

UVa

SE~
GO
VIA



Universidad de Valladolid

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

**Propuesta de intervención didáctica
basada en los juegos del mundo y la
interculturalidad en Educación Infantil**

AUTOR: Patricia Cuesta Antona

TUTOR ACADÉMICO: Alberto Gonzalo Arranz

Grado en Educación Infantil

Curso: 2016/2017

RESUMEN

Este trabajo de fin de grado trata el tema de la interculturalidad en educación Infantil. Esta propuesta se basa en los juegos tradicionales, y más concretamente en los juegos del mundo a través de sesiones de educación física. En estas los alumnos participan de forma activa y motivadora para conseguir el desarrollo integral de cada niño, además de que aprendan a relacionarse y convivir respetando la diversidad cultural.

PALABRAS CLAVE: educación infantil, educación física, juegos tradicionales, juegos del mundo, interculturalidad.

ABSTRACT

This final degree work treats the theme of interculturality in Preschool Education. This proposal is based on traditional games, and more specifically in the games of the world through physical education or lessons. In these students participate actively and motivationally to achieve the integral development of each child, that they can learn to interact and coexist respecting cultural diversity.

KEY WORDS: preschool education, physical education, traditional game, world games, interculturality.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. OBJETIVOS.....	3
3. JUSTIFICACIÓN.....	4
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	6
4.1. EL JUEGO.....	6
4.2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.....	7
4.3. CLASIFICACIÓN O TIPOS DE JUEGOS.....	8
4.4. LOS JUEGOS DEL MUNDO.....	11
4.5. LA INTERCULTURALIDAD A TRAVÉS DEL JUEGO.....	12
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: "EL MUNDO SIN LÍMITES".....	16
5.1. JUSTIFICACIÓN.....	16
5.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.....	17
5.3. CONTENIDOS DE APRENDIZAJE.....	19
5.4. METODOLOGÍA.....	21
5.5. ESTRUCTURA DE LAS SESIONES.....	22
5.5.1. Desarrollo de las sesiones:.....	23
5.7. ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO.....	28
6. RESULTADOS Y VALORACIÓN GLOBAL.....	32
7. CONSIDERACIONES FINALES.....	38
8. OPORTUNIDADES, LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.....	41
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44
10. ANEXOS.....	45
ANEXO 1: MAPA CONTINENTES.....	46
ANEXO 2: MAPA EUROPA.....	47
ANEXO 3: MAPA ÁFRICA.....	48
ANEXO 4: MAPA ASIA.....	49
ANEXO 5: MAPA AMÉRICA.....	50
ANEXO 6: MAPA OCEANÍA.....	51
ANEXO 7: EVALUACIÓN ALUMNOS.....	52
ANEXO 8: FICHA DE AUTOEVALUACIÓN POR PARTE DEL DOCENTE CON ESCALA VERBAL SOBRE SU PRÁCTICA.....	53
ANEXO 9: FICHA DE AUTOEVALUACIÓN POR PARTE DEL DOCENTE CON ESCALA VERBAL SOBRE LA UD.....	54

ANEXO 10: AUTOEVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS	55
ANEXO 11: FOTOS DE LOS NIÑOS EN LAS SESIONES DE LA UD	56
ANEXO 12: SESIONES 2, 3, 4, 5 Y 6	57

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1: CLASIFICACIÓN DE JUEGOS.....	8
TABLA 2: RELACIÓN ENTRE CULTURAS.....	13
TABLA 3: RELACIÓN ENTRE LOS OBJETIVOS DEL DECRETO 122/2007 Y LOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UD.....	17
TABLA 4: RELACIÓN ENTRE LOS CONTENIDOS DEL DECRETO 122/2007 Y LOS CONTENIDOS ESPECÍFICOS DE LA UD.....	19
TABLA 5: SESIÓN 1.....	23
TABLA 6: CRONOGRAMA DE LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LAS DIFERENTES SESIONES DE NUESTRA UD.....	27

1. INTRODUCCIÓN

Hemos escogido el tema de la Educación Física (EF) en Educación Infantil (EI), centrándonos en la diversidad cultural que hay hoy en día en nuestra sociedad, y más concretamente en los centros y aulas de los colegios. Nos gustaría llevar a cabo nuestra propuesta de intervención en un colegio público de Segovia, que se ha transformado en Comunidad de Aprendizaje (CA), "Martín Chico". Con ello lo que queremos es que la educación tenga igual de oportunidades para todos los alumnos, es decir, una educación inclusiva dentro y fuera del aula. Lo que quieren conseguir las CA es, que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más efectivo y motivador para sus alumnos. La participación activa de los alumnos a través de los grupos interactivos (GI), las tertulias dialógicas (TD), y un aprendizaje dialógico (AD), para la resolución de conflictos o la cooperación.

Este colegio al ser una CA a través de las TD y los GI desarrollará la inclusión de todos sus alumnos, profesores, personal del colegio y voluntariado. Además de que su aprendizaje sea más efectivo y se desarrolle el alumno de manera integral en un ambiente de confianza. Por eso hemos decidido llevar a cabo esta propuesta a través de la interculturalidad y el juego, ya que hoy en día en nuestros colegios hay mucha diversidad cultural, por la llegada de alumnos inmigrantes a nuestros centros.

Fijándonos en nuestras preocupaciones iniciales sobre la efectividad de la metodología utilizada en las CA para la inclusión de esa gran diversidad cultural, nosotros hemos intentado llevar a cabo una propuesta de intervención didáctica en el 3º curso de EI. Nuestra intervención estará basada en el AD a través de los juegos del mundo, para que esa educación intercultural se lleve a cabo y poder conseguir un desarrollo integral de todos los alumnos, es decir, una igualdad de oportunidades para todos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ya que el juego hace que todos los alumnos se relacionen de manera natural sin ser obligados, y así conseguir la inclusión a través de las relaciones sociales que se desarrollen durante la intervención.

Las actividades de nuestra propuesta de intervención didáctica estarán basadas en el juego; ya que creemos que en infantil los alumnos se motivan y aprenden mejor los contenidos que les queremos enseñar a través de él.

Ahora vamos a detallar los objetivos que queremos que se consigan con esta propuesta, además de una justificación, en la que detallamos los motivos de la elección de este trabajo de fin de grado (TFG) en EI , también una explicación teórica donde se expone la información constatada con otros autores del tema que va a tratar nuestro TFG, para pasar a las actividades de nuestra intervención didáctica dentro de un aula de EI, en la que se hace una contextualización de esta propuesta, sus objetivos y contenidos, la metodología utilizada, sus sesiones desarrolladas, la atención a la diversidad, la evaluación y sus instrumentos, los recursos y su temporalización. Además de los resultados obtenidos, las conclusiones, que son las reflexiones obtenidas de todo nuestro TFG, y seguidamente las oportunidades, limitaciones y futuras líneas de investigación de toda nuestra propuesta. Para acabar con la bibliografía en la que está basado este trabajo y sus anexos.

2. OBJETIVOS

En este apartado nos vamos a centrar en el objetivo general de la intervención y también en sus objetivos específicos, que salen del objetivo general. Son los siguientes:

El objetivo general de nuestra intervención es:

- Elaborar, llevar a cabo y evaluar la intervención didáctica en EI a través de la EF, basada en los diferentes juegos del mundo o interculturales.

Los objetivos específicos de nuestra intervención supeditados a la finalidad anterior y que serán la base para la elaboración de las conclusiones del TFG son:

- Conocer diferentes países o continentes del mundo con sus principales características.
- Participar de forma cooperativa y activa en los diferentes juegos del mundo a través del diálogo y relacionarlos con los de nuestro entorno.
- Fomentar actitudes de respeto, colaboración o participación hacia los demás compañeros a través del juego.
- Conocer y respetar las diferentes culturas a través del juego

3. JUSTIFICACIÓN

Hemos escogido este tema de la interculturalidad basado en los diferentes juegos del mundo, ya que observamos hoy en día que la gran mayoría de alumnos que llegan a los colegios y conviven o se relacionan con los demás, provienen de otros países y no suelen tener nuestra cultura sino culturas diferentes, por eso hay en las aulas tanta diversidad cultural.

Consideramos que es muy importante que los alumnos conozcan las diferentes culturas y a la vez sepan convivir con ellas. Por eso en este trabajo trabajamos los diferentes continentes y países a través del juego, para lograr la integración de esos alumnos en la escuela con sus demás compañeros, es decir, que se sientan uno más y no excluidos.

