

# **TRABAJO FIN DE GRADO**

## **“LOS JUEGOS DEL MUNDO PARA LA INCLUSIÓN DEL ALUMNADO RETRAÍDO “**



---

**Universidad de Valladolid**

Autora: Esperanza García Pérez  
Tutor Académico: Carlos Velázquez Callado  
Curso 2013/2014

## **RESUMEN / ABSTRACT**

El trabajo que a continuación se presenta se ha desarrollado en un centro educativo de la ciudad de Valladolid. Muestra la inclusión de un alumnado con retraimiento social a través de los juegos del mundo. Basado en estudios e investigaciones, se elabora una unidad didáctica que consta de cuatro sesiones y con una metodología específica para llevar a cabo los objetivos marcados. A lo largo del proyecto, se realiza una observación, un análisis y una intervención.

The work presented below has been developed in an educational centre of the city of Valladolid. The study shows the inclusion of a student with social withdrawal through the World Games. A didactic unit is made based on studies and research, consisting of four sessions and specific methodology to carry out the objectives marked. Along the project, there is realized an observation, an analysis and an intervention.

### **PALABRAS CLAVE / KEY WORDS**

Inclusión, juegos del mundo, timidez/retraimiento social, relaciones sociales, motivación, participación, intervención.

Integration, world Games, shyness/ social withdrawal, social relationships, incentive, participation, speech

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. JUSTIFICACIÓN	2
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	4
3.1 LAS HABILIDADES SOCIALES	4
3.1.1 Concepto de habilidad social	4
3.1.2 La amistad	5
3.1.3 El alumnado retraído	6
3.1.3.1 Concepto de retraimiento social / timidez	6
3.1.3.2 Tipos de retraimiento social	7
3.1.3.3 Intervención: retraimiento social	9
3.2 EL JUEGO COMO MEDIO DE INCLUSIÓN	10
3.2.3 Concepto de juego	10
3.2.4 Beneficios del juego	11
3.2.5 Clasificación o tipos de juegos	12
3.2.6 Los juegos del mundo	14
4. OBJETIVOS	15
5. METODOLOGÍA	16
5.1. CONTEXTO	16
5.1.1 El centro	16
5.1.2 La Educación Física	17
5.1.3 El grupo de alumnos	17
5.2 PROCESO DE INTERVENCIÓN	18
5.3 EVALUACIÓN	21

5.3.1 Instrumentos de evaluación	22
5.3.2 Análisis de los datos	23
6. RESULTADOS	25
7. DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES	32
7.1 Discusión y conclusiones	32
7.2 Limitaciones del estudio	35
8. REFERENCIAS	37
9. ANEXOS	39

# 1. INTRODUCCIÓN

Durante mucho tiempo la timidez se ha visto como algo común y pasajero en los niños. El retraimiento social es un concepto novedoso, que se ha empezado a estudiar desde hace solo algunos años y se ha comprobado que es un tema importante de estudio, puesto que puede conllevar a problemas de personalidad en un futuro. Por ello, este Trabajo Fin de Grado busca la inclusión de este tipo de alumnado en las aulas y está dividido en varios apartados:

El trabajo presenta una justificación, que indica el porqué del tema elegido, además de las leyes que marcan las pautas para su elaboración y evaluación. También añade las competencias que se debe poseer para poder ejercer la profesión de Maestro, es este caso de Educación Física.

Seguidamente aparece un apartado de teoría fundamentado y apoyado en autores. Esta base teórica abarca dos grandes temas, las habilidades sociales y los juegos. A partir de estos conocimientos, se realiza el estudio, la intervención, la evaluación y se obtienen conclusiones.

Este trabajo cuenta con una serie de objetivos, los cuales se pretenden llevar a cabo y cumplir en esta intervención.

El apartado de metodología, muestra el contexto, los recursos disponibles, el grupo de alumnos, el proceso de intervención y la evaluación. Esta última, a su vez recoge por una parte los instrumentos de evaluación y por otra el análisis de los datos.

En resultados, se detallan tres categorías de análisis donde se especifica, en base a cada una de ellas, lo que ha ocurrido a lo largo del proceso de intervención.

Y por último, las conclusiones que hacen una reflexión y comparación de los resultados obtenidos con la base teórica y los objetivos perseguidos.

## 2. JUSTIFICACIÓN

Este Trabajo Fin de Grado que se desarrolla a continuación, pertenece al área de Educación Física, mención del Grado en Educación Primaria. Forma parte de las enseñanzas universitarias oficiales de Grado, las cuales están recogidas en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre. Hay que mencionar también, que este trabajo sigue unas líneas generales de elaboración y evaluación para su correcta realización. Estas líneas, están recogidas en la Resolución de 11 de abril de 2013, por el Rector de la Universidad de Valladolid, a través las cuales se debe demostrar que se han adquirido las competencias al Grado de Educación Primaria mención de Educación Física.

En Educación Física, como en cualquier otra área de conocimiento, encontramos la necesidad de educar a nuestro alumnado desde una perspectiva abierta y comprensiva donde prime el respeto hacia los demás. Encontramos a veces a alumnos que se sienten desplazados en las aulas por diferentes causas: demográficas, sociales... y en nuestra área más concretamente se suelen marginar a los alumnos más torpes (motrizmente hablando).

Me parece muy importante que todos los alumnos se sientan en el aula integrados, unidos y que no haya ningún tipo de desplazado o marginado solo porque sea menos hábil motrizmente que el resto de sus compañeros, o que un alumno sienta/piense que no es bueno para realizar esta área, ya que en la escuela no formamos deportistas de alto nivel, sino personas y debemos hacer hincapié en la mejora de las relaciones sociales.

Para mejorar las relaciones sociales qué mejor que utilizar como método de la investigación de mi TFG, el “juego”. El juego me parece un instrumento idóneo para acercar a los niños unos a otros, es un medio por el cual tienen que crear conciencia de grupo, actuar, reflexionar, ayudarse, forma a los alumnos desde el punto de vista de la igualdad, favorece las relaciones sociales y crea un buen clima de convivencia. Más concretamente, trabajar desde “los juegos del mundo”. Teniendo en cuenta el contexto del centro educativo donde he ejercido este trabajo y viendo que tenemos una gran variedad de alumnado tanto autóctono como inmigrante me ha parecido acertado abordar desde este tema, pues es poco trabajado en las aulas y fomenta que los alumnos

conozcan otras culturas, comprendan que no son tan diferentes, que tienen los mismos gustos y que la tolerancia es un pilar base en una sociedad pluralista como la nuestra, como es hoy en día nuestro país, fomenten una actitud abierta y valores positivos con respecto a sus compañeros.

Para el desarrollo de este trabajo me baso en diferentes autores que hablan de las habilidades sociales, la importancia de la amistad, el tema clave en este proyecto, los niños retraídos y, por último, el juego como medio de inclusión de este colectivo de alumnado y para la mejora de sus relaciones sociales con el resto del grupo – clase.

Por otra parte, las 12 competencias que recogen los requisitos que debemos poseer para poder ejercer la profesión de Maestro en Educación Física, están recogidas en la Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre. Todas ellas están estrechamente vinculadas con este trabajo pero destacamos algunas de ellas por tener mayor relevancia en el proyecto:

- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.
- Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.

## 3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Se presenta a continuación la base teórica de este trabajo fin de grado. Consta de dos partes diferenciadas, por un lado tratamos el tema de las **habilidades sociales** y más concretamente nos centramos en el problema social del retraimiento. La segunda parte está ligada al **juego** y a cómo el juego es un instrumento fundamental para fomentar las relaciones entre los iguales.

### 3.1 LAS HABILIDADES SOCIALES

Este apartado referente a las Habilidades Sociales, se subdivide en varios apartados de interés para este trabajo final de grado: concepto de habilidad social, la amistad y el alumnado retraído. A su vez, estos apartados constan de apartados más específicos.

#### 3.1.1 Concepto de habilidad social

Monjas y González (1998) definen las habilidades sociales como conductas pertenecientes a los seres humanos, necesarias para poder relacionarnos con los demás. Son capacidades gracias a las cuales somos capaces de desarrollar tareas interpersonales. Por lo tanto, una persona que posee habilidades sociales presentará un conjunto de características como son la aceptación, la conducta positiva o las relaciones sociales entre iguales.

Por otra parte Trianes, Muñoz y Jiménez (2007) hablan de habilidad social para referirse a cualquier pensamiento o comportamiento que tiene un individuo con el fin de resolver una situación social o un conflicto de manera eficaz y efectiva en el contexto en que se encuentre. Las habilidades sociales están relacionadas directamente con la competencia social de los niños (López, 2000). A continuación destacamos las habilidades sociales más relevantes para la construcción de esta competencia:

- **Negociación:** supone la búsqueda de una solución a un conflicto para satisfacer a todas las partes implicadas. Los conflictos entre niños pueden ser:
  - Destructivos: conllevan violencia además del problema.
  - Constructivos: hoy un problema y se busca la solución.

- **Asertividad:** supone expresar las necesidades que tiene un individuo sin llegar a sufrir, a causar daño o a quitar las necesidades de los demás. Conlleva, por tanto, la expresión de opiniones y preferencias sin afectar a los demás.

Monjas y González (1998) afirman que la asertividad es una conducta que se incluye dentro de las habilidades sociales, y que en definitiva es la forma a través de la cuál interactuamos con los demás. Los niños con conducta asertiva se valoran más a sí mismos, al igual que son valorados por los demás. Ser asertivo fomenta las relaciones interpersonales, además de mejorar la autoestima.

- **Comportamiento pro-social:** supone la realización de una acción para ayudar a otro, de manera totalmente voluntaria.

Los comportamientos pro-sociales que se han de buscar y trabajar en la escuela son compartir, ayudar y cooperar. Los individuos que llevan a cabo estas conductas, no son rechazados, al contrario, reciben una gran aceptación. (Trianes, Muñoz y Jiménez, 2007)

La investigación nos muestra entre los beneficios de las habilidades sociales que:

- ~ Mejoran el desarrollo social a largo plazo (Kelly, 1987).
- ~ Proporcionan aceptación por parte de los agentes sociales (familia, escuela...). Los agentes sociales son los encargados de valorar si la conducta es aceptable o no.
- ~ Proporciona sentimientos positivos de uno mismo (autoconcepto) y ayuda a desarrollar la competencia personal, lo que nos conduce al bienestar y a la felicidad (Gil y León, 1995).

### 3.1.2 La amistad

La preferencia de unos niños a otros varía con la edad en primer lugar, siendo e las edades más bajas la preferencia de niños activos con ganas de jugar, y en edades más altas, la preferencia de niños con capacidad de cooperar, complacer y ayudar, es decir, niños que posean cualidades pro-sociales. Además de esto, también influye la similitud de características entre los niños (Trianes, Muñoz, Jiménez, 2007).

La timidez no resulta un problema en el aula, pero puede causar en el alumno problemas en su desarrollo personal (Monjas, 2000). La timidez es un fenómeno poco estudiado por los investigadores y tampoco es tenida en cuenta en la escuela y en la familia. Esto es así porque se piensa que es un problema puntual que mejorara con la edad. Hay que destacar el papel de la figura del profesor en este apartado ya que él es también responsable de promover en su aula un ambiente positivo para la creación de las relaciones sociales y el desarrollo afectivo de los alumnos. Un profesor puede fomentar la integración del alumnado si es una figura de apoyo, pero si es visto como una figura negativa y no tiene compromiso con su clase no se podrán desarrollar las relaciones interpersonales positivas.

### **3.1.3 El alumnado retraído**

#### **3.1.3.1 Concepto de retraimiento social / timidez**

El retraimiento social es un problema difícil de observar ya que no provoca reacciones afectivas negativas como enfado o molestia a los demás niños. Anteriormente, estos niños estaban considerados como modélicos porque eran tranquilos, callados, atentos en el aula... pero tenían un sufrimiento interno personal. Se les conoce como niños tímidos, vergonzosos o retraídos entre otras calificaciones. En la actualidad “retraimiento social”, se refiere a las distintas gamas o tipos de soledad infantil y de su manifestación. Se observa el aislamiento constante del niño de su grupo de iguales, el niño evita el juego con otros niños, se relaciona poco, es excluido, no popular... (Trianes, Muñoz, Jiménez, 2007).

