron con estereotipos habituales.

**Lengua y Literatura:** Los alumnos buscan personajes de cuentos (puede usar libros ilustrados) que representen o fomenten los estereotipos (p. ej., personajes femeninos muy femeninos, personajes masculinos muy masculinos).

**Ciencias:** A medida que aprenden nuevos conceptos, nombre a las mujeres científicas que contribuyeron a su descubrimiento y que derribaron estereotipos de género.

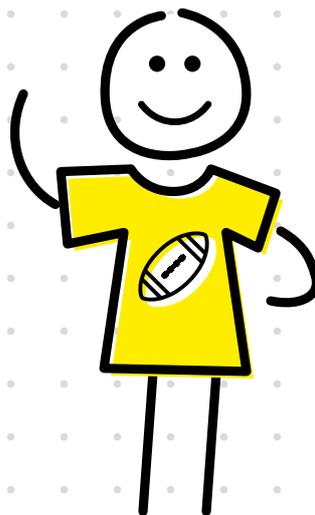


# PRINCIPAL

## MALALA YOUSAFZAI

Malala Yousafzai fue discriminada por ser chica. Había quien creía que no sería bueno ni útil para la sociedad que Malala ni otras niñas fueran a la escuela. Si Malala les hubiera escuchado, quizás nunca hubiese terminado sus estudios ni hubiera llegado a la universidad. Tampoco habría tenido nunca el valor de defenderse a sí misma y a otras chicas, así como su derecho a estudiar.

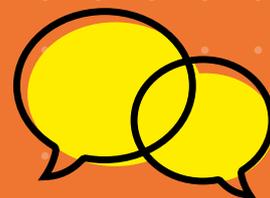
**Nota:** Es posible que algunos estudiantes necesiten ayuda con esta actividad; en tal caso, lean las historias y coméntenlas juntos en grupo.



## MALALA YOUSAFZAI

Malala es un activista que defiende la educación de las niñas. Cuando era pequeña, se le prohibió ir a la escuela por el mero hecho de ser niña. Entonces comenzó un blog en el que describía su vida y su lucha a favor de la educación de las niñas. Por dar la cara fue perseguida y herida de gravedad. Una vez recuperada, continuó haciendo campaña por los derechos de las niñas a estudiar. Se reunió con líderes mundiales y creó un fondo para recaudar dinero para la educación de las niñas. Cuando estuvo mejor, Malala volvió a la escuela y llegó a la universidad.

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 5 MIN

### Promueva la reflexión preguntando a los alumnos:

- ¿Encajamos todos en un estereotipo? ¿Cómo puede sentirse una persona por culpa de los estereotipos?
- ¿Cómo pueden ser perjudiciales, discriminar o excluir?

Deles a los alumnos 1 o 2 minutos para pensar o escribir sobre ello; luego, pídeles que lo pongan en común con el grupo.

Mientras, resalte los efectos perjudiciales de los estereotipos y explique que **es importante tratar a todas las personas por igual, sin prejuicios basados en estereotipos, y que nos esforcemos por ser más inclusivos.**

**Para estudiantes avanzados:** Los alumnos pueden reflexionar acerca de esta cita de Chimamanda Ngozi Adichie:

«La historia única crea estereotipos. Y el problema con los estereotipos no es que sean falsos, sino que son incompletos. Hacen de una sola historia la única historia».

## ADAPTACIÓN:

**S**

### ESPACIO

Si algunos estudiantes necesitan tranquilidad para concentrarse, facilíteles un **espacio separado**.

**E**

### EQUIPO

A los alumnos más pequeños les pueden ayudar imágenes o fotos de un comportamiento estereotipado.



**T**

### TAREA

A algunos les puede resultar más fácil entender las historias si se asocian con personas conocidas o famosas. Siéntase libre de **modificar las historias según sea necesario**.

**Para estudiantes principiantes:** Intente elegir libros infantiles ilustrados o vídeos donde los personajes sean discriminados por culpa de estereotipos. Las imágenes ayudarán a los estudiantes a visualizar la situación.

**Para estudiantes avanzados:** Pídeles que escriban o representen finales alternativos para cada historia, describiendo lo que sucedería si el personaje se hubiera dejado influenciar por el estereotipo.

**P**

### PARTICIPANTES

Los alumnos pequeños pueden turnarse para dar su opinión en nombre de su grupo de discusión.

**Para estudiantes principiantes:** Lea las historias a todo el grupo y discútanlas todos juntos.



# BARRERAS DE ACCESIBILIDAD



El propósito de esta actividad es que los alumnos **comprendan el concepto de accesibilidad** e **identifiquen barreras** que son un problema para la inclusión. Esto se conseguirá pidiéndoles que analicen su entorno, identifiquen barreras y sugieran soluciones.



**60 MIN**



**LUGAR**

Aula o al aire libre.



**MATERIAL NECESARIO**

Papel, lápices, cartón, tijeras, cinta adhesiva o pegamento.



**COMPETENCIAS BÁSICAS**

Pensamiento crítico.



**OBJETIVOS DE FORMACIÓN**

Los estudiantes:

**Comprenderán** el concepto de barreras de accesibilidad.

**Reconocerán, reflexionarán y crearán** soluciones a situaciones que puedan constituir una barrera o un impedimento.



**VOCABULARIO CLAVE**

Acceso, barreras físicas, barreras no físicas, movilidad, accesibilidad, discapacidad visual.



**SEGURIDAD**

Asegúrese de que en la zona no haya obstáculos ni residuos cuando los estudiantes se muevan por el recinto escolar.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



## 10 MIN

**Evalúe el conocimiento de los estudiantes sobre los conceptos de acceso y accesibilidad.**

**Pregunte a los alumnos:**

- ¿Qué significan «acceso» y «accesibilidad»?
- ¿Qué puede impedir que alguien acceda a un edificio si usa silla de ruedas o tiene discapacidad visual?

(p. ej., las escaleras en el caso de aquellos con dificultades de movilidad, señales en el caso de aquellos con discapacidad visual, semáforos para los daltónicos).

Explique que se trata de **barreras físicas para la accesibilidad**.

- ¿Y qué hay de las **barreras no físicas**? ¿Cómo puede ser algo accesible para una chica, pero no para un chico, o al contrario? ¿O accesible para un adulto, pero no para un menor? ¿Existen formas de excluir a las personas que viven con enfermedades, a las personas que viven en la pobreza?

Utilice estas preguntas para discutir la manera en que estas **barreras pueden excluir en lugar de incluir a las personas**.

# ACTIVIDAD



## 40 MIN



## PROBLEMAS DE ACCESIBILIDAD

### PASO 1:

- Divida a los participantes en **grupos pequeños**.
- Cada grupo **explora fuera del aula** e identifica los **posibles problemas de accesibilidad** que encuentra en el recinto escolar.

### PASO 2:

- Transcurrido un tiempo que considere adecuado, los estudiantes vuelven al aula y cada grupo **comparte los posibles barreras de accesibilidad** que haya encontrado. Cada grupo selecciona una barrera de accesibilidad a estudiar.



# PRINCIPAL

## PASO 3:

- Cada grupo hace una **tormenta de ideas sobre las posibles soluciones** a la barrera de accesibilidad seleccionada. Deberán **diseñar y crear un prototipo** para esa barrera usando cartón, cinta adhesiva o cualquier material disponible.

**Nota:** Esta es una excelente manera de estimular la creatividad y desarrollar la capacidad de resolución de problemas.

## PASO 4:

- En el tiempo que queda, los alumnos **presentan sus prototipos** al resto del grupo.

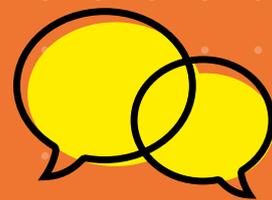
## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Matemáticas:** Si los estudiantes están estudiando geometría, pídeles que identifiquen y dibujen las formas geométricas que vean en su búsqueda de barreras a la accesibilidad (p. ej., rectángulos o prismas rectangulares en escaleras, triángulos o prismas triangulares en rampas). Explique que las señales de tráfico tienen una forma universal para que gente de todo el mundo entienda su significado, independientemente de su origen (p. ej., las señales de stop son octágonos; las señales de ceda el paso, triángulos).

Si los alumnos están estudiando las proporciones, deberán dibujar el plano del espacio escolar a escala y marcar en él las barreras de accesibilidad.

**Historia:** Analicen dentro del programa de estudios de la asignatura los problemas de accesibilidad que han sufrido ciertos grupos marginados (p. ej., mujeres, personas de origen étnico, creencias religiosas o condición socioeconómica diferentes).

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 10 MIN

En los grupos, los estudiantes comentan las barreras identificadas y hacen una tormenta de ideas para encontrar soluciones.

### Pregunte a los alumnos:

- ¿Cuáles fueron algunos de los **retos** que encontrasteis al buscar posibles soluciones a vuestra barrera de accesibilidad?
- Pensemos fuera de nuestra escuela; ¿cómo podemos hacer nuestro **barrio** más accesible?

Explique a los estudiantes que cuando hacemos un espacio **más accesible** lo hacemos **más inclusivo**, para que acoja a todos.

## ADAPTACIÓN:

**S**

### ESPACIO

Asigne espacios dentro del edificio escolar a ciertos alumnos según sus necesidades de supervisión y habilidades.

**E**

### EQUIPO

Entregue **papel y lápices** a los alumnos para que escriban sus ideas y tomen notas.



**P**

### PARTICIPANTES

Preste atención a la formación de grupos y coloque a quien tenga dificultades de aprendizaje con alguien que le pueda ayudar.

**T**

### TAREA

Algunos estudiantes pueden **intentar una simulación** (p. ej., los alumnos se mueven por la escuela en parejas, uno lleva un antifaz y el otro le guía). Sin embargo, tenga en cuenta la opinión de los grupos de discapacitados de la zona, pues tal vez no aprueben la simulación de la discapacidad. En tal caso, jueguen a un deporte adaptado (como el fútbol), en el que los antifaces opacos son parte del juego.

**Para estudiantes principiantes:** Todos los alumnos permanecen en un espacio para la actividad principal, para poder supervisarlos y que hagan preguntas al profesor.

**Para estudiantes avanzados:** Den un paseo por el barrio escolar y pídale que identifiquen las barreras de accesibilidad que encuentren.

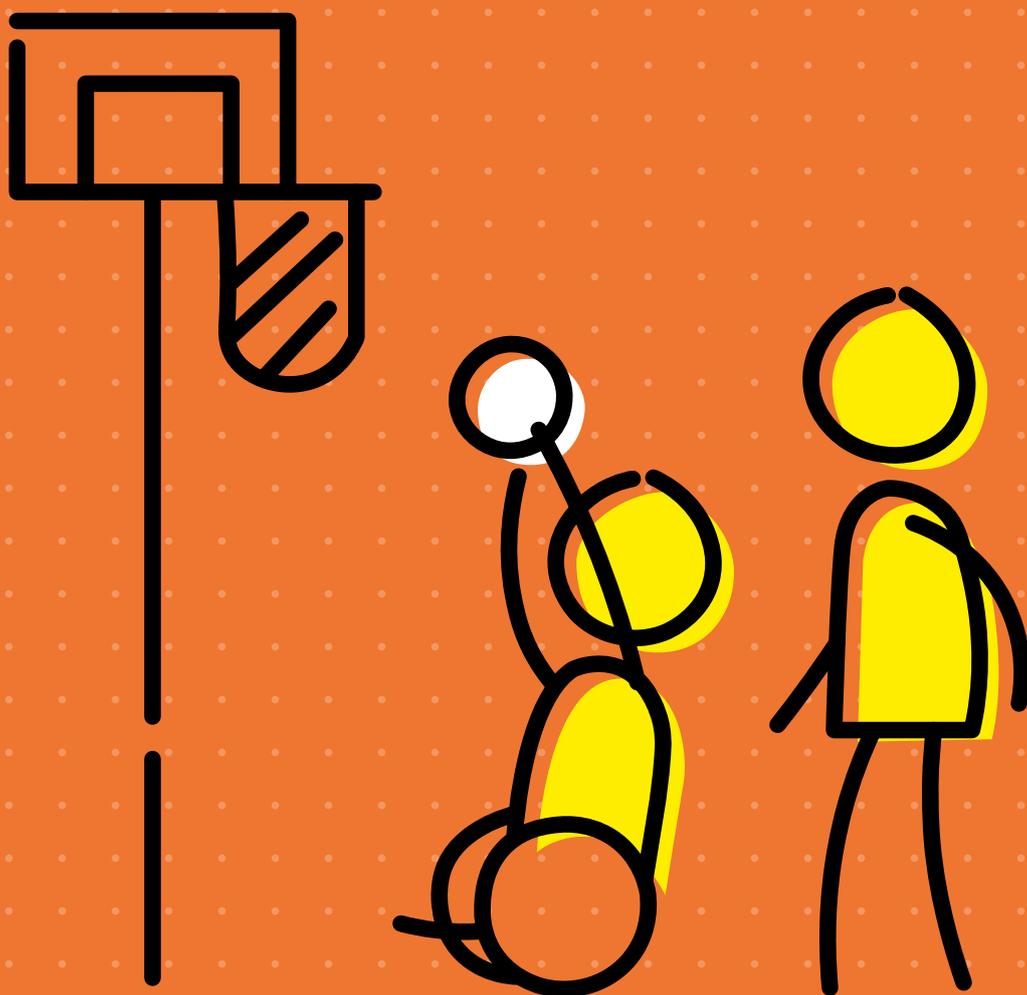


INCLUSIÓN



LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# INCLUSIÓN EN EL DEPORTE



El **propósito** de esta actividad es que los estudiantes comprendan cómo **ciertos grupos** de la sociedad están **excluidos del deporte** y que piensen cómo modificarlo para que sea inclusivo y **divertido para todos**. Esto se conseguirá pidiendo a los alumnos que jueguen a «Que no caiga».



45 MIN



LUGAR

Gimnasio o al aire libre.



MATERIAL NECESARIO

Pelota ligera, pelota de voleibol, de playa o globos, antifaces.



COMPETENCIAS BÁSICAS

Pensamiento crítico, cooperación.



OBJETIVOS DE FORMACIÓN

Los estudiantes:

**Comprenderán** las maneras de incluir o excluir a personas en el deporte y **analizarán** cómo se pueden sentir por eso.

**Reflexionarán** sobre cómo se puede modificar el deporte para que sea más inclusivo.



VOCABULARIO CLAVE

Discapacidad, inclusión, exclusión.



SEGURIDAD

«Que no caiga» se puede jugar al aire libre sobre el césped, pero conviene evitar las quemaduras por roce (p. ej., cubriendo las piernas).

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**10 MIN**

Valore si los alumnos comprenden qué son la inclusión y la exclusión.

- Como clase, los estudiantes hacen una **tormenta de ideas sobre diferentes deportes** a los que juegan o ven en su barrio o en otros sitios.
- Escríbalos en una pizarra o en un rotafolio.
- En grupos pequeños, los estudiantes **comentan** las personas que están **incluidas** y **excluidas** de estos deportes (p. ej., las chicas tienen ligas separadas de los chicos o ninguna liga).
- Pida a los alumnos que **compartan sus ideas** con la clase.

# ACTIVIDAD



**20 MIN**



## QUE NO CAIGA

### OBJETIVO

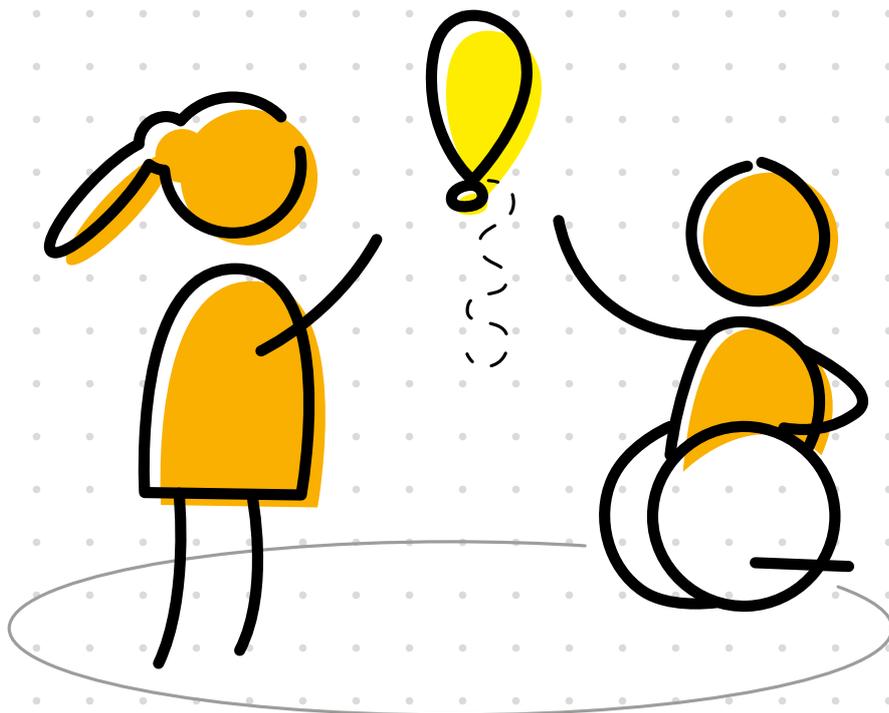
Evitar que el globo toque el suelo.

### PREPARACIÓN:

- Divida a los estudiantes en **grupos de 6 personas** y entregue a cada grupo un globo.
- Los participantes se ponen de pie en un círculo con su grupo.

## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Ciencias sociales:** Pida a los estudiantes que consideren otros ejemplos de inclusión y exclusión. Por ejemplo, cuando se discrimina a las personas por su etnia, creencias religiosas/culturales o por su género.



# PRINCIPAL

### REGLAS:

- Los jugadores deben **evitar que el globo toque el suelo** usando cualquier parte del cuerpo y estando siempre de pie.
- Los alumnos  **cuentan el número de toques que dan** dentro de un límite de tiempo.
- A medida que mejoran, **incorpore** más globos o **sustitúyalos** por una pelota más pesada.

### A CONTINUACIÓN:

- Presente las siguientes situaciones y pídales que hagan una tormenta de ideas sobre **posibles soluciones**. Cuando den con una, jugarán una nueva ronda con las nuevas reglas.

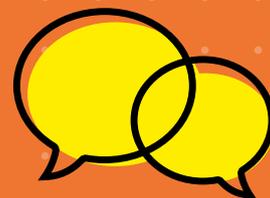
#### Situación 1:

- Alguien más se va a unir a vuestro equipo. Se trata de una chica con discapacidad motriz y está en silla de ruedas. **¿Cómo podéis incluirla en el juego y hacer que sea divertido para todos?**

#### Situación 2:

- Alguien más se va a unir a vuestro equipo. Es un chico que tiene discapacidad visual. **¿Qué podéis hacer para incluirlo en el juego y hacer que sea divertido para todos?**
- **Pregunte a los alumnos** cómo se puede excluir a alguien del deporte (pobreza, acceso a instalaciones y equipos, género, clima, acceso al personal de entrenamiento, etc.). **¿Hay soluciones para estas barreras?**

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 15 MIN

Fomente un debate sobre cómo el deporte puede ser inclusivo o exclusivo.

En los grupos, los estudiantes comentan:

- ¿En qué se **diferenció** la primera versión del juego de las otras?
- ¿Qué se siente al ser **incluido/excluido** de un juego?

## ADAPTACIÓN:

**S**

### ESPACIO

**Aumente o disminuya el tamaño de la cancha** para adecuarla al número de jugadores (p. ej., si hay más jugadores use un espacio más grande); sin embargo, limite el número de jugadores por grupo para que todos jueguen.



**E**

### EQUIPO

**Utilice pelotas ligeras,** o pelotas de movimiento lento (p. ej., globos, pelotas de playa), para dar más tiempo de reacción.



**P**

### PARTICIPANTES

Algunos jugadores pueden preferir jugar **sentados** en una silla o una silla de ruedas en lugar de sentarse en el suelo.

Los jugadores con discapacidad visual pueden empezar cada partida y jugar con rebotes para ayudarles a localizar la pelota.

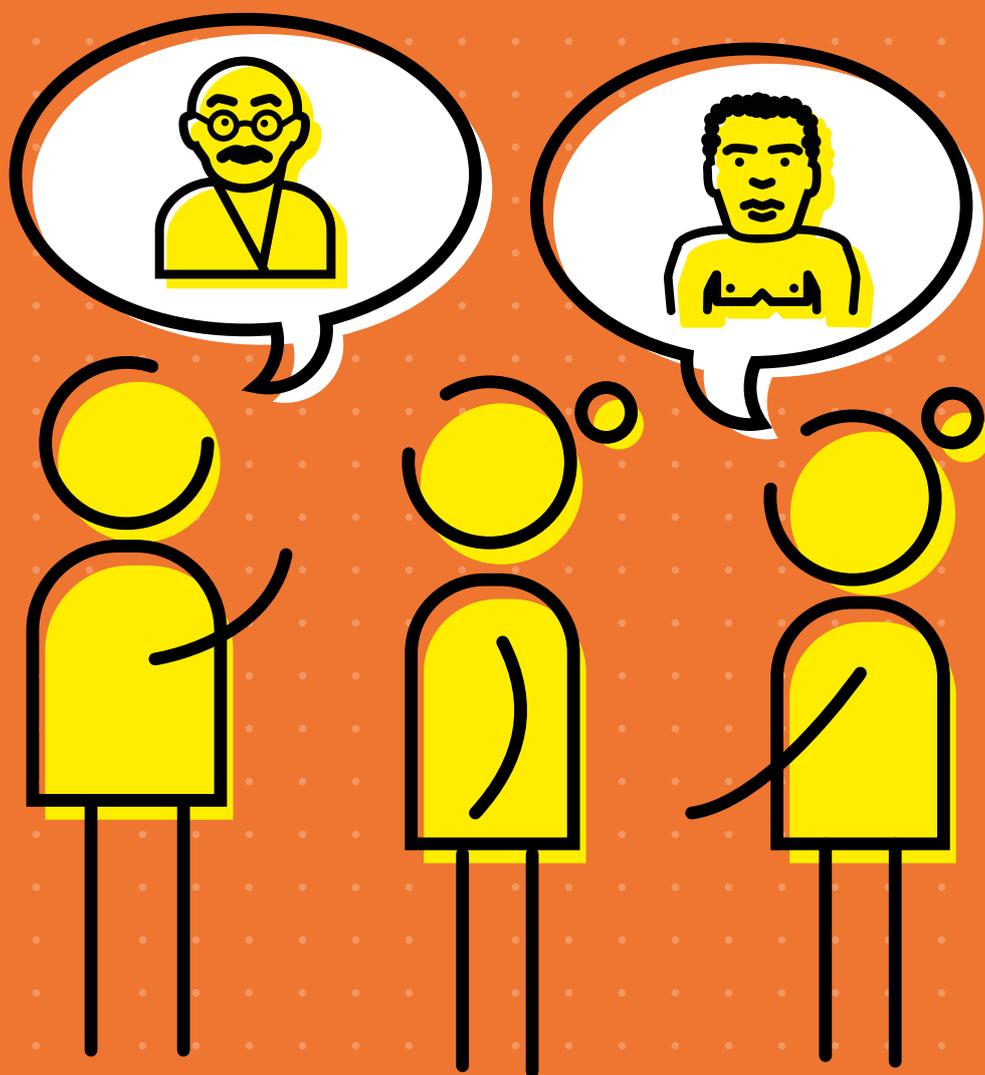
**T**

### TAREA

Permita que los jugadores empiecen **tocando la pelota con un rebote.**

**Para estudiantes avanzados:** Los estudiantes analizan cómo otros juegos o deportes son excluyentes y adaptan las reglas para crear una versión más inclusiva.

# SUPERAR LA DISCRIMINACIÓN



El propósito de esta actividad es que los alumnos **relacionen los conceptos de inclusión y exclusión en un contexto más amplio**. Esto se conseguirá haciendo que busquen historias de personas que superaron la discriminación, ahora o en el pasado.



60 MIN



LUGAR

En el interior o al aire libre.

**MATERIAL NECESARIO**

Periódicos, revistas, internet y otras fuentes de información, carteles o papel, marcadores u otro material para colorear, tijeras, cinta adhesiva o pegamento.

**COMPETENCIAS BÁSICAS**

Pensamiento crítico.

**OBJETIVOS DE FORMACIÓN**

Los estudiantes:

**Reconocerán y analizarán** ejemplos reales de superación de la discriminación y los relacionarán con el concepto de inclusión y exclusión.

**VOCABULARIO CLAVE**

Inspiración, inclusión, exclusión, discriminación, injusticia, perseverancia.

**SEGURIDAD**

Los estudiantes han de disponer de materiales apropiados para su edad. Facilítele sitios web específicos con el fin de evitar búsquedas inapropiadas en la web.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**15 MIN**

## Valore si los alumnos comprenden lo que es la discriminación.

Explique al grupo que a veces se trata injustamente a las personas por su raza, edad, género u otra característica personal. En ocasiones, esta discriminación **les lleva a la exclusión** y para cumplir sus objetivos necesitan **superar esta discriminación**.