Por eso hemos hecho un análisis del Decreto 122/2006 de 27 de diciembre y del Real Decreto 1630/2006 de 29 de diciembre. En el Decreto 122/2006 de 27 de diciembre, se establece el currículo del segundo ciclo de EI en Castilla y León. Nuestro tema a tratar se refleja en la segunda área, es decir, en el área de conocimiento del entorno. Donde se ve más reflejado es en el bloque tres de esa área "La cultura y la vida en sociedad"; estos están basados a su vez en la Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo de educación (LOE). Pero se trabajan las tres áreas de manera global (Conocimiento de sí mismo y autonomía personal; Conocimiento del entorno y lenguajes: comunicación y representación), ya que en EI hay que tratar todos los temas o aprendizajes de manera global y flexible, para que el alumno se pueda desarrollar de manera integral en un ambiente de confianza, y así conseguir una enseñanza-aprendizaje efectiva y una relación de socialización con los demás y el mundo que le rodea.

Nuestra Unidad Didáctica (UD) la hemos llevado a cabo en el 3º ciclo de EI, en el 3º curso de EI del colegio público "Martín Chico" de Segovia.

Con esta propuesta didáctica sobre los diferentes juegos del mundo lo que pretendemos es, que de manera lúdica y divertida los alumnos conozcan los diferentes juegos de otros países o continentes. Además de que se relacionen con los niños nuevos que han llegado de otros países, y así se logre conseguir integrar a todos los alumnos

con una igualdad de oportunidades para todos. Con los juegos del mundo queremos conseguir la interculturalidad dentro y fuera del aula.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. EL JUEGO

Según Méndez (2003) el concepto de juego no es fácil de definir, ya que ha sido definido por multitud de autores desde diferentes áreas y por tanto, según la perspectiva que adopte, tendrá una definición u otra. Algunas de estas definiciones desde el ámbito de la educación física son:

Huizinga (1972), lo define como

Una acción o actividad voluntaria que se realiza dentro de unos límites fijados en el tiempo y en el espacio que sigue una regla libremente aceptada, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente a lo que se es en la vida corriente. (p.27)

Puigmire-Stoy (1992) define el juego como “la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional” (p.20).

Román, Sánchez y Secadas (1996) 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. (p.30)

Según las definiciones anteriores, entendemos el juego como un recurso muy importante en EI, para que los niños se relacionen entre ellos de manera natural y espontánea, además de ser un medio de socialización en el que aprenden valores y normas a través de la relación en un buen ambiente de confianza. Así aprenden de manera divertida y motivadora a colaborar, participar, reflexionar y ayudarse entre ellos, formándose como grupo y dejando atrás sus diferencias, para desarrollarse de manera integral, ya que construyen y aprenden los conceptos y habilidades a través de sus propias experiencias personales y las de sus compañeros o personas que tengan relación con ellos.

4.2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Dentro de los juegos podemos encontrar numerosas características, sin embargo, nos vamos a centrar en las que consideramos más características e importantes como son las de Arroyo (2010), Román, Sánchez y Secadas (1996) y Paredes (2002):

- **Motivador:** el juego es atractivo para que el niño aprenda de manera activa y mostrando interés en lo que está aprendiendo.
- **Libre y espontaneo:** Se juega porque el niño quiere divertirse de manera voluntaria y no porque se le obligue.
- **Socializador:** con el juego los niños se relacionan entre ellos, a través de que trabajen en grupo ayudándose y participando de manera activa entre todos para conseguir el objetivo.
- **Innato:** que el niño ya nace con ganas de jugar de manera natural en cualquier país o cultura, es decir, por la satisfacción que los produce jugar libremente.
- **Aprendizaje:** con el juego se adquieren los conocimientos de manera divertida. Adquieren a través de ellos habilidades para relacionarse o comunicarse con los demás y favorece a su desarrollo motriz.
- **Lúdico:** se juega para divertirse pero a la vez se quiere que aprendan los conocimientos que se quieren con ellos y por eso tiene unas normas.
- **Intrínseco:** Se juega por jugar, no como un fin para alcanzar ningún medio.
- **Universal:** todos los niños juegan de manera natural sin importar su país o cultura y a través de él se relacionan con los demás y el mundo que les rodea.

Para nosotros los juegos son lúdicos y divertidos, todos los alumnos tienen que participar y cooperar de manera activa sin ser obligados a participar, para que se consiga el objetivo común o se solucione el problema. Con ellos los alumnos se relacionan entre ellos de manera libre o espontánea y eso hace que se socialicen y obtengan aprendizajes, en un ambiente de confianza de manera global. Todo juego también tiene unas reglas

que deben aceptar y cumplir a la vez en un espacio y tiempo determinado, para que el niño se desarrolle de manera integral. Con ellos se favorece la creatividad e imaginación de los niños.

En resumen el juego tiene que tener un carácter voluntario y placentero, para que el niño lo practique de forma natural a través de la motivación. Con él también los niños desarrollan su creatividad y favorece a la manera de cómo ellos expresan sus sentimientos o comportamientos. Pero además hace que aprendan a cooperar y trabajar en equipo para que consigan una buena relación de convivencia entre todos. Normalmente se suele representar en el currículo en el área de EF, pero ya que en infantil la educación es globalizadora, aparece en las 3 áreas. Con el juego los niños desarrollan los conocimientos propuestos por el profesor y se esfuerzan por lograr conseguir el objetivo del juego relacionándose con los demás, es decir, integrándose en el grupo. Lo que tiene que tener en cuenta el profesor son las características de cada niño para adaptar los juegos a sus necesidades. Para finalizar queremos resaltar que el juego es una actividad intrínseca motivadora que hace que los niños lo realicen de manera natural.

4.3. CLASIFICACIÓN O TIPOS DE JUEGOS

Hay muchas clasificaciones y dependiendo a diversos criterios. Para nuestra clasificación nos vamos a centrar en diferentes categorías.

- En función de los participantes:

Tabla 1: Clasificación de juegos

Juego individual	Es aquel en el que el niño juega solo, sin interactuar con nadie.
Juego paralelo	Es aquel en el que está con más niños, pero cada uno juega solo, ya que no interactúa con los demás.
Juego de parejas	Son aquellos en los que se relacionan con otro.
Juego grupal	Es aquel en el que interviene con otros niños formando así un grupo.

Dentro de los juegos grupales, Blázquez y Ortega (1998) establecen distintos tipos de relaciones:

- Asociativa: el niño juega con los demás niños de una manera divertida y participativa, pero no se les obliga a que jueguen juntos con unas normas.
- Competitiva: el niño juega de manera individual entre los demás niños.
- Cooperativa: el niño juega con los demás en grupo de manera participativa y colaborativa para conseguir un objetivo común, es decir, todos ganan juntos y no pierde nadie de manera individual, si se pierde es todo el grupo. Hay una serie de normas que son aceptadas por todos y pueden ser cambiadas si están de acuerdo todo el grupo.

Otra clasificación es la que hace Arroyo (2010) que es la siguiente:

- **Juegos motores:** son en los que los niños predomina su movimiento, manipulación y exploración motora, y aprenden a través de su propia experiencia. Ellos están basados en una acción motriz. Esos juegos son: juegos de locomoción, de velocidad, de saltos, de lanzamientos y recepciones, de fuerza, de agilidad y de equilibrio.
- **Juegos sensoriales:** son juegos que hacen que el niño se relaje y así se concentre en el desarrollo de su propio cuerpo de manera global. Estos juegos se suelen usar para la relajación o la fase de vuelta a la calma (juegos de gusto y olfato, de percepción visual auditiva y táctil, de respiración, de esquema corporal y lateralidad, de organización espacial, de coordinación visomotriz y de expresión corporal).
- **Juegos populares y tradicionales:** los juegos populares son juegos de carácter tradicional derivados de actividades cotidianas, que no tienen demasiadas reglas. Si existen reglas, éstas pueden modificarse si están de mutuo acuerdo todos los participantes, por eso son variables y flexibles. Estos juegos permiten que los niños se enriquezcan de su entorno socio – cultural.

Los juegos tradicionales, son la evolución de los juegos populares. Son más complejos porque tienen reglas que los definen, espacios y materiales para llevarlos

a cabo. Estos juegos nos llegan a nosotros por nuestros antepasados, es decir, de generación en generación, pero según el paso de los años se han ido cambiando de cómo eran al principio.

Tanto con los juegos populares como tradicionales se estimula la creatividad e imaginación, se fomentan las relaciones sociales y se desarrollan las habilidades motrices básicas, la participación y cooperación, es decir la ayuda entre todos los jugadores. Algunos ejemplos de juegos son: la goma, saltar a la cuerda, peonza, yoyo, canicas...