Monjas (2000, p. 39) une como sinónimos el término retraimiento y timidez. Para esta autora, la timidez engloba a “aquellos niños y niñas con un patrón de conducta caracterizado por déficit y/o inadecuación de relaciones interpersonales y una tendencia estable y fuerte de escape o evitación de contacto social con otras personas en diversas situaciones sociales”.

El alumnado retraído o tímido también tiene baja autoestima. La autoestima es un término estrechamente ligado a las habilidades sociales. Para definir la autoestima antes debemos conocer el término de autoconcepto. El autoconcepto engloba el conjunto de

pensamiento y percepciones que tenemos de nosotros mismos. Es clave para la construcción de la personalidad. La autoestima en cambio, en la aceptación de uno mismo. Una persona se puede valorar positiva o negativamente, y esa valoración proviene del autoconcepto. Nos indica la actitud que una persona tiene consigo misma. Si en un individuo hay mucha diferencia entre lo que piensa de sí mismo y como le gustaría ser, la autoestima será baja (Monjas y González, 1998).

Además, Monjas (2000) nos presentan las respuestas motoras que tienen este tipo de niños:

- carencia de habilidades sociales: estos niños se relacionan poco con el resto de sus compañeros. Su lenguaje corporal es importante porque nos dice e indica cual es su estado emocional.

- Aspectos no lingüísticos (paralingüística): el tono de voz es bajo, tienen inseguridad, el ritmo de conversación es lento o no entonan al hablar.
- Aspectos de movimiento (kinesia): tienen poca gesticulación corporal, pobre expresión facial y comportamientos nerviosos.
- Aspectos sobre el espacio (proxemia): ponen cierta distancia a la hora de interactuar y procuran escaparse de situaciones sociales.

-conducta solitaria: estos niños se apartan y aíslan de sus iguales.

- respuesta de evitación y escape: se incomodan con el contacto y procuran huir de las situaciones que lo requieran.

### 3.1.3.2 Tipos de retraimiento social

Trianes, Muñoz y Jiménez (2007) clasifican el retraimiento social en diferentes clases:

- ~ **Insociabilidad:** niños que prefieren estar y jugar solos, muestran interés hacia las cosas y no hacia las personas.
- ~ **Aislamiento social activo:** niños que están solos porque el grupo se aparta de ellos, es una soledad forzada por causa de su comportamiento (agresivo) o por ser incapaz de pertenecer al grupo.

- ~ **Retraimiento social:** niños que se aíslan por causa de timidez, es el niño el que se aparta del grupo.
- ~ **Inhibición temperamental:** niños con comportamientos inhibidos en situaciones nuevas.
- ~ **Reticencia:** niños que solo observan como otros niños juegan y ellos no participan en el juego.
- ~ **Timidez autoconsciente:** inhibición del niño cuando se junta con otros niños porque creen que van a ser criticados o ridiculizados por motivo de sus características personales.

A continuación se explica más detenidamente el **retraimiento social** que es el tema principal de este estudio y la diferencia de éste con la **insociabilidad** dado que a veces se confunden ambos términos.

- **Insociabilidad**

Hablamos de “niños insociales” para referirnos a aquellos que prefieren realizar actividades o juegos de manera solitaria. Son niños que tienen mayor preferencia a estar y jugar solos que a hacerlo con otros niños, por lo que son individuos con poca motivación a la aproximación social o a la interacción con iguales. Son poco sociales, pero que tengan predisposición a estar solos no impide que no tengan habilidades sociales para interactuar con los compañeros, no les importa estar con otros niños si hay un reto motivador pero son niños sin interés en otros niños. En las primeras edades no es un problema, pero a partir de la infancia media y tardía, los ven como niños “raros” Monjas (2000).

- **Retraimiento social: la timidez**

Trianes, Muñoz y Jiménez (2007) describen el retraimiento social como niños quieren relacionarse con los demás, pero ese deseo se ve inhibido por el miedo. Este miedo puede ser provocado por ansiedad o pensamientos negativos sobre él mismo como por ejemplo que no es lo bastante bueno como para estar con los demás. Este tipo de niños tiene similitud al caso anterior, los niños juegan y están solos. La diferencia es que los niños retraídos socialmente, lo están por miedo.

Monjas (2000) como ya hemos dicho anteriormente, habla de los niños retraídos y tímidos como sinónimos. Al igual que los autores anteriores los define como niños que se relacionan poco con los demás porque tienen miedo a estar con los iguales. Son niños que presentan ansiedad al encontrarse en situaciones que impliquen la interacción con otras personas y evitan el contacto social. La timidez se define como un rasgo del ser humano que se caracteriza por incomodidad e inhibición de un individuo en presencia de otros en situaciones sociales nuevas para ellos. Los niños tímidos quieren interactuar con los demás pero los evitan por miedo, hay algo que no les deja, los inhibe.

Las conductas de retraimiento y timidez en los niños traen consigo consecuencias de cara al futuro de estos niños. Estos problemas son ansiedad mientras juegan con sus compañeros, soledad, depresión, menor competencia social, autoestima baja y exclusión por parte de sus compañeros ante la incapacidad de poder incluirse él (Trianes, Muñoz y Jiménez, 2007).

### **3.1.3.3 Intervención: retraimiento social**

Monjas (2000) afirma que la timidez y el retraimiento social son temas muy importantes y con gran relevancia de estudio. Se ha afirmado que las relaciones sociales entre iguales contribuyen al desarrollo personal y a la adquisición de habilidades que no pueden aprenderse de otra manera. Por ello, los niños que no tienen buenas habilidades sociales tienen déficit en los aspectos que se ha citado en este documento. Concluimos diciendo que retraimiento social es un factor de riesgo ya que trae consigo problemas emocionales y de personalidad.

No hay muchos métodos de intervención para niños tímidos o retraídos porque no ha sido un tema muy trabajado por los investigadores ya que se sigue pensando que la timidez es pasajera y no necesita de intervención, pero como se ha dicho anteriormente la timidez está directamente relacionada con las relaciones sociales impidiendo que se den por culpa de de problemas interiorizados en el individuo.

## 3.2 EL JUEGO COMO MEDIO DE INCLUSIÓN

Este segundo gran apartado de este marco teórico trata “el juego”: qué es, los beneficios que conlleva su práctica y una posible clasificación. El último apartado es específico de los juegos del mundo, puesto que son los juegos utilizados para este proyecto fin de grado.

### 3.2.1 Concepto de juego

De acuerdo con Arroyo (2010), el juego ha estado presente en la sociedad y ha ayudado a que los niños aprendan y crezcan porque estimula su desarrollo. Batulá y Mora (2002) afirman que los juegos han estado presentes en todas y cada una de las culturas del mundo y a través de ellos se transmiten unos determinados valores, normas y actitudes exclusivas de cada región. La finalidad del juego es aprender divirtiéndose.

Hoy en día, el juego en el medio urbano ha ido decreciendo debido a la llegada, en este siglo, de las TICs, como por ejemplo es el caso de los videojuegos (Balanta y Perdomo, 2013).

Román, Sánchez y Secadas (1996, p.30) definen el juego como

actividad espontánea y libre de interferencias, inmadura en cierto grado, que tiende a afianzar algo recién aprendido mediante la repetición placentera hasta la adquisición de destrezas y hábitos tanto en el orden físico como del conocimiento y de la adaptación social.

Huizinga (1972, p.27) define el juego en su obra *Homo Ludens* como

...el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada (...), que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

Todos los juegos presentan unas características comunes. Hacemos una pequeña síntesis de varios autores (Arroyo, 2010; Román, Sánchez y Secadas, 1996) y recogemos aquí las más importantes:

- ~ Inmadurez: el juego ha estado presente a lo largo de toda la evolución.
- ~ Motivador: se juega por placer.
- ~ Habilidad: el juego implica la mejora de las habilidades motrices.
- ~ Aprendizaje: mediante el juego se produce un proceso de aprendizaje.
- ~ Socializador: el juego implica conductas sociales de cooperación / rivalidad.
- ~ Expansión: es un medio liberador de energía.
- ~ Divertido: es un medio de relajación, que rompe con las obligaciones.

En base a todo lo anterior, entendemos el juego como un instrumento idóneo para acercar a los niños unos a otros y así mejorar sus relaciones sociales, es un medio por el cual se aprenden valores y normas, es un medio por el cual se estimula su desarrollo, es un medio por el cual se divierten, por el que tienen que crear conciencia de grupo, actuar, reflexionar, ayudarse... forma a los alumnos desde el punto de vista de la igualdad, favorece las relaciones sociales y crea un buen clima de convivencia.

### **3.2.2 Beneficios del juego**

Como hemos señalado anteriormente, el juego está estrechamente relacionado con la persona, forma parte de su ser y está unido a él a lo largo de la vida. Por medio del juego, el niño expresa sentimiento, deseos, le ayuda a madurar, a relacionarse con los demás, a desarrollarse motrizmente y psicológicamente...

Para que el niño adquiera un desarrollo integral, debe jugar. El juego integra dentro de su esencia otros aspectos que configuran el desarrollo humano, como la creatividad, la solución de problemas o el aprendizaje. El juego implica que los niños se expresen, descubran, exploren y experimenten para conocerse a sí mismo y al mundo que les rodea. Algunos de los objetivos que persiguen los juegos son (Garaigordobil, 2008):

- ~ Desarrollar la personalidad.
- ~ Estimular las capacidades de creatividad e imaginación. Jugando se aprende. El juego crea estructuras de pensamiento, adquieren experiencias, amplían conocimientos y resuelven situaciones de conflictos entre iguales o problemas derivados del propio juego. Por lo tanto, concluimos diciendo que el juego

desarrolla el pensamiento, es fuente de aprendizaje, estimula la atención y la memoria y desarrolla la imaginación y creatividad.

- ~ Ayudar al desarrollo acorde con la edad. Desarrolla el cuerpo y los sentidos, mejora aspectos como la fuerza, el control del tono muscular, el equilibrio, percepción o coordinación motriz.
- ~ Favorecer las relaciones sociales y la integración con los iguales. El juego favorece la comunicación pues mediante él se interactúa con los iguales. Es un instrumento de socialización, ya que supone la interacción, comunicación y cooperación.
- ~ Realizar una actividad lúdica como forma de aprendizaje.

Arroyo (2010) añade que el juego es un buen recurso didáctico a través del cual trabajar la socialización, la colaboración y el desarrollo de las habilidades motrices. Además, los juegos motivan a aquel colectivo de los alumnos que se ve menos capacitado a interactuar con los demás, pero para ello deben ser juegos en los que todos participen por igual y reduzcan el miedo a poder equivocarse. Otro beneficio de los juegos es que desarrolla la personalidad y nos ayuda a adquirir aprendizajes, habilidades y destrezas.

### 3.2.3 Clasificación o tipos de juegos

Hay multitud de juegos, todos ellos los podemos clasificar según diferentes categorías. A continuación enunciamos una posible clasificación de los juegos, pero se pueden clasificar de otras muchas maneras como por ejemplo según el objetivo a alcanzar, por edades, por culturas... (Arroyo, 2010):

Los juegos específicos del área de educación física, son por norma general, **juegos motores**. Estos juegos requieren que el niño movilice su sistema motor o parte de él. Son juegos que se deben adaptar al estado evolutivo del niño, pasando desde los más simples a los más complejos. Se clasifican aquí todos los juegos que tienen como fin un objeto motor como: juegos de locomoción, de velocidad, de saltos, de lanzamientos, de agilidad, de equilibrio...

Encontramos también, para trabajar dentro del área, los **juegos sensoriales**. Estos juegos requieren que el niño tenga concentración sobre su propio cuerpo, por ello suelen utilizarse en la fase de vuelta a la calma. Se clasifican aquí los juegos de expresión corporal, de respiración, de esquema corporal y lateralidad...