Comparta una o más **historias positivas** de personas que superaron dificultades. Lea la historia de Muhammad Ali o elija la de otras personas que les puedan servir de inspiración.

**Nota:** Elija historias auténticas que emocionen a los alumnos; adapte el contenido a su edad y nivel de comprensión.

Explíqueles que en los años sesenta en los Estados Unidos tuvo lugar el Movimiento por los Derechos Civiles, que luchaba por los derechos de los afroamericanos, derechos que otros estadounidenses ya tenían. Muhammad Ali, afroamericano, fue un claro defensor del movimiento.

### Pregunte a los alumnos:

- ¿Qué dificultades tuvo que superar Muhammad Ali? ¿En qué parte de su historia veis **inclusión** y **exclusión**? (p. ej., hubo **inclusión** cuando Muhammad Ali apoyó la igualdad de derechos de los afroamericanos y **exclusión** cuando fue condenado injustamente por un crimen).

**Nota:** Los alumnos tal vez necesiten ayuda adicional con este tema, como más información, ejemplos o tiempo para ayudarles a comprender este concepto.

- ¿Cómo resistió Muhammad Ali en los momentos duros para superar estas dificultades?

**Nota:** Es una cuestión subjetiva; deje que los estudiantes analicen diferentes posibilidades.

# ACTIVIDAD



**30 MIN**



## PÓSTER DE INSPIRACIÓN

### Para estudiantes principiantes:

Por separado, los estudiantes **piensan** en las respuestas a las preguntas 1 y 2 de la ficha 1.

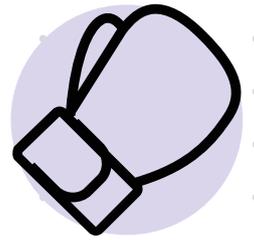
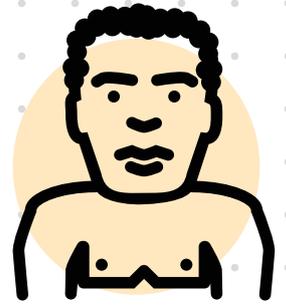
## MUHAMMAD ALI

Muhammad Ali fue un boxeador profesional estadounidense y posiblemente el deportista más famoso que haya existido. A los 18 años ganó la medalla de oro de boxeo de peso semipesado en los Juegos Olímpicos Roma 1960; en 1964 ganó el Campeonato Mundial de Peso Pesado con solo 22 años. No obstante, fue más conocido por su vida fuera del cuadrilátero, donde sus principios y opiniones a menudo le enfrentaron a las autoridades.

Dijo lo que pensaba sobre la vida y, en particular, sobre la discriminación que observó contra los afroamericanos (como él mismo era). Se opuso a la guerra de Vietnam y se negó a luchar cuando fue reclutado por el ejército en 1967. Su postura le supuso un conflicto contra el Gobierno de los EE. UU. y fue condenado a cumplir 5 años de cárcel, condena que fue finalmente anulada; aun así, durante la disputa fue despojado de su título y de su licencia para boxear.

Regresó al ring en 1970 y en 1974 recuperó el título mundial al derrotar a George Foreman en Zaire (actual República Democrática del Congo), África, a la edad de 32 años.

Tras su retirada en 1981, Muhammad Ali anunció que padecía la enfermedad de Parkinson y dedicó gran parte de su vida posterior a proyectos filantrópicos, incluida la apertura de un centro de investigación de la enfermedad que sufría.



# PRINCIPAL

Individualmente, **crean un collage** que refleja la persona que les ha servido de inspiración. Facilíteles papel, material para colorear, tijeras, pegamento o cinta adhesiva, así como revistas u otros materiales impresos para recortar y crear su collage.

### Para estudiantes avanzados:

En grupos pequeños, los estudiantes **buscan información** (p. ej., periódicos, revistas, internet) sobre historias actuales o pasadas de **personas que superaron la discriminación**. Pueden ser personas discriminadas por motivos de género, creencias religiosas, condición social, discapacidades u otras razones. En la ficha 2,

cada alumno elabora una lista de personas o grupos que le sirven de inspiración.

**Nota:** Para ayudarles en su búsqueda, puede facilitarles una lista de artículos, sitios web o personas inspiradoras que hayan superado la discriminación. Es posible que necesiten dedicar más tiempo a la investigación, dependiendo de la cantidad de información y ayuda que se les facilite.

En grupos, los alumnos **crean un póster** recortando o imprimiendo las historias y colocándolas en una cartulina. Pídeles que en los bordes del póster escriban palabras que se relacionen con el tema (como superación, fuerza de voluntad, talento, ilimitado, alegría, excelencia).

## FICHA 1:

### PREGUNTA #1

¿Quién te ha servido de inspiración en la vida (p. ej., un atleta, un familiar, un profesor)?

---

---

---

---

---

### PREGUNTA #2

¿Qué dificultades tuvo que superar esta persona para triunfar (p. ej., ahorrar suficiente dinero, superar una lesión o un problema de salud, ser discriminada por algún estereotipo)?

---

---

---

---

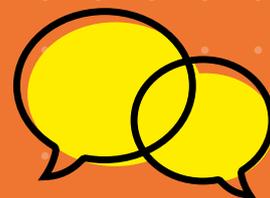
---

### ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Ciencias sociales:** Aproveche esta oportunidad para relacionar este material con su plan de estudios actual, haciendo que los alumnos investiguen sobre las figuras históricas que en él figuran. Se puede organizar una exposición con los trabajos de los estudiantes para que los vea el resto de la escuela. Los alumnos pueden explicar sus pósteres a otros estudiantes, profesores y padres.



# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 20 MIN

Si el tiempo lo permite, los estudiantes **presentan sus** carteles en grupos pequeños o a toda la clase. Asimismo, los alumnos **reflexionan sobre su trabajo** (esto puede hacerse individualmente a través de una reflexión escrita/ilustrada o en voz alta en grupo).

### Pregunte a los alumnos:

- ¿Cómo os sentíais al pensar en la persona que os inspira mientras hacíais el cartel? ¿Por qué?

### Para estudiantes principiantes:

- ¿La persona que os sirve de inspiración vivió alguna vez momentos de exclusión?

### Para estudiantes avanzados:

- ¿Dónde veis inclusión y exclusión en la historia que habéis escogido?

## ADAPTACIÓN:

### S

### ESPACIO

Se puede crear un «espacio de historias» donde los estudiantes muestren sus fotos o cuenten sus historias; puede tratarse de una pared en la que exponer las historias.

### E

### EQUIPO

Los estudiantes pueden dar vida a su relato utilizando los materiales disponibles (como arcilla o cartón) y crear figuras u otros modelos en 3D.



### P

### PARTICIPANTES

**Para estudiantes avanzados:** Todos los estudiantes deben participar en la creación de la exposición de historias inspiradoras (p. ej., unos investigan más a fondo en la biblioteca de la escuela mientras que otros crean el póster; unos buscan imágenes en línea mientras otros lo hacen en revistas; algunos expondrán la historia a sus compañeros).

### T

### TAREA

**Para estudiantes avanzados:** Los alumnos crean sus propias historias ficticias de superación de la discriminación.

**Para estudiantes principiantes:** Agrupe a los estudiantes y entregue a cada uno una breve historia sobre la superación de la discriminación (no más de un párrafo de largo). Los estudiantes las leen y se las cuentan a la clase.



RESPECTO

1

LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# APRENDER A QUERERSE A UNO MISMO



ATENTO/A



SERVICIAL



40 MIN



LUGAR

Gimnasio, aula o al aire libre.



MATERIAL NECESARIO

Ficha «Aprender a quererse a uno mismo», lápices, papel, bolígrafo.



COMPETENCIAS BÁSICAS

Pensamiento crítico,  
habilidades socioemocionales.



OBJETIVOS DE  
FORMACIÓN

Los estudiantes:

**Reconocerán** sus propias cualidades para fomentar la confianza en sí mismos y el amor propio.

**Compararán** diferentes cualidades para comprender que todas son importantes.



VOCABULARIO CLAVE

Característica, cualidad, destreza, deportividad, positivo.



SEGURIDAD

Antes de comenzar, se debe crear un ambiente de confianza y aprecio en el aula, pues esta actividad puede dejar al descubierto la vulnerabilidad de los estudiantes. Los docentes han de estar presentes y participar durante toda la sesión para asegurarse de que se trata a todos con cariño.

El propósito de esta actividad es que los alumnos **desarrollen la autoestima y la confianza en sí mismos**; para ello, los estudiantes reflexionarán sobre las cualidades que poseen y sobre el hecho de que estas pueden ser diferentes de las de los demás, pero todas son igualmente válidas.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**10 MIN**

**Evalúe si los alumnos comprenden el concepto de respeto, así como las características, destrezas y cualidades que se asocian con un comportamiento respetuoso.**

**Pida a los estudiantes que, en pequeños grupos, comenten:**

- ¿Por qué respetamos a los atletas? ¿Qué características, habilidades o cualidades admiramos en ellos (p. ej., su tenacidad, sus destrezas, su capacidad de liderazgo y de animar a sus compañeros de equipo)?

**Nota:** Tal vez sea necesario definir la palabra «cualidad» y dar ejemplos.

- Si es posible, para que les sirva de ejemplo, distribuya imágenes de atletas compitiendo en las que muestren cualidades (p. ej., animándose unos a otros, felicitando a sus compañeros de equipo y al rival, dando las gracias al árbitro, escuchando a su entrenador).
- Tras unos minutos de debate, pida a los alumnos que pongan sus ideas en común. Explíqueles que **respetamos a alguien cuando admiramos sus destrezas, cualidades y logros**; lo consideramos importante y lo valoramos más. Comente que **también es necesario quererse a uno mismo, considerarse importante y cuidarse**. Explique a los estudiantes que ahora dedicarán un tiempo a reconocer qué cualidades tienen para fomentar el amor propio.

# ACTIVIDAD



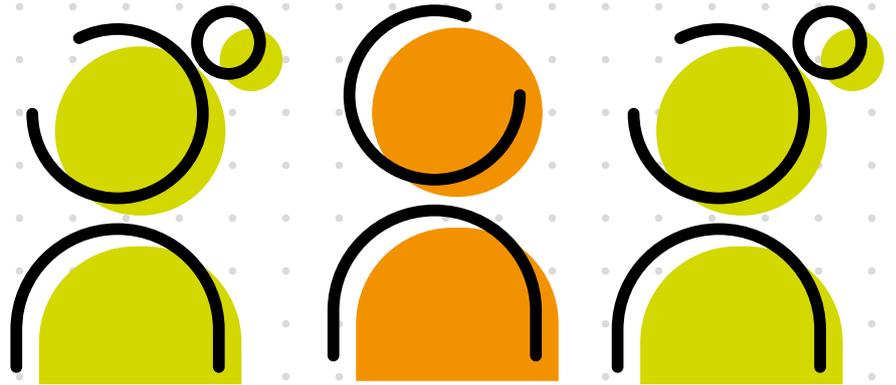
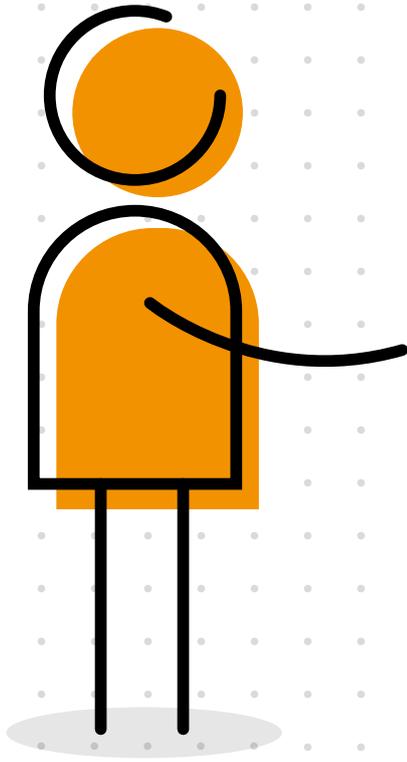
**20 MIN**



## FICHA SOBRE LA AUTOESTIMA

### PARTE 1:

- Distribuya la parte 1 de la ficha y los lápices, y pídale a los alumnos que **la rellenen**.
- Mientras lo hacen, haga carteles con cualidades: con ayuda de papel y lápiz, escriba en cada hoja una característica, cualidad o destreza que los estudiantes puedan tener y distribúyalas por el aula (p. ej., simpático, agradecido, valiente, generoso, desprendido, creativo, resolutivo, aventurero, curioso).

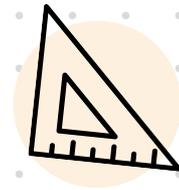


# PRINCIPAL

**Nota:** Puede ser útil acompañar cada palabra de una imagen.

## PARTE 2:

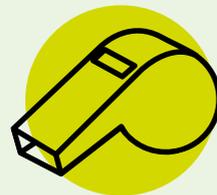
- Una vez que hayan completado la parte 1, distribuya la parte 2 de la ficha. Pida a los estudiantes que se muevan por el aula. **A medida que se identifican con una característica, cualidad o destreza, deben anotarla** en su ficha y completar la información que falta. Diga a los alumnos que pueden escribir sus propias ideas si no se identifican con ninguna de las que están colgadas.
- Transcurridos 10 minutos, pida a los estudiantes que compartan su trabajo con un compañero. Cada uno dispone de 2 minutos para hablar, mientras la otra persona escucha; luego, los papeles se invierten.



## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Lengua y Literatura:** Se puede pedir a los estudiantes que identifiquen las características, cualidades o destrezas de un personaje de una novela o relato que estén leyendo. También pueden identificar las cualidades de los tipos de personajes (p. ej., figuras paternas, héroes, abuelas).

# PARTE 1:



Todos merecemos respeto. ¡Tú, también! Rellena la siguiente ficha para ver cuántas cualidades, características o destrezas tienes y por qué eres una persona a la que hay que respetar.

<b>CUALIDAD, CARACTERÍSTICA O DESTREZA</b>	<b>IMAGEN</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
<b>SERVICIAL</b>		Soy servicial cuando...
<b>ATENTO/A</b>		Me preocupo por los demás cuando...
<b>INTEGRADOR/A</b>		Integro a otros cuando...
<b>MOTIVADOR/A</b>		Motivo a otros cuando...

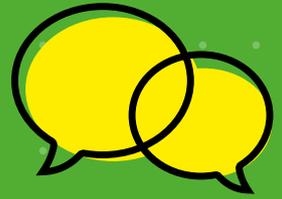
## PARTE 2:



¿Qué otras cualidades, características o destrezas tienes? Rellena los siguientes recuadros:

<b>CUALIDAD, CARACTERÍSTICA O DESTREZA</b>	<b>IMAGEN</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 10 MIN

### Pregunte a los alumnos:

- ¿Tienes características **iguales o diferentes** a las de tu compañero/a?

- ¿Se te ocurren otras características, cualidades o destrezas que tú o tu compañero/a tengáis y que no se hayan mencionado?
- ¿De qué manera estas características, cualidades o destrezas **resultan útiles para ti o para los demás?**
- ¿Cómo te hace sentir saber que **tienes tantas características, cualidades o destrezas?**

Esta conversación es una oportunidad para destacar que **todos tenemos cualidades, y que no todas son iguales, pero sí importantes.**

## ADAPTACIÓN:

### S

### ESPACIO

Arrime a un lado el mobiliario que no vaya a utilizar o sáquelo del aula para tener más espacio.



### E

### EQUIPO

A algunos alumnos tal vez les resulten útiles dibujos, imágenes o vídeos relacionados con las cualidades, tanto para la actividad introductoria como para la actividad principal.

### T

### TAREA

**Para estudiantes principiantes:** Añada imágenes a cada cartel de cualidades que coloque en el aula.

**Para estudiantes avanzados:** Pida a los alumnos que analicen cómo pueden hacer buen uso de sus cualidades en diferentes contextos (p. ej., en la escuela, en casa, en un equipo deportivo).

### P

### PARTICIPANTES

Si los alumnos tienden a juntarse siempre con la misma persona, tal vez sea conveniente **establecer las parejas de antemano**. Esta actividad es buena para que los alumnos se relacionen con gente nueva.

Los estudiantes con discapacidad visual tal vez necesiten que un compañero les acompañe, les lea los papeles en voz alta y les ayude a rellenar su ficha.

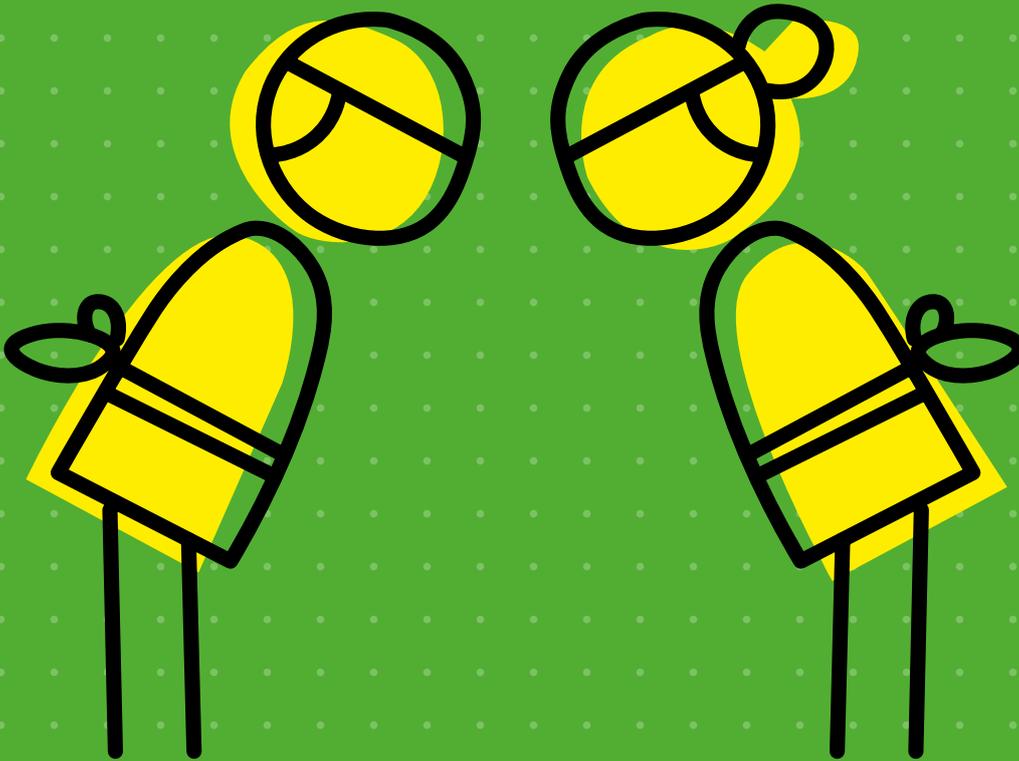


RESPECTO

2

LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# EL CONCEPTO DEL RESPECTO



El propósito de esta actividad es que los estudiantes **aprendan y reconozcan** comportamientos, vocabulario y gestos respetuosos que contribuyen a vivir en una **sociedad armoniosa**. Esto se conseguirá haciendo que los estudiantes **compitan** por equipos para completar un crucigrama sobre el respeto.



40 MIN



LUGAR

Aula o gimnasio.



## MATERIAL NECESARIO

Plantillas de crucigramas, palabras solución, lápices, notas adhesivas o pequeños trozos de papel con cinta adhesiva.



## COMPETENCIAS BÁSICAS

Habilidades socioemocionales.



## OBJETIVOS DE FORMACIÓN

Los alumnos:

**Reconocerán** palabras y acciones respetuosas que pueden usar en situaciones cotidianas.

**Analizarán** la importancia de usar palabras y gestos respetuosos.



## VOCABULARIO CLAVE

Aceptar, consolar, destreza, animar.



## SEGURIDAD

Asegúrese de que el espacio esté libre de obstáculos (p. ej., objetos o mobiliario) con los que se pueda tropezar o caer. Tome precauciones y recuerde a los alumnos que tengan cuidado de no chocar.

## VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**10 MIN**

### Evalúe lo que los estudiantes saben sobre el concepto de respeto.

- Escriba la palabra «**respeto**» en la pizarra.
- Entregue a cada participante un montoncito de notas adhesivas o de trocitos de papel con cinta adhesiva.

- Pida a los alumnos que **dibujen** o **escriban palabras o acciones** que asocien con el respeto en las notas adhesivas y que luego las peguen en la pizarra (p. ej., amable, atento, amigo, sonrisa, abrazo, apretón de manos, chocar las manos, reverencia, escuchar, compartir).
- Transcurridos 5 minutos, repase con toda la clase las palabras que han escrito. Divida las palabras en categorías (p. ej., comportamiento respetuoso en la escuela, expresiones respetuosas, comportamiento respetuoso en casa, gestos respetuosos). Utilice estas categorías como punto de partida para **una conversación** sobre el concepto de respeto.

**Nota:** si a los alumnos les resulta difícil, escriba antes las categorías en la pizarra para estimular la creatividad.

# ACTIVIDAD



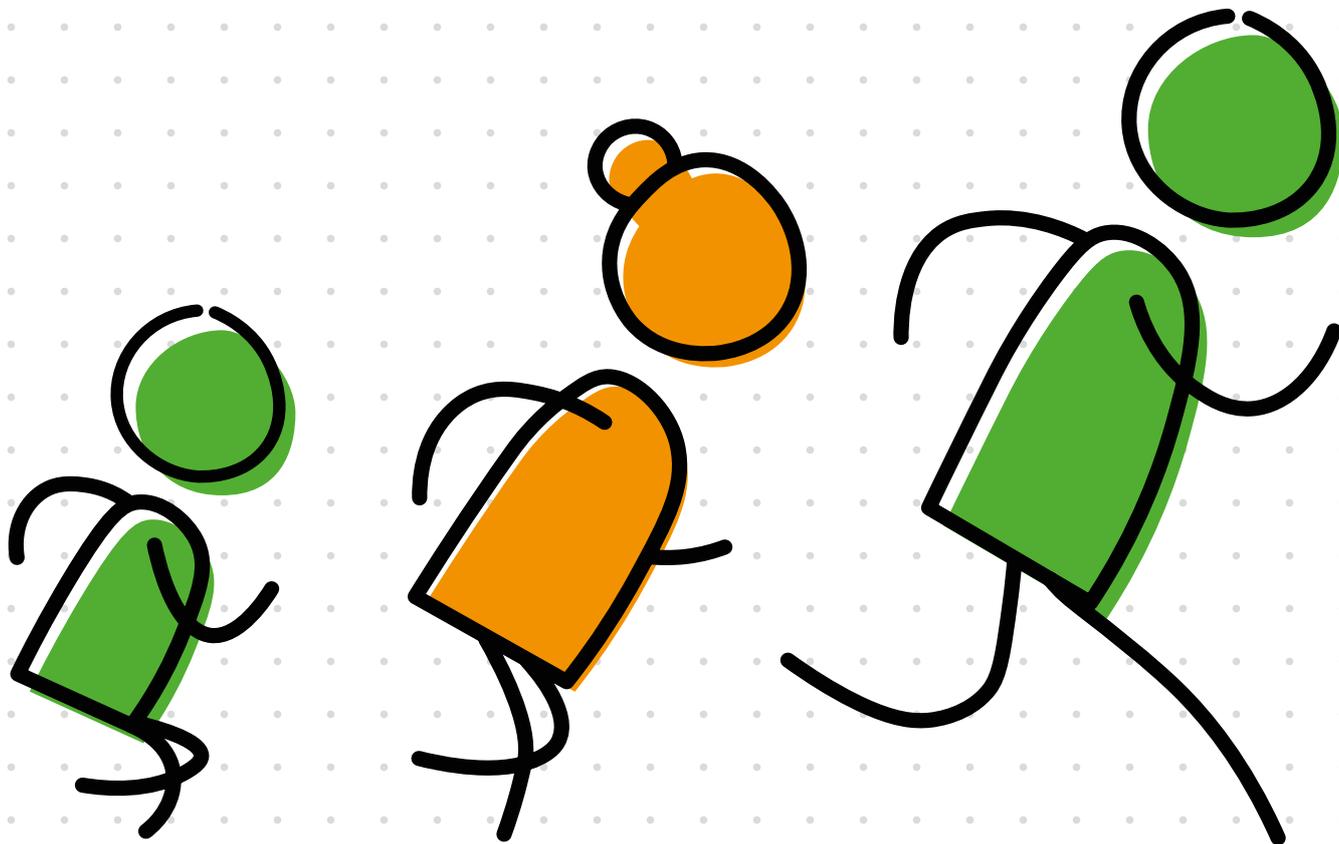
**15 MIN**



## CRUCIGRAMA

### PREPARACIÓN:

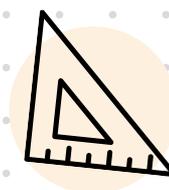
- Divida a los estudiantes en **grupos de 4 o 5 personas** y pídale que se pongan en fila india en un lado del aula.
- **Reparta una plantilla de crucigramas** boca abajo a cada grupo y **coloque las palabras solución recortadas en el otro lado del aula**, lejos de los alumnos. Para aumentar el nivel de dificultad, mezcle todas las palabras y repártalas por todo ese lado del aula.