En la actualidad estos juegos son considerados patrimonio cultural y a través de ello se diferencia una región de otra.

- **Juegos cooperativos:** En este juego participan dos o más jugadores y no compiten por ganar, sino que se ayudan entre todos para conseguir el objetivo común y ganar o perder pero en grupo, no de manera individual, sino que se cambian los roles entre los participantes.

Con los juegos cooperativos se pretende que todos los jugadores se relacionen en un ambiente de confianza y así colaboren y participen todos de manera activa, para llegar a conseguir el objetivo común entre todos de manera divertida y motivadora.

- **Juegos recreativos:** en estos juegos participan una o más personas y con ellos los jugadores se divierten y entretienen a la vez. Pueden tener un rol educativo (ayuda al estímulo mental y físico y a fomentar el desarrollo de las habilidades motrices y psicológicas). Estos juegos se pueden practicar en el aire libre o a cubierto, en el campo o en espacios concretos preparados para el juego.

- **Juegos predeportivos:** con estos juegos los niños se inician en el deporte y se adaptan a lo que pueden hacer según su desarrollo. Por eso estos juegos exigen unas habilidades concretas (lanzamientos, saltos, equilibrios).

4.4. LOS JUEGOS DEL MUNDO

Los juegos tradicionales, son juegos que tienen reglas que los alumnos pueden cambiar si están todos de acuerdo, porque son juegos flexibles y abiertos con un espacio y material determinado. Con ellos los niños aprenden de su entorno socio-cultural, es decir, aprenden unos de otros y de las otras culturas de sus compañeros de fuera a través de su propia experimentación o experiencias. A estos juegos se les llama juegos del mundo, ya que el juego es algo que tienen en común todos los niños sin importar su cultura.

Agudo; Mínguez, Salvador y Tomás (2006) los definen como un conjunto de juegos tradicionales procedentes de diferentes países y culturas. Con ellos lo que se pretende es que los niños se diviertan de manera lúdica y motivadora, a la vez que aprenden contenidos y acercan a los niños a la cultura de los países que son esos juegos trabajados. Con ellos también se pretende favorecer actitudes positivas, que mejoran el autoconcepto de sí mismo, cultural y escolar. Además potencian la socialización y cooperación entre los alumnos sin importar su cultura, para así desarrollar la igualdad de oportunidades de todos los alumnos.

Ellos describen el juego como algo común en todas las culturas para el desarrollo corporal. Muchos de los juegos interculturales son específicos de cada cultura, otros muy parecidos o iguales a los que conocemos, pero con diferente nombre o variaciones. También utilizan estos juegos para que los niños aprendan los valores y normas de otras culturas.

Velázquez (2006) nos explica, que muchas veces la unidad didáctica de juegos del mundo en nuestras clases no es suficiente para conseguir una interrelación entre personas de distintas culturas. Ya que con su experiencia ha visto que los alumnos se limitan a disfrutar del juego sin importarles su origen o procedencia cultural. Por eso tenemos que conseguir motivar a los alumnos para que relacionen los juegos con su cultura de origen y con los que juegan en su entorno. Lo mejor para conseguir lo anterior sería llevarlo a cabo de manera interdisciplinar, pero como en la mayoría de colegios no existe eso.

Por ello en las clases de EF además de la UD, deberíamos realizar actividades que hagan que los niños se interesen por esas culturas diferentes. Algún ejemplo de todo lo

anterior podría ser: la elaboración de un mural con un mapamundi de los 5 continentes y así completarlo con los nombres y los lugares de procedencia de cada juego, que se realice en las sesiones de clase para integrar a todos los alumnos en la diversidad cultural.

4.5. LA INTERCULTURALIDAD A TRAVÉS DEL JUEGO

Para iniciar este apartado es importante tener clara la diferencia entre multiculturalidad e interculturalidad, debido a que la mayoría de la gente los usa como sinónimos, pero no es así, ya que tienen grandes diferencias. Esta confusión también la podemos encontrar en la RAE (2017), debido a que define multiculturalidad e interculturalidad como sinónimos, en el que define multiculturalidad como “la convivencia de diversas culturas” e interculturalidad como “la relación entre culturas”.

Según Velázquez (2006) la multiculturalidad es “la convivencia en un mismo espacio físico de población con culturas diversas” (p.117) y para Mora, Díez y Llamas (2003) se refiere a “la convivencia de diferentes culturas en una misma sociedad” (p.16).

Por tanto, entendemos el concepto de multiculturalidad como la convivencia de diferentes culturas en un mismo lugar, pero sin interacción ni relación entre ellas.

Una vez que se produce relaciones entre las diferentes culturas es cuando se podría empezar a hablar de interculturalidad, ya que no hay solo convivencia entre las culturas, sino que también existe relación entre ellas.

Según Velázquez (2006) hay diferentes tipos de relaciones entre las diferentes culturas como nos muestra la siguiente tabla:

Tabla 2: Relación entre culturas

		¿Se conservan la identidad cultural y las costumbres?	
		SÍ	NO
Se buscan y se valoran las relaciones positivas	SÍ	INTEGRACIÓN	ASIMILACIÓN
	NO	SEPARACIÓN	MARGINACIÓN

Fuente: Velázquez (2006, p.118)

Lo que intentamos buscar con la interculturalidad es que se valoren las relaciones positivas y se conserve la identidad cultural y las costumbres consiguiendo así una relación de integración, ya que defendemos la interculturalidad como la defiende Álvarez y Batanaz (2007) porque nos dice que va más allá del dialogo con el vecino de la misma cultura, la interculturalidad es “el diálogo con el otro diferente cultural” (p.27). Si profundizamos más en el concepto de interculturalidad, podemos afirmar que la interculturalidad es “diálogo, relación y convivencia entre culturas. La educación intercultural es fundamentalmente una actitud y un comportamiento ante las relaciones entre diferentes culturas” (López-Calvo, 2008).

Como hemos mencionado anteriormente, la interculturalidad hace referencia a la relación entre las diferentes culturas y por tanto, debemos de intentar buscar relaciones de respeto como afirma Bantulá y Mora (2002).

La educación debería ayudar a los jóvenes a adquirir un mejor conocimiento del mundo y de sus habitantes y a formar actitudes que desarrollen en ellos un espíritu de aprecio y respeto mutuo para las otras culturas, razas y estilos de vida. (p. 13)

Esta situación de convivencia de culturas genera en ocasiones conflictos. Nosotros como maestros, debemos utilizar los principios interculturales para educar a nuestros alumnos, estos vienen definidos por Agudo et al. (2002) como "reconocimiento de la diversidad, defensa de la igualdad, vocación de interacción, dinámica de transformación social y la promoción de procesos educativos que planteen la interacción cultural en situación de igualdad" (p.14).

Esta interacción entre culturas también afecta a la escuela, encontrando cada vez un mayor número de alumnos inmigrantes en ella. Nuestro objetivo a la hora de realizar una educación basada en la interculturalidad, es la integración de las distintas culturas que podemos encontrar dentro del aula.

Nuestro fin será evitar los problemas actuales de nuestra sociedad que generan racismo e intolerancia, evitando la segregación de los alumnos a través una educación basada en el respeto y la tolerancia para que nuestros alumnos sean capaces de aceptar las distintas culturas como afirma Aguado (2003, p.20), ya que nos menciona que a través de la educación intercultural “se trata de lograr la igualdad de oportunidades, la superación del racismo y la competencia intercultural en todas las personas, sea cual sea el grupo social de referencia”.

Según Agudo et al. (2002) debemos introducir la interculturalidad en los centros y una de las mejores maneras para hacerlo es a través de los juegos, ya que Batenson (1984) señala que "el juego es el mejor medio de comunicación entre especies diferentes, como también es el mejor medio de comunicación entre personas de generaciones, clases sociales o culturas diferentes" (citado en Bantulá y Mora, 2002, p. 11).

También tiene la ventaja de ser universal y, que a todos los niños les resulta motivador porque "uno de los puntos en común de todos los niños y niñas, cualquiera que sea su lugar o cultura de procedencia, es el juego" (Velázquez, 2006, p.7), al igual que es "una fuente de transmisión de conocimientos y valores socio-culturales" (Bantulá y Mora, 2002, p.9). Aunque encontramos diferencias, ya sea por reglas, juegos más activos o pacíficos, los lugares... son juegos muy similares y que facilitan la integración de los niños.