Hacemos hincapié en tres tipos de juegos de manera más específica por ser unos de los más practicados en los centro educativos hoy día. Desarrollamos a continuación los juegos populares y tradicionales, los juegos cooperativos y los juegos pre-deportivos.

~ **Juegos populares y tradicionales:** los juegos populares son juegos de carácter tradicional derivados de actividades cotidianas, que no tienen demasiadas reglas ni consignas muy complicadas y si existen reglas, éstas pueden modificarse con el mutuo acuerdo entre los jugadores, por tanto son variables y flexibles. Estos juegos permiten que los niños se enriquezcan de su entorno socio – cultural. Los juegos tradicionales, son derivados de los juegos populares, son su evolución. Son más complejos porque tienen reglas que los definen. Tanto los juegos tradicionales como los populares tienen gran interés pues muestran nuestra historia, son patrimonio cultural y nos hacen únicos diferenciándonos de otras regiones.

~ **Juegos cooperativos:** juegos que buscan la unión de los participantes para llegar a un mismo objetivo. Estos juegos tienen como objetivo fomentar la ayuda, la confianza, la colaboración, las relaciones sociales, el desarrollo de los valores inclusivos y de trabajo en equipo.

Los juegos cooperativos, promueven actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación... buscan que todos los alumnos participen y se ayuden unos a otros para superar un desafío común (Orlick, 1990).

En este tipo de juegos, el niño juega por el placer y no para lograr un premio, todos los alumnos participan, permite las relaciones de igualdad, los niños ven el juego como una actividad grupal que favorece la inclusión.

Orlick (1990) considera que los juegos cooperativos hacen a los niños niños/as:

- Libres para competir: en estos juegos no existe la competición y el resultado no es lo fundamental. Se caracterizan por tener una estructura de unión entre los alumnos y alcanzar metas juntos.
- Libres para crear: los niños creativos tienen mayor facilidad para alcanzar soluciones a problemas nuevos.
- Libres de la exclusión: los juegos cooperativos luchan contra los juegos que quedan aislados o eliminan los alumnos menos diestros.

- Libres para elegir: en los juegos cooperativos el alumno elige qué hacer en cada momento, lo que le da motivación y autonomía personal.
  - Libres de la agresión: son juegos no violentos. Los alumnos deben aceptar las normas, que muchas veces, son dictadas por los propios alumnos.
- ~ **Juegos pre-deportivos:** actividades que preparan para el inicio deportivo. Son juegos para que los niños se familiaricen con el deporte o para mejorar un aspecto táctico o técnico.

### 3.2.4 Los juegos del mundo

Por juegos del mundo, entendemos el conjunto de juegos tradicionales procedentes de diferentes culturas. La introducción de este tipo de juegos en las clases de Educación Física pretende, por una parte, disfrutar del juego en sí y, por otra, acercar al alumnado a algunos elementos culturales del lugar de procedencia de esos juegos.

Comparar juegos de diferentes culturas y procedencias nos permite encontrar similitudes y también aspectos exclusivos. La utilización de los juegos del mundo nos debe aportar una visión más amplia de los juegos, de los contextos culturales tan variados con los que contamos, y como primer paso para valorar y respetar esas culturas distintas a la nuestra, desde una óptica intercultural (Velázquez, 1999).

## 4. OBJETIVOS

Los objetivos que persigo con este trabajo de fin de grado son muy claros y concretos:

- Fomentar la inclusión de los alumnos más desplazados en el aula (retraídos).
- Mejorar las relaciones sociales de todos los alumnos mediante el juego.
- Conocer y aceptar diferentes culturas para fomentar la igualdad y la inclusión.

Para conseguir estos objetivos he realizado una unidad didáctica titulada “Los juegos del mundo” en la cual, como se verá más adelante, se valoran y evalúan diferentes aspectos referidos a las relaciones sociales, actitud, participación, conocimiento o respeto. El fin en sí mismo no es el resultado del juego, sino las relaciones sociales que los alumnos establecen en el momento de juego.

## 5. METODOLOGÍA

Este apartado de metodología, comprende tres puntos. Comenzaré describiendo el **contexto** educativo en el cual se ha desarrollado este trabajo, prestando especial importancia a su situación, problemática social, recursos... A continuación describiré el **proceso de intervención** donde se detallan las sesiones y lo trabajado e intervenido en cada una de ellas. Finalmente hablaré de la **evaluación** donde se explican tanto los instrumentos utilizados para la recogida de datos relevantes como el proceso desarrollado para el análisis de los datos obtenidos.

### 5.1. CONTEXTO

En este epígrafe referente al contexto educativo, se tratan varios apartados. En primer lugar el centro educativo que engloba la situación, problemática social y recursos. Seguidamente encontramos un apartado centrado en espacios y materiales del área de Educación Física y para finalizar las características del grupo de alumnos.

#### 5.1.1 El centro

El centro escolar en el cual se desarrolla este Trabajo Fin de Grado, es un colegio público situado en la ciudad de Valladolid. Como entorno socio-cultural, destacamos que los alumnos pertenecientes a este centro poseen un nivel económico medio con alguna excepción medio – baja de alumnos con origen extranjero o minorías étnicas. Todos los alumnos tienen cubiertas sus necesidades básicas. El barrio acoge multitud de servicios, por lo que la vida social se desarrolla en el mismo aunque también es de destacar la cercanía de éste con el centro de la ciudad.

Podemos destacar problemas sociales como el paro, las familias separadas, algún caso de nivel socio-económico bajo, minorías étnicas, emigrantes... que hacen que el colegio deba dar respuesta para promover el desarrollo educativo individualizado de todos y cada uno de los alumnos y alumnas.

El Proyecto Educativo del centro subraya que un problema que se ha detectado y es muy común en estos tiempos es el acceso por parte de los alumnos a caprichos materiales tales como la televisión o los video-juegos, en los que pasan demasiado

tiempo. En gran parte, por este problema, algunos alumnos manifiestan necesidades de atención y afecto, y lo demuestran en el aula.

Las familias se pueden considerar de clase media y casi todas ellas tienen estudios. De media tienen uno o dos hijos que estudian en el centro. Hay una buena implicación de ellos en el centro escolar. Los alumnos y alumnas residen en las proximidades del colegio y de estos es destacable decir que el 4,5% no tiene nacionalidad española.

### **5.1.2 La Educación Física**

Para el desarrollo de las sesiones de Educación Física, el centro dispone de tres espacios:

- El patio: tiene dos canchas de fútbol o balonmano, una de baloncesto y una de voleibol.
- El gimnasio: es un espacio bastante reducido y muy estrecho. Los techos son bajos, por lo que muchas actividades no se pueden realizar bien en él. Tiene material distribuido por el espacio, bancos suecos, espalderas, colchonetas de distintos tamaños y grosores, potros...
- La sala de psicomotricidad: es una sala pequeña que se utiliza para los alumnos de 3 y 4 años. Cuenta con material de educación infantil como colchonetas, cuerdas, pañuelos, ladrillos de plástico...

### **5.1.3 El grupo de alumnos**

El alumnado con el cual se ha desarrollado el proceso de intervención de este TFG es un grupo, de 5º de Educación Primaria, compuesto por un total de 24 alumnos, de los cuales 13 son niñas y 11 son niños. La mayoría se encuentra en el año escolar que le corresponde por edad, aunque encontramos varios niños que han repetido curso.

La clase cuenta con niños autóctonos y niños de otras culturas como la china, la sudamericana y la etnia gitana.

La clase contaba con un niño retraído, tímido, el cual quedaba en un segundo plano siempre y también contábamos con alumnado con problemas de conducta, el cual generaba conflictos en el aula.

## 5.2 PROCESO DE INTERVENCIÓN

En el periodo de observación en el centro escolar, antes de llevar a cabo mi Unidad Didáctica, detecté el problema de este niño en el cual centro el interés de este proyecto. Era un niño tranquilo, que muchos profesores categorizaban como tímido. No se hacía notar en clase, siempre intentaba pasar desapercibido, en las clases de educación física se quedaba al margen en todas las actividades (porque él no se implicaba y porque el resto de sus compañeros tampoco ayudaban a su implicación), no se querían poner con él en los juegos porque lo tenían por torpe... Me di cuenta de que ese niño no estaba integrado en el aula y que no tenía amigos.

Por todo ello, mi propósito era por un lado que se sintiera a gusto en el área de Educación Física, que participase de la clase y se sintiera una más en los juegos, y por otro que sus relaciones sociales mejorasen poco a poco. Para llevar a cabo esto estructuré las sesiones de manera que el comienzo de la clase fuese un juego grupal para ver, con el pase de las sesiones si en juegos de gran grupo el alumno se iba implicando cada vez más y no se quedaba quieto en un lateral esperando que se terminara (como había hecho hasta entonces), la parte central de la clase dividía a los 24 alumnos en 4 grupos. Trabajar en grupos reducidos ayudaría a este alumno a establecer relaciones con su grupo y coger confianza en sí mismo cuando le nombrara capitán.

El trabajo de este TFG ha comprendido un proceso de observación y un proceso de intervención.

El estudio se presenta a través de la realización y evaluación de una unidad didáctica titulada “Los Juegos del Mundo”. Mediante este proceso se pretendió que los alumnos conocieran y respetasen otras culturas, además de a los propios compañeros, mejorando el clima de aula y las relaciones con sus iguales.

Dicha unidad didáctica constó de cuatro sesiones de una hora de duración cada una, a lo largo de cuatro semanas (una sesión semanal) repartidas durante los meses de Abril y Mayo.

La **1º sesión** pretendió iniciar a los alumnos en estos juegos. Para comenzar, lo primero fue presentar la estructura de todas las sesiones. Estas constaban de un juego inicial, en el que todos los alumnos participan juntos, seguidamente se dividieron en cuatro grupos

para realizar cuatro actividades centrales y rotar. Cada grupo (previamente hecho) tenía asignado un capitán, encargado de leer la ficha de los juegos, dirigir al grupo y escribir las respuestas que le dan sus compañeros. Para terminar la sesión utilizábamos la asamblea, donde se ponían en común los aspectos más relevantes, los problemas que habían surgido, las respuestas que habían dado en las fichas... también cabía la posibilidad de realizar preguntas abiertas a los alumnos para saber sus opiniones.

Las siguientes **tres sesiones** que ocupan los juegos pertenecientes a los continentes de África, América y Asia mantuvieron la misma estructura de sesión.

Prestamos especial atención al niño retraído al cual ya hemos hecho referencia. Así a lo largo de las sesiones procuraremos un acercamiento con sus compañeros y que se mejoren sus relaciones sociales.

Se observó y se recogió en el cuaderno de campo las actitudes y aptitudes de los niños. La metodología utilizada no era la convencional, por lo que el primer día estaban más dispersos dado que estaban poco acostumbrados a la esta metodología activa y exploratoria. Con el paso de las sesiones se vio mejoría en el transcurso de la sesión y los niños adquirieron el hábito de la clase.

Para llevar a cabo la evaluación del proceso, atendemos a las características que han surgido a lo largo de la intervención en función de los objetivos centrales de nuestro estudio:

- Fomentar la inclusión de los alumnos más desplazados en el aula (retraídos)
- Mejorar las relaciones sociales de todos los alumnos mediante el juego
- Conocer y aceptar diferentes culturas para fomentar la igualdad y la inclusión

A continuación se exponen con mayor profundidad las características del proceso que se han tenido en cuenta en función de dichos objetivos:

- En la **1ª sesión**, se pretende un acercamiento de los alumnos y los juegos del mundo, para ello se presenta a los alumnos el plan y estructura de la sesión, puesto que es algo novedoso para ellos, tanto el tema de la Unidad como la metodología que se va a emplear. Tras este primer contacto con el tema, los

escolares pusieron en práctica las actividades propuestas para esta primera sesión, con juegos de Europa y Oceanía.