# PRINCIPAL

## ACTIVIDAD:

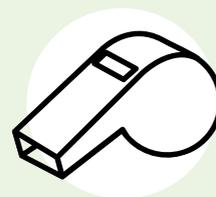
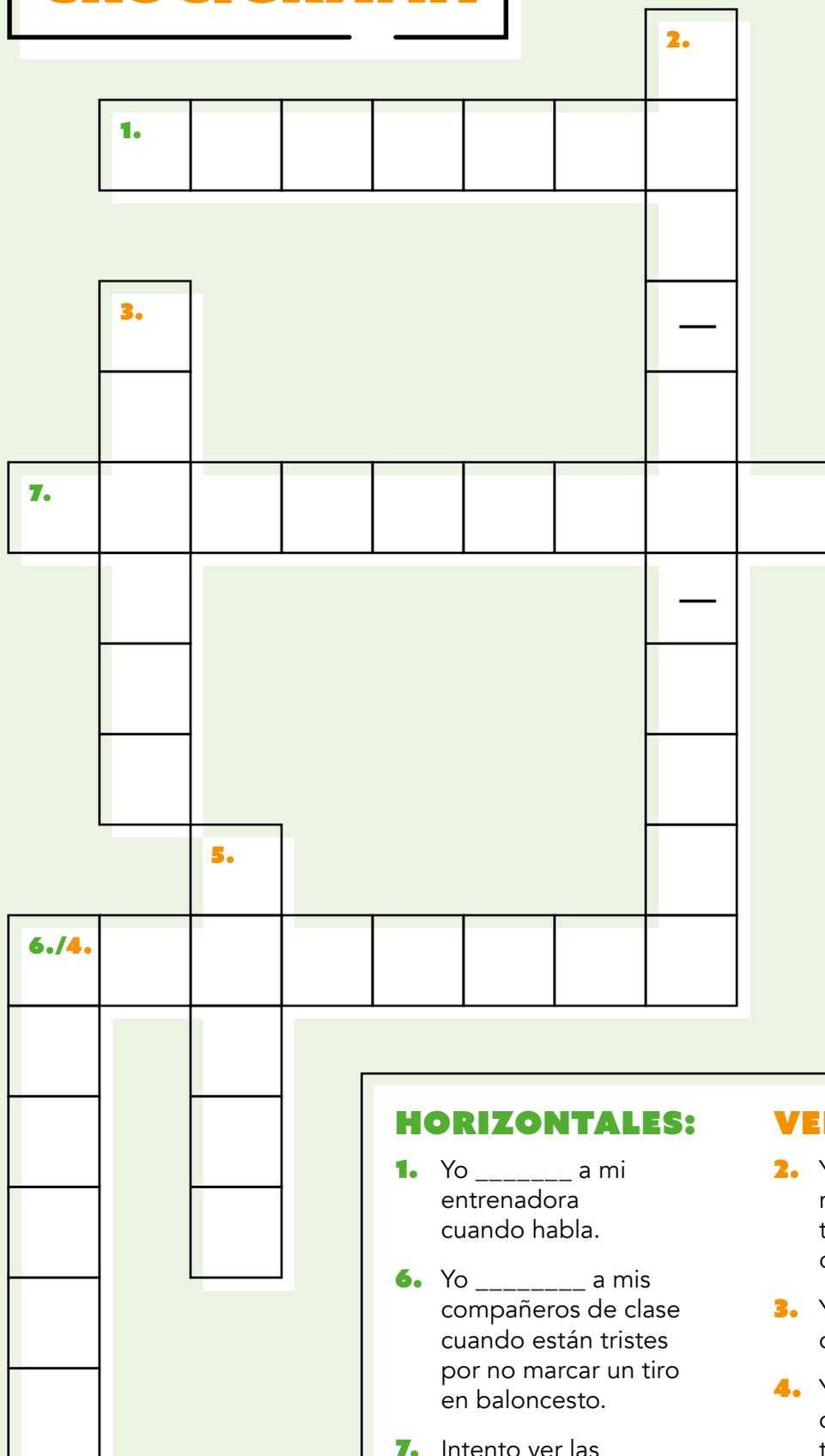
- A la de «¡Ya!», los equipos le dan la vuelta a su plantilla de crucigrama y leen las frases.  
**Nota:** Para los estudiantes principiantes, tal vez sea necesario hacer el ejercicio con toda la clase como grupo o con alumnos concretos.
- Uno por uno, los alumnos corren (o saltan, galopan, gatean, caminan marcha atrás, etc.) hasta el otro lado del aula y **cogen una palabra solución**. Una vez de vuelta, el siguiente participante puede salir mientras los demás miembros del grupo comienzan a **resolver el crucigrama**.
- Cuando hayan emparejado una palabra solución con una frase, pueden escribirla en la plantilla del crucigrama.



## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Matemáticas:** En lugar de enumerar cada pista del crucigrama, cree ecuaciones sencillas que los alumnos deban resolver para saber con qué número vincular la solución. Por ejemplo, la frase n.º 2 vertical puede ser la  $(6 - 4 = x)$  o  $(4 / 2 = x)$ . Las ecuaciones pueden ser más fáciles o más difíciles según la edad y capacidad de los estudiantes.

# CRUCIGRAMA



## HORIZONTALES:

1. Yo \_\_\_\_\_ a mi entrenadora cuando habla.
6. Yo \_\_\_\_\_ a mis compañeros de clase cuando están tristes por no marcar un tiro en baloncesto.
7. Intento ver las \_\_\_\_\_ de la gente que me rodea. Todos tenemos diferentes capacidades.

## VERTICALES:

2. Yo \_\_\_\_\_ a mis contrincantes al terminar el partido como agradecimiento.
3. Yo \_\_\_\_\_ la decisión del árbitro en un partido.
4. Yo \_\_\_\_\_ las normas del juego para que todos tengan la oportunidad de ganar.
5. Yo \_\_\_\_\_ mis compañeros de equipo en todas las situaciones, incluso si vamos perdiendo.

**PALABRAS SOLUCIÓN:**

**DOY LA MANO**

**DESTREZAS**

**ANIMO**

**ESCUCHO**

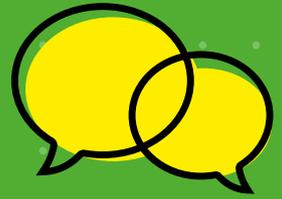
**CUMPLO**

**CONSUELO**

**ACEPTO**



# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



**15 MIN**

Una vez completado el crucigrama, fomente el debate y pregunte:

- ¿Cuándo habéis hablado o actuado con respeto? ¿Con quién?
- ¿Por qué es importante comportarse y hablar con respeto? ¿Qué consecuencias tiene?
- ¿Qué otras frases podrían añadirse al crucigrama?

## ADAPTACIÓN:

**S**

### ESPACIO

La distancia entre los grupos y las soluciones puede **variar** (p. ej., una distancia más corta para los más pequeños o para quienes tienen problemas de movilidad).

**E**

### EQUIPO

Pida a los alumnos que se **venden los ojos**, que vayan sentados en patinetes o que usen diferentes movimientos para aumentar el nivel de actividad física y dificultad.

Si no dispone de lápices, los estudiantes pueden construir un crucigrama con sus palabras solución, usando la plantilla como guía.

**T**

### TAREA

**Para estudiantes principiantes:** Asigne imágenes a cada una de las oraciones del crucigrama. Tal vez sea necesario repasar y leer cada una de las frases antes de comenzar el juego.

**Para estudiantes avanzados:** Pida a los alumnos que creen un cuento o historieta utilizando todas las palabras del crucigrama.

**P**

### PARTICIPANTES

Para fomentar la colaboración y la cooperación, haga que todos los participantes recojan juntos las palabras solución. Se pueden añadir dificultades, como que todos los miembros tengan, al menos, una parte del cuerpo en contacto o que todos deben tocar el zapato de otro participante.

**Para estudiantes principiantes:**

La primera actividad se realiza mejor por parejas.

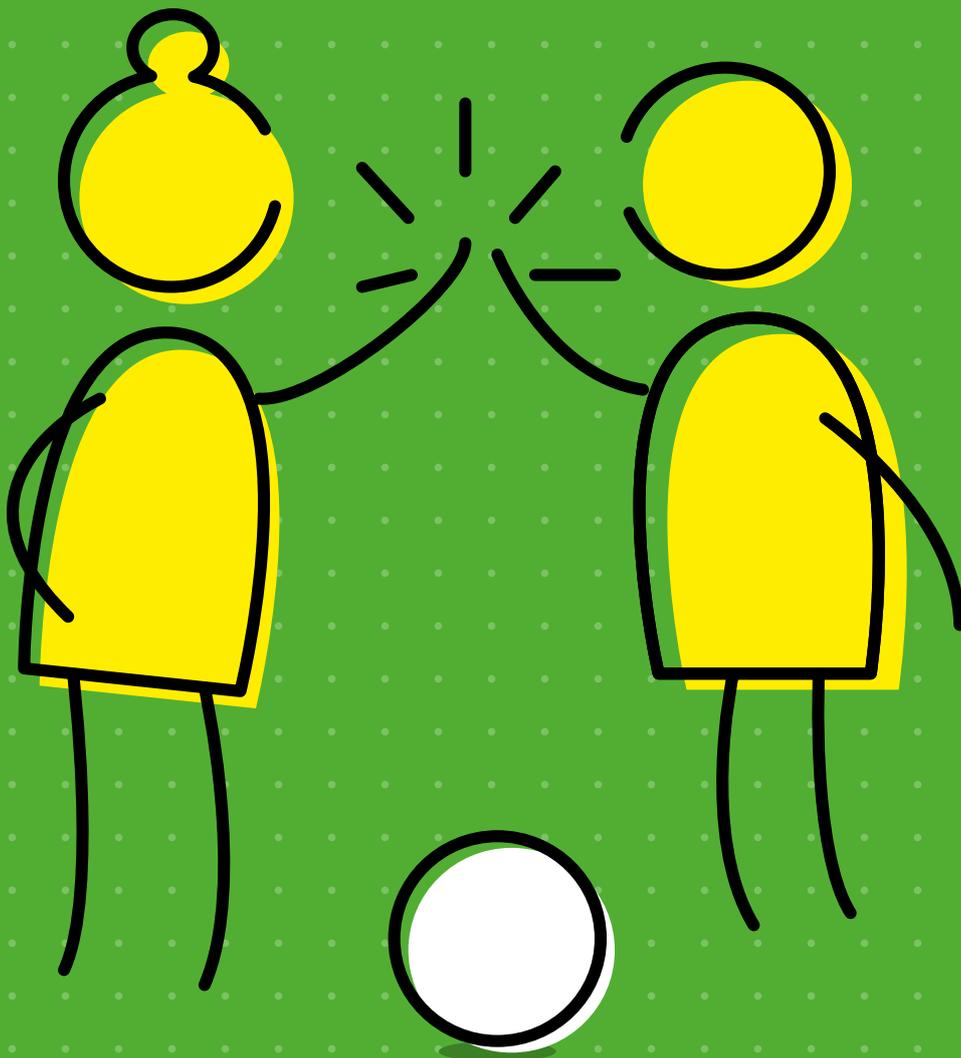


RESPECTO

3

LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# COMPORTAMIENTOS RESPECTUOSOS



El propósito de esta actividad es que los estudiantes reconozcan y **practiquen un comportamiento positivo y respetuoso**, y que puedan compararlo con actitudes irrespetuosas. Esto se logrará **reflexionando críticamente** sobre situaciones irrespetuosas y actuando de una forma positiva.



50 MIN



LUGAR

Aula o gimnasio.



## MATERIAL NECESARIO

Notas adhesivas, un vídeo, una historia o imágenes de comportamiento irrespetuoso, pizarra.



## COMPETENCIAS BÁSICAS

Habilidades socioemocionales, pensamiento crítico.



## OBJETIVOS DE FORMACIÓN

Los alumnos:

**Analizarán y valorarán** situaciones con comportamiento respetuoso/irrespetuoso.

**Harán muestra** de comportamiento respetuoso.



## VOCABULARIO CLAVE

Respeto, lenguaje corporal, falta de respeto, expresión facial.



## SEGURIDAD

Asegúrese de que no haya objetos ni mobiliario cuando los estudiantes estén ensayando y representando sus dramatizaciones.

## VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**10 MIN**

Valore si los alumnos comprenden qué es el comportamiento respetuoso.

### Pregunte a los alumnos:

- ¿Qué es un **comportamiento respetuoso**?  
¿Podéis decírmelo o enseñármelo? ¿En qué se diferencia del comportamiento irrespetuoso?
- ¿Cuándo habéis **mostrado respeto** en clase? ¿Y en casa?  
¿Con quién?
- ¿Cómo **os sentís** cuando alguien os trata con respeto?  
¿Y si os falta al respeto?
- ¿Qué quiere decir **ganarse el respeto**?

# ACTIVIDAD



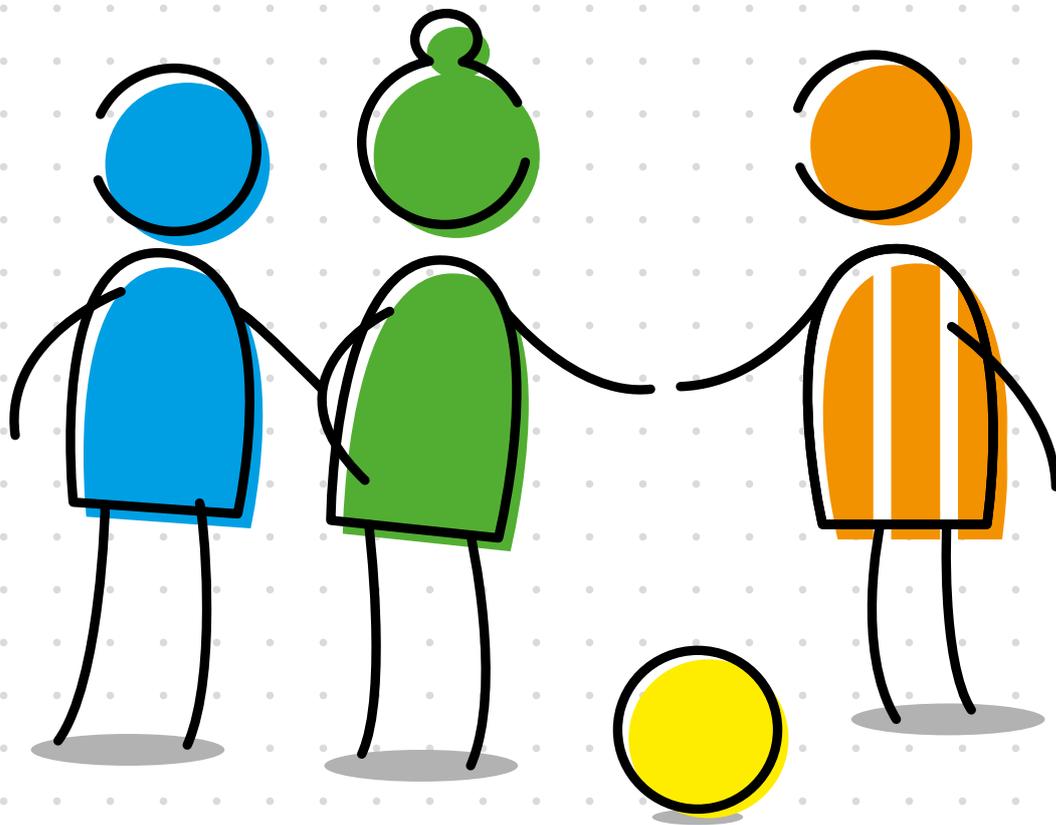
**30 MIN**



## EL RESPETO EN ACCIÓN

### ACTIVIDAD:

Muestre un vídeo, lea un pasaje de un libro o muestre imágenes donde los personajes estén siendo irrespetuosos.



# PRINCIPAL

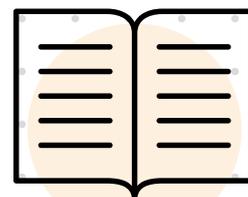
## Pregunte a los alumnos lo siguiente:

- ¿Cómo se comportaron los personajes?
- ¿Cómo **se sentían**?
- ¿Reaccionaron de forma sensata según la situación?
- ¿Consiguieron lo que querían?

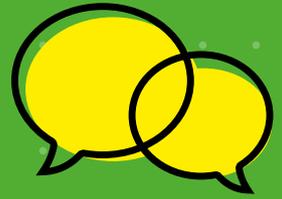
Divida a los estudiantes en **grupos de 3 o 4** personas. Pídales que **se inventen una obra de teatro** en la que se vea un comportamiento opuesto al del vídeo, la historia o la imagen. Otra posibilidad es que creen una situación completamente nueva en la que los personajes se enfrenten a una situación difícil pero que **actúen con respeto**.

## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Lengua y Literatura:** Se puede leer un pasaje de una novela o cuento que estén estudiando y que muestre un comportamiento irrespetuoso; los alumnos han de recrear esa escena para mostrar un comportamiento respetuoso.



# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 10 MIN

Una vez que todos los grupos hayan actuado, fomente el debate preguntando lo siguiente:

- ¿Qué opinan los demás cuando alguien **se comporta de manera irrespetuosa**? ¿Cómo les afecta?
- ¿Cómo **afecta el respeto o la falta del mismo** a una comunidad o grupo?
- ¿Qué vais a hacer hoy que demuestre **respeto por vuestra familia**? ¿Por un amigo? ¿Por un docente?

## ADAPTACIÓN:

S

### ESPACIO

Asegúrese de que haya **suficiente espacio** para que los alumnos actúen.



E

### EQUIPO

Las respuestas a las preguntas introductorias se pueden escribir en la pizarra.

Puede utilizar **imágenes grandes** que sean fáciles de ver.

T

### TAREA

Para estimular **la creatividad** y la implicación, puede dar a los estudiantes un accesorio que han de utilizar en su obra (p. ej., un silbato de árbitro).

**Para estudiantes avanzados:** Pida a los alumnos que **analicen** su propio comportamiento respetuoso escribiendo un diario o reflexionando sobre situaciones concretas (p. ej., su comportamiento en el recreo).

P

### PARTICIPANTES

Para la actividad introductoria, si la clase es numerosa tal vez sea mejor **dividir el grupo** en 2 o 3 más pequeños.

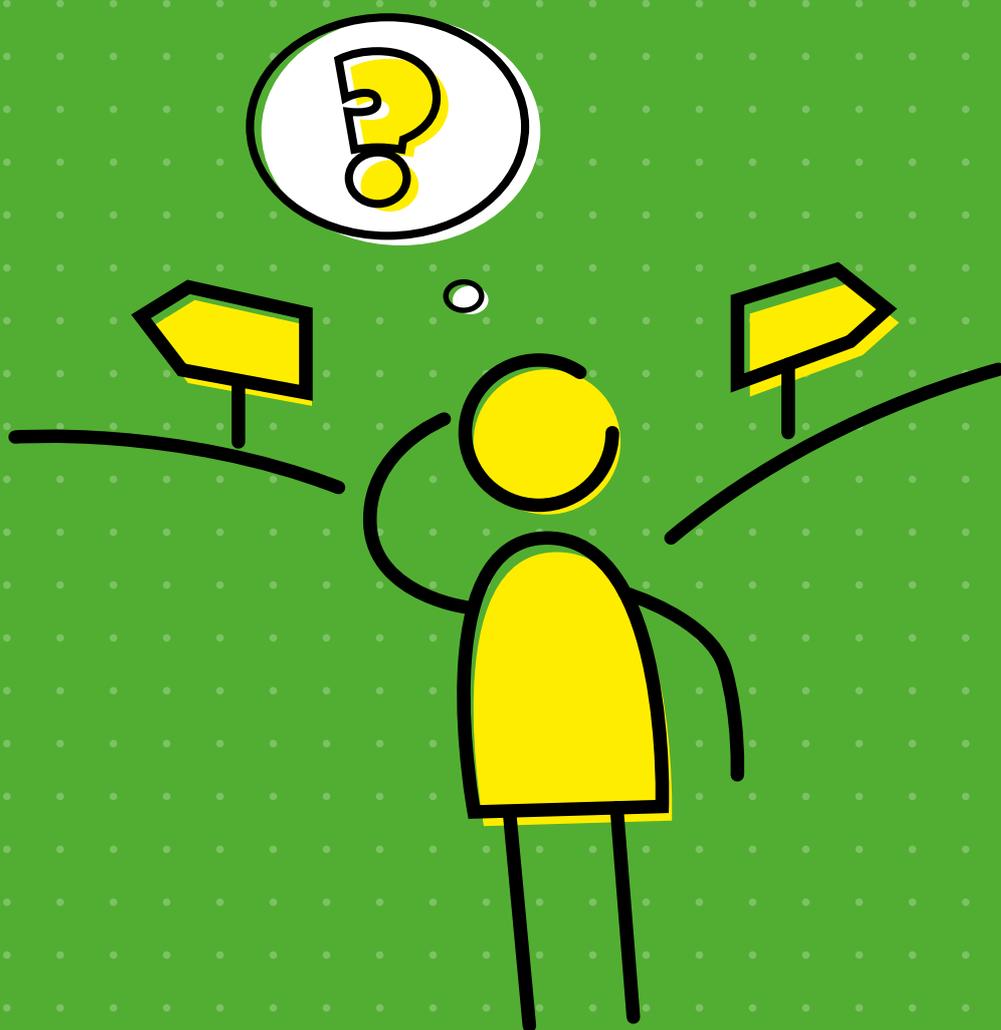


RESPECTO

4

LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# EL RESPETO COMO SOLUCIÓN A LOS DILEMAS ÉTICOS



El propósito de esta actividad es que los estudiantes **piensen de manera crítica sobre situaciones éticas difíciles**, que identifiquen cómo **actuar con integridad** y que muestren **respeto por ellos mismos y por los demás** en las situaciones propuestas. Esto se logrará haciendo que los estudiantes analicen los dilemas éticos y representen esas situaciones.



50 MIN



LUGAR

Aula, gimnasio o al aire libre.



MATERIAL NECESARIO

Hoja de dilemas; los participantes tal vez necesiten papel y lápiz para anotar sus ideas.



COMPETENCIAS BÁSICAS

Habilidades socioemocionales, pensamiento crítico.



OBJETIVOS DE FORMACIÓN

Los alumnos:

Considerarán y **encontrarán** soluciones respetuosas a los dilemas éticos.

**Valorarán** cómo les afecta un comportamiento según sea más o menos íntegro.



VOCABULARIO CLAVE

Normas, dilema, integridad, código moral, código de conducta.



SEGURIDAD

Retire cualquier objeto presente en la zona durante las representaciones.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



## 15 MIN

Introduzca el concepto de integridad (ser honesto y ceñirse a un código moral) comentando diferentes situaciones:

Presente el dilema n.º 1 a la clase.

- En grupos pequeños, los estudiantes comentan:
  - ¿Os saltaríais la norma? ¿Por qué? ¿Por qué no?
  - ¿Cómo os sentiríais si ganarais después de haber roto la regla? ¿Cómo os sentiríais si perderais, pero siguieseis las normas?
  - ¿Cuál puede ser una **solución respetuosa** a este dilema?
- Pida a los alumnos que compartan sus ideas con la clase.

Presente el dilema n.º 2 a la clase.

- En grupos pequeños, los estudiantes comentan:
  - ¿Escucharíais al entrenador? ¿Por qué? ¿Por qué no?
  - ¿Es **legítimo** fingir una lesión si el entrenador te lo pide?
  - ¿Cómo os sentiríais si **fingierais** una lesión? ¿Y si fingieseis y luego ganaseis?
  - ¿Cuál puede ser una **solución respetuosa** a este dilema?
- Pida a los alumnos que compartan sus ideas con la clase.
- Explique que cuando **actuamos con integridad**, nos comportamos de manera correcta para la situación dada, mostrando respeto hacia nosotros mismos y hacia los demás. Actuamos según nuestra ética personal, pero también según códigos de conducta o principios establecidos por otros.

# ACTIVIDAD



## 30 MIN



## DILEMAS

### ACTIVIDAD:

Divida a los estudiantes en **grupos de 2 a 4** personas. Entregue un dilema a cada grupo. **Nota:** Cree dilemas que sean apropiados para su grupo o utilice los que se indican a continuación.