Nuestro objetivo como educadores será que este recurso tan rico en matices y tan realmente variado, sirva de nexo entre culturas y sea un camino para conocerlas de forma vivencial, en un plano de igualdad y de una forma comprensiva, respetuosa y tolerante. (Agudo et al., 2002, p.19)

Estos juegos deben tener un objetivo, no deben tratarse con una finalidad únicamente lúdica, donde la temática de estas actividades será social y pretendamos fomentar una

buena relación entre compañeros, al igual que es importante hacerles ver las semejanzas entre los juegos, por lo que es necesario traer juegos de distintas culturas.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: "EL MUNDO SIN LÍMITES"

5.1. JUSTIFICACIÓN

Para llevar a cabo esta propuesta de intervención nos hemos basado en el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el Currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. Este Decreto está basado en el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil; y este Real Decreto se basa en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, de Educación (LOMCE).

Vivimos en una sociedad globalizadora en la que se producen movimientos migratorios, que hace que los colegios estén llenos de alumnos inmigrantes, es decir, que estén llenos de niños y niñas de diferentes procedencias culturales en las clases. Por eso con esta UD queremos trabajar la interculturalidad a través del juego, es decir, que conozcan juegos de su cultura, de otras culturas, países y continentes, para así integrar de la mejor manera posible en el colegio a esos alumnos de diferentes culturas, ya que el juego es un elemento que motiva a los niños y por ello adquieren los conocimientos de manera lúdica y divertida.

Esta UD la vamos a llevar a cabo en el 3º curso de EI en el colegio "Martín Chico" de Segovia, es decir, con alumnos de 5 años. Con ella queremos trabajar valores como el respeto, no discriminación por ser de diferentes culturas, la cooperación, participación y socialización. Todos somos iguales sin importar de qué cultura seamos y eso es lo que queremos enseñar a nuestros alumnos, que da igual que seamos de otro sexo, cultura, país o religión. Lo que queremos trabajar son las relaciones que surgen, es decir, la socialización entre ellos.

Con ella queremos que los alumnos se desarrollen de manera integral a través de una manera lúdica y divertida, pero a la vez que aprendan juegos de otros países de manera motivadora para ellos. Porque a través del juego se favorece las relaciones del niño con los demás y conocen el entorno que les rodea. Con ellos el niño desarrolla su

creatividad y el trabajo en grupo colaborando y participando de manera activa entre todos.

5.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

En este apartado vamos a presentar de donde hemos sacado los objetivos específicos de nuestra propuesta. Estos objetivos están relacionados con los objetivos que aparecen en el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo de segundo ciclo de Educación Infantil en la comunidad de Castilla y León. Esto aparece en la siguiente tabla:

Tabla 3: Relación entre los objetivos del DECRETO 122/2007 y los objetivos específicos de la UD

OBJETIVOS DECRETO 122/2007	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> • Área I: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal. - Tener la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de juego, comunicación y actividad. Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas y valorar el juego como medio de relación social y recurso de ocio y tiempo libre. - Mostrar interés hacia las diferentes actividades escolares y actuar con atención y responsabilidad, experimentando satisfacción ante las tareas bien hechas. - Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros, actuar con confianza y seguridad, y desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración. 	<ul style="list-style-type: none"> • Área I: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal. - Trabajar y conocer los diferentes juegos del mundo con los alumnos y relacionarlos con el entorno de los alumnos de Educación Infantil. - Conocer, respetar y cumplir las normas de los diferentes juegos y modificarlos para adaptarlos a las necesidades de nuestros alumnos. - Participar de forma cooperativa y activa en los diferentes juegos. - Fomentar actitudes de respeto, colaboración, ayuda y participación hacia los demás compañeros en los diferentes juegos.

<ul style="list-style-type: none"> • Área II: Conocimiento del entorno. - Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales y la diversidad social y cultural, y valorar positivamente esas diferencias. - Identificar diferentes grupos sociales, y conocer algunas de sus características, valores y formas de vida. - Relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, ajustar su conducta a las diferentes situaciones y resolver de manera pacífica situaciones de conflicto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Área II: Conocimiento del entorno. - Trabajar la Educación Intercultural en Educación Infantil con diferentes juegos del mundo. - Conocer y respetar las diferentes culturas a través del juego. - Usar el diálogo para la comunicación y resolución de conflictos y respetar los turnos de intervención.
<ul style="list-style-type: none"> • Área III: Lenguajes: comunicación y representación. - Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación. - Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje, disfrute y relación social. Valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> • Área III: Lenguajes: comunicación y representación. - Señalar en el mapa y conocer juegos de otros países del mundo. - Usar el diálogo para la comunicación y resolución de conflictos y respetar los turnos de intervención.

Pero nuestros objetivos trabajados con la UD son los específicos que aparecen en la tabla.

5.3. CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

Los contenidos que hemos trabajado en esta propuesta también los hemos sacado como los objetivos, del DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo de segundo ciclo de Educación Infantil en la comunidad de Castilla y León, ya que en infantil es una educación global. Esto aparece en la siguiente tabla:

Tabla 4: Relación entre los contenidos del DECRETO 122/2007 y los contenidos de la UD

CONTENIDOS DECRETO 122/2007	CONTENIDOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> • Área I: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal. - Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen - Bloque 2. Movimiento y juego - Bloque 3. La actividad y la vida Cotidiana 	<ul style="list-style-type: none"> • Área I: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal. - El conocimiento de sí mismo - Sentimiento y emociones - Juego y actividad - Actitud positiva y respeto de las normas que regulan la vida cotidiana, con especial atención a la igualdad. Regulación de la conducta en diferentes situaciones. <ul style="list-style-type: none"> – Interés por mejorar y avanzar en sus logros y mostrar con satisfacción los aprendizajes y competencias adquiridas. – Disposición y hábitos elementales de organización, constancia, atención, iniciativa y esfuerzo.

<ul style="list-style-type: none"> • Área II: Conocimiento del entorno. <p>- Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Área II: Conocimiento del entorno. <p>- La cultura.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Área III: Lenguajes: comunicación y representación. <p>- Bloque 1. Lenguaje verbal.</p> <p>- Bloque 4. Lenguaje corporal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Área III: Lenguajes: comunicación y representación. <p>- Escuchar, hablar, conversar.</p> <p>- Representación de juegos tradicionales culturales</p>

Los contenidos que nosotros queremos trabajar y conseguir a través de esta UD son:

- Utilización adecuada del juego de los 5 continentes y sus países, ya que es común para todas las culturas.
- Uso adecuado y aceptación de las normas determinadas de cada juego de los distintos países y el uso de los materiales.
- Interés de los alumnos por el conocimiento de los juegos de los distintos países del mundo y los continentes, además de relacionarlos con los juegos que jugamos en nuestro entorno.
- Reconocimiento de los 5 continentes y los países de cada juego.
- Desarrollo de las habilidades físicas básicas en los juegos llevados a cabo en clase.
- Trabajar la educación intercultural a través de los diferentes juegos de mundo.
- Actitud de respeto, colaboración, ayuda y participación con los demás en los diferentes juegos.

5.4. METODOLOGÍA

La metodología que hemos llevado a cabo en nuestra UD se centra en que todos los alumnos participen en los diferentes juegos del mundo, pero de manera activa. Por ello nuestra UD se basa en una metodología activa y participativa, es decir, que todos los alumnos intervienen en su proceso de enseñanza-aprendizaje para desarrollarse de manera integral. El profesor va a servir de guía de sus alumnos en el momento que lo necesiten, pero no les va a dar todo hecho, para que ellos sean los que desarrollen su aprendizaje a través de sus experiencias y las de sus compañeros.

Esta metodología se basa en la observación y experimentación, donde se promoverá a la adquisición de aprendizajes significativos, partiendo siempre de los intereses, necesidades, edad y momento evolutivo de los niños. Los aspectos afectivos y de relación son muy importantes en esta etapa, por eso se intenta crear un ambiente de confianza y seguro donde el niño se sienta querido y a gusto, para favorecer su desarrollo integral.

Todas las sesiones se desarrollan de la misma manera, excepto en la primera que se hará una lluvia de ideas, para saber lo que conocen o no los niños del tema que vamos a trabajar en la UD. Primero se juega al juego explicado, para que todos los alumnos participen y cooperen entre ellos en los distintos juegos de cada continente. Al inicio de cada sesión se hace una asamblea inicial para que los niños aprendan qué continente se está trabajando en esta, a qué países pertenece cada juego, además de que los comparen con juegos que les suena de los que juegan ellos. En la asamblea final de cada sesión, se analizan los diferentes juegos y los comportamientos que han tenido los niños mientras realizaban los distintos juegos.