La dinámica propuesta, pretendía un primer contacto con el continente a través de un juego en el que todos participasen y jugaran juntos. En este juego se veía observaba la actitud de todos los alumnos y su disposición ante el juego. Tras finalizar el juego se dividió al alumnado en cuatro grupos (los grupos se establecen para todas las sesiones, estaban hechos previamente para que fuesen homogéneos, equitativos y separando alumnos problemáticos). Los alumnos afrontaron mal la asignación de los grupos, pero con el paso de los días se acostumbraron a realizar las actividades con su grupo. Tampoco les gustó la idea de tener que leer las normas del juego y responder preguntas, pero al final lo cogieron como un hábito.

El docente en esta primera clase, observó el funcionamiento de la metodología de la sesión y de las relaciones en los grupos, tomando nota de algunos detalles para cambiar en la siguiente sesión. Hubo que intervenir en la explicación de algunos juegos, orientando a los alumnos en la búsqueda de estrategias o de cooperación.

- En la **2ª sesión**, la clase siguió la misma estructura. Se añadió algún cambio, como poner en cada estación el nombre del juego para que fuese más fácil reconocerlo y establecer a cada grupo el orden de rotación de los juegos para que fuese más rápido y no se perdiera tiempo. La profesora hizo hincapié en la observación del niño retraído, puesto que era el capitán de su grupo. Se observó que en ese grupo había un niño conflictivo que hacía que este niño retraído no participase en la clase y no ejerciera el rol de capitán. Varias veces se le llamó la atención a este alumno y fue castigado sin participar en una estación debido a su conducta. Se tomó nota de que había que realizar algunos cambios en los grupos de alumnos para evitar conflictos. Se intentó fomentar la relación de este alumno retraído con los niños de su grupo de juegos y mejorar las relaciones sociales de la clase. Con la ficha de juegos se pretendía que pensarán estrategias de algunos juegos y que vieran que otros se parecían mucho a juegos tradicionales nuestros. Se pretendía que aceptaran otras culturas y buscasen similitudes con la nuestra.

- En la **3º sesión**, la clase siguió la misma estructura. Hubo cambios en los grupos de alumnos para un mejor clima de clase. Se observó al niño retraído y se vio una mejora a la hora de participar en los juegos e interactuar con sus compañeros. Me pasaba por los grupos preguntando si comprendían el juego, si todos los alumnos habían realizado todos los roles del juego, sus opiniones resto el mismo...
- En la **4º sesión**, se incluyó a demás de la estructura habitual, la realización de un cuestionario que pretendía verificar se los alumnos se habían o no concienciado de la importancia de los juegos de otras culturas, de respetarlos y de ver que en el ámbito del juego no somos tan diferentes unos de otros. También el cuestionario mostraba a través de algunas preguntas la relación de los alumnos. En esta sesión el niño retraído volvió a ser capitán de su grupo y se vio una gran mejora. Al tener confianza y mejor relación con su grupo, el niño les explicaba el juego, les pedía ayuda para contestar a las preguntas, se involucraba y participaba en el juego y el resto de compañeros interactuaba con el de manera satisfactoria.

A lo largo de las cuatro sesiones actué como guía y dejaba que los alumnos experimentaran con los juegos, buscaran entre todos estrategias, se distribuyeran los roles, reflexionaran con las preguntas de las fichas, valorasen el juego, buscaran similitudes con juegos conocidos y practicados por ellos en el colegio o en el pueblo. Poco a poco los alumnos entraron en la dinámica o estructura de las sesiones, las relaciones entre ellos, en los grupos pequeños mejoró, el niño retraído cada vez estaba más cómodo en el grupo y participaba a la vez que sus compañeros le trataban como a un igual dentro del grupo. Y todos comprendieron y aceptaron las costumbres y los juegos típicos de otras culturas y vieron y encontraron similitudes con la suya propia.

### 5.3 EVALUACIÓN

Este epígrafe consta de dos apartados, el primero de ellos nos expone los **instrumentos de evaluación** que se han utilizado para llevar a cabo la evaluación. El segundo

apartado responde al **análisis de los datos** obtenidos en el proceso de intervención y recogidos gracias a los instrumentos de evaluación.

### **5.3.1. Instrumentos de evaluación.**

Los instrumentos utilizados para llevar a cabo esta evaluación fueron: el **cuaderno de campo**, el **diario del observador externo**, las **fichas de sesión**, en donde se observa la implicación del grupo en la actividad, el interés o la comprensión del juego y un **cuestionario** orientado a cerrar la unidad didáctica y a través del cual se pretende verificar la asimilación del 2º y 3º objetivo de esta investigación. A través de estos instrumentos se pretendía obtener la información para mejorar el proceso de intervención y realizar la evaluación del alumnado de la manera más precisa posible.

A continuación se explican cada uno de los instrumentos de evaluación empleados:

#### *Cuaderno de campo*

Consiste en la recopilación de todas y cada una de las situaciones que se daban en la clase, aspectos como el comportamiento o comentarios de los alumnos el liderazgo del capitán en su grupo, comentarios relevantes para la investigación o aspectos referentes a la intervención docente.

Me ha servido para detectar, en mis semanas como observadora, al alumnado retraído para poder realizar su análisis de proceso durante la puesta en práctica de la Unidad Didáctica.

Además, se ha utilizado para registrar las conductas de los alumnos con este niño en concreto, para ver con quiénes mantiene una mejor relación o se siente más a gusto. Se anotaron también las intervenciones que se llevaron a cabo para mejorar la participación de este alumno en la clase y el impacto que tenían en el niño.

#### *Diario del observador externo*

Consiste, al igual que el cuaderno de campo, en la recopilación de todas y cada una de las situaciones que se daban en la clase, pero vistas por un observador externo que no se involucraba en el proceso de intervención y sólo se limitaba a describir lo que veía y escucha.

Me ha servido para obtener información de los alumnos que al docente se le escapan, sobretodo comentarios o gestos. Esta información adicional me ayuda a realizar un análisis de los datos mejor detallado y más completo.

#### *Fichas de sesión*

Consiste en la realización de una o dos preguntas por juego. En esta ficha se pretende mantener la atención del alumnado en las actividades, fomentar su implicación, desarrollar la estrategia o la cooperación, establecer cada día un capitán para que dirija y organice el grupo, establecer normas de respeto.

Se han utilizado para comprobar a través de las respuestas de los alumnos, que estos se han implicado en la actividad y han comprendido cada uno de los juegos. A través de las fichas se les hace recapacitar y relacionar algunos de los juegos propuestos con juegos tradicionales de nuestra cultura, para que no vean la cantidad de similitudes que guardan unos juegos con otros aunque procedan de sitios muy lejanos.

#### *Cuestionario*

Consiste en la realización de siete preguntas, algunas de ellas era solamente de contestar si o no y otras de ellas requerían una breve explicación o un pequeño comentario por parte del alumno.

Se han utilizado para, por una parte ver el efecto que ha causado en cada alumno esta Unidad Didáctica, la motivación (si les ha gustado o no realizar juegos de otros países y culturas), la comprensión y aceptación de otras culturas mediante el juego y las relaciones establecidas en la dinámica de la Unidad Didáctica con el resto de compañeros, si se han sentido a gusto con los compañeros, con quién les hubiese gustado estar o con quién no.

### **5.3.2. Análisis de los datos.**

Los datos obtenidos a través de los instrumentos de evaluación que acabo de explicar fueron analizados considerando una serie de categorías que ponen especial interés en el proceso del niño retraído:

*Conocimiento y valoración de las actividades de clase.*

Establecemos esta categoría para evaluar el conocimiento y el respeto de los juegos del mundo. Las conductas que priman en esta categoría son aquellas relacionadas con la disposición de los alumnos para realizar el juego y el grado de razonamiento y esmero en buscar respuestas a las preguntas que se plantean.

Para evaluar este objetivo del TFG, tenemos como fuente principal las fichas realizadas en cada sesión, donde se tendrá en cuenta el esmero de las respuestas, la presentación... para evaluar las actividades, la realización de las mismas, el interés... se tendrán en cuenta también algunas observaciones del cuaderno de campo y del diario del observador externo.

*Motivación y participación.*

En esta categoría, se evalúan conductas referentes por ejemplo al interés por el juego, el grado de participación, o la ayuda a los compañeros que tienen dificultades en el juego (porque no entienden las normas o porque hay que adaptar el juego). La motivación es un papel muy importante a la hora de estar con los iguales y a la hora de jugar, por ello entra como categoría evaluadora.

Se obtienen los datos a partir del cuestionario, realizados al final de la Unidad Didáctica y comentarios derivados de preguntas abiertas en la sesión o en las asambleas recogidas en el cuaderno de campo y el diario del observador externo.

*Relaciones del alumnado.*

Se establece esta categoría puesto que se estudian las relaciones entre los alumnos para fomentar su inclusión en el aula, y más concretamente la inclusión del alumnado categorizado como retraído. Se incluye en esta categoría todo lo relacionado con la actitud de los alumnos, si tienen actitudes de respeto/ayuda o rechazo.

Para llevar a cabo este análisis nos basamos en el instrumento del cuaderno de campo y el diario del observador externo. Añadimos aquí la observación de los recreos además de la del aula y las respuestas del cuestionario.

## 6 RESULTADOS

En base a las categorías citadas en el apartado anterior, analizaremos los resultados que nos ha brindado la intervención propuesta en la unidad didáctica “Los juegos del Mundo”, con este grupo de alumnos de 5º de Educación Primaria.

Los resultados se obtienen en base al proceso de intervención y a la evaluación presentada en el apartado de Metodología.

Cabe destacar que este análisis pretende verificar el cumplimiento de los objetivos de este trabajo fin de carrera, por lo que se centra de manera general en el grupo – clase y más en concreto en el niño retraído.

Los nombres citados a continuación no son los propios de los alumnos, se han modificado para garantizar su anonimato.

### *Conocimiento y valoración de las actividades de clase*

Esta categoría se ha analizado gracias al cuaderno de campo, al diario del observador externo y a las fichas de sesión. No podemos hablar de las actividades sin vincularlas con las opiniones y acciones de los alumnos.

La reacción de los alumnos el primer día que se llevó a cabo la unidad didáctica sobre “Juegos del mundo”, en general, resultó ser positiva. Lo primero fue explicar a los alumnos la estructura de sesión que íbamos a seguir, puesto que era una forma de trabajar nueva para ellos. Algunos alumnos cuando les dije que trabajaríamos juegos del mundo hicieron comentarios de este tipo:

C.C. (Cuaderno de Campo) 1º sesión: “*¡Hala, vamos a jugar cada día a un juego del mundo distinto! ¿Y a qué vamos a jugar? ¿Fútbol, baloncesto, bádminton...?*”

Les tuve que aclarar la diferencia entre juego y deporte, y algunos de ellos se desilusionaron un poco, pero a lo largo de la clase participaron y realizaron las actividades con interés. Al finalizar les pregunté si les gustaron los juegos y respondieron que sí.

Observando a los alumnos en la primera sesión me di cuenta de que tenía que establecer un orden de grupos y juegos porque sino varios grupos iban al mismo y tenía que ir a distribuirlos.

Al no estar acostumbrados a esta metodología, para no leer la explicación de cada juego y hacer el esfuerzo de comprender lo que allí ponía, me llamaban para que yo les dijera de palabra en qué consistía el juego.

C.C. (Cuaderno de Campo) 1º sesión, grupo 4: *“Brenda- ¿Nos lo explicas? Es que no lo entendemos. No sabemos que hay que hacer. Yo- ¿Habéis leído la ficha? Brenda - Bueno sí....más o menos”*

Las fichas de la primera sesión muestran desorden a la hora de contestar a las preguntas de cada juego, las respuestas son cortas y la presentación no está nada cuidada. Los alumnos no ven la ficha como un elemento que forma parte de la clase, ni tampoco como un medio de trabajo complementario a la actividad motriz.