**Dilema:** *Olvidaste hacer tus deberes y el profesor se enfadará, pero puedes copiarlos de un amigo. ¿Qué haces?*

**Dilema:** *Ves a algunos de tus amigos dañando un banco en el patio de la escuela. Te llaman y quieren que te unas a ellos. ¿Qué haces?*

## DILEMA #1

Estás jugando un partido de fútbol con tus compañeros. Falta poco para terminar, y tu equipo está perdiendo por un punto. El profesor no está prestando mucha atención. Te das cuenta de que si **te saltas una regla** tu equipo puede marcar un gol y empatar el partido.

Nadie te está mirando...



## DILEMA #2

El equipo contrario se mueve rápidamente por el campo con el balón de fútbol. Parece que están a punto de marcar. Tu entrenador te dice que **finjas una lesión** para detener el tiempo. Si finges estar lesionado pararán el partido, lo que impediría que el otro equipo marcara y ayudaría a tu equipo a ganar.

# PRINCIPAL

**Dilema:** *Olvidaste tu lápiz y necesitas uno para hacer el examen. Tu compañero tiene muchos pero la última vez que te prestó uno lo rompiste, así que probablemente no te volverá a prestar otro. No está mirando y su estuche está abierto. ¿Qué haces?*

**Dilema:** *Dices que quieres jugar al fútbol en el patio y muchos niños se unen a la propuesta. Sois demasiados para jugar y algunos no son muy buenos al fútbol. ¿Qué haces?*

Revise las situaciones con cada grupo y compruebe que las entienden.

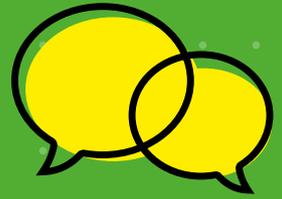
Pida a los alumnos que representen la situación propuesta en su dilema. El final debe mostrar una solución respetuosa e íntegra.



## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Lengua y Literatura:** Proponga a los alumnos dilemas de las obras que están leyendo en este momento en clase. Utilice estas situaciones en lugar de las anteriores.

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 5 MIN

Tras cada representación, fomente el debate con estas preguntas:

- ¿Cómo **se siente el protagonista** tras haber actuado con integridad? ¿Qué pasaría si no actuase con integridad? ¿Cómo **se sentiría**?
- ¿Cómo afecta el **actuar con integridad** a los demás personajes? ¿Cómo les afectaría que el protagonista no fuese íntegro?
- Pensad en el futuro del personaje principal. ¿Cómo será su futuro si **sigue actuando** con o sin integridad?

## ADAPTACIÓN:

**S**

### ESPACIO

Haga espacio para llevar a cabo las representaciones retirando el mobiliario.

**E**

### EQUIPO

Se pueden facilitar **accesorios** para una mayor creatividad.

**T**

### TAREA

**Para estudiantes principiantes:** Presente dilemas sencillos y con los que se puedan identificar.

**Para estudiantes avanzados:** Rételos a que creen un dilema al que se pueden enfrentar en clase, en casa o en una situación deportiva.

**P**

### PARTICIPANTES

Asegúrese de que **todos los alumnos** tengan voz y voto al crear la obra y un papel en la presentación. Los grupos más pequeños favorecen la participación.

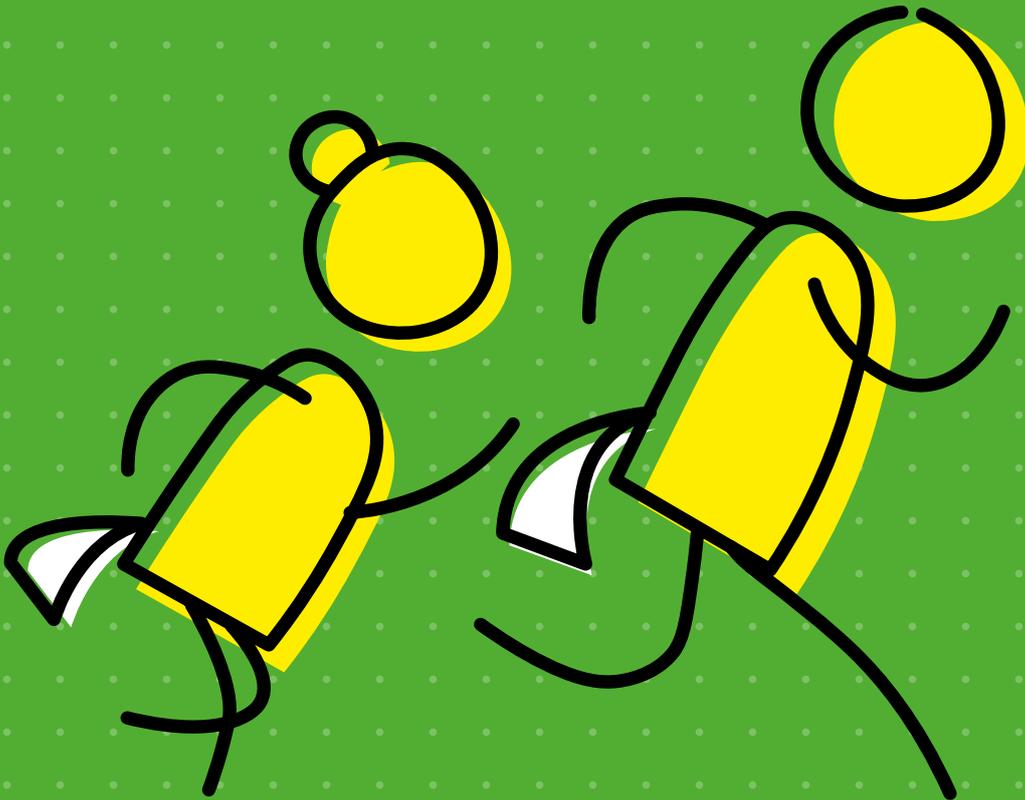


RESPECTO

5

LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# LA IMPORTANCIA DE CUMPLIR LAS REGLAS



El objetivo de esta actividad es que los alumnos reflexionen sobre la **importancia de respetar y cumplir las normas**. Esto se conseguirá haciendo que jueguen a «**Atrapa la bandera**», con momentos en los que se respetan las reglas y otros en los que no, para luego compararlos.



60 MIN



LUGAR

Gimnasio o al aire libre.



MATERIAL NECESARIO

Conos o postes, 2 banderas (pueden ser conos o pelotas), pinzas o telas de colores.



COMPETENCIAS BÁSICAS

Cooperación, pensamiento crítico.



OBJETIVOS DE FORMACIÓN

Los estudiantes:

Considerarán y valorarán la importancia de cumplir las normas.



VOCABULARIO CLAVE

Reglas, juego limpio.



SEGURIDAD

Asegúrese de que no haya objetos ni mobiliario cuando los alumnos jueguen a «Atrapa la bandera». Tómese el tiempo necesario para hablar después del juego, para que no haya sentimientos de frustración por haberse saltado las normas; asegúrese de que los estudiantes entienden el propósito de la simulación.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



## 10 MIN

Inicie la lección con una breve charla sobre el respeto de las reglas.

Pida a los alumnos que reflexionen individualmente sobre lo siguiente:

- ¿Cuándo **os habéis saltado una regla** en la escuela?
- ¿Por qué **la rompisteis**?

Ahora, pídale que pongan en común:

- ¿Cómo os **sentisteis al saltaros** la regla? ¿Y **después**?
- ¿Cuál fue el **resultado**? ¿Alguien más se vio afectado por vuestra decisión?

A continuación pregunte:

- ¿Alguna vez **os habéis saltado una regla** en un partido de la clase de educación física o en un deporte? ¿Tuvo eso alguna **consecuencia**?

# ACTIVIDAD



## 40 MIN



## ATRAPA LA BANDERA

### OBJETIVO:

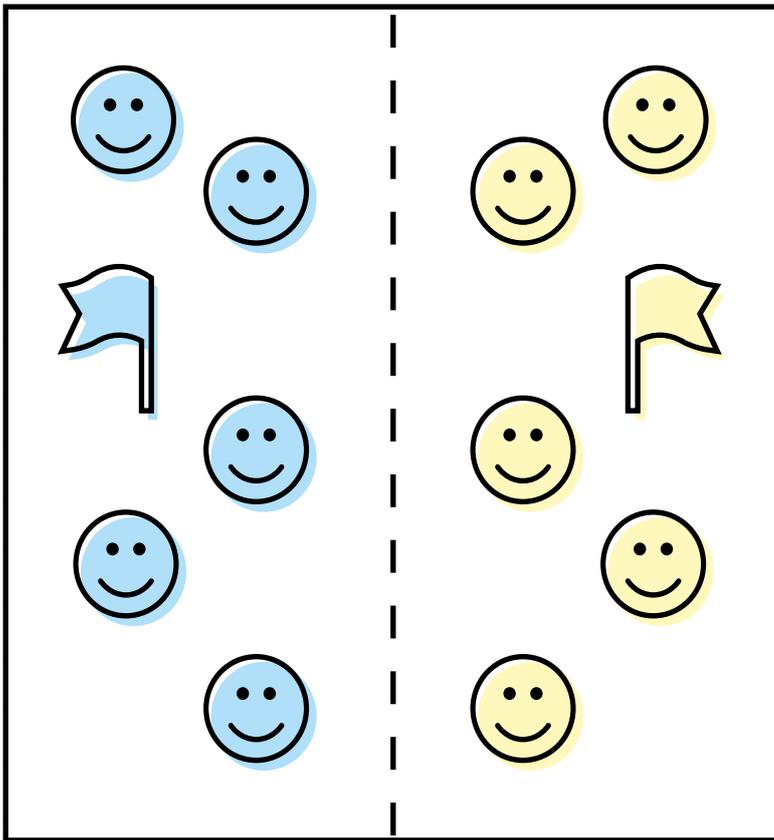
El objetivo del juego es ser el primer equipo en **capturar la bandera del equipo contrario** y llevarla a su propia base.

**Nota:** la bandera puede ser cualquier objeto que el equipo pueda defender, como un cono o una pelota.

**TARJETAS COMODÍN:**

Si te quitan la cola, puedes seguir jugando sin ella.

Si te quitan la cola, no hagas ningún salto latero.



## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Matemáticas:** Dé a los estudiantes una serie de ecuaciones matemáticas a resolver. Mientras la clase resuelve las ecuaciones, entregue tarjetas con normas a algunos participantes; estas les permitirán saltarse ciertas reglas matemáticas.

### Las tarjetas con normas podrían incluir:

- Responde como quieras la pregunta n.º 1.
- Sustituye todos los 4 por un 10.
- En todas las ecuaciones donde haya que sumar, multiplica.
- Lee el problema de derecha a izquierda y no de izquierda a derecha.

Una vez resueltos los problemas se verá que las respuestas difieren; comente lo importante que es respetar las reglas en matemáticas, al igual que lo es en la vida.

# PRINCIPAL

## PREPARACIÓN:

- Divida a los participantes en 2 equipos y entregue a cada jugador una «cola»: un peto, un trozo de tela o papel de color, o un artículo similar que los diferencie (p. ej., azul para un equipo y amarillo para el otro). Los jugadores colocan ese elemento en un lateral de los pantalones; debe llegarles hasta la rodilla.
- Se **esconde** una bandera en la base de cada equipo o se coloca dentro de un aro en un extremo del gimnasio.

## REGLAS:

Para evitar que el otro equipo avance, los jugadores pueden **quitarle la cola a un oponente**. Si a un jugador

le quitan la cola, deberá completar 10 saltos laterales o mantener el equilibrio durante 10 segundos (o un ejercicio equivalente); luego puede continuar jugando.

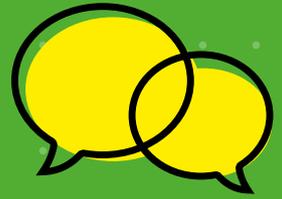
## NUEVO ELEMENTO A AÑADIR:

- Cuando lleven jugando unos minutos, entregue **tarjetas comodín** a algunos jugadores.
- Estas les permitirán **saltarse ciertas reglas**, siempre y cuando tengan la tarjeta en su poder.
- **Sugerencia:** Entregue las tarjetas comodín a un solo equipo para crear una **ventaja injusta**.

Mete la cola lo más posible, de manera que los oponentes solo vean una pequeña parte.

Mueve la posición de la bandera en tu base.

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 10 MIN

Fomente un debate sobre la versión de «Atrapa la bandera» a la que se jugó.

**Pregunte a los alumnos:**

**Nota:** Lo mejor sería que respondan tanto alumnos con tarjetas comodín como los que no las tienen, para que haya diferencia de opiniones.

- ¿Qué partes del juego os gustaron **más**?
- ¿Qué os resultó **divertido** en este juego?

- ¿Qué **no** os pareció divertido en el juego?
- ¿Qué **sentisteis** en diferentes momentos del juego (p. ej., si teníais una tarjeta comodín, si alguien con una tarjeta comodín seguía reglas diferentes)? ¿Resultó más divertido para todos cuando se respetaban las reglas?
- Cuando alguien **se salta las reglas en la vida real**, ¿cómo os afecta eso? ¿Cómo les afecta a ellos y a su entorno?

Comente la **importancia de seguir y respetar las reglas** y cómo estas ayudan a que todos se diviertan y convivan en una sociedad más armoniosa.

Para tratar el tema más a fondo, conecte el concepto de cumplir las reglas con el de **actuar con integridad** (para más información, vea la tarjeta «Respeto» n.º 4).

## ADAPTACIÓN:

**S**

### ESPACIO

**Modifique las dimensiones del espacio** según sus necesidades. Resulta más fácil huir del oponente en un espacio más grande, y más difícil si el espacio es pequeño.



**E**

### MATERIAL

Si **no se dispone** de conos, se pueden utilizar botellas de agua como postes.

Si no se dispone de telas de colores, se pueden utilizar **objetos** o pinzas de ropa, siempre y cuando identifiquen claramente a los dos equipos.



**T**

### TAREA

Si el juego es **demasiado difícil** o estático, añada diferentes banderas a capturar.

**Para estudiantes avanzados:**  
Pida a los alumnos que reflexionen sobre el impacto de las normas en una sociedad o país.

**P**

### PARTICIPANTES

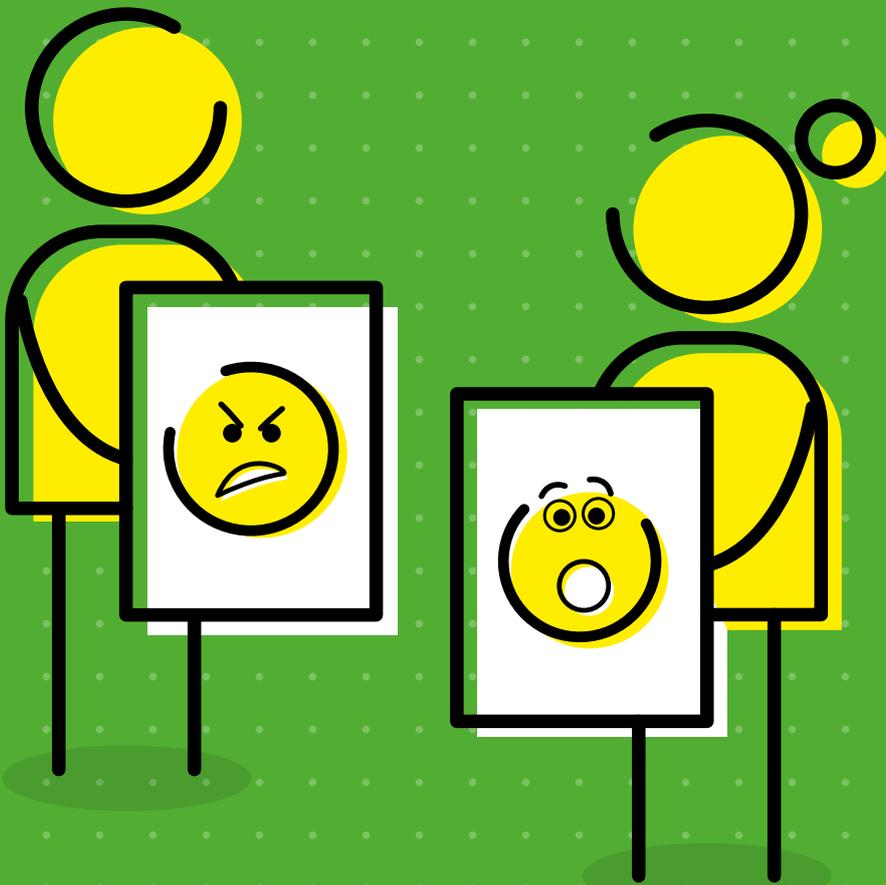
Con un **grupo grande** es mejor jugar a este juego al aire libre, en un espacio amplio. Si solo se dispone de un **espacio interior**, se puede jugar en dos turnos, de modo que haya mucho espacio para **correr y jugar**.

RESPECTO

6

LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# LA LÓGICA DE LAS EMOCIONES



El propósito de esta actividad es que los alumnos **amplíen su vocabulario de emociones** y **aprendan las expresiones faciales y el lenguaje corporal** que pueden acompañar a cada emoción, para reconocerlos en los demás. Esto se logrará haciendo que los participantes analicen un póster de emociones e imiten lo que ven.



50 MIN



LUGAR

Aula, gimnasio o al aire libre.



MATERIAL NECESARIO

Un tabla de emociones por grupo.



COMPETENCIAS  
BÁSICAS

Habilidades comunicativas,  
habilidades socioemocionales.



OBJETIVOS DE  
FORMACIÓN

Los estudiantes:

**Desarrollarán** vocabulario para nombrar las emociones.

**Reconocerán** señales visuales relacionadas con cada emoción.



VOCABULARIO CLAVE

Emociones, empatía, avergonzado/a, envidioso/a, culpable, ansioso/a, orgulloso/a.



SEGURIDAD

Al hablar de emociones, los alumnos se pueden sentir vulnerables. Asegúrese de que el aula sea un espacio seguro donde puedan hablar sin ser juzgados. Tenga en cuenta que los estudiantes tienden a hacer el tonto al hablar de emociones y que chicos y chicas las expresan de manera diferente.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**10 MIN**

## Valore si los alumnos comprenden diferentes emociones:

- Divida a los estudiantes en grupos de 3 o 4 personas.
- Entregue una tabla de emociones a cada grupo y pídeles que la revisen.

### Pregunte a los alumnos:

- ¿Qué emociones de esta tabla conocéis?

- ¿Qué cara tiene una persona feliz? (Pida a los estudiantes que la hagan).
- ¿Qué cara tiene una persona enfadada?
- ¿Qué cara tiene una persona triste?
- ¿Qué palabras os resultan nuevas en esta tabla?

**Nota:** Varíe las emociones según el grupo de edad.

Utilice la última pregunta como pie para una **conversación sobre las emociones menos familiares** (como ansioso/a, avergonzado/a, envidioso/a, culpable, orgulloso/a, etc.). Tómese el tiempo para explicárselas a los alumnos con ejemplos.

**Nota:** en el caso de alumnos principiantes, puede resultar útil usar vídeos o libros con imágenes para ilustrar diversas emociones.

# ACTIVIDAD



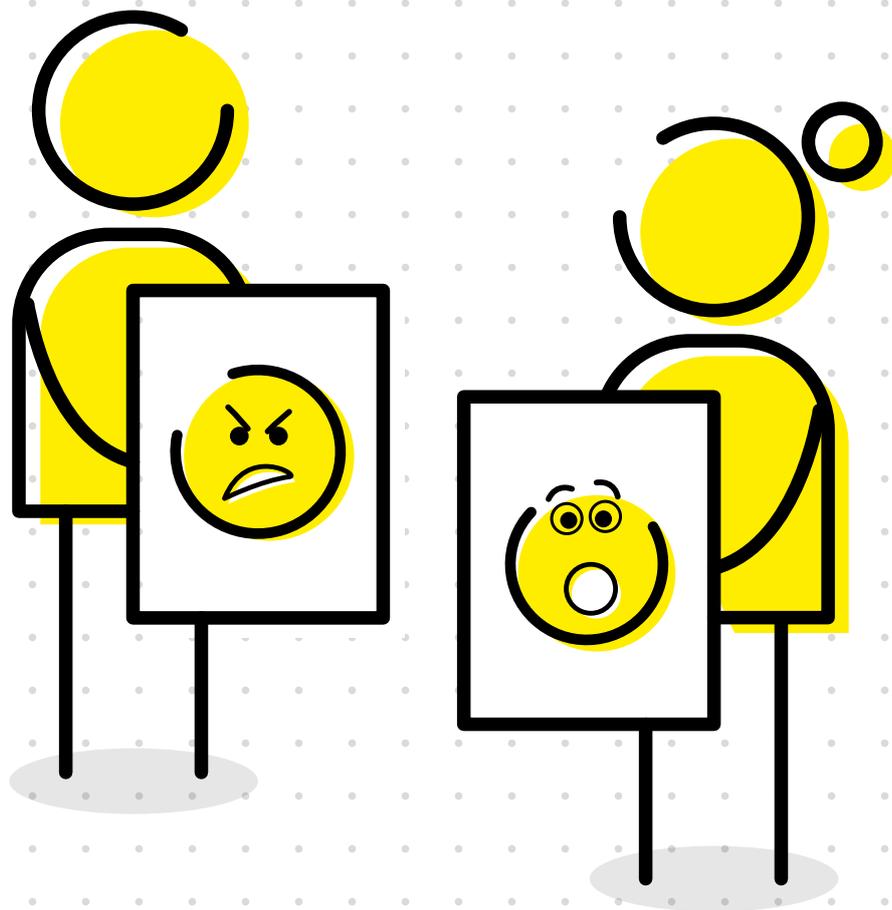
**20 MIN**



## ¿CÓMO TE SIENTES?

### PREPARACIÓN:

Pida a los estudiantes que pasen la tabla a todos los miembros del grupo.



# PRINCIPAL

## ACTIVIDAD:

- Cuando les llegue su turno con la tabla, cada alumno debe imitar una de las emociones; el resto del grupo ha de intentar adivinar **cuál es la emoción que está representando**.
- Cuando la adivinen, los alumnos **indicarán una situación en la que puedan sentir esa emoción** (p. ej., avergonzado: «Me siento avergonzado cuando me caigo delante de mis amigos»).

## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Ciencias sociales:** Escoja un grupo histórico que haya pasado por dificultades y opresión (p. ej., los indígenas de América del Norte). Pida a los estudiantes que piensen en lo que estas personas pueden haber sentido durante ciertos momentos de la historia (p. ej., cuando los primeros colonos europeos llegaron a América del Norte y comenzaron la colonización).

**Lengua y Literatura:** Identifiquen las emociones que un personaje de un libro siente en una situación determinada. Para los alumnos principiantes, utilice un libro con imágenes e intenten adivinar la historia y las emociones basándose solo en ellas. Puede hacer lo mismo con un vídeo con el volumen silenciado.

# ¿CÓMO TE SIENTES?



**FELIZ**



**TRISTE**



**FRUSTRADO/A**



**ENFADADO/A**



**ASUSTADO/A**



**CONFUNDIDO/A**



**SATISFECHO/A**



**EUFÓRICO/A**



**CULPABLE**



**ORGULLOSO/A**



**ENFURECIDO/A**



**SORPRENDIDO/A**

# ¿CÓMO TE SIENTES?



**ESPERANZADO/A**



**SOLO/A**



**PREOCUPADO/A**



**DESESPERADO/A**



**INDIGNADO/A**



**ESTUPEFACTO/A**



**AVERGONZADO/A**



**VACÍO/A**



**ENVIDIOSO/A**



**DEPRIMIDO/A**

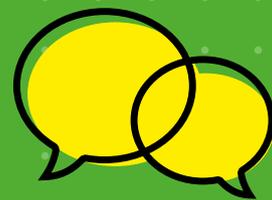


**AGOTADO/A**



**NERVIOSO/A**

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 10 MIN

Después de la actividad principal, pida a cada grupo que comparta un ejemplo de lo hablado.

Pídeles que describan una situación en la que una persona podría sentir dicha emoción.

### Pregunte a los alumnos:

- ¿Cuántos de nosotros hemos sentido esta emoción alguna vez?
- ¿En qué situación os habéis sentido así?
- ¿Exteriorizamos todos una emoción de igual manera?

Aproveche la ocasión para **fomentar la empatía** entre los estudiantes y que entiendan que **todos sentimos estas emociones** de vez en cuando, pero tal vez **las expresamos de manera diferente**.

**Para estudiantes avanzados:** Pida a los alumnos que digan cómo reconocen o reaccionan ante estas emociones en sí mismos y en los demás.

## ADAPTACIÓN:

### ESPACIO

Asegúrese de que haya suficiente espacio para que los grupos colaboren. **Retire el mobiliario y los objetos** o salga al exterior.

S

### EQUIPO

Si no puede imprimirlas, dibuje las caras con emociones en la pizarra.