A través de la participación activa y global de los alumnos, se respeta su ritmo madurativo y sus características individuales o grupales, además de sus necesidades que dependen de la etapa en la que se encuentre el niño. Esto se consigue porque todas las actividades son abiertas y flexibles para adaptarse a las diferentes necesidades de desarrollo de cada alumno. Para poder llevar a la práctica lo anterior, son muy importantes las paradas de reflexión-acción que se llevan a cabo durante las diferentes sesiones.

Con esta metodología lo que queremos es que el niño se integre en su proceso de desarrollo de enseñanza-aprendizaje. Además de que siempre participe en las sesiones dando sus opiniones y experiencias, pero también enriqueciéndose con las suyas y las de sus demás compañeros. Así que para que se desarrollen de manera integral, es muy importante crear en el aula un ambiente de confianza, para que se sientan seguros y sea más fácil que se relacionen con los demás, es decir, que todos aprendan de todos sin miedo a ser excluidos. Por todo ello el juego se convierte en esta etapa en el eje central de los aprendizajes, donde el niño puede hacer realidad tanto su fantasía, como su capacidad creativa y de expresión.

5.5. ESTRUCTURA DE LAS SESIONES

Para llevar a cabo la estructura de las sesiones nos hemos basado en el seminario de Educación Física en Educación Infantil de Segovia, y más concretamente en sus tres momentos (asamblea inicial, actividad motriz y asamblea final).

Por ello la estructura que vamos a llevar a cabo en todas las sesiones va a ser siempre la misma. Las sesiones durarán 50 minutos cada una. Estas sesiones las dividimos en tres partes diferentes.

Primero es la llegada o momento de encuentro, en la que nos sentamos para una pequeña asamblea inicial, donde se explica la sesión y recordaremos un poco lo que se trabajó en las anteriores sesiones, además de tener preparado el material que utilizaremos durante la sesión en cada juego (4 minutos).

Después se desarrolla la sesión (40 minutos): se desarrollan las actividades que se llevan a cabo en cada sesión. También podemos parar entre los juegos para reflexionar sobre si funcionan o no, es decir, paradas de reflexión-acción.

Para acabar la sesión hacemos una asamblea final, en la que reflexionamos entre todos sobre los juegos que hemos hecho en la sesión y los diferentes comportamientos de los alumnos que han surgido durante ella (4 minutos). Y por último (2 minutos) los utilizaremos para despedirnos o desplazarnos a clase si estamos en el gimnasio o patio. La que cambia es la sesión 5, en la que haremos una votación de todas las sesiones para escoger los juegos que más les hayan gustado a los alumnos y hacerlos en la última.

5.5.1. Desarrollo de las sesiones:

Ahora aquí en este apartado vamos a desarrollar las diferentes actividades que se realizan en cada una de nuestras 6 sesiones sobre los juegos del mundo. Estos juegos de dichas sesiones están sacados del libro *365 juegos de todo el mundo* de Velázquez (2006). Las 5 sesiones primeras, es cada una de un continente diferente (Europa, África, Asia, América y Oceanía). Y la última es un recopilatorio de los juegos realizados en las 5 sesiones anteriores. Solo vamos a explicar en la primera sesión la asamblea inicial y la asamblea final, ya que siempre es lo mismo en todas las sesiones. En las demás solo aparecerá el nombre. Lo que cambia en la asamblea inicial es que en cada sesión se trabaja el continente que sea y en la última todos, además de recordar rápidamente el continente trabajado anteriormente en las otras sesiones.

TABLA 5: SESIÓN 1

SESIÓN 1: EUROPA

ASAMBLEA INICIAL:

Primero hacemos una asamblea en la que explicaremos de que va a tratar la sesión y en un mapa verán los alumnos donde están situados todos los continentes y otro con Europa y los países donde están situados los diferentes juegos trabajados. Duración 4 minutos.

ACTIVIDAD MOTRIZ:

- **EL GATO Y EL RATÓN**

Procedencia: Bosnia.

Materiales: Un pañuelo.

Espacio de juego: Indiferente.

Jugadores: Entre 10 y 25 jugadores.

Descripción: Un jugador se la queda y tiene un pañuelo. Todos los jugadores se sientan en el suelo, formando un círculo y mirando al centro, excepto el que se la queda que, con el pañuelo, da vueltas alrededor del círculo, siempre en el mismo sentido. Mientras, los jugadores cantan una canción que hace referencia a un ratón perseguido por un gato.

En un determinado momento, el que se a queda deja caer el pañuelo detrás de un jugador; éste, al darse cuenta de que lo tiene, coge el pañuelo y persigue al que se lo dejó tratando de atraparlo antes de que ocupe el sitio que quedó libre en el círculo.

Si lo consigue devuelve el pañuelo al que se lo dejó y regresa a su sitio; en este caso, el que se

la quedaba inicialmente vuelve a quedársela, reiniciándose el juego.

Duración: 5 minutos.

- **ALLA FRUTTA**

Procedencia: Italia.

Materiales: Ninguno.

Espacio de juego: Indiferente.

Jugadores: Entre 12 y 25 jugadores.

Descripción: Todos los jugadores forman un círculo uniendo sus manos, excepto uno que se la queda y se aleja del círculo formado. Cada jugador se pone entonces el nombre de una fruta, varios jugadores pueden tener el mismo nombre. Cuando lo han hecho llaman al que se la queda, el cual se acerca al círculo y dice: "*Alla frutta...* (Y un nombre de fruta)" ("A la fruta..."). Si alguien de los que forman el círculo tiene ese nombre grita: "Sono io" ("Soy yo"). En ese instante el que se la queda trata de tocar a ese jugador o jugadores y el círculo trata de impedirlo girando a un lado y a otro. Cuando el jugador es tocado, pasa a quedársela y se reinicia el juego.

Si durante este proceso, el círculo se rompiera, el que se la queda elige a uno de los dos jugadores que separaron sus manos para que se la quede.

Duración: 5 minutos.

- **JAK SIE MASZ**

Procedencia: Polonia.

Materiales: Ninguno.

Espacio de juego: Indiferente.

Jugadores: Más de 8.

Descripción: Todos los participantes se sientan formando un círculo y mirando hacia el centro, excepto uno que se la queda y camina alrededor del corro siempre en el mismo sentido.

En un determinado momento, el que se la queda toca a cualquier otro y echa a correr mientras que el jugador tocado se levanta y hace lo mismo pero en sentido contrario. Cuando ambos jugadores se encuentran se saludan, dándose la mano, siguiendo a continuación su camino. Ambos tratan de sentarse en el hueco que ahora queda libre en el círculo. El que no lo consigue pasa a quedársela reiniciándose el juego.

Duración: 5 minutos.

- **TRI**

Procedencia: Albania.

Materiales: Ninguno.

Espacio de juego: Amplio. Se delimita un espacio como prisión.

Jugadores: Entre 12 y 20 jugadores.

Descripción: Se la quedan tres jugadores que persiguen al resto. Todo jugador tocado va a prisión. Cuando sólo queda un jugador libre, este puede liberar a los prisioneros tocando a uno de ellos. En este caso todos se salvan y se la siguen quedando los tres que lo hacían inicialmente. Si, por el contrario, todos los jugadores son hechos prisioneros, el juego se reinicia quedándose los tres primeros que fueron atrapados.

Duración: 8 minutos.

- **LEDENI CHICA**

Procedencia: Serbia.

Materiales: Ninguno.

Espacio de juego: Libre de obstáculos.

Jugadores: Entre 8 y 25 jugadores.

Descripción: Un jugador se la queda y persigue al resto tratando de tocarlos. Todo jugador tocado queda congelado y sólo puede moverse si un compañero libre lo toca.

Cuando todos han sido congelados el último pasa a quedársela en la siguiente ronda del juego.

Duración: 7 minutos.

- **OCH AM BERG**

Procedencia: Liechtenstein.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Con una pared. Paralela a esta, se traza una línea a unos diez o quince metros.

Jugadores: Entre 10 y 25.

Descripción: Un jugador se la queda y se coloca de espaldas al resto y con la cara pegada a la pared. Los otros jugadores se colocan detrás de la línea trazada en el suelo. El jugador que se la queda dice: "Ochs am berg" ("El buey en la montaña") y se da la vuelta, no puede girarse antes de haber finalizado la frase. Durante ese tiempo el resto de los jugadores tratan de avanzar hacia él. Si el que se la queda, al darse la vuelta, descubre a alguien moviéndose le manda al punto de salida. Cuando alguien consigue llegar hasta la pared y tocarla pasa a sustituir al que se la quedaba y se reinicia el juego.

Duración: 5 minutos.

- **PEPITO PÍA**

Procedencia: España (Cataluña).

Material: Pañuelo.

Espacio de juego: Indiferente.

Jugadores: Entre 10 y 25.