F.S (Ficha de Sesión) 1º sesión, grupo 3: *Ver ver aras lama (Papua Nueva Guinea).*

*¿Qué estrategias puedes realizar para conseguir ganar el juego? (Por ejemplo, ir al aro más cercano).*

*“Ir al aro más cercano”.*

En la segunda sesión se observa una mejor distribución de los alumnos ahora que cada grupo tiene marcado el orden de los juegos. En cuanto a la lectura de las fichas, los alumnos respondieron mejor que el día anterior. También se observa en algún grupo un cambio de actitud y de presentación a la hora de responder a las preguntas. Esto dependía mucho del capitán que en ese momento dirigía cada grupo.

F.S (Ficha de Sesión) 2º sesión, grupo 4: *Lanzamiento de piedras (Cabo verde).*

*¿Hay algún juego que conozcáis que se parezca a este? Si es así, cómo se llama y cómo se juega.*

*“Sí, el tres en raya, es igual que este pero no hay que lanzar una chapa y tampoco se juega en el suelo”.*

F.S (Ficha de Sesión) 3º sesión, grupo 1: *Desafío (Argentina)*.

*¿Qué es tener buena velocidad de reacción? ¿Hace falta en este juego?*

*“Correr mucho y reaccionar cuando tienes que salir. Sí que hace falta en este juego”.*

### ***Motivación y participación.***

Esta categoría está relacionada con la anterior. Que los alumnos estén motivados e implicados en el juego hace que la realización de las actividades sea buena, se disfrute de ellas y se aprenda. Se ha analizado gracias al cuaderno de campo, al diario del observador externo, preguntas abiertas recogidas en el cuaderno de campo en la asamblea o al finalizar la clase y el cuestionario.

Este apartado cuenta con altibajos tanto en la motivación como en la participación de algunos niños debido a los grupos en los que estaban distribuidos los alumnos.

La participación en la asamblea era muy baja. Los alumnos no estaban acostumbrados a hacer esta dinámica y solo respondían los capitanes de cada grupo por el hecho de que les tocaba hablar debido a su rol. Y esto se mantiene a lo largo de las cuatro sesiones.

La participación de Jimmy, el niño retraído, en la primera sesión no fue nula pero sí escasa. Una observación del diario del observador externo fue: *“Dependiendo de quién sea el capitán, se nota que el grupo trabaja y se relaciona mejor”* 1º sesión.

Hay alumnos (los menos) que tienen una actitud pasiva ante las actividades.

C.C. (Cuaderno de Campo) 2º sesión: *“Nicole - Me parece un juego muy aburrido y no quiero jugar”*

Para cambiar esta actitud la siguiente sesión se les nombra capitán para motivarles más.

En la tercera sesión, los niños con actitud pasiva fueron nombrados capitanes. Tanto yo en el cuaderno de campo como el observador externo en el diario de campo coincidimos en que mostraban mayor interés y estaban mucho más pendientes del juego y de su equipo.

En cuanto a la participación de Jimmy en la tercera sesión, se vio a un niño más desinhibido con el resto de su grupo. Al ser un grupo reducido de seis alumnos todos tenían un rol en el juego y todos tomaban partido en algo, además este grupo en particular estaba formado por alumnos empáticos. Esta cualidad ayuda a este niño a que establezca mayor contacto con el grupo, y se vea como a un igual.

En la cuarta sesión Jonas cae al suelo en la actividad inicial tras tropezar al estar corriendo por el espacio. Se resiente de la rodilla, así que el alumno se sentó y se puso frío e la zona dolorida. Cuando los alumnos se dividieron en los grupos le pregunté a este alumno qué tal se encontraba. Todavía le dolía la rodilla pero le insistí en que fuera con su grupo e intentase jugar a actividades que pudiese, eligiendo un rol cómodo, o modificando alguna norma para que pudiese jugar. Jonas se incorporó a la clase y sus compañeros le ayudaron para que también realizara las actividades.

También, en la cuarta sesión nombro a Jimmy capitán de su equipo dado que la relación con sus compañeros es fluida y a lo largo de las sesiones anteriores hemos observado que se siente participe del grupo. Observo las reacciones del propio niño y del resto de compañeros. Al principio, en el primer juego, no le toman muy en serio. Jimmy intenta explicar el juego a los demás, ejerciendo su rol de capitán, pero la mayoría no le escucha. Me acerco un poco al grupo y sigo observando sin actuar de momento. De inmediato los alumnos cambian de actitud y ya le preguntan que hay que hacer.

C.C. (Cuaderno de Campo) 4º sesión: *“Jimmy intenta explicar el juego a sus compañeros y la mayoría no le escucha y está jugando con el material sin saber qué hay que hacer con él”*

Me llamó la atención, dentro de los juegos propuestos a lo largo de las sesiones, que los alumnos tenían especial debilidad por aquellos juegos en los que el material utilizado eran las chapas. Por norma general, eran los juegos en los que más se divertían y los propios alumnos al finalizar la clase lo comentaban unos con otros.

C.C. (Cuaderno de Campo) 2º sesión: *“Dave - El juego que más me ha gustado ha sido el que tenía chapas”. “Bob - A sí, el juego de Cabo verde, a mí también es el que más me gustó”.*

En el cuestionario encontramos dos preguntas relacionadas con la motivación y la participación de los alumnos. La segunda pregunta nos muestra el nivel de participación de los alumnos en los juegos en función al rol del capitán. La tercera pregunta muestra la motivación de los alumnos ante los juegos. Sí comprendían el juego y hacían porque todo su grupo lo entendiese para poder jugar o por el contrario les daba igual entender las normas, jugar o no.

Cuestionario, 2º pregunta *“¿La función de capital era buena para que participaseis todos en todos los juegos?”*

Un total de 20 alumnos respondieron que *“Sí, nos ayudaba a que participásemos por igual”*, y 4 alumnos contestaron que *“No, no servía para nada. Jugaban más unos niños que otros.”*

Cuestionario, 3º pregunta *“Si había alguien en tu grupo que no entendía el juego, ¿se lo explicabas tú?”*

Un total de 17 alumnos respondieron que *“Sí,”*, y 7 alumnos contestaron que *“No, ya se lo explicaría otro”*.

### ***Relaciones del alumnado.***

Esta categoría se ha analizado gracias al cuaderno de campo, al diario del observador externo y el cuestionario.

En la primera sesión, cuando se establecen los grupos de alumnos encontramos muchos comentarios de los alumnos sobre que no quieren ir con otros en el mismo grupo. Destacamos el comentario de una niña quejándose de que no quiere ir en el grupo con el niño retraído.

D.O.E (Diario del observador externo) 1º sesión, grupo 2: *“Nicole - Jo... pues yo no quiero ir con Jimmy en el grupo. Va y nos toca con el raro.”*

En la primera sesión se perciben a los alumnos que son más conflictivos e hicieron que hubiera algún que otro conflicto en algún grupo. Además de esto, la segunda sesión

muestra ya las malas relaciones entre unos y otros dentro de un mismo grupo y esto provocara una nueva reestructuración de los alumnos para un mejor clima en el aula.

C.C (Cuaderno de Campo) 1º sesión, grupo 4: *“Alan llama gorda a Candace”*.

C.C (Cuaderno de Campo) 2º sesión, grupo 4: *“Alan – Anda hija, que no vales para nada, payasa”*. *“Candace – Payaso serás tú, gafotas”*.

En la segunda sesión vemos como en el niño retraído intenta acercarse al grupo y participar en las actividades, pero hay un alumno líder que no le ayuda. Está recogido en el acuerdo de campo *“Luka en el juego de las chapas no le da ninguna a Jimmy para que no pueda jugar.”*

El grupo 1 y 3 trabajan muy bien y no hay problemas de relaciones entre ellos pero en el grupo 2 y 4 las tensiones entre algunos alumnos son más que evidentes, por lo que es necesario separarlos.

La tercera sesión implicó cambios en los grupos, separando a los dos alumnos que tenían una mala relación en el grupo cuatro y separando al niño líder del niño retraído e el grupo dos. Los cambios fueron efectivos y durante la sesión no hubo disputas ni quejas por mal comportamiento o malas relaciones entre el alumnado.

Las relaciones entre el alumnado fueron más positivas. La participación de todos ellos en los juegos y la aceptación del rol que cada capitán da a cada miembro de su grupo hacen que el clima en la clase sea muy agradable. Aunque esto no dejaba que de vez en cuando algunos alumnos tuvieran enfrentamientos verbales a pesar de estar separados en grupos distintos.

En el grupo de Jimmy, las relaciones sociales entre los seis alumnos mejoran y más aun con este niño en particular. Lo hacen participe del juego, cuentan con él para las opiniones, en definitiva, lo tratan como a un igual y esto hace que Jimmy esté más cómodo, tenga mayor confianza en sí mismo y una actitud más abierta al juego y a relacionarse con los demás.

En las respuestas recogidas en el cuestionario referentes a las relaciones sociales, no encontramos que ningún alumno haya estado a disgusto con el niño retraído, pero

tampoco encontramos ninguna respuesta positiva, sobre que quieran ir con él en el grupo.

Cuestionario, 1º pregunta *“Te has sentido a gusto en tu grupo de juegos?”*

Un total de 21 alumnos respondieron que *“Sí me he llevado bien con mis compañeros,”* y 3 alumnos contestaron que *“No, porque ha habido discusiones y hubiese preferido estar en otro”*.

Cuestionario, 6º pregunta *“Hay alguien que no ha estado en tu grupo y te gustaría que hubiese estado?”*

Un total de 17 alumnos respondieron que *“Sí,”* y 7 alumnos contestaron que *“No, he estado muy a gusto con mi grupo desde el principio”*. Entre los alumnos que contestaron que sí, encontramos nombres repetidos como: Bruce, Hannah, Kurt, o Edna.

Cuestionario, 7º pregunta *“Hay alguien con el que no has estado a gusto en tu grupo?”*

Un total de 13 alumnos respondieron que *“Sí,”* y 11 alumnos contestaron que *“No, he estado muy a gusto con mi grupo desde el principio”*. Entre los alumnos que contestaron que sí, encontramos nombres repetidos como: Candace, Harry, y Alan.

## 7. DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES

Ese epígrafe se compone de dos apartados, por una parte discusión y conclusiones donde se muestra si se han cumplido o no los objetivos de este TFG y por otra parte las limitaciones encontradas a lo largo de esta intervención.

### 7.1 Discusión y conclusiones

Las conclusiones que a continuación se exponen en este apartado, responden al cumplimiento o no de los objetivos del TFG. Para verificar si los objetivos se han llevado a cabo, partimos de los resultados obtenidos y de la comparación de estos con autores experimentados en este ámbito de habilidades sociales y niños retraídos.

Este trabajo busca, como queda claro en sus objetivos, la inclusión a nivel social de un alumno retraído, la mejora de las relaciones entre iguales a nivel de clase y la comprensión y aceptación de distintas culturas a través de juegos del mundo.

Nuestro primer objetivo era fomentar la inclusión de los alumnos más desplazados en el aula (retraídos). En este sentido, como dicen Monjas y De la Paz González (1998), el poseer habilidades sociales otorga al individuo capacidades de aceptación, conducta positiva o de mantener relaciones sociales entre iguales. A través de la observación, vemos cómo este niño, no tenía grandes habilidades sociales, su relación entre iguales era prácticamente nula.

Para que sus relaciones sociales entre iguales mejorasen, se colocó a este niño con alumnos dotados de una competencia social alta, pues como argumenta López (2000), habilidad social y competencia social están estrechamente relacionadas. Los alumnos que poseen capacidades de negociación, asertividad y comportamiento pro – social, ayudan a mejorar la situación en las que el vínculo de relación es escaso o nulo.

La timidez no es un problema en las aulas, pero sí puede ser un problema en el desarrollo personal del niño. Jimmy, estaba visto como un niño tímido y reservado, que tampoco destacaba con calificaciones brillantes y que se relacionaba con muy pocos alumnos. Según Trianes, Muñoz y Jiménez (2007), el retraimiento social es un

problema difícil de observar, puesto que son alumnos que pasan totalmente desapercibidos y se les cataloga con etiquetas como tímidos o vergonzosos. Este problema va más allá y se observa una completa soledad de estos niños, un continuo aislamiento de su grupo de iguales.