E



### PARTICIPANTES

Tenga en cuenta quiénes forman cada grupo. Como en esta actividad se les pide que compartan sus experiencias personales y, por tanto, pueden sentirse frágiles, es importante que estén **con compañeros que les apoyen**.

P

### TAREA

**Para estudiantes principiantes:** Comience la lección **leyendo un libro con imágenes** en el que los personajes muestren diferentes emociones. Pida a los alumnos que, mientras usted lee, piensen en cómo se sienten los personajes.

**Para estudiantes avanzados:** Pida a los estudiantes que identifiquen y describan las emociones que es más probable que sientan en una determinada situación (p. ej., en una fiesta, en el campo de fútbol, antes de un examen). Pídeles que identifiquen los comportamientos o pensamientos que pueden acompañar a cada emoción y luego pregúnteles cómo pueden enfrentarse a cada situación. Para mayor dificultad, comente lo difícil que puede resultar controlar las emociones, los pensamientos y el comportamiento.

T



RESPECTO

7

LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# EN PRIMERA PERSONA



El propósito de esta actividad es que los alumnos comprendan los **beneficios de hablar en primera persona** y que aprendan a hacerlo en las discusiones. Esto se logrará pidiendo a los estudiantes que redacten un guion en primera persona.



55 MIN



LUGAR

Aula o gimnasio.



## MATERIAL NECESARIO

Una plantilla de conversación por alumno, una tabla de emociones por alumno, un lápiz por alumno.



## COMPETENCIAS BÁSICAS

Habilidades comunicativas, habilidades socioemocionales.



## OBJETIVOS DE FORMACIÓN

Los estudiantes:

**Aprenderán** a hablar en primera persona.

**Valorarán** el beneficio de hablar en primera persona a la hora de resolver conflictos.



## VOCABULARIO CLAVE

Resolución de conflictos, conflicto, declaración en primera persona, conversación, culpa, receptivo, resolver, empatía.



## SEGURIDAD

Para que esta actividad se realice correctamente, el aula ha de ser un espacio seguro y los participantes deben verle como un adulto de confianza. La mayor parte de la actividad se realizará individualmente y, para mayor privacidad, puede no recoger el trabajo.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**10  
MIN**

**Valore si los alumnos comprenden lo que es un conflicto.**

Pida a los estudiantes que **describan o definan un conflicto** (oralmente o con imágenes). Explique que todos nos vemos involucrados en conflictos a lo largo de la vida y que **el conflicto**

**es una parte natural de la vida**, incluso si es con un amigo, un familiar o un ser querido.

Pídales que cierren los ojos y recuerden una discusión o pelea recientes que hayan tenido con un familiar o un amigo de fuera de la escuela.

**Nota:** Es importante que la persona sea externa a la escuela para que la actividad no afecte a nadie en el aula.

Pídales que visualicen **el problema** y piensen sobre lo siguiente (sin compartir):

- ¿Cómo empezó el problema?

- ¿Cómo os sentíais antes de que surgiese el conflicto? ¿Y durante el conflicto? ¿Y después?
- ¿Se resolvió el problema?

**Pida a los estudiantes que compartan en voz alta:**

- ¿Cómo os sentisteis antes, durante y después del conflicto?
- ¿Cómo os sentís ahora?

**Nota:** Es importante que los detalles del conflicto se mantengan privados, ya que puede tratarse de información delicada. No se deben compartir nombres ni detalles.

# ACTIVIDAD



**40 MIN**



## HABLAR EN PRIMERA PERSONA

### PARTE 1:

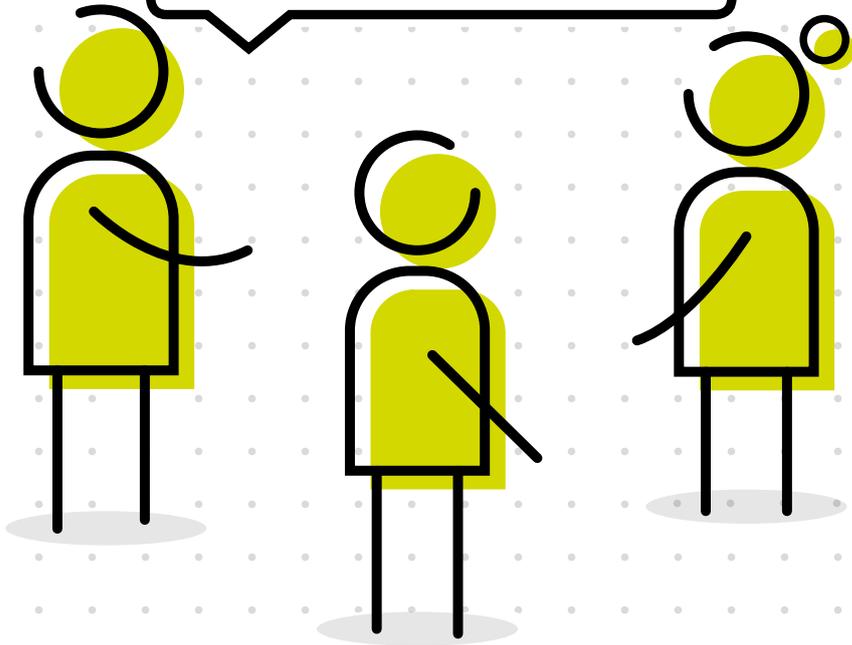
Pida a los alumnos que, individualmente, **redacten el conflicto usando la plantilla de conversación.**

**Nota:** Es muy importante que este trabajo se haga de manera individual, ya que la conversación puede contener información confidencial. Para una mayor privacidad, puede no recoger el trabajo.

### PARTE 2:

Con ayuda de la tabla de emociones o tan solo de sus propios conocimientos, pida a los estudiantes que **asignen una emoción a cada uno de los bocadillos de conversación** de ambas partes.

**ME SENTÍ  
(EMOCIÓN) CUANDO  
(EXPLICACIÓN)**



### **ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:**

**Lengua y Literatura:** encuentre un pasaje de una novela o relato que se esté estudiando y en el que dos de los personajes tengan un conflicto. Pida a los estudiantes que reescriban el pasaje usando declaraciones en primera persona y que luego representen la escena.

# PRINCIPAL

Una vez rellenada, aborde el tema de cómo hablar en primera persona. Pida a los alumnos que cuenten el número de veces que usaron los pronombres «yo» y «tú» en su conversación y que lo escriban en la parte superior del papel.

A continuación, los alumnos ponen en común con un compañero/a:

- ¿Cómo os sentís cuando alguien os dice «Fuiste tú» o «Es tu culpa»?
- ¿Cómo podemos decir «Es tu culpa» de una manera diferente, sin usar la palabra «tu»?
- ¿Por qué sería mejor empezar la frase con «Me siento...»?

Pida a algunas parejas que compartan su conversación; aproveche la oportunidad para explicar la importancia de hablar en primera persona. Explique que **empezar diciendo «Me siento...» hace que el hablante se apropie de sus propios pensamientos y sentimientos** en lugar de culpar al otro y dar la impresión de que está atacando, lo que a su vez

hará que la otra persona se ponga a la defensiva. Explique que **las declaraciones en primera persona son una excelente manera de compartir sentimientos para que la otra persona esté abierta a escuchar** y sea más propensa a ser receptiva para encontrar una solución.

Escriba en la pizarra la fórmula para una declaración efectiva en primera persona: **ME SENTÍ (EMOCIÓN) CUANDO (EXPLICACIÓN)** y luego escriba un ejemplo: «Me sentí envidioso/a cuando no me invitaste a tu fiesta de cumpleaños», «Me sentí avergonzado/a cuando me caí y todos se rieron».

### **PARTE 3:**

Pida a los alumnos que vuelvan a sus plantillas de conversación, que la revisen y escriban **frases en primera persona** que podrían haber utilizado en el conflicto. Asegúrese de que los estudiantes entienden la necesidad de ser específicos en esta actividad; la claridad es clave a la hora de comunicarse.

# PLANTILLA DE CONVERSACIÓN:

DIJE:

DIJERON:

DIJE:

DIJERON:

DIJE:

DIJERON:

DIJE:

DIJERON:

# ¿CÓMO TE SIENTES?



FELIZ



ASUSTADO/A



TRISTE



FRUSTRADO/A



ENFADADO/A



CULPABLE



SATISFECHO/A



EUFÓRICO/A



CONFUNDIDO/A



SORPRENDIDO/A



ORGULLOSO/A



ENFURECIDO/A



INDIGNADO/A



SOLO/A



ESTUPEFACTO/A



DESESPERADO/A



ESPERANZADO/A



AVERGONZADO/A



PREOCUPADO/A



ENVIDIOSO/A



NERVIOSO/A



DEPRIMIDO/A

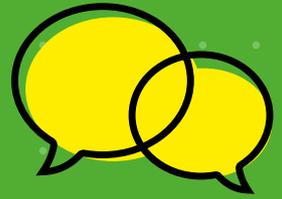


AGOTADO/A



VACÍO/A

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



**5 MIN**

**Compruebe que han comprendido y fomente el autoanálisis preguntando a los estudiantes:**

- ¿Cuándo podría ser un buen momento para hablar en primera persona?
- ¿Podéis poner un ejemplo de una frase en primera persona que se pueda usar en el patio?
- ¿Por qué es útil hablar en primera persona?

## ADAPTACIÓN:

**S**

### ESPACIO

Cuando se pide a los alumnos que hablen de problemas personales, se les pone en una situación vulnerable; por ello, es importante que el **trabajo se realice individualmente**. Si en clase los estudiantes están divididos en grupos, piense en quiénes están sentados juntos y, si es necesario, reorganice los grupos para que el **ambiente sea lo más seguro posible**.

**E**

### EQUIPO

La **tabla de emociones** de la actividad introductoria puede ayudar a algunos participantes a poner nombre a las emociones.



**P**

### PARTICIPANTES

Evalúe las necesidades de los grupos. Si reflexionar sobre una experiencia personal les resulta difícil o estresante, **presente un problema ejemplo** sobre el que trabajar. Puede tomarlo de un libro o un vídeo.

**T**

### TAREA

**Para estudiantes principiantes:** Utilice un vídeo o una historia para ilustrar un problema. Luego, toda la clase en grupo rellena la plantilla y crea una frase en primera persona.

**Para estudiantes avanzados:** Pida a los alumnos que escriban un guion de un problema usando frases en primera persona siempre que sea posible y que luego lo representen.



RESPECTO

8

LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# LOS PASOS DE LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

RESPECTAR  
ESCUCCHAR  
COMPARTIR  
EXPLICAR  
MANTENER  
LA CALMA



El propósito de esta actividad es que los alumnos **desarrollen habilidades de resolución de conflictos** para que puedan relacionarse con los demás con respeto. Esto se logrará haciendo que los estudiantes representen situaciones en las que ellos han de resolver un conflicto siguiendo unos pasos dados.

**Nota:** esta actividad se enseña mejor tras haber completado la tarjeta de actividad de respeto n.º 7.



60 MIN



LUGAR

Aula o gimnasio.



## MATERIAL NECESARIO

Rotafolios, pizarra y utensilios de escritura apropiados; 1 plantilla de dado por grupo, material para colorear, tijeras, cinta adhesiva y pegamento para cada grupo.



## COMPETENCIAS BÁSICAS

Habilidades socioemocionales, habilidades comunicativas.



## OBJETIVOS DE FORMACIÓN

Los estudiantes:

**Reconocerán y aplicarán** los pasos para resolver conflictos con respeto.



## VOCABULARIO CLAVE

Conflicto, hablar en primera persona, resolver, contribución, punto de vista, solucionar, resolución de conflictos, reconocer, llegar a un acuerdo, respetar, empatía.



## SEGURIDAD

Esta actividad puede hacer que los participantes se sientan indefensos. Es importante que se establezca un ambiente de confianza y cariño, y que los maestros estén presentes y participen para velar por que se trate a todos con amabilidad.

## VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**20 MIN**

**Recuerde a los alumnos que todos nos vemos involucrados en disputas y desacuerdos a lo largo de la vida y que el conflicto es una parte natural de esta, incluso si es con un amigo, un familiar o un ser querido.**

**Describe la siguiente situación:**

*Estás jugando al pilla-pilla (un juego de persecución) en el patio y tu amigo dice que te dio (tocó), pero tú no sentiste nada; él insiste en que sí lo hizo. ¿Qué ocurre a continuación?*

- Divida a los estudiantes en grupos de 2 o 3 personas y entregue a cada grupo una plantilla de conversación. Pídales que escriban o dibujen un guion para la escena descrita.
- Mientras lo hacen, anote los pasos de la resolución de conflictos en una pizarra o rotafolio (véase la plantilla de dado de los pasos de la resolución de conflictos).
- Cuando hayan terminado, pida a los alumnos que dejen todo a un lado y repasen juntos los pasos de la resolución de conflictos uno por uno.

**Nota:** Sería útil tener algunos ejemplos preparados para compartir con los estudiantes. A los alumnos principiantes les será de gran ayuda tener ejemplos visuales, como libros o videos.

- Pida a los alumnos que vuelvan a su plantilla de conversación y que comenten cómo puede cambiar su conflicto si **siguen los pasos de la resolución de conflictos**. Los grupos pueden borrar y reescribir su guion según sea necesario.

# ACTIVIDAD



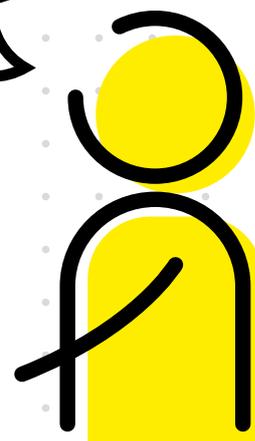
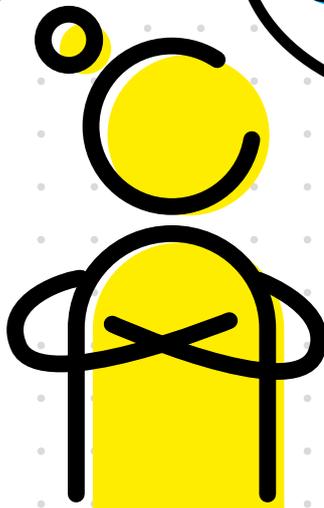
**35 MIN**



## RESOLVER LOS CONFLICTOS DE MANERA EFICAZ

### PASO 1:

- En pequeños grupos, los estudiantes llevan a cabo una **tormenta de ideas sobre la representación visual de cada uno de los pasos de la resolución de conflictos**.



### ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Lengua y Literatura:** Pida a los alumnos que utilicen los pasos de la resolución de conflictos para ayudar a los personajes de un libro o película que tengan un conflicto. Los estudiantes deberán escribir o representar la nueva escena que han creado.

# PRINCIPAL

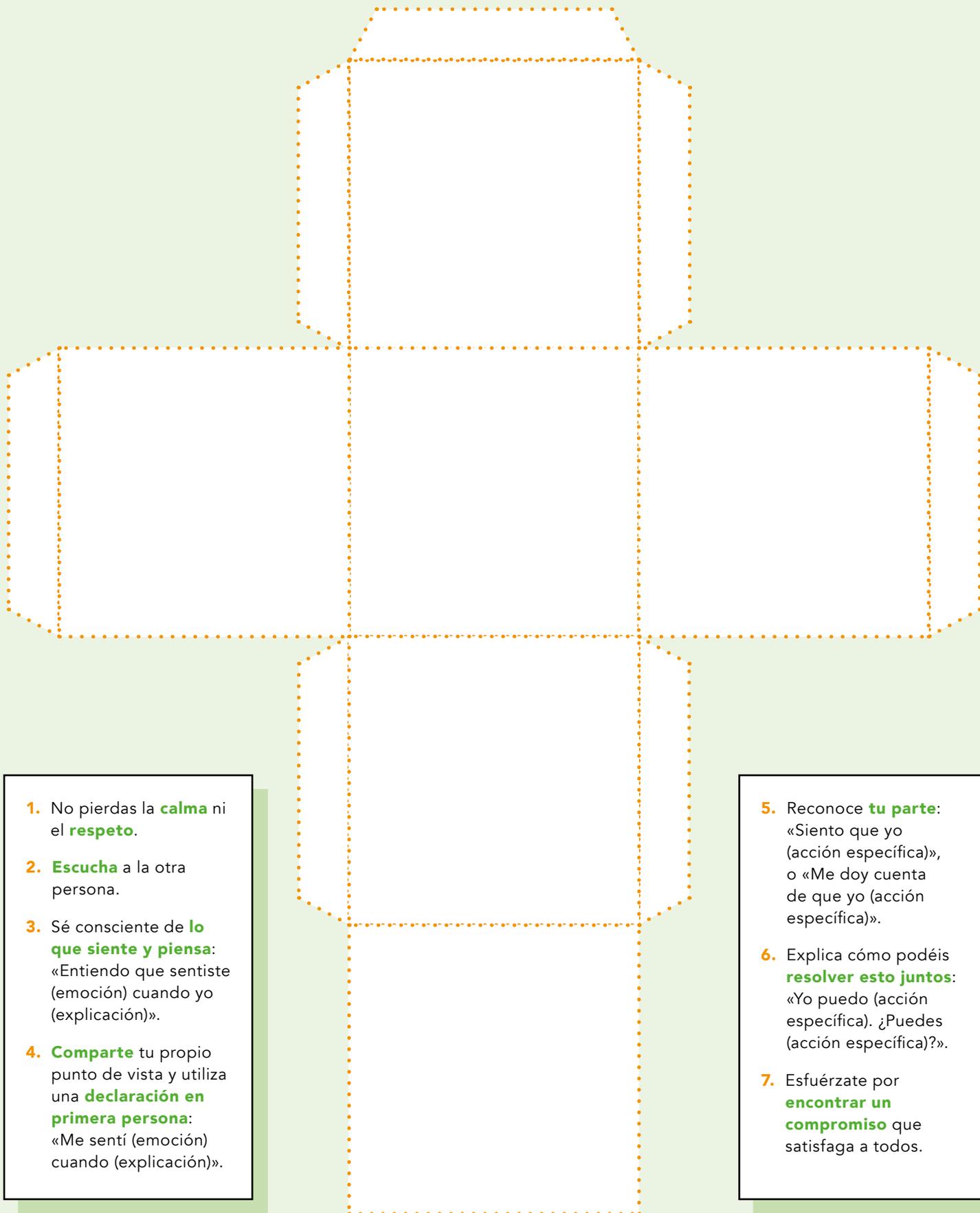
## PASO 2:

- Reparta a cada grupo una plantilla de dado, un lápiz, unas tijeras y pegamento o cinta adhesiva.
- Los participantes crean un dado de resolución de conflictos **rellenando cada cara del dado con un paso**.
- Luego, deben recortar la plantilla y pegar los bordes con cinta o pegamento para formar un dado.

## PASO 3:

- Diga a los estudiantes que están involucrados en el mismo conflicto del juego mencionado anteriormente y que necesitan resolverlo. Cada grupo tira el dado y crea una escena del momento del problema que representa el paso indicado en el dado.
- Pida a los grupos que vengan a la parte delantera del aula para representar su escena; el público debe adivinar de qué paso se trata.

# DADO DE PASOS DE LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS:



1. No pierdas la **calma** ni el **respeto**.
2. **Escucha** a la otra persona.
3. Sé consciente de **lo que siente y piensa**: «Entiendo que sentiste (emoción) cuando yo (explicación)».
4. **Comparte** tu propio punto de vista y utiliza una **declaración en primera persona**: «Me sentí (emoción) cuando (explicación)».

5. Reconoce **tu parte**: «Siento que yo (acción específica)», o «Me doy cuenta de que yo (acción específica)».
6. Explica cómo podéis **resolver esto juntos**: «Yo puedo (acción específica). ¿Puedes (acción específica)?».
7. Esfuérzate por **encontrar un compromiso** que satisfaga a todos.

# PARTE 3 REVISIÓN:

PERSONA 1:

PERSONA 2:

PERSONA 1:

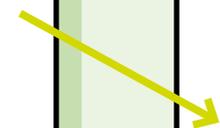
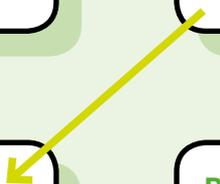
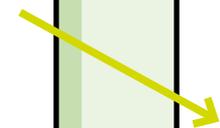
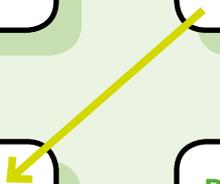
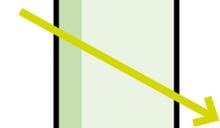
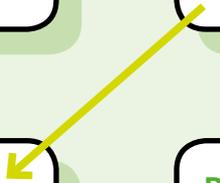
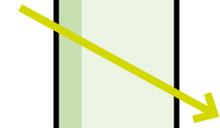
PERSONA 2:

PERSONA 1:

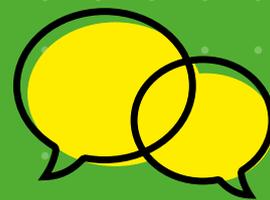
PERSONA 2:

PERSONA 1:

PERSONA 2:



# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



**5 MIN**

Compruebe que han comprendido y fomente el autoanálisis preguntando a los estudiantes:

- ¿Para qué sirve resolver los conflictos?
- ¿Por qué la resolución de conflictos es una muestra de respeto?

## ADAPTACIÓN:

**S**

### ESPACIO

Asegúrese de que en el espacio **no haya objetos ni mobiliario** para que las representaciones se puedan realizar con seguridad.

**E**

### EQUIPO

Facilite a los participantes accesorios para aumentar la creatividad en sus representaciones.



**P**

### PARTICIPANTES

Para que los alumnos se tomen en serio esta actividad, puede ser necesario **agruparlos separados de sus amigos más cercanos**. Piense bien quiénes trabajarán juntos.

**T**

### TAREA

**Para estudiantes principiantes:** Puede ser útil hacer entre todos una tormenta de ideas de representaciones visuales de cada uno de los pasos de la resolución de conflictos, o usar un libro ilustrado como ejemplo de conceptos más avanzados.

**Para estudiantes avanzados:** Entregue a cada grupo una nueva situación de conflicto y pídale que escriban y practiquen un guion utilizando los pasos de la resolución de conflictos. Luego, los grupos lo representan ante toda la clase. Antes de que actúen, han de tirar el dado en privado; donde caiga el dado indicará el paso del proceso donde el grupo debe comenzar su representación. Una vez terminada la obra, el público ha de adivinar en qué paso comenzó el grupo.



RESPECTO



LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# LA IMPORTANCIA DEL RESPETO



El propósito de esta actividad es que los estudiantes comprendan la **importancia del respeto hacia ellos mismos y los demás**, en todas las facetas de la vida. Esto se logrará haciendo que piensen críticamente sobre diferentes situaciones y que creen las suyas propias.



50 MIN



LUGAR

Gimnasio o al aire libre.



**MATERIAL NECESARIO**

3 hojas de papel de diferentes colores,  
1 papel en blanco por grupo, 1 lápiz  
por grupo, hoja de situaciones.



**COMPETENCIAS BÁSICAS**

Pensamiento crítico,  
habilidades socioemocionales.



**OBJETIVOS DE FORMACIÓN**

Los estudiantes:

**Comprenderán** la importancia del  
respeto dentro y fuera de la escuela.

**Comprenderán**  
que el comportamiento respetuoso  
fomenta el bienestar.



**VOCABULARIO CLAVE**

Comportamiento respetuoso,  
situación, falta de respeto.



**SEGURIDAD**

Esta actividad puede hacer que los  
estudiantes se sientan indefensos.  
Es importante que se establezca un  
ambiente de confianza y cariño, y  
que los docentes estén presentes y  
participen para velar por que se trate  
a todos con amabilidad.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**10 MIN**

## Valore si los alumnos comprenden la importancia de comportarse con respeto.

Designe una zona del espacio como roja, otra como amarilla y otra como verde. Coloque papel de color (p. ej., rojo, amarillo y verde) en la pared para ayudar a los participantes a recordar cuál es cada zona.

Lea la **situación 1** y pida a los estudiantes que se coloquen en el área que mejor represente lo que piensan.

Cada participante explica por qué está en esa zona. Utilice sus respuestas para **iniciar un debate sobre lo importante que es comportarse con respeto dentro y fuera de la escuela.**

### Hágales preguntas como:

- ¿Qué estrategias habéis aprendido para comunicaros con respeto y decir vuestro punto de vista cuando os sentís molestos?
- ¿Cómo podría sentirse la otra persona? **Para estudiantes avanzados:** ¿Por qué es importante tener en cuenta sus sentimientos?
- ¿Qué impresión da o cómo os sentís cuando defendéis vuestras opiniones?

### • Para estudiantes avanzados:

- ¿Por qué defenderse es una muestra de respeto por sí mismo?
- ¿Cuándo y por qué es importante pasar?

Lea la **situación 2** y repita los pasos anteriores.

Cuando hayan escogido una zona, pida a los estudiantes que expliquen por qué están ahí. Utilice sus respuestas para fomentar el debate.