Descripción: Los jugadores se sientan en círculo. Después un jugador se tapa los ojos y se sienta encima de alguien. El jugador con los ojos tapados tiene que averiguar quién es el compañero sobre el que está sentado. Para ello le dirá: "Pepito pía", "Pepito ladra", "gruñe", etc. A través del sonido producido por Pepito tendrá que averiguar quién es. El que adivina sólo tiene tres oportunidades. Si adivina quién es, se sienta en el círculo y el otro jugador se tapa los ojos y va a sentarse encima de otro.

Duración: 5 minutos.

ASAMBLEA FINAL

Para acabar la sesión hacemos una asamblea final, en la que valoramos entre todas las actividades que hemos hecho y los diferentes comportamientos o conflictos de los alumnos, que han surgido durante la sesión (4 minutos). Y por último (2 minutos) los utilizaremos para despedirnos o desplazarnos a clase si estamos en el pabellón o patio.

Las siguientes sesiones van a aparecer en el (anexo 12).

5.6. RECURSOS:

Para poder poner en práctica nuestra propuesta, además de planificar los objetivos y contenidos, también necesitamos los recursos, es decir, contar con los materiales, espacios, tiempo y personas que necesitamos en nuestras diferentes actividades de la UD.

- **Materiales:**

- Móvil para las fotos

- Todos los materiales fungibles que hemos necesitados están explicados en cada actividad

- Recursos impresos: mapamundi y los mapas de cada continente con sus países

- **Temporales:**

La UD la llevaremos a cabo durante el mes de mayo del 2017 y los primeros 15 días de junio, en el tercer trimestre. Con ella se intenta la colaboración y participación en grupo de todos los alumnos de la clase, para poder favorecer a su socialización y desarrollo integral de los niños de una manera lúdica, divertida y motivadora en un ambiente de seguridad y confianza para favorecer su desarrollo.

La UD está formada por 6 sesiones (cada sesión dura 50 minutos), sería una sesión a la semana los viernes de 10:50 a 11: 40. En las 5 primeras sesiones se desarrolla los juegos de los diferentes continentes cada día, y en la última sesión se desarrolla los diferentes juegos de todos los continentes que más les han gustado a la clase de las sesiones anteriores.

Tabla 6. Cronograma de la puesta en práctica de las diferentes sesiones de nuestra UD, sobre los juegos del mundo.

SEMANA QUE SE LLEVO A CABO	SESIÓN
5/05	Sesión 1: Europa
12/05	Sesión 2: África
19/05	Sesión 3: Asia
26/05	Sesión 4: América
2/06	Sesión 5: Oceanía
9/06	Sesión 6: Juegos del mundo de los 5 continentes

- **Humanos:**

- Tutora de los alumnos de 5 años A
- Profesora que da la psicomotricidad
- Voluntariado que quiera participar

- **Espaciales:**

- Aula de 3° infantil A

- Patio del colegio

- Gimnasio o Aula de psicomotricidad

5.7. ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO

La UD se ha desarrollado centrándonos en la diversidad individual de cada alumno como en la grupal, es decir, fijándonos en toda la clase, atendiendo a todas las necesidades y características de los alumnos para desarrollar una educación inclusiva y que todos se puedan desarrollar de manera integral.

La UD la hemos puesto en práctica con 22 alumnos del tercer curso de EI. Con niños de 5 y 6 años.

Es un grupo heterogéneo formado por 13 alumnas y 9 alumnos. Cada uno tiene un ritmo madurativo y necesidades diferentes de aprendizaje, por lo que se intentará adaptar las diferentes actividades a sus características y necesidades de grupo e individual de la clase. Esto hará que todos los niños participen y colaboren en las diferentes sesiones con interés y de manera motivadora y divertida. En la clase no hay alumnos con necesidad específica de apoyo educativo (ACNEAE), por eso no tuvimos que hacer adaptaciones importantes en las diferentes actividades trabajadas. Solo se adaptaban al ritmo madurativo de la clase, para que todos los alumnos se sientan integrados y ninguno excluido.

5.8. EVALUACIÓN

Toda evaluación tiene que ser inicial, continua, global e individual, a la vez se centra en las áreas del currículo. Por eso para evaluar a los alumnos se tiene en cuenta los

objetivos y contenidos que queremos que aprendan de cada área, y que se consiguen a través de los criterios de evaluación que aparecen también en el currículo.

La evaluación puede ser a la vez formativa e inicial, para ver los conocimientos previos que saben los alumnos del tema que vamos a trabajar y en lo que se tiene que parar más para que lo aprendan. Durante las sesiones se hace una evaluación continua, donde se observa lo que van aprendiendo, y por último se hace una evaluación final, donde se ve lo que han aprendido o no han conseguido los alumnos. En el RD 1630/2006 se indica que la *observación directa y sistemática* será la técnica principal del proceso de evaluación (art. 7.1). Por ello los instrumentos que vamos a utilizar se desarrollan a través de la observación directa, y son: la lluvia de ideas, el diario de clase, los anecdotalios, la lista de control y la escala de observación.

- Lluvia de ideas: en el que todos los alumnos dan su opinión o ideas sobre lo que saben o creen del tema que se va a trabajar en esta UD, es decir, permite al profesor saber los conocimientos previos que tienen sus alumnos de los continentes y los juegos del mundo, para que el profesor lo anote y sepa por dónde empezar en su UD.

- El diario de clase: El profesor recoge en él diariamente las observaciones o experiencias de cada sesión que le parece relevante de sus alumnos. También se usaría el anecdotalio, para que el profesor escriba en él hechos o situaciones concretas de manera individual de cada alumno (cómo se relacionan y comportan con los demás o cómo actúan en los diferentes juegos o situaciones...).

- Lista de control: con ella se investiga el comportamiento específico de unas conductas determinadas que los alumnos tienen o no (Anexo 7).

- Ficha de evaluación de la UD y de la práctica docente a través de una escala verbal: en ella aparecerá lo que el profesor quiere evaluar de su UD y de su actuación como docente con una escala verbal (A-NA) (Anexo 8 y 9).

- Comunicación con los alumnos en las asambleas iniciales y finales de cada sesión. Pero también en las paradas de reflexión-acción.

En esta etapa de educación infantil se pretende valorar el proceso de aprendizaje y poder así tomar decisiones individualizadas. Los criterios de evaluación los utilizaremos para entender las características o necesidades de cada niño y para observar el desarrollo

de su aprendizaje. Los encontramos en la ORDEN EDU/721/2008, de 5 de mayo, por la que se establece el currículo, evaluación y desarrollo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Los criterios de evaluación van a ser los siguientes: Colabora activamente en el desarrollo de los juegos mostrando una actitud de respeto, ayuda y colaboración hacia sus compañeros; Respeta las normas del juego; Resuelve los conflictos y respeta las opiniones de los demás a través del diálogo; Utilizan el juego para conocer las demás culturas y las respeta.

Además también haremos una evaluación al docente y a la unidad didáctica. En la primera se evalúa la planificación de la sesión, el desarrollo de las clases, la temporalización, los recursos, la organización, la metodología utilizada y el interés que se pone a la hora de realizar la intervención; además de si se ha sido capaz de fomentar la participación, interés y motivación de los alumnos en un clima favorable.

Los modelos evaluativos que se han utilizado han sido: la autoevaluación y evaluación de los resultados obtenidos por los alumnos (Anexo 10 y 7). Y los criterios de evaluación que hemos utilizado han sido: Si hemos utilizado los recursos de manera apropiada, si hemos fomentado la motivación en los alumnos o hemos hecho un buen desarrollo de los contenidos del temario, siendo flexible con los alumnos.

Para registrar la adecuación o no de la práctica docente hemos utilizado un cuadro con una escala verbal (A-NA). Ficha de autoevaluación por parte del docente con escala verbal sobre su práctica. (Anexo 8)

La segunda se evaluará su coherencia, los fallos, lo que tenemos que cambiar, lo que más les interesó a los niños y las actividades que han sido las mejores o las peores a la hora de llevarlas a cabo. Con la evaluación analizaremos los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los instrumentos de evaluación que hemos utilizado son: Instrumentos para la observación: utilización de material audiovisual (fotos, imágenes, sonidos etc.) ; Escalas de observación, ordenación etc. para comprobar si los contenidos explicados en el aula han sido asimilados y aprendidos por parte de los alumnos; y valoraremos si la programación ha sido eficiente y flexible en algún momento, si se han cambiado actividades o formas de trabajo según fuera la actitud de los alumnos etc.