Jimmy tenía una autoestima muy baja. El término de autoestima, como también el de autoconcepto, están relacionados con las habilidades sociales. Jimmy tenía una imagen de sí mismo negativa, y no era capaz de aceptarse. Esto se observaba en las clases previas a la intervención, cuando no participaba en los juegos, quedándose el último para no molestar, no interviniendo en la actividad por si se equivocaba y no tomando decisiones que pudieran hacer llamar la atención y ponerle como protagonista. Otras características que se podían apreciar en Jimmy, era su bajo tono de voz, el ritmo lento a la hora de hablar, poca gesticulación, no te miraba a la cara al hablar con él...

El grupo formado por seis niños en el que estaba incluido, contaba con alumnos empáticos para que el clima de grupo y de juego fuera positivo. A lo largo de las sesiones, se vio una mejora de la autoestima y el autoconcepto de Jimmy. El niño cada vez hablaba más con sus compañeros, participaba en las actividades realizando el rol que le tocase en el juego y daba opinión y formaba parte de las decisiones a la hora de contestar a las preguntas de la ficha.

Trabajar con juegos implica la relación entre iguales. Hay que expresar ideas y relacionarse con los demás. Garaigordobil (2008) da una serie de objetivos que persiguen los juegos y yo a través de su realización he pretendido conseguirlos. Dentro de estos objetivos, se destacan por encima de los demás el desarrollo de la personalidad, implicando a los alumnos a aportar ideas, estimular su creatividad e imaginación y la integración entre iguales y favorecimiento de las relaciones sociales, a través de la comunicación, interacción y cooperación.

El retraimiento social, es un concepto que tiene muy pocos años de estudio, por lo que no hay muchas investigaciones que hablen de ello. Siempre se pensó que los niños tímidos tenían un retraso madurativo en su desarrollo y que con el tiempo dejarían de serlo. Hoy sabemos que no es así, el retraimiento social es un tema muy importante y con relevancia de estudio, pues trae problemas emocionales y de personalidad. Trabajar con Jimmy desde grupos reducidos y al principio con niños con buenas capacidades de

relación social, ha ayudado a que se vaya integrando, pierda la timidez que le hacía apartarse de sus compañeros y no participar, empiece a tomar pequeñas decisiones con el grupo y vea que es uno más.

Hay que ser consciente de que una inclusión no es un trabajo fácil, es un proceso complicado que no cabe hacerse en una intervención de unidad didáctica. Tiene que ser trabajo de manera continua en el tiempo, así como desde todas las áreas de conocimiento. El profesor, como explica Monjas (2000), juega un papel fundamental, pues es el responsable de promover en la clase un ambiente positivo y de crear relaciones sociales y afectivas entre su alumnado.

En resumen, se ha observado un fomento de las relaciones sociales en Jimmy, un fomento de su participación en la clase de Educación física, un aumento de la autoestima de este niño a la hora de expresar sus opiniones y verse como parte importante dentro de su grupo de juegos. En definitiva, se ha conseguido que pierda el miedo de relacionarse con su grupo de iguales, de momento hemos conseguido hacer que se relacione con cinco niños de su clase, y el propósito es que, trabajándolo cada día, se consiga con toda la clase. Pero para ello, debe hacerse día a día y con la ayuda de todo el profesorado para crear en cada clase un ambiente positivo, de respeto y apoyo que ayuden a este niño a perder su timidez y acercarse a los demás.

En relación al segundo objetivo, mejorar las relaciones sociales de todos los alumnos mediante el juego, las relaciones entre iguales a nivel de clase, se vieron mejoradas gracias a la metodología. Trabajar en pequeños grupos dejó ver las relaciones de todos ellos. En algunos grupos hubo problemas porque se encontraban niños que se llevaban mal y en otros no hubo ninguna mala relación. Cambiar a algunos alumnos de grupo al ver que existían dificultades mejoró el clima de clase y la realización de las sesiones siguientes.

El juego es un medio por el cual se establecen relaciones personales, además de formar su desarrollo humano de manera integral. Como se dijo en párrafos anteriores, Garaigordobil (2008) presenta los objetivos que persiguen los juegos, y tanto los juegos en gran grupo como en pequeño grupo buscaban el fomento de las relaciones y la integración entre iguales, desarrollar sus capacidades de creatividad e imaginación, desarrollar aspectos motrices...

Podemos afirmar que trabajar desde los juegos, viendo los beneficios que suponen su utilización, y con la metodología de grupos reducidos, ayudaron a Jimmy, a que estableciera relaciones de amistad con su grupo, además de estar más seguro de sí mismo, por lo que su autoconcepto y su autoestima también mejoraron.

En cuanto a nivel de clase, las relaciones entre el resto de grupo también mejoraron. Una vez que se distribuyeron los alumnos en grupos donde no había conflictos entre ellos, los alumnos respondieron mejor a la dinámica y buscaban factores como la cooperación, la toma de decisiones, la organización o la estrategia.

Por último el tercer objetivo, conocer y aceptar diferentes culturas para fomentar la igualdad y la inclusión, queda trabajado a través de la práctica de los distintos juegos programados en las sesiones. Bantulá y Mora (2002) afirman que los juegos transmiten valores, normas y actitudes y que su finalidad es aprender de manera divertida. Introducir a los alumnos en este tipo de juegos “juegos del mundo”, pretende que el alumnado disfrute pero que a la vez aprenda, conozca y respete los elementos culturales del lugar de procedencia de cada uno de los juegos.

A lo largo de las sesiones se trabajó este objetivo, haciendo que los alumnos buscaran, compararan y encontraran similitudes entre esos juegos y los juegos populares que ellos conocían. Por medio de la propia práctica del juego y del proceso de comparación con juegos populares españoles, se buscaba una conexión que planteara a los alumnos que no son tan distintos de otros niños. Ver algo tan simple y cercano para ellos como los juegos desde esta perspectiva, ayudó a los alumnos a aceptar las distintas culturas y ver a los niños de otros lugares del mundo como iguales.

## **7.2 Limitaciones del estudio**

El presente Trabajo Fin de Grado, se ha podido llevar a cabo gracias a la disposición de todos los elementos necesarios para su realización. Se ha realizado un proceso de observación, de intervención y de análisis que han sacado datos en claro y han dado respuesta a los objetivos de este proyecto. Pero aún así, todo es mejorable. El escaso número de sesiones ha sido una de las limitaciones más importantes, pues el tiempo y la práctica son los encargados de mejorar las relaciones sociales.

Los resultados del estudio no pueden extrapolarse a otros casos de niños retraídos, puesto que han sido realizados en un determinado contexto, a un determinado niño, con unas determinadas características. La realización de este mismo plan de intervención a otros contextos con niños que presenten características propias del retraimiento social, nos daría otra información, la cual podríamos contrastar con la aquí obtenida.

El fomento de las relaciones sociales en este niño en particular, debería trabajarse desde todas las áreas de conocimiento, contando con el apoyo y la atención de todo el profesorado. Este proceso de intervención debe ser continuo y prolongado en el tiempo.

Al ser un tema considerado hasta hace unos pocos años como poco relevante al estudio y la investigación, no se han encontrado muchas intervenciones sobre la inclusión de niños retraídos. Y las intervenciones que sí hablaban de este tipo de alumnado, realizaban su estudio en las áreas troncales de lengua y matemáticas. Para llevar a cabo mi intervención, he tenido que extrapolar las ideas y métodos de trabajo de esas áreas a la mía, Educación Física. Por lo tanto, la metodología empleada de grupos reducidos, establecer un capitán que organizaba el grupo, las fichas de sesión para que entre todos por medio de debates llegaran a dar una respuesta... son modificaciones de las propuestas de trabajo encontradas para el área de Lengua castellana y Literatura.

Para terminar, creo que la intervención fue positiva en todos los sentidos. Los resultados muestran una mejora de las relaciones sociales de este niño con su grupo de trabajo, por lo que trabajándolo más y de forma continuada, modificando, una vez que Jimmy haya cogido confianza con ellos, a un integrante del grupo por un alumno nuevo, creo que se llegaría a integrar a este niño en el aula completamente.

## 8. REFERENCIAS

- Arroyo, M.D (2010). El juego y su utilización en la Educación Física. *Autodidacta*, 98. [Revista on-line]. Consultado el 15 de abril de 2014 en [http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta\\_archivos/numero\\_10\\_archivos/m\\_a\\_dominguez.pdf](http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_10_archivos/m_a_dominguez.pdf)
- Balanta, D y Perdomo, M.A. (2013). *Los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos en la niñez y juventud de Cali: relaciones e implicación en la actividad Física*. Universidad del Valle. Instituto de Educación y Pedagogía. Departamento de Educación Física y Deporte. Ciencias del Deporte. Santiago de Cali.
- Bantulá, J y Mora, J.M (2002). *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo grupal*. Barcelona: Paidotribo.
- Garaigordobil, M. (2008). Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. En D. Bañares, A. Bishop, M. Cardona, O. Comas, Escuela Infantil Platero y Yo, M. Garaigordobil, T. Hernández, E. Lobo, M.J. Marrón, J. Ortí, B. Pubill, A. Ruiz, M.P. Soler y T. Vida. *El juego como estrategia didáctica: Importancia del juego infantil en el desarrollo humano (13-20)*. Barcelona: Graó.
- Gil, F y León, J (1998) *Habilidades sociales. Teoría, investigación e intervención*. Madrid: Síntesis.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Kelly, J.A. (1987). *Entrenamiento de las habilidades sociales*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- López Martín, E. (2000). Competencia social y habilidades sociales como ámbito de prevención de los conflictos. *Educación en el 2000*, 1, 14-17. Consultado el 6 de mayo de 2014 en [http://www.educarm.es/documents/246424/461824/rp01\\_03.pdf/8ad02da8-20af-4b5b-bca8-7dc6426d72b5](http://www.educarm.es/documents/246424/461824/rp01_03.pdf/8ad02da8-20af-4b5b-bca8-7dc6426d72b5)
- Monjas, M.I. (2000). *La timidez en la infancia y la adolescencia*. Madrid: Pirámide.

- Monjas, M.I. y González, B. (dir) (1998). *Las habilidades sociales en el currículo de un centro de Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 312 (29 de diciembre de 2007), 53747 – 53750.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.
- Real Decreto 1393/2997, de 29 de Octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. *Boletín Oficial del Estado*, 224 (30 de octubre de 2007), 44037 – 44048.
- Resolución, de 3 de febrero de 2012, del Rector de la Universidad de Valladolid, por la que se acuerda la publicación del Reglamento sobre elaboración y evaluación del Trabajo Fin de Grado. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 32 (15 de febrero de 2012), 10146 – 10154.
- Román, J.M., Sánchez, S. y Secadas, F. (1996). *Desarrollo de habilidades en los niños pequeños*. Madrid: Pirámide.
- Trianes, M.V., Muñoz, A.M. y Jiménez, M. (1996). *Las relaciones sociales en la infancia y en la adolescencia y sus problemas*. Madrid: Pirámide.
- Velázquez, C. (1999). *Juegos de otros pueblos, países y culturas. La Peonza*. Publicaciones: Valladolid.



# ÍNDICE

1. Introducción y justificación
2. Fundamentación legal
3. Contribución a las Competencias Básicas
4. Contexto
5. Metodología
6. Objetivos
7. Contenidos
8. Sesiones
9. Evaluación
10. Interdisciplinariedad y transversalidad
11. Cuestionario y Fichas de las sesiones

## **1. Introducción y justificación**

Introducción del alumnado en el mundo de los juegos partiendo de una perspectiva intercultural para favorecer la participación activa de los alumnos en cada uno de los juegos y mejorar las relaciones sociales dentro del aula.

## **2. Fundamentación legal**

Todos los niños y niñas de las distintas culturas que se encuentran en el mundo tienen un rasgo común: el juego. El juego es fruto de cada cultura, es único y peculiar en cada una de ellas pero en todas ellas es un medio para aprender las normas culturales y los valores. Esta unidad didáctica pretende recopilar una muestra de juegos de diferentes lugares para conseguir que en nuestra aula un acercamiento a otras culturas y otras formas de jugar, a ampliar su conocimiento del mundo y a mejorar su relaciones sociales.