### Puede hacerles preguntas como:

- ¿Por qué el hecho de no participar muestra respeto hacia uno mismo?
- ¿Cómo puede justificarse usando un lenguaje y un comportamiento respetuosos?

# ACTIVIDAD



**30 MIN**



## SITUACIONES DE RESPETO

### PASO 1:

En grupos pequeños de 3 o 4 personas, los alumnos **crean situaciones que muestran respeto por los demás y por ellos mismos.** Pueden escribir o representar las situaciones.

## SITUACIÓN 1:

Estás jugando al pilla-pilla (un juego de persecución). Una jugadora del equipo azul pilla (toca) a un jugador del equipo rojo, quien se cae. El alumno que ejerce de árbitro toca el silbato y penaliza a la jugadora del equipo azul por empujar. Esta se molesta y se enfrenta al árbitro. Dice que siguió las reglas y se limitó a tocar al jugador rojo. Afirma que el jugador rojo cayó al suelo porque ella tropezó. El árbitro le explica que fue demasiado agresiva y que eso cuenta como un empujón. La jugadora del equipo azul no está de acuerdo y se defiende, aunque que esta vez lo hace a gritos. ¿Estáis de acuerdo con la táctica de la jugadora del equipo azul?

## SITUACIÓN 2:

Todo el grupo va a nadar, pero un chico no tiene ganas de unirse. No nada tan bien como algunos de los demás y se siente avergonzado. Decide ir con sus amigos a la piscina para poder formar parte del grupo, pero prefiere sentarse a un lado. Algunos de sus amigos vienen e intentan convencerlo de que se una a ellos. Le dicen que no es un verdadero amigo si no juega con ellos. Él responde que no y decide marcharse. ¿Estáis de acuerdo con su comportamiento?

**ESTOY DE  
ACUERDO**

**NO  
ESTOY  
SEGURO**

**NO  
ESTOY DE  
ACUERDO**

# PRINCIPAL

## PASO 2:

Entregue a cada grupo un tema para la situación.

**Nota:** Cree más temas o repítalos si hay más de 5 grupos.

## PASO 3:

Los participantes comparten sus situaciones, ya sea representándolas o leyéndolas en voz alta.

**Nota:** A medida que los grupos terminan su trabajo, revise las situaciones y asegúrese de que cumplen con lo previsto antes de compartirlas.

## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Ciencias sociales/Ética:** Relacione la conversación con grupos históricos que se han respetado o no mutuamente. Hable de las consecuencias derivadas de su comportamiento y de cómo ha afectado a esos grupos y al mundo en general.

**Ciencias sociales:** Pida a los alumnos que piensen de manera crítica sobre una figura contemporánea o histórica que siempre respete a los demás y que se comporte de manera respetuosa. Los estudiantes han de documentarse sobre esta persona y conseguir 3 ejemplos de situaciones en las que haya hecho muestra de respeto. Después, presentarán la información a la clase y explicarán cómo creen que la gente ve a esta persona y qué siente por sí misma a raíz de su comportamiento.

# TEMAS PARA SITUACIONES:

## TEMA 1: RESPETO EN CASA:

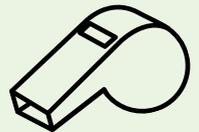
Tu padre te dice que es hora de ir a la cama. Estás cansado pero todavía tienes deberes por terminar. Crea un situación que muestre respeto por tu padre, respeto por ti mismo y respeto por tu profesor.

## TEMA 2: RESPETO EN LA ESCUELA:

Tienes una presentación importante y todo el grupo cuenta con tu presencia pero te encuentras muy mal. Crea un situación que muestre respeto por tu grupo y respeto por ti mismo.

## TEMA 3: EL RESPETO EN EL DEPORTE:

Eres un jugador con talento en tu equipo, capaz de marcar goles. Tu equipo va ganando y algunos de tus compañeros aún no han tenido una oportunidad con el balón. Crea un situación que muestre respeto por ti mismo y por tus compañeros.



## TEMA 4: RESPETO EN EL BARRIO:

Estás en el parque del barrio y te gustaría subirte a los columpios pero dos niños mayores llevan un rato en ellos. Crea una situación que muestre respeto por los niños mayores y por ti mismo.

## TEMA 5: RESPETO POR EL MEDIO AMBIENTE:

Habéis merendado en el patio de la escuela, pero no hay ninguna papelera. Ves que otros han tirado sus envoltorios al suelo; de hecho, uno de tus amigos lo está haciendo ahora mismo! Crea un situación que muestre respeto por el medio ambiente y respeto por ti mismo.

# MÁS TEMAS PARA SITUACIONES:

**TEMA 6:**

---

---

---

---

---

---

**TEMA 7:**

---

---

---

---

**TEMA 8:**

---

---

---



**TEMA 9:**

---

---

---

---

---

---

**TEMA 10:**

---

---

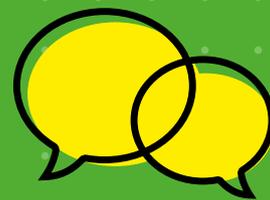
---

---

---

---

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 5-10 MIN

Revise las situaciones presentadas y destaque que todas las personas, independientemente de su origen, merecen ser respetadas.

### Pregunte a los alumnos:

- ¿Por qué es importante mostrar respeto por uno mismo, por los demás y por el medio ambiente?
- ¿Por qué es bueno mostrar respeto en la escuela, en casa y en el barrio?
- ¿Por qué es bueno que otros os respeten?

Utilice estas preguntas para fomentar una conversación sobre cómo el comportamiento respetuoso promueve el bienestar propio, el de los demás y el del medio ambiente.

## ADAPTACIÓN:

### ESPACIO

Ofrezca suficiente espacio para que los estudiantes realicen sus representaciones.

Retire el mobiliario si es necesario.

### S



### E

### EQUIPO

En lugar de leer en voz alta las situaciones de la actividad introductoria, **muestre vídeos** que representen situaciones similares o **lea un extracto de un libro infantil** que tenga ilustraciones; es probable que tengan un impacto visual más fuerte.

Para aumentar el nivel de compromiso y creatividad, **entregue a cada grupo un accesorio** (pelota, sombrero gracioso...) que debe incorporar a su situación.

Si no se dispone de papel de color, las zonas se pueden designar de otras maneras (p. ej., A, B y C o 1, 2 y 3 o incluso con «de acuerdo», «no estoy seguro», «en desacuerdo»).

### P

### PARTICIPANTES

**Grupos más pequeños permitirán una mayor participación y compromiso individuales.** Si los grupos necesitan más participantes para que su escena sea más realista, pueden pedir ayuda a otro grupo durante un rato.

### T

### TAREA

#### Para estudiantes principiantes:

En lugar de que los estudiantes escriban las situaciones ellos mismos, amplíe la actividad introductoria y continúe presentando situaciones para discutir en grupo.

**Para estudiantes avanzados:** En la actividad principal, presente únicamente el tema y permita que los alumnos creen la situación desde el principio.

**Para estudiantes avanzados:** Anime a los alumnos a ampliar la reflexión en torno al respeto a asuntos nacionales o internacionales.

Pídales que piensen cómo puede la sociedad mostrar más respeto hacia grupos marginados (p. ej., acceso igualitario a la educación para niñas y niños, o para gente con más o menos recursos; igualdad salarial para hombres y mujeres; acceso equitativo en el deporte o a la atención médica; igualdad de oportunidades para que todas las culturas practiquen sus tradiciones; igualdad de oportunidades ante la justicia para todos los miembros de la sociedad).

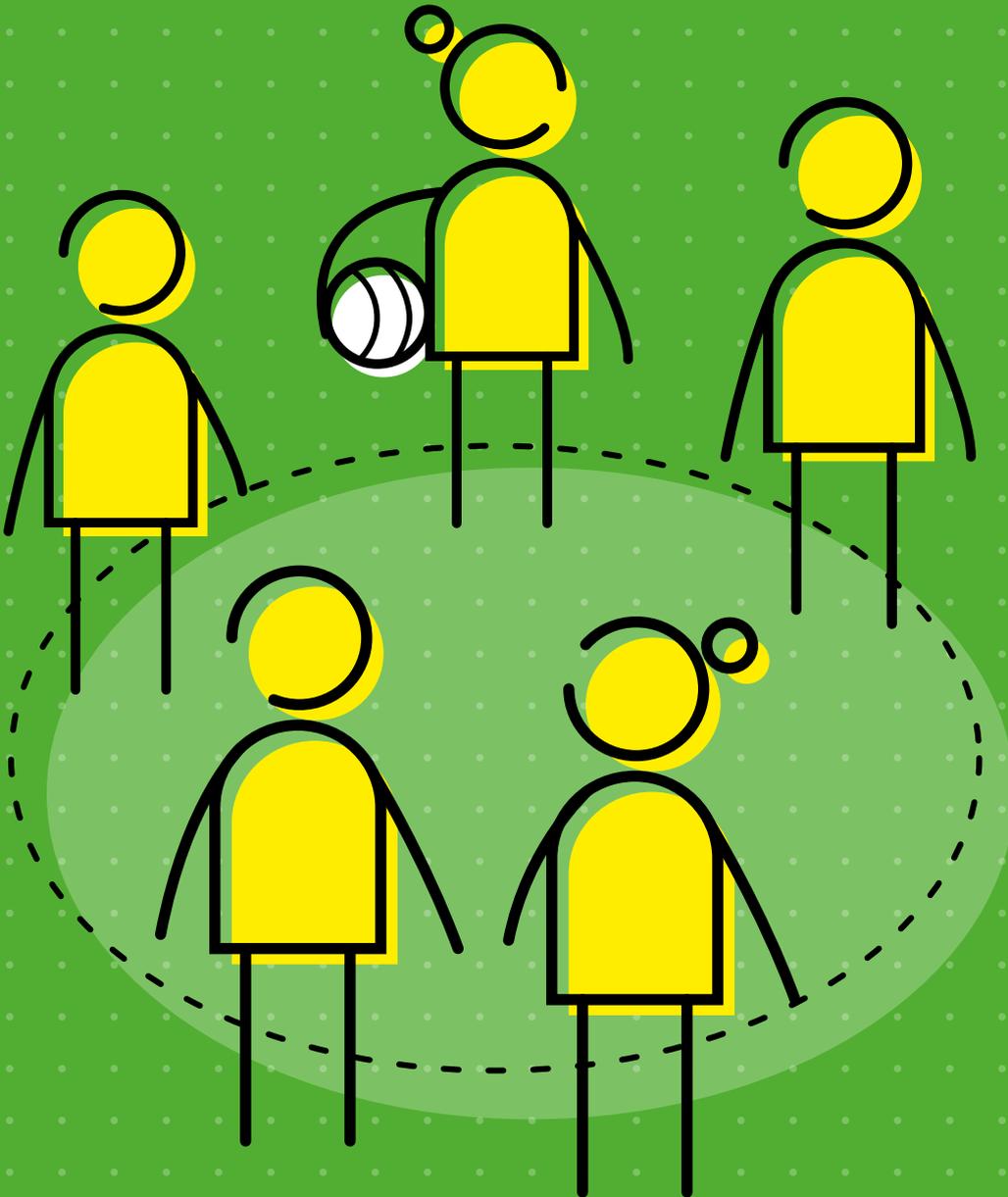


RESPECTO

10

LOS VALORES  
DEL DEPORTE  
EN CADA AULA

# JUEGO LIMPIO



El objetivo de esta actividad es que los alumnos **aprendan** qué es el juego limpio y sus valores, y **que lo muestren en la práctica**. Esto se conseguirá haciendo que jueguen a un juego en el que tienen que demostrar los valores a través de diferentes cambios de normas.



40 MIN



LUGAR

Gimnasio, aula o al aire libre.



MATERIAL NECESARIO

Pizarra o rotafolios,  
papel y lápices para los alumnos,  
1-3 pelota(s) por grupo, cronómetro.



COMPETENCIAS BÁSICAS

Pensamiento crítico,  
habilidades socioemocionales.



OBJETIVOS DE  
FORMACIÓN

Los estudiantes:

**Harán muestra** de juego limpio y  
de sus valores.  
**Entenderán** la importancia del juego  
limpio y de sus valores para vivir en  
una sociedad pacífica y armoniosa.



VOCABULARIO CLAVE

Respeto, juego limpio, justicia,  
tolerancia, integridad, igualdad,  
solidaridad, aprecio, excelencia, alegría,  
espíritu de equipo, competencia leal.



SEGURIDAD

Asegúrese de que no haya  
obstáculos ni muebles durante  
la actividad principal.

# VALORE LOS CONOCIMIENTOS Y LA EXPERIENCIA PREVIOS:



**10 MIN**

## Valore si los alumnos comprenden el concepto de juego limpio.

Escriba el término «juego limpio» en una pizarra o rotafolio y anote los siguientes valores relacionados (o sinónimos apropiados según el nivel de comprensión): **respeto, amistad, espíritu de equipo, competencia leal, igualdad, integridad, solidaridad, tolerancia, aprecio, excelencia y alegría** (Comité internacional pour le Fair Play, 2015)\*.

Explique a los alumnos que, hasta ahora, han estudiado y analizado el concepto de respeto, y que es importante

poseer y demostrar este valor. No obstante, es una pequeña parte de algo más amplio. El juego limpio, que se relaciona con la justicia, incluye muchos valores, como el respeto, que son importantes para el deporte y la vida cotidiana. Cuando jugamos limpio, jugamos con respeto, pero también jugamos con todos estos otros valores.

En grupos pequeños, pida a los estudiantes que hagan una **tormenta de ideas sobre ejemplos de juego limpio en el deporte**. Asigne dos (o más) valores a cada grupo y pídale que identifiquen qué podrían hacer para mostrar ese valor durante un juego.

**Nota:** Tal vez necesite definir cada uno de los valores del juego limpio antes de comenzar esta actividad o modificar los términos según el nivel de comprensión. Pueden poner los ejemplos de la tormenta de ideas por escrito o simplemente hablar sobre ellos.

Después de unos minutos, pida a cada grupo que comparta un ejemplo.

# ACTIVIDAD



**15 MIN**



## EL CÍRCULO DEL JUEGO LIMPIO

### OBJETIVO:

Hacer un «círculo del juego limpio» pasando la pelota de un jugador al siguiente mientras se demuestra uno de los valores del juego limpio.

### PREPARACIÓN:

- Divida a los estudiantes en **grupos de 5 a 7 personas** y pídale que se pongan de pie (o se sienten, dependiendo de su capacidad física) en un círculo.
- Entregue **una pelota** a cada grupo y pídale que le **asignen un valor de juego limpio** (p. ej., alegría, amistad, igualdad).

## DIGA A LOS ALUMNOS QUE:

«Antes, el concepto de juego limpio era una idea deportiva que subrayaba la necesidad de respetar las reglas del juego.

Hoy, el juego limpio va más allá del deporte, y se refiere a seguir las reglas, en general.

Este "espíritu del juego limpio" no es fácil de definir, pero se identifica fácilmente a través del comportamiento (p. ej., el darse la mano al final del partido)».

(Binder, D. L., 2007)\*

## SI A LOS ESTUDIANTES LES RESULTA DIFÍCIL:

Puede facilitarles ejemplos como:

**Respeto:** hablar con voz tranquila al dirigirse al árbitro es una forma de respeto.

**Aprecio:** ayudar a un rival que se ha caído es una muestra de aprecio.

**Espíritu de equipo:** animar a tu equipo desde la banda demuestra espíritu de equipo.

**Tolerancia:** mostrar apertura hacia los nuevos compañeros de juego, a pesar de las diferencias, es señal de tolerancia.

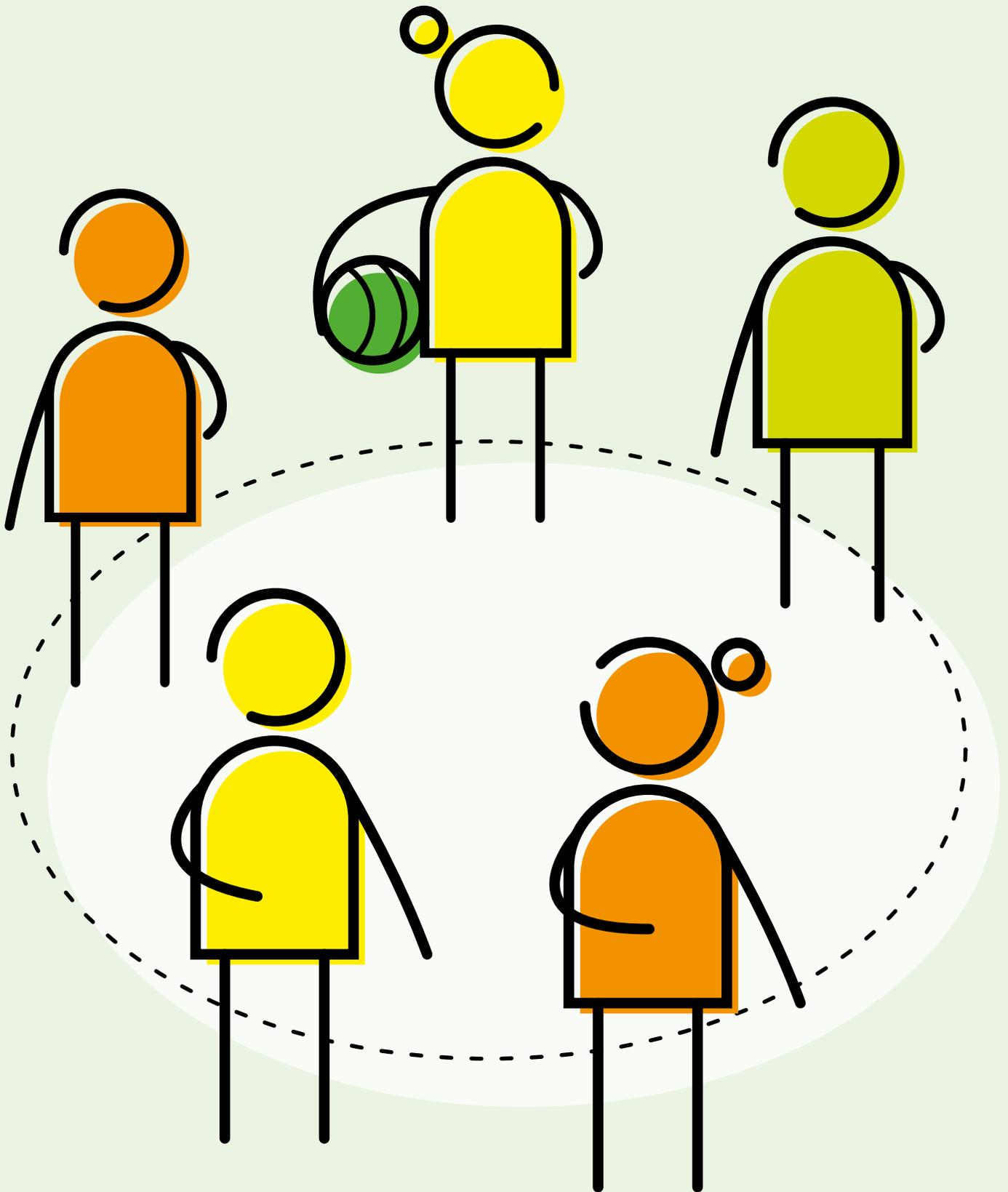
**Solidaridad:** los que se quedan en el campo hasta que la última persona ha terminado su calentamiento muestran solidaridad.

# PRINCIPAL

## REGLAS:

- A la de «ya», los alumnos comienzan a **pasarse la pelota alrededor del círculo mientras demuestran el valor elegido**. Por ejemplo, si han elegido la **solidaridad** y un jugador necesita sentarse, entonces todos los jugadores deben sentarse; si han optado por la **tolerancia**, entonces deben estar dispuestos a incluir nuevas reglas o a nuevos jugadores; si han elegido la **competencia leal**, deben asegurarse de cumplir las reglas en todo momento. Explique a los alumnos que tal vez necesiten modificar el juego para seguir mostrando su valor.
- Si la pelota cae, los participantes la recogen y comienzan desde donde cayó.
- Una vez que los estudiantes se sientan cómodos, comience a introducir nuevas reglas (una nueva regla cada vez):
  - **Regla 1:** lanzar la pelota de un lado a otro del círculo.
  - **Regla 2:** jugar con una mano en la espalda.
  - **Regla 3:** jugar tumbados.
  - **Regla 4:** unirse a otro equipo, así que ahora hay dos pelotas, dos valores y el doble de jugadores.
  - **Regla 5:** contar el número de pases que pueden hacer en un minuto. ¡Preparados, listos, ya!
- Si el tiempo lo permite, jueguen de nuevo y dé a cada grupo dos o tres pelotas.

# EL CÍRCULO DEL JUEGO LIMPIO:



# EL CÍRCULO DEL JUEGO LIMPIO:



## ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS:

**Arte:** Pídale a los alumnos que busquen imágenes de juego limpio y expliquen qué significa para ellos.

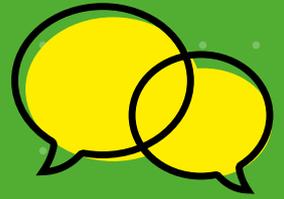
**Lengua y Literatura:** Pida a los estudiantes que escriban un poema o un relato sobre el juego limpio o sobre uno de los valores relacionados. El trabajo debería ser personal, relacionado con su propia experiencia.

**Nota:** Esta es una excelente manera de evaluar si el alumno ha comprendido bien el concepto.

### Ciencias sociales:

- Pida a los estudiantes que investiguen cómo apoyan el juego limpio cada una de las organizaciones internacionales de la alianza para la educación que creó este recurso.
- Pida a los alumnos que exploren casos en los que diferentes personas o grupos (p. ej., partidos políticos, equipos deportivos, líderes) han demostrado (o no) juego limpio a lo largo de la historia o en la actualidad. Pida a los participantes que comenten qué valores específicos demostraron o descuidaron en algún momento y las consecuencias de sus acciones (es decir, si demostraron jugar limpio, ¿cuál fue el resultado? Si no lo hicieron, ¿qué pasó?).

# CONSOLIDAR LO APRENDIDO Y FOMENTAR EL DEBATE:



## 15 MIN

Reúna a todos.

Pregunte a los alumnos:

- ¿Cómo tuvisteis que modificar el juego para seguir demostrando el valor correspondiente? Por ejemplo, para mantener la **excelencia** tal vez hayáis tenido que pasar la pelota más despacio o gritar el nombre de la persona a quien se la pasabais. Para demostrar **amistad**, habréis necesitado ser amables con todos

los jugadores. En el caso de la **igualdad**, os habréis tenido que asegurar de que todos tocaban la pelota el mismo número de veces. Para jugar con **integridad**, habréis tenido que ser honestos cuando el profesor os preguntó cuántos pases erais capaces de hacer en un minuto.

En grupos pequeños, pida a los estudiantes que hagan **una tormenta de ideas sobre ejemplos de juego limpio en el deporte**. Pídeles que piensen en ejemplos de casa, la escuela y el vecindario.

Por último, **hablen sobre la importancia** y las razones por las que hay que demostrar valores de juego limpio.

Pregunte a los alumnos:

- ¿Por qué debemos demostrar valores de juego limpio? ¿Cómo nos ayuda a nosotros y a los demás?

A partir de las respuestas, comenten los beneficios que tiene actuar de una manera que promueva el juego limpio. Subraye a los estudiantes la importancia de mostrar estos **valores para vivir en una sociedad pacífica, cooperativa y armoniosa**, en la que podemos colaborar para resolver problemas y llevar una vida satisfactoria y feliz. Si es posible, ofrezca a los estudiantes ejemplos concretos con los que se puedan identificar.

## ADAPTACIÓN:

S

### ESPACIO

Si se cambia el tamaño del círculo el juego será más fácil o más difícil. Sugíraselo a aquellos participantes a los que les cueste o que necesiten un reto.



E

### EQUIPO

Dé a los grupos **pelotas de diferentes tamaños** según sus necesidades. Una pelota más pequeña es más fácil de atrapar con una mano; una pelota más grande se agarra mejor con dos manos y a los jugadores menos hábiles les resulta más sencilla de manejar.



T

### TAREA

**Para estudiantes principiantes:** Proporcione tantos ejemplos concretos como sea posible a lo largo de la sesión. Puede centrarse solo en unos pocos valores que les resulten más familiares.