Para observar la adecuación o no de la UD hemos utilizado otro cuadro con una escala verbal (A-NA). Ficha de autoevaluación por parte del docente con escala verbal sobre la UD (Anexo 9).

6. RESULTADOS Y VALORACIÓN GLOBAL

Para poder analizar que nuestra propuesta de intervención ha funcionado de manera global, ya que en EI debemos utilizar las tres áreas a la vez, nos centraremos en el análisis de los instrumentos de evaluación que hemos mencionado y explicado anteriormente, porque ellos nos ayudan a obtener la información sobre si se han cumplido o no los objetivos planteados en este TFG. Nuestra propuesta sobre los juegos del mundo en un aula de EI se ha realizado de manera muy motivadora y satisfactoria entre los alumnos, además de lograr la interculturalidad y la integración de todo el alumnado. Con esta propuesta pretendemos conseguir que los alumnos adquieran valores de solidaridad, empatía, respeto..., además de que se comuniquen y consigan tener una igualdad de oportunidades.

- Conocimiento y valoración sobre los diferentes juegos del mundo en las diferentes sesiones.

Esto lo hemos analizado a través del diario y anecdotario , ya que en ellos íbamos anotando lo que más importante nos parecía de los alumnos en su forma de relacionarse, actuar, participar, ayudar o colaborar con los demás compañeros en los diferentes juegos realizados en cada sesión.

El primer día que llevamos a cabo la UD, en la asamblea se realizó una lluvia de ideas con la que pudimos ver los conocimientos previos que tenían los alumnos sobre nuestro tema "El mundo sin límites", basada en los juegos del mundo, y con ella queremos lograr la integración de todos los niños en el colegio.

Después se explicó cómo iba a ser la sesión, es decir, la estructura que se iba a seguir durante la clase.

D. (Diario) 1º sesión: Me sorprendió todo lo que sabían los niños sobre los continentes. *"Hay 5 o 6 continentes, África... ¿A qué vamos a jugar? ¡Qué bien!, ¿vamos a jugar a muchos juegos?"*

Les explique que eran 5 y donde estaban situados en el mapa. Ellos sabían bastantes cosas sobre los continentes, ya que en el festival de Navidad habían bailado diferentes danzas del mundo. Empezamos a jugar a los diversos juegos de la primera sesión. Más o

menos si que los sabían ubicar en el mapa, pero lo que les costaba retener era dentro de cada continente los países que habíamos trabajado con los diferentes juegos.

D. El gato y el ratón fue el primer juego de Europa "*¡Hala, estamos jugando a la zapatilla por detrás!*"

Les explicamos que era otro juego, pero que hay algunos a los que ellos juegan y en otros países son el mismo pero con otro nombre. Así que participaron en todos los juegos con mucho interés y motivación, pero para asegurarme les pregunte si les habían gustado estos, y todos respondieron que sí, dando su opinión de cual les había gustado más y cual menos. Además si alguno se le parecía a los que juegan ellos rápido decían con cual y lo relacionaban.

Una vez que iban viendo la estructura de cada sesión los niños iban participando más y esperando para ver qué juego era el siguiente, de qué país y continente, y cómo se jugaba.

D. "*¿Yo quiero poner el gomet en el país que es el juego? ¿Cuándo vamos a jugar a juegos de Marruecos, Bulgaria, Honduras...? ¿De Polonia no podemos jugar a ningún juego por qué todos son para mojarnos?*"

Con cada sesión de los diferentes juegos del mundo, he estado muy satisfecha de la manera tan positiva y motivadora que se han llevado a cabo por parte mía y de los alumnos, ya que todos siempre ponían interés en participar de manera activa en los juegos. Además cuando les gustaba uno mucho le querían repetir y al día siguiente me lo recordaban. Me gustó mucho que aunque no sabían ubicar el país en el mapa, sí que sabían decirme de manera oral los países de cada juego y su continente. Así que, yo se lo señalaba en el mapa para que al final de la UD supieran ubicar los países trabajados de cada continente sobre los juegos realizados.

D. "*¿Cuándo vamos a jugar al de la fruta otra vez? ¡Jo, yo quiero ser el del centro, que nunca me toca!*"

D. "*¿Vosotros conocéis algún juego que se parezca a este? ¿Cuál es?*"

El juego de "*ledeni chica*" que le relacionan con el de hielo y el de "*och am berg*" lo relacionan con el escondite inglés. "*duck, duck, goose*" que se parece a la zapatilla por detrás.

Con las asambleas iniciales y finales también se conseguía información de lo que aprendían o no los alumnos en cada sesión o los contenidos que ya sabían de antes. Ya que en ellas se reflexionaba entre todos lo sucedido en las sesiones, qué juegos les gustaba más o menos, además de que den ideas entre todos de cómo se podría jugar de otra manera a esos juegos y a qué juego se parecen de los que ellos conocen o juegan a diario.

Pero también la autoevaluación de los alumnos nos ha servido de instrumento para saber sobre su propio aprendizaje en las sesiones y lo que más les ha gustado o menos de la UD a través de un dibujo.

- La motivación, participación e interés de los alumnos en los juegos.

Este apartado está relacionado con lo anterior mencionado. Ya que los niños estén motivados e interesados en los diferentes juegos del mundo, hace que ellos participen de manera muy activa y satisfactoria, para que aprendan los conocimientos que queramos de manera mucha más rápida y divertida. Esto se observa en el diario o en las preguntas que hacemos en la asamblea inicial y final, junto con las que van surgiendo en cada sesión.

Aquí se ve a los alumnos que siempre están motivados y juegan sin ningún problema, también niños que les gusta estar en el centro o ligar, y eso sale a sorteo o el que es pillado por el que liga. Por todo esto se cabrean y se desaniman a la hora de jugar o participar.

D. "*No quiero jugar más a este juego, este juego me aburre ("la rueda")*"

Para que esos niños no se cansen, alguna vez lo que hacemos es elegir nosotros al primero que queremos que se la quede y así hacerlo para que todos se la ligen. Con esto conseguimos que los alumnos estén motivados en las siguientes sesiones o juegos de la sesión que se está realizando, y así participen más en grupo y se preocupen por conseguir el objetivo del juego con interés por llegar a la resolución.

En alguno de los juegos de las diferentes sesiones los alumnos se han tropezado e incluso caído, pero si no era que con el golpe se hubieran hecho mucho daño y necesitaran hielo para calmar el dolor, ellos no se sentaban. También se sentaban si se raspaban y la herida que se habían hecho les sangraba, con esto se ponían muy nerviosos, lloraban, les teníamos que curar y se acababan sentando. Si no era nada de esto anterior, se levantaban y con una sonrisa volvían a jugar, ya que esta UD les motivaba mucho y no querían perderse ningún juego.

Me gustó mucho, que los alumnos pusieran interés en la gran mayoría de juegos. Además de que se emocionaran con el juego que tocara, y si era de su país de procedencia se ponían todavía más contentos. Los juegos que más les gustaban eran los que se desarrollaban en círculos o los que se dividían en grupos.

D. *"Mañana continuamos con el juego de "duck, duck, goose", "taf-taf", "alla frutta" "jak sie masz".... "El juego que más me ha gustado ha sido "el gato y el ratón "- A mí también".*

- Relaciones de los niños en los diferentes juegos.

La verdad es que en este apartado no ha habido muchos problemas entre los niños, ya que al ser el colegio una CA tienen muy interiorizado que todos son iguales y no importa de qué cultura vengan.

Lo que me ha sorprendido mucho es, que a la hora de hacer grupos no siguen reglas de quien es mejor o peor o quien se relacionan más. Los grupos que forman suelen ser muy variados. Pero la verdad que en la gran mayoría de juegos participan y juegan todos a la vez, eso hace que continuamente estén cambiando de sitio y compañero. Así que es más fácil para conseguir que interactúen, se relacionen o socialicen entre ellos.

Aquí lo que se observa de manera muy clara, es quien es el más líder de la clase, al que todos quieren seguir y que niño es un poco más tímido a la hora de salir solo o se siente intimidado por algo que le diga un compañero. Pero la verdad que quitando algún choque de que haya ligado uno más o sea más veces elegido por sus compañeros a la hora de tocar a alguien, no surgió ningún problema destacado.

Entre todos los alumnos de manera muy motivadora y lúdica se ayudan, muestran respeto, empatía, colaboración, participación o compañerismo, para lograr conseguir el objetivo del juego, es decir, que todos los alumnos normalmente respetaban las normas de cada juego y las seguían cuando las habían entendido. Además de cuidar y respetar los diferentes materiales que se necesitaban en cada juego, también se respetaban, colaboraban y ayudaban a sus compañeros.