LOE: en el Decreto 40/2007, de 3 de Mayo, por el que se establece el Currículo de Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, encontramos varios bloques relacionados con los “Juegos del Mundo” como el bloque de Juegos y actividades deportivas pues engloba contenidos relativos al juego como manifestaciones culturales de la motricidad humana.

## **3. Contribución a las Competencias Básicas**

Las competencias básicas desarrolladas a lo largo de la unidad didáctica son:

- Competencia lingüística: conocimiento de nuevos conceptos.
- Competencia social y ciudadana: se busca por encima de todo que los alumnos se conozcan mejor, se ayuden y participen todos.

## 4. Contexto

Esta unidad didáctica está dirigida a los alumnos del 5º de Educación Primaria del Colegio Federico García Lorca. (5ºA y 5ºB).

## 5. Metodología

Esta unidad didáctica estará formada 5 sesiones que comprenden una primera fase de animación en la que jugaremos en gran grupo, la fase de desarrollo estará compuesta por estaciones por las cuales los alumnos irán pasando y por último realizaremos una vuelta a la calma en la que se pondrán en común las fichas relacionadas con las actividades.

Cada grupo tendrá una ficha que tendrá que ir rellenando cuando termine las distintas actividades. Cada día, un alumno será el encargado de escribir las conclusiones del grupo y ser el portavoz de su grupo en la asamblea.

Dividiremos a los alumnos en 4 grupos, distribuyéndolos de tal manera que sean mixtos y que estén repartidos en cuanto a motrizmente se refiere y en cuando a amistades. Hay niños que es mejor que no se pongan juntos porque alteran la clase y hay otros que son más tímidos o están más aislados en el aula y necesitan el apoyo de un alumno con el que tengan mayor afinidad para poder poco a poco introducirlo en la clase de manera total.

Al final, debido a fiestas y excursiones, he tenido que reducir la Unidad a 4 sesiones, uniendo así dos continentes en uno.

## 6. Objetivos

<b>Objetivos de la U.D</b>	<b>Objetivos de área</b>
<p>1- Desarrollar y mejorar las capacidades físicas básicas a partir de los juegos.</p> <p>2- Conocer y practicar los juegos de distintos países.</p> <p>3- Respetar y valorar los juegos y su procedencia.</p> <p>4- Participar en los juegos no rechazando a los compañeros en función de sus características personales o sociales.</p> <p>5- Participar de forma activa en las actividades.</p>	<p>7. Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir y evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales.</p> <p>8. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador.</p> <p>10. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, danzas, juegos y deportes populares y/o tradicionales y los entornos en que se desarrollan, especialmente en las modalidades autóctonas de la Comunidad, participando en su recuperación, mantenimiento y conservación.</p>

## 7. Contenidos

<b>Contenidos de la U.D</b>	<b>Contenidos de área</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocimiento de las diferentes formas de juego en cada continente.</li> <li>2. Comparación entre nuestros juegos tradicionales y los de otros países.</li> <li>3. Juegos de otros países: reglas y materiales.</li> <li>4. Los juegos ayudan a cooperar.</li> <li>5. Práctica de los distintos juegos</li> <li>6. Aplicación y aceptación de las reglas</li> <li>7. Utilización de diferentes materiales en el juego.</li> <li>8. Cooperar y respetar con los compañeros.</li> <li>9. Participar en el juego.</li> <li>10. Aceptar el hecho de ganar o perder.</li> </ol>	<p>Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.</p> <p>Reconocimiento y valoración del juego como manifestación social y cultural, descubriendo y practicando aquéllos que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional de Castilla y León.</p> <p>Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ocio.</p>

## 8. Sesiones

<b>Sesión 1: EUROPA (y juegos populares de España)</b>
<p><b><u>Animación: Tri (Albania)</u></b> Gran grupo. Se designa un espacio como prisión. Se la quedan tres jugadores que persiguen al resto. Todo jugador tocado va a prisión. Cuando sólo queda un jugador libre, éste puede liberar a los prisioneros llegando hasta la prisión y tocando a uno de ellos.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La comba (España).</b> En grupos. Los alumnos deberían saltar la cuerda uno tras otro sin perder comba e ir aumentando cada vez en uno el número de saltos.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Atrapa la piedra (Grecia).</b> En grupos, todos los niños menos uno se colocarán en fila detrás de una línea en el suelo con las manos juntas pero dejando un pequeño hueco. El niño que se la queda, tiene una pequeña piedra y va pasando por delante de los demás fingiendo poner la piedra en las manos de alguno o dándosela realmente. El niño que reciba la piedra tiene que tocar un árbol situado enfrente de él antes de ser tocado por los otros niños que estaban en la línea colocados.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La rayuela (España).</b> En grupos, se lanza una piedra a la casilla número 1 de la rayuela y el niño tiene que saltar sin poder pisar en la casilla. A la vuelta tiene que recoger la piedra y volver saltando para darle la piedra a otro compañero. La siguiente ronda deberá tirar la piedra en la casilla número 2. Si la piedra no entra en la casilla el alumno pierde el turno.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>A bas le roi (Francia).</b> En grupos, a cada niño se le dispone de un aro y lo colocan de manera perpendicular a la pared. Un niño lanza la pelota contra la pared y en el aro que caiga, el niño correspondiente grita “alto” mientras los demás se escapan. Los compañeros se detienen y el que tiene la pelota puede dar 3 pasos y lanzar a dar a un compañero.</li> </ul>
<p><b>Asamblea: ficha</b></p>

## Sesión 2: ÁFRICA

**Animación: “La Txila” (Argelia).** Dos equipos. El equipo que pilla se coloca por parejas cogiéndose de las manos. Los niños pertenecientes al otro equipo van libres. Cada pareja del grupo que pilla tiene una pelota y debe lanzar a dar a los contrarios. Cuando un niño es dado por la pelota se sienta hasta que todos hayan caído. Cambio de rol.

- **Sasa Kuru (Burkina faso).** Se sitúan de espaldas y entrelazando los brazos por los antebrazos. Se ponen a la pata coja y deben realizar un recorrido sorteando los obstáculos. Cuando se cansen con la pierna, se pondrán todos de acuerdo para cambiar de pierna. Esto solo lo podrán 3 veces.

- **Lanzamiento de piedras (Cabo verde).** Se dibuja en el suelo un cuadrado de 9 partes iguales. A unos 4 metros se traza una línea a partir de la cual cada jugador lanza las piedras con la intención de conseguir alinear 3 en sentido vertical, horizontal o diagonal. Si dos piedras caen en el mismo cuadrado queda anulada la hiel.

- **Sa sa ding bolong ba (Senegal).** Uno se coloca en un aro y a su alrededor 4 guardianes lo custodian. Los demás jugadores deben tocarlo y quien lo consiga pasa a ocupar su lugar en el aro. Si un jugador es tocado por un guardián queda inmovilizado hasta que un compañero lo salve pasando por debajo de sus piernas

- **Beynié (Guinea).** Un jugador se sitúa dentro de un círculo y el resto se distribuye a su alrededor. El que pilla tiene que intentar coger a cualquiera de los niños que salgan corriendo a tocar un objeto (previamente elegido: árbol, poste...) y volver a meterse al círculo con el fin de salvarse.

**Asamblea: ficha**

### Sesión 3: AMÉRICA

**Animación: Octopus (EEUU).** Gran grupo. Se trazan dos líneas paralelas separadas unos diez metros. Un jugador se la queda y se entre esas dos líneas. El resto de los jugadores se sitúan detrás de una de ellas. El jugador que se la queda grita: "*Octopus!*". El resto corre hacia la otra línea tratando de no ser tocados por el que está en el centro.

Todo jugador tocado se sienta allí donde fue atrapado. A partir de ese momento ayuda al que se la queda pudiendo atrapar a los que cruzan de una línea a otra, pero debe hacerlo sin moverse de su sitio.

El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido atrapados.

- **Desafío (Argentina):** dos grupos. Se trazan dos líneas separadas unos 10 metros. Cada equipo se coloca detrás de una línea. Un jugador de los equipos, llega hasta la línea del otro equipo, los jugadores del otro equipo están con el brazo estirado y golpea la mano a uno de ellos y echa a correr para su campo. Si lo pilla, es prisionero del equipo que lo ha pillado, si no lo pilla el prisionero es el otro jugador.

- **Ga ga da yan duz (EEUU).** un grupo. Cada grupo tiene una pelota, cada grupo debe lanzar la pelota e intentar que el objeto se mueva lo más lejos posible.

- **Tsi ko nai (EEUU).** Por turnos lanzan un aro grande en cualquier dirección y distancia, después lanzan otro aro más pequeño intentando introducirlo dentro.

- **Joao Palmada (Brasil).** Los jugadores se colocan formando un círculo con las manos cruzadas detrás con las palmas de la mano abiertas para el que pilla corre alrededor y le da a uno una palmada. Éste debe salir en dirección contraria que Joao y al cruzarse se paran y se dan las manos y dicen "buenos días", prosigue la carrera para ver quien llega al lugar vacío.

**Asamblea: ficha**

**Sesión 4: ASIA**

**Animación: Tetsuagui one (Japón).** En gran grupo. Un niño se la queda y persigue al resto. Cuando logra pillar a un niño se dan la mano así hasta que todos estén pillados y se forme una enorme cadena.

- **Gul tara (Bangladesh).** En grupo. Un niño comienza lanzando una pelota tan alto como pueda. Los otros tratan de cogerla antes de que toque el suelo, si alguno lo consigue vuelve a lanzarla, pero si la pelota toca el suelo el que la lanzó la recoge dice “alto” y trata de dar con ella a algún otro niño.

- **Makalot (Israel).** En grupo. Se colocan en el suelo cuerdas paralelas con una separación de un pie de distancia. Los jugadores en fila las saltan. Cada vez que todos pasen las cuerdas estas se alejan cada vez más.

- **Kingdom (Pakistan).** En grupo. Los alumnos se cogen por la cintura menos uno que intentará tocar la cintura al último de la fila. Los alumnos deben evitar que lo consiga.

- **Hong Lui Ten (China).** Un jugador pilla al resto de compañeros pero existe un niño que es el director e indica cómo han de moverse: si dice rojo todos se quedan quietos y el que pilla puede dar una zancada para intentar pillar a alguien; amarillo, deben moverse a la pata coja y verde, todos corren.

**Asamblea: ficha**

### Sesión5 OCEANÍA

**Animación: Duck Dyck Goose.(Australia)** Todos los jugadores se sientan en el suelo formando un círculo. Un niño se la queda y va pasando tocando a sus compañeros mientras les dice “Duck”. Pero a un niño le dirá “Goose”, entonces deberá correr para que no le pille, dar la vuelta al círculo y ocupar su lugar.

- **Ver ver aras lama (Papua Nueva Guinea).** Se sitúan 4 aros formando un cuadrado y un aro en el centro. En grupos de 4 cada alumno será dueño de un aro y tendrá que lograr depositar en su aro 4 volantes. Para ello debe ir a robárselos a los demás pero los demás también pueden ir a robárselos a él. Sólo se puede llevar un volante en cada viaje.

- **A tierra (Australia).** Los jugadores se colocan en círculo. Deben pasarse un globo sin que este se caiga al suelo. Le pueden dar con cualquier parte del cuerpo, menos con las manos.

Al jugador que se le caiga debe apoyar una rodilla en el suelo, si se le vuelve a caer la otra rodilla, si cae por tercera vez un codo y si cae por cuarta vez el otro codo.

- **Yaltjhotu (Australia).** Un niño se coloca dentro de un círculo con los ojos vendados. El resto que está fuera del círculo por turnos le dirigen (derecha /izquierda, delante, detrás...) hasta que el niño se coloca dentro de un aro.