**Para estudiantes avanzados:** Comience el juego con más de una pelota.

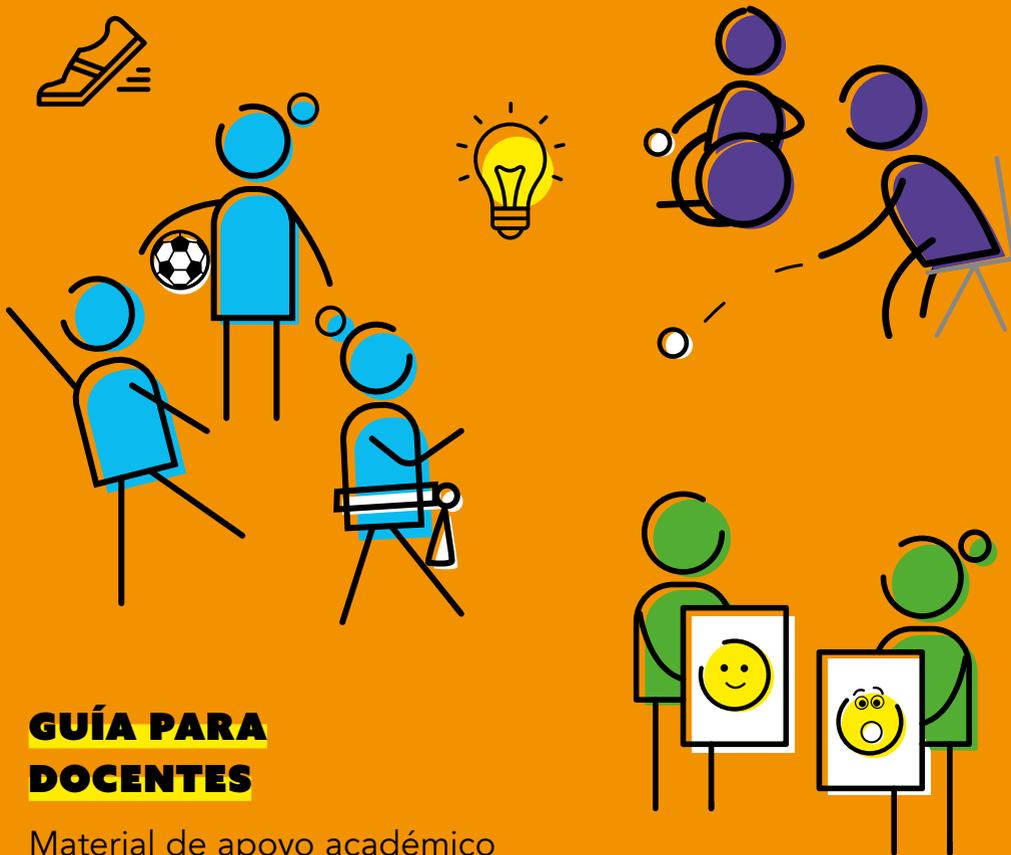
P

### PARTICIPANTES

Para ayudar a las personas con discapacidad visual, utilice una pelota con cascabeles o envuélvala en una bolsa de plástico para que haga ruido.

Pida a los alumnos que **rueden la pelota** para ayudar a aquellos que tengan dificultades a la hora de lanzar y agarrar.

# LOS VALORES DEL DEPORTE EN CADA AULA



## GUÍA PARA DOCENTES

Material de apoyo académico

Alianza para la educación

Publicado en 2021 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), 7, place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP (Francia); la Olympic Foundation for Culture and Heritage (OFCH), Quai d'Ouchy 1, 1006 Lausana (Suiza); la Fundación Agitos, Adenauerallee 212-214, 53113 Bonn (Alemania); la Agencia Mundial Antidopaje (AMA), Stock Exchange Tower, 800 Place Victoria (Suite 1700), Montreal (Quebec) H4Z 1B7 (Canadá); el Consejo Internacional para la Ciencia del Deporte y la Educación Física (ICSSPE), Hanns-Braun-Straße 1, 14053 Berlín (Alemania); el International Fair Play Committee (CIFP), Csörsz 49-51, Budapest, 1124 (Hungría).

© UNESCO / OFCH / Fundación Agitos / AMA / ICSSPE / CIFP 2021

ISBN: 978-92-3-300163-3 EAN: 9789233001633



Esta publicación está disponible en acceso abierto bajo la licencia Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 IGO (CC-BY-NC-SA 3.0 IGO) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/igo/>). Al utilizar el contenido de la presente publicación, los usuarios aceptan las condiciones de utilización del Repositorio UNESCO de acceso abierto ([www.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-sp](http://www.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-sp)).

Para cualquier obra derivada, sírvase incluir el siguiente descargo de responsabilidad: «La presente obra no es una publicación oficial de la Unesco ni de los demás colaboradores y no se considerará como tal». No se permite la utilización de ningún logotipo en las obras derivadas.

Título original: Sport values in every classroom: teaching respect, equity and inclusion to 8-12 year-old students. Publicado en 2019 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura 7, place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP, Francia, Olympic Foundation for Culture and Heritage (OFCH), Quai d'Ouchy 1, 1006 Lausanne, Switzerland, Fundación Agitos, Adenauerallee 212-214, 53113 Bonn, Germany, Agencia Mundial Antidopaje (AMA), Stock Exchange Tower, 800 Place Victoria (Suite 1700), Montreal (Quebec) H4Z 1B7, Canada, Consejo Internacional para la Ciencia del Deporte y la Educación Física (ICSSPE/ CIEPSS), Hanns-Braun-Straße 1, 14053 Berlin, Germany, International Fair Play Committee (CIFP), Csörsz street 49-51, Budapest, 1124, Hungary.

Los términos empleados en esta publicación y la presentación de los datos que en ella aparecen no implican toma alguna de posición de parte de la UNESCO y / o cualquier de los Coeditores en cuanto al estatus jurídico de los países, territorios, ciudades o regiones ni respecto de sus autoridades, fronteras o límites.

Las ideas y opiniones expresadas en esta obra son las de los autores y no reflejan necesariamente el punto de vista de la UNESCO y / o los Coeditores ni comprometen a estas Organizaciones.

Impreso en el Reino Unido por T+T Design ([tandt.design](http://tandt.design))

Fotografía de cubierta, diseño gráfico, diseño de cubierta, ilustraciones, maquetación: T+T Design ([tandt.design](http://tandt.design))

Traducción: Paula González Fernández, H. López Conceiro (COI)

## Agradecimientos:

La Fundación Agitos, el International Fair Play Committee (CIFP), el Consejo Internacional para la Ciencia del Deporte y la Educación Física (ICSSPE), la Olympic Foundation for Culture and Heritage (OFCH), la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), y la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) desean expresar sus agradecimientos a las siguientes personas, entre otras muchas no citadas a continuación:

El equipo de investigación de AIESEP: Atilio Carraro, Erica Gobbi, Hans Peter Brandl-Bredenbeck, Fiona Chambers, Matteo Cucchelli, Catherine Elliot, Márcia Greguol, Amy Ha, Doune Macdonald, Massimiliano Marino, Marco Maselli, Louise McCuaig, Jaimie McMullen

Amapola Alama  
Ken Black  
Léa Cleret  
Tony Cunningham  
Ana De Azevedo  
Marcellin Dally  
Detlef Dumon  
Eva Erfle  
Michèle Garrity  
Jeno Kamuti  
Rob Koehler

Daniel Koszegi  
Nancy McLennan  
Raluca Petre-Sandor  
Kaitlyn Schäfer  
Alexander Schischlik  
Kaho Shinohara  
Elizabeth Sluyter-Mathew  
Erin Tedford  
Vanessa Webb  
Jennifer Wong

## Miembros de la Red de Escuelas Asociadas de la UNESCO que han probado el material:

Bangladés  
Brasil  
Bulgaria  
Cuba  
España  
Francia  
Grecia  
Guinea Ecuatorial  
Laos  
Líbano  
México  
Nigeria  
Ucrania

# CONTENIDO



<b>1: FINALIDAD DE LA GUÍA PARA DOCENTES</b>	
.....	<b>4</b>
<b>2: CONTEXTO DEL PROYECTO</b>	
.....	<b>5</b>
<b>3: VALORES FUNDAMENTALES</b>	
RESPETO . . . . .	<b>6</b>
EQUIDAD. . . . .	<b>6</b>
INCLUSIÓN. . . . .	<b>7</b>
<b>4: EL MODELO DE ENSEÑANZA PARA LA RESPONSABILIDAD SOCIAL Y PERSONAL</b>	
.....	<b>8</b>
<b>5: ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS</b>	
.....	<b>10</b>
<b>6: EVALUACIÓN</b>	
EVALUACIONES FORMATIVAS Y ACUMULATIVAS. . . . .	<b>13</b>
PORTAFOLIOS . . . . .	<b>14</b>
EVALUACIONES CUALITATIVAS . . . . .	<b>15</b>
<b>7: REFERENCIAS</b>	
.....	<b>19</b>



# 1: FINALIDAD DE LA GUÍA PARA DOCENTES



Fase piloto – Escuela secundaria modelo del Gobierno, Jikwoyi, Abuja, Secondary Education Board, FCT, Abuja. ©Josephine Udonsi

**LA FINALIDAD DE LA GUÍA PARA DOCENTES ES OFRECER APOYO ACADÉMICO A AQUELLOS DOCENTES QUE BUSQUEN ORIENTACIÓN O IDEAS ADICIONALES PARA LA IMPLANTACIÓN DE LAS PRÁCTICAS DE LAS HERRAMIENTAS DE LOS VALORES DEL DEPORTE EN CADA AULA.**

Aquí encontrará más información sobre el contexto del proyecto, sus valores fundamentales, el modelo pedagógico en el que se basan las herramientas, las estrategias

pedagógicas empleadas en las tarjetas de actividades y los métodos de evaluación que se pueden adoptar durante y después de la formación.

## 2: CONTEXTO DEL PROYECTO



OLYMPIC  
FOUNDATION  
FOR CULTURE  
AND HERITAGE



### EL PROYECTO COMENZÓ CON LA CONSTITUCIÓN DE UNA ALIANZA PARA LA EDUCACIÓN ENTRE SEIS ENTIDADES INTERNACIONALES:

Agitos Foundation, el Comité international pour le Fair Play (CIFP), el International Council of Sport Science and Physical Education (ICSSPE), la Fundación Olímpica por la Cultura y el Patrimonio (OFCH), la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), y la Agencia Mundial Antidopaje (AMA). Los miembros de la alianza identificaron un deseo e interés común por promover la educación basada en valores en las escuelas. Así pues, encargaron a un equipo de investigadores de la Association Internationale des Écoles Supérieures d'Éducation Physique (AIESEP) que llevase a cabo un examen de fuentes bibliográficas y que crease un recurso que ayudase a los docentes a promover los valores en sus aulas.

Durante el examen bibliográfico, se constató que la educación física y el deporte tienen el potencial «de promoción de valores como el juego limpio, la igualdad, la probidad, la excelencia, el compromiso, la valentía, el trabajo en equipo, el respeto de las reglas y las leyes, la lealtad, el respeto por sí mismo y por los demás participantes, el espíritu comunitario y la

solidaridad, así como la diversión y la alegría» (UNESCO, 2015). Reconociendo este potencial, la alianza para la educación decidió emplear el deporte y sus valores positivos como contexto para su recurso.

Tras la creación de un primer borrador por parte del equipo de investigación, el recurso fue editado y adaptado por socios, revisores y expertos en programas educativos, con miras a diseñar una herramienta válida en todo el mundo, dinámica y atractiva para los maestros y sus estudiantes.

Las herramientas que tiene en sus manos es el resultado de la pasión de las partes implicadas por promover la educación basada en valores. Ha sido concebida para **ayudar a los docentes en su labor de transmitir a los niños y niñas los valores deportivos del respeto, la equidad y la inclusión a través de actividades atractivas basadas en el movimiento que se pueden ejecutar en un aula** y así dotar a los alumnos de destrezas transferibles que les permitan tomar acciones y decisiones adecuadas fuera del contexto escolar.

# 3: VALORES FUNDAMENTALES



## RESPECTO

El *Diccionario de la Real Academia Española* define «respeto» como:

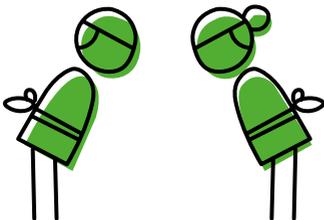
- Veneración, acatamiento que se hace a alguien.
- Miramiento, consideración, deferencia.
- Manifestaciones de acatamiento que se hacen por cortesía.

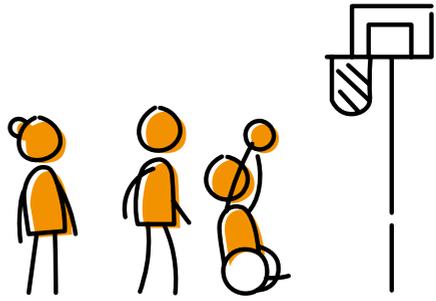
UNICEF (2007) afirma que todos los niños tienen derecho «a que se respete su dignidad innata y a que se respeten sus derechos humanos universales en el sistema de educación». Estas herramientas hacen referencia al respeto en diversos contextos: hacia uno mismo, hacia los demás, hacia las reglas, hacia las autoridades y hacia el medio ambiente. El deporte se utiliza aquí para contribuir a promover comportamientos respetuosos, pues el deporte es con frecuencia un punto de encuentro entre personas con orígenes étnicos, sociales, culturales, religiosos y políticos diferentes y en el que las personas pueden conocerse mejor y compartir experiencias.

## EQUIDAD

La equidad se define generalmente como «la ausencia de diferencias evitables o remediables entre grupos de personas, ya sean grupos definidos por sus características sociales, económicas, demográficas o geográficas»

(OMS, 2008). Así pues, puede considerarse que la equidad consiste en velar por que las circunstancias personales y sociales no supongan un obstáculo para alcanzar un objetivo (p. ej., asegurarse de que aquellos que no tienen recursos económicos para acceder a la educación reciban acceso igualmente). Para ello puede ser necesario brindar a ciertas personas o grupos de personas una serie de ventajas que sitúen al mismo nivel que los demás. Por ejemplo, puede ser necesario ofrecer financiación a familias con ingresos bajos para que sus hijos puedan ir a la escuela o defender los derechos de las chicas y crear políticas que les permitan gozar de las mismas oportunidades educativas que los chicos. Estas serían las prácticas equitativas, justas. Según la UNESCO (2014), en términos de equidad de género, «a menudo se necesitan medidas específicas que compensen las desventajas históricas y sociales que impiden que las mujeres y los hombres sean iguales en otros sentidos. Estas medidas (medidas especiales de carácter temporal), como la discriminación positiva, pueden hacer necesario que se dé un trato diferente a las mujeres y los hombres a fin de obtener un resultado de igualdad. La equidad conduce a la igualdad». Por su parte, la igualdad de género significa «igualdad de derechos, responsabilidades y oportunidades para mujeres y hombres y para niñas y niños. Supone que se tengan en cuenta los intereses, necesidades y





prioridades de mujeres y hombres, reconociendo la diversidad de los distintos grupos de personas».

Estas herramientas aspiran a ayudar a los niños y niñas a entender el concepto de equidad, para que puedan demostrar comportamientos equitativos a lo largo de su vida. Las partes implicadas en este proyecto están interesadas en ayudar a los jóvenes a atribuir un nuevo significado a la palabra «diferencia», de tal manera que se interprete como un elemento fundamental para lograr el acceso a servicios y oportunidades. Con frecuencia, las diferencias son consideradas un problema que requiere una solución, cuando realmente deberían verse como una condición que merece reconocimiento y aceptación (Penney, 2002).

## INCLUSIÓN

La inclusión puede definirse, en relación con la educación, como:

Un proceso según el cual se aborda y responde a la diversidad de necesidades de los niños, jóvenes y adultos a través de una mayor participación en el aprendizaje, la cultura y la comunidad, reduciendo y eliminando la exclusión de la educación. Implica cambios y modificaciones de contenido, enfoques, estructuras y estrategias, adoptando para ello un planteamiento común que abarque a todos los niños de un rango de edad apropiado, con la convicción de que el sistema regular es responsable de educar a todos los niños. (UNESCO, 2005).

La educación inclusiva es aquella disponible y accesible para todos. Acepta la diversidad y permite que cada persona tenga éxito a su manera. La UNESCO (2006) destaca que la inclusión es un proceso y que ha de considerarse como una aspiración incesante de encontrar mejores maneras de responder a la diversidad; que está relacionada con la identificación y eliminación de barreras; que se

trata de la presencia, participación y logros de todos los estudiantes; y que implica un énfasis particular en aquellos grupos de alumnos que se encuentran en riesgo de marginación, exclusión o rendimiento insuficiente.

La comunidad internacional ha identificado algunas categorías de niños que se encuentran en riesgo de exclusión, en particular en el contexto de la finalización del currículo escolar y la aceptación en sus comunidades locales. Entre esas categorías se incluyen las niñas, los niños que viven en la pobreza y en comunidades rurales remotas, los niños afectados por el sida, los niños que realizan trabajos remunerados o domésticos, los niños de grupos étnicos minoritarios, los niños en países afectados por el conflicto y los niños con discapacidades (UNESCO, 2008). Las Naciones Unidas (2008) abordan la cuestión de las personas con discapacidad de manera específica y explican que la falta de inclusión les priva de oportunidades y condena (tanto a estas personas como a sus familias) a una mala calidad de vida. Dicha falta de inclusión representa un potencial perdido para la sociedad, pues en circunstancias más equitativas e inclusivas estas personas podrían tener una contribución social, económica y cultural más sustancial. Las partes implicadas en la creación de estas herramientas creen que esto último puede aplicarse a todas las personas en riesgo, y ha decidido tratar la inclusión como un valor fundamental.

La inclusión está estrechamente relacionada con la equidad. Ambos valores permiten superar las diferencias mediante la atribución de los mismos derechos a todas las personas, independientemente de sus características individuales.

# 4: EL MODELO DE ENSEÑANZA PARA LA RESPONSABILIDAD SOCIAL Y PERSONAL

Los valores del deporte en cada aula está diseñado en torno a un marco curricular holístico y centrado en los estudiantes, conocido como el Teaching for Personal and Social Responsibility Model (TPSR) de Don Hellison. En pocas palabras, TPSR es un modelo curricular y pedagógico desarrollado a partir de más de 40 años de trabajo en el terreno e investigaciones prácticas (Hellison, 2011). El modelo está diseñado para utilizar la actividad física como vehículo para la transmisión de aptitudes para la vida y la promoción de un desarrollo juvenil positivo (Hellison et al., 2000), y puede aplicarse a cualquier contexto docente. Por todo ello, consideramos que es práctico basar estas herramientas en dicho enfoque, pues queremos ayudar a los maestros a enseñar y promover los valores fundamentales en el aula a través de actividades basadas en el movimiento.

El modelo TPSR está guiado por un marco básico suficientemente flexible para que los docentes puedan adaptarlo a las necesidades de sus alumnos y a sus contextos. TPSR se utiliza en contextos educativos para ayudar a los estudiantes a aprender a ser ciudadanos responsables en el aula, en la escuela, en el hogar y en comunidad. Para ello se diseñan cuidadosamente una serie de tareas en las que los estudiantes adquieren cada vez más responsabilidad y en las que el maestro

transfiere responsabilidad a los alumnos de forma gradual. El modelo promueve la responsabilidad individual y social, pues prepara a los alumnos para rendir cuentas por sus acciones y, en última instancia, por sus vidas. Hace hincapié en el esfuerzo y la autonomía como elementos clave para la consecución del bienestar personal, y al mismo tiempo destaca la importancia de respetar los derechos de los demás, de tener en cuenta sus sentimientos y de cuidar a los demás como pasos fundamentales para la consecución del bienestar social.

Hellison (2011) presenta la consecución de dichos objetivos como una progresión informal de cinco niveles u objetivos, con miras a ayudar a los maestros y estudiantes a tomar consciencia de su comportamiento y a centrar sus esfuerzos en el camino hacia el objetivo deseado. Los maestros pueden emplear estos cinco niveles como una base para la planificación, docencia y evaluación del aprendizaje. Cada nivel está definido por una serie de comportamientos del estudiante, que se presentan en **Cuadro 1**. Los autores estiman que es posible utilizar estos niveles «tal cual» o ajustarlos para que los docentes puedan evaluar el rendimiento de los estudiantes. Asimismo, los docentes pueden emplear estos cuadros como una evaluación acumulativa (al final de una unidad) o formativa (durante una unidad) para evaluar y presentar el progreso de los alumnos.

## CUADRO 1:

Componentes de los niveles de responsabilidad (adaptado de Hellison, 2011).

### 1. Respetar los derechos y sentimientos de los demás

Es posible que el estudiante no participe plenamente pero que controle su comportamiento lo suficiente para evitar trastornar los derechos de los demás. El estudiante a veces se implica en la tarea, pero con frecuencia se aleja de ella, necesita avisos y recordatorios, es incapaz de completar todas las tareas y solo completa una tarea si quiere.

### 3. Independencia

El estudiante muestra disposición para trabajar de manera independiente y se responsabiliza cada vez más por sus propias acciones. Demuestra motivación y una actitud positiva, completa las tareas que se le han encomendado y emprende el aprendizaje de nuevas destrezas más allá de lo enseñado por el docente.

### 5. Transferencia

El estudiante amplía su sentido de responsabilidad al cooperar, ofrecer apoyo, mostrar preocupación y al ayudar a otros en el aula y fuera de ella (por ejemplo, en casa y en su comunidad).

### 2. Esfuerzo y cooperación

El estudiante se implica activamente en el tema y se muestra dispuesto a probar nuevas actividades. Muestra interés en aprender y mejorar, pero necesita pistas conductuales, así como recordatorios, orientación y supervisión.

### 4. Ayudar a los demás y liderazgo

El estudiante amplía su sentido de responsabilidad al cooperar, ofrecer apoyo, mostrar preocupación y ayudar a otros. Se preocupa por los demás y muestra disposición para trabajar con cualquier compañero. El estudiante muestra sensibilidad hacia las necesidades de los otros y se muestra dispuesto a ayudarlos.



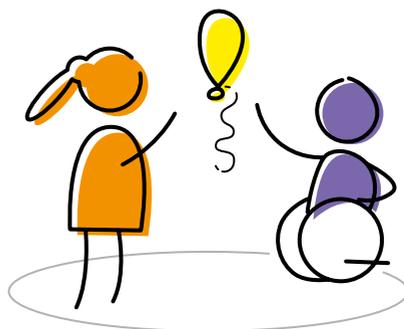
# 5: ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Este conjunto de herramientas da preferencia a los enfoques pedagógicos centrados en los estudiantes, los cuales reconocen que los estudiantes son personas singulares que aprenden de manera diferente y que aportan su propia comprensión, capacidades y necesidades al aula (Wright al., 2004). Según McInerney y McInerney (2002), en estos enfoques hay un «cambio de enfoque, de la acción del docente para influir en el aprendizaje a la acción del estudiante para convertirse en un agente activo del proceso pedagógico». Estos enfoques constructivistas comparten las siguientes características:

- Énfasis en el estudiante.
- Énfasis en la importancia de la implicación activa del estudiante y en el proceso de aprendizaje, en lugar del resultado.
- Experiencias de aprendizaje basadas en las experiencias reales de los estudiantes.
- Énfasis en la importancia de la interacción entre pares.
- Consideración de las diferencias de cada persona a la hora de estructurar las experiencias de aprendizaje (pág. 49).

En la práctica, ¿qué significa todo esto? ¿Qué técnicas deben emplear los profesores para adoptar eficazmente un enfoque centrado en

los estudiantes? **Los valores del deporte en cada aula emplea estrategias pedagógicas activas como el camino para promover experiencias de aprendizaje prácticas y reales.** La pedagogía activa incluye todas aquellas actividades que comparten el elemento común de implicar a los estudiantes en la realización de acciones y en la reflexión en torno a dichas acciones (Bonwell & Eison, 1991). Estas actividades pueden efectuarse dentro y fuera del aula, de manera individual o en grupos, con o sin tecnología. A través de estrategias pedagógicas activas, los docentes pueden dedicar más tiempo a promover el aprendizaje y facilita una comprensión exhaustiva y el desarrollo de capacidades útiles. Al igual que ocurre con cualquier otro enfoque pedagógico centrado en el estudiante, algunos de los beneficios de estas estrategias son la mejora de las capacidades de pensamiento crítico, una mejor retención y transferencia de la información, mayor motivación y una mejora de las capacidades interpersonales (Eison, 2010). Las siguientes páginas ofrecen un listado de las estrategias pedagógicas activas que se utilizan en las tarjetas de actividades.



## ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS ACTIVAS UTILIZADAS EN LAS TARJETAS DE ACTIVIDADES



### JUEGOS

Los juegos permiten que los estudiantes **se impliquen físicamente** en el proceso de aprendizaje y son especialmente útiles en aquellos casos en los que es necesario desarrollar capacidades físicas. También son adecuados en aquellos casos en los que se desea enseñar conceptos abstractos, tales como los valores. Los estudiantes pueden experimentar conceptos intangibles como la **cooperación, el liderazgo o los métodos de comunicación** y reflexionar sobre el proceso. Además, los estudiantes suelen ver los juegos como algo divertido y los disocian del aprendizaje tradicional, **lo que aumenta su interés por participar** y, en consecuencia, las posibilidades de que se impliquen en la actividad.

### REFLEXIÓN

La reflexión invita a los estudiantes a profundizar en la cuestión que se trata y a analizarla para entender qué sienten realmente respecto a un concepto o actividad. Esta estrategia ayuda a **desarrollar procesos complejos de pensamiento y la metacognición**, pues hace que los estudiantes desarrollen una consciencia de su nivel de comprensión. Suele ser frecuente que, a través de la reflexión, los estudiantes se planteen preguntas profundas o acaben constatando que su nivel de comprensión es menor al deseado, lo que les empuja a buscar ayuda. La reflexión puede ocurrir a lo largo de una lección, si bien suele ser más útil situarla al final de una actividad, con miras a descubrir si, con el material disponible, los estudiantes necesitan apoyo adicional. El docente puede comenzar el ejercicio con preguntas a las que los estudiantes responden por escrito o, simplemente, pensando en una respuesta. Es posible compartir las reflexiones con el profesor, con otros estudiantes, con la familia o simplemente no compartirlas.

### DEBATE EN GRUPO

Los debates en grupo permiten que alumnos e instructores interactúen entre ellos. Implican **intercambiar y compartir ideas, experiencias, datos y opiniones** sobre un tema y fomentar el pensamiento crítico. Para ello, se alienta a los estudiantes a escuchar y tener en cuenta las respuestas de los demás. Los debates en grupos grandes son útiles para aclarar conceptos o malentendidos que compartan varios estudiantes, pero también es cierto que, debido al tamaño del grupo y a los límites de tiempo, no todos los estudiantes tendrán la oportunidad de expresarse. Los debates en grupos pequeños son útiles para promover la participación individual y velar por que se oigan todas las voces, aunque ello puede impedir que los docentes participen en todas las discusiones, dado que hay varios grupos. Tanto los docentes como los estudiantes pueden iniciar el debate, pero los docentes deben controlar las conversaciones para garantizar un entorno positivo e inclusivo.

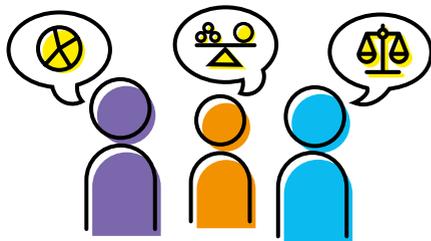
## ESTUDIOS DE CASO

Los estudios de caso son relatos verídicos o imaginarios que describen una persona, un problema y una situación con la finalidad de ser analizados y reflexionar sobre ellos. Se suele leer u ofrecer a los estudiantes la información, que viene seguida de una serie de preguntas o afirmaciones sobre las que deben reflexionar. Un buen estudio de caso incluye preguntas que no son fáciles de responder y que **promueven el pensamiento crítico y el desarrollo de capacidades de resolución de problemas**. Los estudiantes, mediante la aplicación de sus conocimientos a la información que se les ofrece, refuerzan dichos conocimientos, haciéndolos más auténticos, significativos y transferibles, pues ven cómo encajarían en un contexto real.



## JUEGOS DE ROL

Los juegos de rol consisten en simular un breve pasaje en el que los alumnos actúan como personajes. Este tipo de actividad es más efectivo cuando todos los estudiantes se implican activamente en la escena y desempeñan un papel importante. Para lograrlo, puede ser adecuado dividir a los estudiantes en pequeños grupos. El objetivo de los juegos de rol es que los estudiantes puedan experimentar y reflexionar sobre los sentimientos de su personaje y transferir dicha información a una situación de la vida real, con lo que **desarrollan la empatía**. Los juegos de rol también permiten que los estudiantes entiendan mejor el material que se presenta durante los ensayos y la repetición de importantes fragmentos de información. El hecho de sumergirse en el contenido también contribuye a este fin.



## TORMENTA DE IDEAS

Las tormentas de ideas (*brainstorming*) son una técnica de grupo que se puede aprovechar para encontrar una solución a un problema específico mediante la recopilación de una serie de ideas espontáneas de los estudiantes. Con frecuencia se emplean como antesala de una actividad más estructurada, por lo que suelen organizarse al principio de una lección. Las principales ventajas de esta estrategia son la capacidad de **recopilar una amplia variedad de ideas** y la capacidad de **minimizar la inhibición social**, en particular en el caso de aquellos estudiantes que carecen de confianza en sí mismos, pues se aceptan y escuchan todas las ideas. No obstante, el docente debe seleccionar únicamente las respuestas respetuosas. Luego, el docente puede compartir la lista con los estudiantes, que podrán aprovecharla para su trabajo posterior. Por ejemplo, la lista de ideas puede ser útil para ayudar a los estudiantes a responder a preguntas, escribir sus reflexiones, redactar relatos breves, etc.

# 6: EVALUACIÓN



**LA EVALUACIÓN ES UNA PRÁCTICA IMPORTANTE, TANTO PARA LOS DOCENTES COMO PARA LOS ESTUDIANTES, PUES LES PERMITE MEDIR LOS RESULTADOS Y ANALIZAR SI SE HA APRENDIDO. ADEMÁS, UNA EVALUACIÓN EFICAZ FOMENTA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES, YA QUE PROMUEVE LA REFLEXIÓN, EL CRECIMIENTO Y EL DESARROLLO.**

Para promover un aprendizaje eficaz, los estudiantes deben entender la evaluación y tener acceso a sus resultados. Debe incluir comentarios sustanciales que puedan aprovecharse para hacer cambios. Las evaluaciones deben tener una periodicidad que permita ver el desarrollo. Asimismo, es necesario evaluar tanto el rendimiento del docente como el de los estudiantes, pues esto permite ofrecer una visión clara de los puntos fuertes y débiles de cada lección o unidad. Otro beneficio de la evaluación es que los profesores pueden defender su enfoque pedagógico si este llegase a ser cuestionado. Si es evidente que los alumnos aprenden, lo más probable es que la administración y los padres brinden su apoyo. A continuación, presentamos algunas cuestiones que se deben tener en cuenta al adoptar la evaluación.

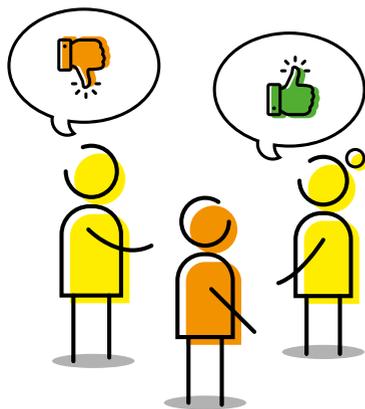
## **EVALUACIONES FORMATIVAS Y ACUMULATIVAS**

A fin de lograr la máxima eficacia, la evaluación debe realizarse de manera periódica para poder medir el desarrollo real y para que los profesores puedan hacer un seguimiento continuo de la comprensión de los alumnos. Las evaluaciones pueden ser formativas y acumulativas.

**Las evaluaciones formativas** son aquellas que se realizan durante una actividad o unidad, y que permiten identificar y abordar las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. En este tipo de evaluaciones se suelen ofrecer muchos comentarios y es posible ofrecer a los estudiantes la oportunidad de repetir su trabajo.

**Las evaluaciones acumulativas** son aquellas que se realizan al final de una actividad o unidad. Su naturaleza es más conclusiva. Estas evaluaciones suelen ser las que aparecen reflejadas en los informes o compartidas con administradores y padres.

**Nota sobre las evaluaciones acumulativas:** Es importante recordar y comunicar a los estudiantes y padres que el aprendizaje es un proceso continuo, que se prolonga durante toda la vida. Cuando se ha conseguido dominar una tarea, comienza el aprendizaje de una nueva, desde el nivel principiante. Por ejemplo, los bebés aprenden a moverse. Después, a caminar. Pero ahora, cuando son niños, aprenden a moverse con más destreza, tienen que saltar, trepar, etc. Aunque sean unos maestros del caminar, no son más que principiantes en saltar y trepar. Con el tiempo, también aprenderán estas destrezas, pero aparecerán otras que tendrán que aprender, como lanzar o agarrar. En conclusión, lo importante es entender que los seres humanos aprendemos durante toda la vida, y que el camino del aprendizaje no tiene fin. Aunque recibamos una evaluación acumulativa, ello no significa que el aprendizaje de dicho tema haya concluido o que no pueda seguir desarrollándose. Debe haber siempre oportunidades para que los estudiantes progresen en el aprendizaje, sea cual sea el tema o la tarea. Si bien como docente puede tener que realizar una evaluación acumulativa con miras a producir un informe, permita que los alumnos consulten sus comentarios y le formulen preguntas adicionales.



## PORTAFOLIOS

Para evaluar de manera efectiva el aprendizaje del contenido de este material, se recomienda que los docentes adopten un portafolio de evaluación multicomponentes. Además de ser una herramienta que apoya el aprendizaje del alumno, los portafolios también son perfectos para mejorar la comunicación entre todas las partes implicadas: docentes, estudiantes, padres y administradores. Además, responsabiliza al docente y al estudiante en la recopilación y puesta en evidencia de lo aprendido.

Este tipo de portafolios incluyen una parte del docente y una de los estudiantes.

**El portafolio del docente**, que puede estar compuesto por afirmaciones narrativas sobre las tarjetas de actividades ejecutadas, así como una muestra del trabajo del estudiante y notas sobre su nivel de comprensión, puede ayudar al docente a mejorar sus capacidades y técnicas para próximas lecciones, y es una forma de promover el desarrollo del profesional.

En ese componente narrativo, los docentes pueden reflexionar y describir qué funcionó, qué fracasó o cómo se pueden cambiar las clases para mejorar el aprendizaje del estudiante. La estructura de esta autoevaluación puede ser similar a la hoja de anécdotas de la **figura 1**. En lugar de escribir los nombres de los estudiantes, los docentes pueden indicar el título o número de la tarjeta de actividades empleada.

En lo que respecta al trabajo de los estudiantes, es importante incluir ejemplos que abarquen a

los estudiantes más y menos exitosos, para así poder tener una perspectiva completa. Pueden organizarse en carpetas digitales o en un archivador físico, y combinarse con comentarios del docente en los que describa cómo mejorar las actividades o la metodología en el futuro.

Los estudiantes pueden contribuir a la riqueza del portafolio del docente en sus propios portafolios mediante la puntuación de la comprensión del contenido o de la docencia, comentarios sobre las clases o declaraciones reflexivas personales. Las puntuaciones de comprensión del contenido se pueden obtener con facilidad al final de la clase. Para ello, basta con pedir a los estudiantes que cierren los ojos y bajen la cabeza (para que las puntuaciones sean privadas) y solicitarles que indiquen con el pulgar hacia arriba («lo he entendido»), hacia un lado («lo he entendido parcialmente») o hacia abajo («no lo he entendido»). Si la mayoría de los estudiantes indican un pulgar hacia un lado o hacia abajo, el docente sabrá que la lección ha sido infructuosa, por lo que es necesario revisarla y repetirla. Los comentarios sobre la clase y las declaraciones reflexivas personales pueden transmitirse de manera oral (el docente habla con cada estudiante de manera individual) o por escrito, e incluso para que los estudiantes se sientan libres de compartir su opinión.

Otra manera de reunir comentarios es invitar a un responsable educativo a la clase para que ofrezca observaciones de viva voz o por escrito.

También es posible incluir imágenes o videos de las lecciones para mejorar el portafolio del docente. Las imágenes pueden presentar el texto, gráficos o ilustraciones de la pizarra; los videos pueden ser grabaciones del docente impartiendo la clase o de los estudiantes ejecutando los ejercicios, pues las dos pueden ser útiles.

**El portafolio de los estudiantes**, que incluye evaluaciones y trabajos del alumno, puede irse construyendo durante la formación para demostrar su desarrollo y cambios a lo largo del tiempo.

En la siguiente sección, «Evaluaciones cualitativas», encontrará descripciones de los tipos de evaluaciones que se pueden incluir en el portafolio.

## EVALUACIONES CUALITATIVAS

Habida cuenta de los objetivos pedagógicos de las tarjetas de actividades, se recomienda efectuar una evaluación cualitativa. Con este tipo de evaluación, los docentes pueden recopilar y anotar pruebas detalladas del aprendizaje. Es adecuado para evaluar el desarrollo y el cambio, pues la evaluación cualitativa incluye descripciones detalladas y ejemplos de las acciones y experiencias del estudiante. Además, con estas técnicas, los estudiantes pueden ser participantes activos de sus evaluaciones y, en consecuencia, del proceso de aprendizaje. A continuación, se presenta una serie de descripciones de las diferentes técnicas de evaluación cualitativa.

### HOJAS DE ANÉCDOTAS

Los docentes pueden utilizar las hojas de anécdotas para anotar observaciones y opiniones sobre el comportamiento de los estudiantes. Pueden ser útiles para controlar cambios en comportamientos cotidianos relacionados con los valores de estas herramientas. Las anotaciones se pueden hacer durante la lección o después de ella, y pueden organizarse mediante una tabla en la que se indiquen a la izquierda los nombres de los estudiantes y los comentarios a la derecha, similar a la de la **figura 1**. El uso de ese tipo de cuadros asegura que se escriban comentarios de todos los estudiantes.

### RÚBRICA

Una rúbrica es una guía para docentes que identifica los criterios de evaluación de los estudiantes. Las rúbricas pueden plantearse como un cuadro en el que cada casilla describe un nivel de aprendizaje, desde principiante hasta avanzado. Las rúbricas deben crearse en función de los objetivos o resultados pedagógicos. Distribúyalas y explíquelas al principio de una lección o unidad para que los estudiantes entiendan el criterio. También es posible crear una rúbrica en colaboración con los estudiantes para que se impliquen en el proceso de aprendizaje y evaluación. Cuando se utilizan rúbricas, los estudiantes pueden trabajar con más concentración y decisión, pues entienden bien cómo se medirá su trabajo. En la **figura 4** se ofrece un ejemplo de rúbrica.

### AUTOEVALUACIÓN

La autoevaluación es un método eficaz para controlar el rendimiento de los estudiantes en un ámbito afectivo (es decir, actividades educativas que aborden la motivación, actitud, sentimientos y valores de los estudiantes). Permite que los estudiantes hagan introspección y desarrollen la percepción de sus características, valores y actitudes personales, y que los asocien a su comportamiento. En otras palabras, la autoevaluación ayuda a los estudiantes a reconocer su comportamiento y a entender el porqué de sus acciones. Las autoevaluaciones se pueden efectuar como narrativas o como baremos. Se puede pedir a los estudiantes que describan su comportamiento, sentimientos o proceso de aprendizaje en una actividad en particular, o se les puede pedir que se puntúen a sí mismos ante una serie de enunciados. En la **figura 2** y la **figura 3** se ofrecen ejemplos de autoevaluaciones.

### MATERIAL VISUAL

Al completar una evaluación de portafolio, suele ser útil incluir imágenes y videos, que ayudan a los docentes a documentar pruebas del aprendizaje y del progreso de los estudiantes. Ese material permite captar las tareas y actividades del aula que demuestran la implicación entre estudiantes y docente, así como el aprendizaje de los alumnos. El material visual ofrece información inmediata sobre la experiencia docente y puede ser útil como justificación de las autoevaluaciones, ya que los estudiantes pueden volver a examinar y comentar su ejecución.



## FIGURA 1: EJEMPLO DE HOJA DE ANÉCDOTAS

**Nombre del estudiante:** estudiante de ejemplo 1

**Observaciones y comentarios:**

La estudiante 1 demostró un gran liderazgo hoy cuando ayudó a organizar a su grupo para la actividad principal. Su ayuda fue especialmente valiosa cuando echó una mano a los compañeros que encontraban dificultades para entender la tarea.

**Nombre del estudiante:** estudiante de ejemplo 2

**Observaciones y comentarios:**

El estudiante 2 pasó gran parte de la actividad introductoria despistado, hablando con su compañero. Esta distracción le impidió participar en el debate en grupo y responder a las preguntas que se le dirigían.



## FIGURA 2: EJEMPLO DE CUADRO DE AUTOEVALUACIÓN

**Nombre:**

**Fecha:**

**Puntúa tu comportamiento durante la actividad de hoy:**

	Siempre	A veces	Nunca
Seguí las reglas del juego.		✓	
Colaboré con mis compañeros de equipo para alcanzar el objetivo.	✓		
Fui con el equipo opuesto.	✓		
Cuando marcamos un punto, mi actitud fue positiva.		✓	
Cuando el otro equipo marcó un punto, mi actitud fue positiva.			✓

## FIGURA 3: EJEMPLO DE AUTOEVALUACIÓN NARRATIVA



Nombre:

Fecha:

Reflexiona sobre lo que has aprendido y tu rendimiento en la lección de hoy y responde a las siguientes preguntas:

¿Qué hiciste durante la lección?

¿Qué aprendiste durante la lección?

¿Qué seguirás haciendo en la próxima clase?

¿Qué harás diferente en la próxima clase?

En general, ¿qué opinas de tu nivel de participación hoy?

En general, ¿qué opinas de tu comportamiento hoy?

¿Deseas comentarme algo que deba tener en cuenta la próxima vez?

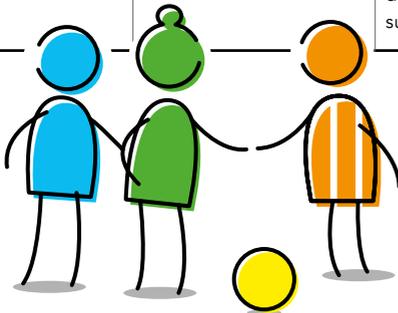
**Nota:** La última pregunta ofrece a los estudiantes la oportunidad de identificar necesidades de aprendizaje. Sus respuestas fomentarán la interacción y la comprensión docente-alumno.

**FIGURA 4: EJEMPLO DE RÚBRICA**



**Evaluación del trabajo en equipo**

		<b>Sigue trabajando</b>	<b>Casi lo has conseguido</b>	<b>Lo has conseguido</b>
<b>Objetivos pedagógicos</b>	<b>El estudiante se comunica de manera eficaz con los demás.</b>	El estudiante no comparte su opinión o sentimientos, o es incapaz de explicarlos de manera comprensible para los demás.	El estudiante es capaz de comunicar su opinión o sentimientos, pero lo hace de manera desorganizada o complicada.	El estudiante es capaz de comunicar su opinión o sentimientos claramente, de tal forma que los demás pueden entenderlos.
	<b>El estudiante trabaja de manera eficaz con personas diferentes.</b>	El estudiante presenta dificultades para trabajar con otras personas, y prefiere trabajar solo o acaba en desacuerdo con los compañeros. Presenta dificultades para compartir responsabilidades y es incapaz de ceder.	El estudiante es capaz de trabajar con ciertos miembros del grupo. Puede compartir la responsabilidad y ceder únicamente con un número limitado de personas.	El estudiante es capaz de trabajar con cualquier miembro del aula. Es capaz de compartir responsabilidades y ceder cuando es necesario.
	<b>El estudiante es capaz de aceptar comentarios constructivos de los demás.</b>	El estudiante presenta dificultades para aceptar comentarios constructivos de los demás. Le cuesta aceptar las críticas y no las aplica a su proceso de aprendizaje.	El estudiante es capaz de aceptar comentarios constructivos únicamente cuando proceden de determinados miembros del grupo. En función de las críticas, el estudiante puede ser más o menos reticente a o a aplicarlas a su trabajo. Está relativamente abierto a desarrollar sus capacidades.	El estudiante es capaz de aceptar comentarios constructivos de los demás. Aprecia los comentarios y los pone en práctica para mejorar su trabajo y su aprendizaje. Su objetivo principal es desarrollarse a través de este proceso.



# 7: REFERENCIAS



Agitos Foundation. (2017). *I'mPOSSIBLE: Engaging young people with the Paralympic Movement*. Bonn: Comité Paralímpico Internacional.

Binder, D. L. (2007). *Teaching Values: An Olympic Education Toolkit*. Lausana: Comité Olímpico Internacional.

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: creating excitement in the classroom. 1991 ASHE-ERIC Higher Education Reports. Washington, DC: ERIC Clearinghouse on Higher Education.

COI. (2012). *Olympism and the Olympic Movement*. Disponible en: <https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Documents/Document-Set-Teachers-The-Main-Olympic-Topics/Olympism-and-the-Olympic-Movement.pdf>

Eison, J. (2010). Using active learning instructional strategies to create excitement and enhance learning. *Jurnal Pendidikan Strategi Pembelajaran Aktif Books*, 2.

Hellison, D. (2011). *Teaching personal and social responsibility through physical activity* (3.ª ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.

Hellison, D., Cutforth, N., Kallusky, J., Martinek, T., Parker, M., & Stiehl, J. (2000). *Youth development and physical activity: Linking universities and communities*. Champaign, IL: Human Kinetics.

Comité international pour le Fair Play. (2015). *What is fair play?* Disponible en: <http://www.fairplayinternational.org/what-is-fair-play->

McInerney, D. & McInerney, V. (2002). *Educational psychology: constructing learning*. Frenchs Forest, N.S.W.: Prentice Hall/Pearson Education.

Naciones Unidas. (2008). *Sport for Development and Peace Working Group International Working Group: Harnessing the Power of Sport for Development and Peace: Recommendations to Government*. Capítulo 5: «Sport and Persons with Disabilities: Fostering Inclusion and Well-Being». Disponible en: <http://www.un.org/wcm/webdav/site/sport/shared/sport/pdfs/SDP%20IWG/Final%20SDP%20IWG%20Report.pdf>

Northumberland Sport. (2019). *Equity in Sport*. Disponible en: <http://www.northumberlandsport.co.uk/about-us/equity-in-sport/>

OECD. (2012). *Equity and Quality in Education: Supporting Disadvantaged Students and Schools*. OECD Publishing.

OMS. (2008). *Informe sobre la salud en el mundo 2008. La atención primaria de salud: más necesaria que nunca*. Disponible en: [https://www.who.int/whr/2008/08\\_report\\_es.pdf](https://www.who.int/whr/2008/08_report_es.pdf)

Penney, D. (2002). Equality, equity and inclusion in physical education and school sport. *The sociology of sport and physical education: An introductory reader*, 110-128.

Real Academia Española (2020). «Respeto» en *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed. Disponible en: <https://dle.rae.es/respeto>.

SA. (2008). *Report of the expert group meeting: Promoting social integration*. Disponible en: [https://www.un.org/esa/socdev/social/meetings/egm6\\_social\\_integration/documents/egm6.report.pdf](https://www.un.org/esa/socdev/social/meetings/egm6_social_integration/documents/egm6.report.pdf)

UNESCO. (2005). *Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All*. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>

UNESCO. (2006). *Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All*. Disponible en: [http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/Guidelines\\_for\\_Inclusion\\_UNESCO\\_2006.pdf](http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/Guidelines_for_Inclusion_UNESCO_2006.pdf)

UNESCO. (2008). *Educación para Todos en 2015 ¿Alcanzaremos la meta?* UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000159125>

UNESCO. (2014). *Plan de acción de la UNESCO para la prioridad «Igualdad de género»* Disponible en: [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227222\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227222_spa)

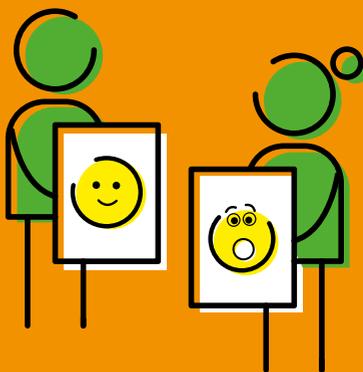
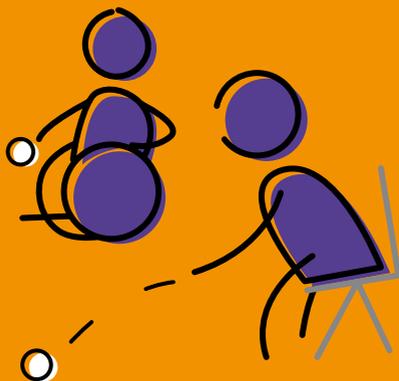
UNESCO. (2015). *Carta Internacional de la Educación Física, la Actividad Física y el Deporte*. Disponible en: [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000235409\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000235409_spa)

UNICEF. (2007). *Un Enfoque de la Educación para Todos basado en los derechos humanos* Disponible en: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000158893>

UNICEF. (2011). *Promoting Gender Equality: An Equity-Focused Approach to Programming*. Disponible en: [https://www.unicef.org/gender/files/Overarching\\_Layout\\_Web.pdf](https://www.unicef.org/gender/files/Overarching_Layout_Web.pdf)

Velasquez, M., Andre, C., Shanks, T., & Meyer, M. J. (2014). *Justice and Fairness*. Disponible en: <http://www.scu.edu/ethics/practicing/decision/justice.html>

Wright, J., Macdonald, D. & Burrows, L. (Eds.). (2004). *Critical inquiry and problem-solving in physical education*. Londres: Routledge.



Alianza para la educación