- **Wok tali wok (Papua Nueva Guinea).** Se necesitan dos círculos. Todos los jugadores se colocan dentro de un círculo menos uno que es el cazador. El cazador debe dar vueltas al círculo. El resto cuando crea oportuno debe salir y meterse en el otro círculo. los niños que sean pillados se convierten en cazadores. El juego continua pasando de un círculo a otro hasta que todos son pillados.

**Asamblea: ficha**

## 9. Evaluación

### Criterios

- Colabora activamente en el desarrollo de los juegos mostrando una actitud de aceptación hacia sus compañeros.
- Respetar las normas establecidas en el juego.
- Da importancia a las relaciones que se establecen en el grupo y al esfuerzo de grupo antes que a lo competitivo.
- Identifica el juego como una manifestación de la cultura y la respeta.

### Instrumentos

- Hoja de registro
- Ficha de evaluación por sesión
- Cuestionario

## 10. Interdisciplinariedad y transversalidad

Relaciones interdisciplinarias:

**Conocimiento del Medio:** conocimiento del nombre y situación de varios países del mundo.

## 11. Cuestionario y Fichas de las sesiones

ANÓNIMO

**Responde a estas preguntas**

Marca con un **círculo** la respuesta que creas adecuada y responde donde haya puntos...

1. ¿Te has sentido a gusto en tu grupo de juegos?	SI, me he llevado bien con mis compañeros	NO, porque ha habido discusiones y prefería estar en otro
2. ¿La función de <u>capitán</u> era buena para <u>participaseis todos</u> en todos los juegos?	SI, nos ayudaba a que participásemos por igual	NO, no servía para nada y jugaban más unos niños que otros
3. Si había en tu grupo alguien que no entendía el juego, ¿se lo explicabas tú?	SI	NO, ya se lo explicaba otro
4. Has jugado a muchos juegos y algunos se parecían a los nuestros, entonces... ¿Somos tan diferentes de otros niños, nos gustan cosas distintas?	SI, somos distintos. Un niño de Francia no juega a lo mismo que otro de Brasil	NO, aunque vivamos en sitios lejanos nos gustan las mismas cosas (aunque sean algo diferentes)
5. ¿Estos juegos te han ayudado a comprender la importancia de conocer otras culturas y saber respetarlas?	SI ¿Por qué?...	NO ¿Por qué?...
6. ¿Hay alguien que no ha estado en tu grupo y <u>te gustaría que hubiese estado</u> ?	SI ¿Quién?...	NO, me ha gustado mi grupo desde el principio
7. ¿Hay alguien con el que <u>no has estado a gusto</u> en tu grupo?	SI ¿Quién?...  ¿Por qué?...	NO, he estado muy a gusto con todo el mundo

## NOS VAMOS DE VIAJE AL VIEJO CONTINENTE EUROPEO...

Equipo formado por

--	--	--	--	--	--

- ❖ **A bas le roi (Francia).** Cada niño coge un aro y lo coloca de manera perpendicular a la pared para ser: **rey, reina, primer criado, segundo criado,..., y apagavelas**. El niño que le ha tocado el papel de rey coloca su aro cerca de la pared y el apagavelas el último. Se lanza la pelota contra la pared y en el aro que caiga, el niño correspondiente grita “alto” mientras los demás se escapan. Al oír “alto” se detienen y el que tiene la pelota puede dar 3 pasos y lanzar a dar a un compañero.
- ❖ **Atrapa la piedra (Grecia).** Todos los niños menos uno se colocarán en fila detrás de una línea en el suelo con las manos juntas pero dejando un pequeño hueco. El niño que se la queda, tiene una chapa y va pasando por delante de los demás fingiendo poner la chapa en las manos de alguno o dándosela realmente. El niño que reciba la piedra tiene que tocar un árbol situado enfrente de él antes de ser tocado por los otros niños que estaban en la línea colocados.
- ❖ **Cavamos un túnel pa ra ir al otro lado del mundo... Y LLEGAMOS A LAS REMOTAS ISLAS DE OCEANÍA**
  - ❖ **Ver ver aras lama (Papúa Nueva Guinea).** Se sitúan 6 aros formando un rectángulo a la misma distancia. Cada alumno será dueño de un aro y tendrá que lograr depositar en su aro 4 chapas. Para ello debe ir a robárselos a los demás pero los demás también pueden ir a robárselos a él. Sólo se puede llevar un volante en cada viaje.
  - ❖ **Yalltjhutu (Australia).** Un niño se coloca dentro de un círculo con los ojos vendados. El resto que está fuera del círculo por turnos le dirigen (derecha /izquierda, delante/ detrás...) hasta que el niño se coloca dentro de un aro.

## **A RESPONDER ENTRE TODOS....**

### **❖ A bas le roi (Francia).**

- ¿Al lanzar la pelota contra la pared, era fácil hacer que callera en el aro? ¿Lo conseguisteis todos a la primera?

### **❖ Atrapa la piedra (Grecia).**

- ¿Creéis que es un juego de persecución? Escribir el nombre de un juego de persecución que conozcáis.

### **❖ Ver ver aras lama (Papua Nueva Guinea).**

- ¿Qué estrategias puedes realizar para conseguir ganar el juego?

### **❖ Yaltjhutu (Australia).**

- ¿Qué sentidos se utilizan en este juego principalmente?

## LA SELVA Y SUS SECRETOS...nos vamos directos a África.

Equipo formado por:

--	--	--	--	--	--

❖ **Sasa Kuru (Burkina faso).** Nos situamos de espaldas y entrelazamos los brazos. A la pata coja, debemos realizar el recorrido sorteando los obstáculos. Cuando nos cansemos con la pierna, todos nos ponemos de acuerdo para cambiar a la otra pierna (solo se puede cambiar 3 veces).

❖ **Lanzamiento de piedras (Cabo verde).** Hay en el suelo un cuadrado de 9 partes iguales. Cada niño lanza 3 chapas con la intención de conseguir alinear 3 en sentido vertical, horizontal o diagonal desde una distancia de 1 metro. Si dos chapas caen en el mismo cuadrado queda anulada la huela.

❖ **Sa sa ding bolong ba (Senegal).** Un niño se coloca en un aro y tendrá 2 guardianes que lo custodian. Los demás deben tocar al niño que está en el aro y así ocupar su lugar en el aro. Si un

niño es tocado por un guardián queda inmovilizado hasta que un compañero lo salve pasando por debajo de sus piernas.

❖ **Beynié (Guinea).** Los niños se sitúan dentro de un círculo, menos uno que pilla, y tiene que intentar coger a cualquiera de los niños que salgan corriendo a tocar un objeto (previamente elegido: árbol, poste...) y volver a meterse al círculo con el fin de salvarse. El que ha sido pillado ayuda a pillar.



## A RESPONDER ENTRE TODOS....

### ❖ **Sasa Kuru (Burkina faso).**

- ¿Es un juego cooperativo, se necesita la ayuda de todos para conseguirlo?
- ¿Cuántas veces os habéis chocado contra los objetos?

### ❖ **Lanzamiento de piedras (Cabo verde).**

- ¿Hay algún juego que conozcáis que se parezca a este? Si es que sí, cómo se llama y cómo se juega.
- ¿Entre todos, cuantas fichas conseguisteis alinear?

### ❖ **Sa sa ding bolong ba (Senegal).**

- ¿Todos pillasteis, fuisteis guardianes y encarcelado (cambiabais de rol) o cada uno era una cosa?

### ❖ **Beynié (Guinea)**

- ¿Qué estrategias usasteis para poder salir del círculo, tocar el objeto y volver sin ser pillado?

## EXPLORANDO LAS AMERICAS... conociendo lo desconocido

Equipo formado por:

--	--	--	--	--	--

- ❖ **Desafío (Argentina):** Dos grupos. Cada equipo se coloca detrás de una línea (separadas unos 10 metros). Un jugador de cada equipo, llega hasta la línea del otro, y los jugadores lo esperan con el brazo estirado. Este golpea la mano a uno de ellos y echa a correr para su campo. Si lo pilla, es prisionero del equipo que lo ha pillado, si no lo pilla el prisionero es el otro jugador.



- ❖ **Joao Palmada (Brasil).** Dos grupos. Los jugadores se colocan formando un círculo con las manos cruzadas detrás con las palmas de la mano abiertas para el que pilla corre alrededor y le da a uno una palmada. Éste debe salir en dirección contraria que Joao y al cruzarse se paran y se dan las manos y dicen “buenos días”, prosigue la carrera para ver quien llega al lugar vacío.
- ❖ **Ga ga da yan duz (EEUU).** Con una pelota, hay que lanzarla e intentar que el objeto se mueva lo más lejos posible.
- ❖ **Tsi ko nai (EEUU).** Por turnos lanzan un aro grande en cualquier dirección y distancia, después lanzan otro aro más pequeño intentando introducirlo dentro.

**A RESPONDER ENTRE TODOS....**

❖ **Desafío (Argentina).**

- ¿Qué es tener buena velocidad de reacción? ¿hace falta en este juego?
  
- ¿Qué cualidad motriz es la más importante: flexibilidad, fuerza, velocidad o resistencia? ¿Por qué?

❖ **Joao Palmada (Brasil)**

- ¿Conocéis algún juego parecido? De ser que sí, como se llama y cómo se juega.

❖ **Ga ga da yan duz (EEUU).**

- Golpeando entre todos ¿A cuánta distancia conseguisteis mover el objeto?

❖ **Tsi ko nai (EEUU).**

- ¿Cuántos aros fuisteis capaces de meter unos en otros entre todos?

## PASAMOS LA GRAN MURALLA Y APARECEMOS EN.... Asia

Equipo formado por:

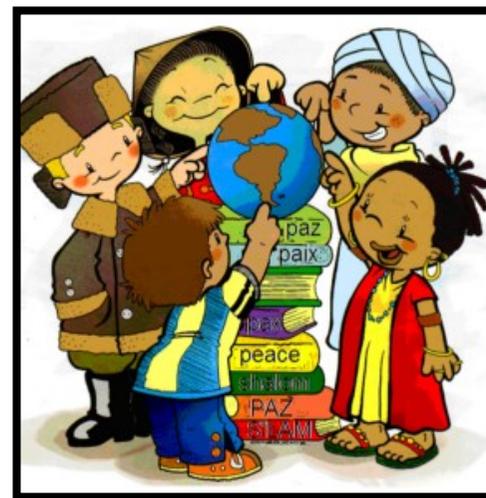
--	--	--	--	--	--

❖ **Gul tara (Bangladesh).** Un niño comienza lanzando una pelota tan alto como pueda. Los otros tratan de cogerla antes de que toque el suelo, si alguno lo consigue vuelve a lanzarla, pero si la pelota toca el suelo el que la lanzó la recoge y dice “alto” y trata de dar con ella a algún otro niño.

❖ **Makalot (Israel).** Se colocan en el suelo cuerdas paralelas con una separación de un pie de distancia. Los jugadores en fila las saltan. Cada vez que todos pasen las cuerdas estas se alejan cada vez más.

❖ **Kingdom (Pakistan).** Los alumnos se cogen por la cintura menos uno que intentará tocar la cintura al último de la fila. Los alumnos deben evitar que lo consiga.

❖ **Hong Lui Ten (China).** Un jugador pilla al resto de compañeros pero existe un niño que es el **director** e indica cómo han de moverse: si dice rojo todos se quedan quietos y el que pilla puede dar una zancada para intentar pillar a alguien; amarillo, deben moverse a la pata coja y verde, todos corren.



## A RESPONDER ENTRE TODOS....

### ❖ **Gul tara (Bangladesh).**

- ¿Qué se trabaja en este juego: el salto, la carrera, qué partes de tu cuerpo, el equilibrio, la puntería...?

### ❖ **Makalot (Israel).**

- ¿Se salta mejor con carrera previa o desde el sitio?

### ❖ **Kingdom (Pakistan).**

- ¿Conocéis algún juego parecido en nuestro país? ¿cómo se llama?

### ❖ **Hong Lui Ten (China).**

- ¿Es importante en este juego la atención y escuchar al director?
  
- ¿Conoces otro juego en el que la atención sea importante?