D. "Tranquilo I. si no puedes, yo te ayudo. Sí quieres picar J. me cambio el sitio. No te cabrees que ahora te elijo a ti. Yo ligo contigo. Nos ha gustado mucho porque todos colaboramos en equipo. Nos gusta mucho los juegos porque nos reímos mucho. Corre siéntate D. que si no te gana V. Tienes que correr al revés y sentarte para que no te pille"

También han aprendido los juegos, las normas o a respetar el material y a sus compañeros en las preguntas que se hacían en las asambleas iniciales y finales.

D. "¿Me podéis explicar cómo se jugaba a....? ¿Qué juego de la sesión os ha gustado más o menos? ¿Por qué? ¿Se usa así el material J.? Entonces, ¿cómo se utiliza para que no se rompa? ¿Qué tal ha sido vuestra participación en los juegos? ¿Se trata así a L.? ¿Cómo te gusta que te traten a ti?"

Cuando veíamos que no sabían jugar bien al juego y no lo podían solucionar entre todos hacíamos paradas de reflexión-acción, para solucionar los problemas o dificultades sucedidas tanto en el entendimiento de los juegos como en la relación entre los alumnos, y así poder seguir jugando.

"¿Cómo se consigue más rápido? ¿Podéis jugar con todo este material? ¿Qué tenemos que hacer para que no nos cojan? ¿Cómo nos tenemos que colocar o dónde? ¿Tenéis que ir de la mano y no soltaros para poder pillar a los demás?"

D. " A. ha hecho trampas para ganar. W. se ha pasado de la línea y me ha pillado, eso no vale. Así que no me la ligo, pica ella"

Todo esto se solucionaba hablando con ellos, para que entiendan que todos en algún momento se la van a ligar o ganar, que es mejor colaborar y ayudarse entre todos para poder jugar más rato, y así pasen todos por los diferentes roles del juego. Al final lo que

queremos que aprendan es a que dialoguen entre ellos y sin nuestra ayuda se pongan de acuerdo, para que puedan seguir jugando.

7. CONSIDERACIONES FINALES

En este apartado comprobamos si se han conseguido o no los objetivos planteados para el TFG, y para ello vamos a hacer una reflexión general de ellos centrándonos en el grupo-clase donde se lleva a cabo nuestra propuesta de intervención. La propuesta la hemos llevado a cabo en el colegio público "Martín Chico" de Segovia, por su gran número de alumnado inmigrante en las clases de educación Infantil o Primaria.

Con esta propuesta basada en la selección y realización de diferentes juegos tradicionales del mundo lo que queremos conseguir, es fomentar la integración e igualdad de oportunidades para estos alumnos nuevos y los demás, además de conocer las diferentes culturas de nuestros alumnos. Todo esto está relacionado con el objetivo general de nuestra propuesta.

Elaborar, llevar a cabo y evaluar una propuesta de intervención sobre los juegos del mundo en EF, basada en los diferentes juegos del mundo o la interculturalidad.

Se ha cumplido y de manera satisfactoria. Con él lo que queríamos, es conseguir la inclusión de todos los alumnos con una buena relación de confianza entre toda la clase, a través de conocer las distintas culturas jugando a los diferentes juegos del mundo. Todos los demás objetivos que vamos a desarrollar a continuación están basados en este, que es el principal de nuestro TFG.

Conocer diferentes países o continentes del mundo con sus principales características.

Se ha cumplido ya que todos los juegos se practicaban desde un enfoque intercultural en el que todos los alumnos convivían de manera segura y motivadora. También hemos intentado fomentar que les interese la cultura o juegos de sus compañeros de otras nacionalidades, para contribuir a su socialización favoreciendo las relaciones. Una ayuda han sido los mapas para que los alumnos supieran ubicar donde están situados esos países, y además a la vez que se juega se van conociendo cosas típicas o características de cada país, ya sea porque algún alumno procede de él o les interese algo de ese país y se lo expliquemos nosotros.

Participar de forma cooperativa y activa en los diferentes juegos del mundo a través del diálogo y relacionarlos con nuestro entorno.

También se ha cumplido, ya que todos los niños han participado de manera activa y motivadora mostrando interés en todos los juegos y sesiones. Si sucedía cualquier problema rápido lo dialogaban para solucionarlo y continuar con la sesión. Esto se ha cumplido muy bien porque este colegio es una CA, y esto de dialogar para solucionar cualquier conflicto o ponerse de acuerdo en la toma de decisiones lo practican a diario, en las TD o GI y en las clases normales. Además de que hemos trabajado los diferentes juegos del mundo y los niños rápido nos explicaban con el que se les parecía o relacionaban de su entorno, junto con las diferencias y semejanzas que tienen en común con el practicado en clase.

Fomentar actitudes de respeto, colaboración o participación hacia los demás compañeros a través del juego.

Esto se llevó a cabo de manera satisfactoria, ya que a través del juego, que es algo natural de los niños fomentando que se relacionen entre ellos y creen relaciones de respeto, colaboración y participación activamente, para realizar los diferentes juegos del mundo. Todo lo anterior junto el AD hace que los alumnos solucionen cualquier problema sucedido durante la sesión, y así crear una buena relación de seguridad. Aprendieron a interactuar entre ellos, sin importar su cultura, es decir, que colaboraban o cooperaban en equipo para conseguir el objetivo común de cada juego, y a la vez desarrollar una buena relación de confianza, y eso favorece a su buen desarrollo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Conocer y respetar las diferentes culturas a través del juego.

Se relaciona con el anterior objetivo, ya que se tienen que respetar entre todos los niños, para poder conocer esas culturas a través de los juegos y así tener todos una igualdad de oportunidades, además de integrarse en un ambiente de confianza para conseguir su desarrollo integral, y a la vez conocer y respetar otras culturas de manera lúdica y motivadora con la ayuda del juego, que es como mejor se relacionan los alumnos sin ser obligados a estar con otros compañeros.

Por todos los objetivos explicados anteriormente consideramos que esta propuesta, ya que está basada en el juego es muy importante para EI, porque mediante él los niños se relacionan con los demás y su entorno que le rodea. Los niños lo tienen de manera natural desde que nacen, pero hay que fomentar que ellos a través de la experimentación, manipulación, observación o exploración conozcan el mundo que les rodea, las personas, sus limitaciones y posibilidades en su aprendizaje para poder ayudar a su desarrollo integral.

Con el juego se consigue que de manera lúdica y motivadora los niños se integren y descubran el mundo que les rodea, además de fomentar el aprendizaje de los contenidos y afianzar más los que ya tienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje para conseguir su desarrollo integral.

Quiero destacar que a través del juego los niños se relacionan, colaboran, participan, se ayudan, cooperan, empatizan entre todos para poder conseguir en común el objetivo final de cada juego. Queremos destacar que los niños jugando desarrollan la imaginación, la observación, el razonamiento de lo que está bien o mal, la comunicación y la expresión para así lograr su formación integral.

Para terminar, nos gustaría explicar que ha sido un tema muy interesante de trabajar, ya que en EI es muy importante el juego para el desarrollo integral del niño. Además de que se conozcan diferentes juegos tradicionales del mundo, para que todos los alumnos se integren y tengan una igualdad de oportunidades sin importar su nacionalidad o cultura. Pero también aprendan los conocimientos de manera lúdica y motivadora, porque como mejor se les queda todo a los niños es a través del juego y sus propias experiencias, que es lo que hemos desarrollado durante todo este TFG.

8. OPORTUNIDADES, LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

El poner en práctica el diseño de nuestra intervención didáctica en el colegio, y más concretamente con alumnos de 5 y 6 años me ha dado la oportunidad de experimentar y vivenciar con ellos sobre los diferentes juegos del mundo o interculturales, para trabajarlos en las sesiones de EF. Esto ha contribuido a favorecer de manera satisfactoria en mi formación docente, para en mi futuro ser buena profesora en EI, y darme cuenta que a través de las sesiones de EF, como las demás asignaturas son muy importantes para un buen desarrollo del niño. Y que a través de observar las sesiones de EF que hacemos a los alumnos te das cuenta de muchos aspectos importantes en el comportamiento de los alumnos, que en clase con las demás asignaturas no se ven. Esos comportamientos los podríamos tratar en las clases de EF y solucionarlos a través de las diferentes actividades que se desarrollan, para continuar con esos aprendizajes en las demás clases.

El juego es un recurso muy importante en EI, ya que todos los niños lo tienen de manera natural desde que nacen. Con él lo que queremos conseguir es que se relacionen en un ambiente de confianza, y así a través del juego transmitir valores como: la empatía, ayuda, colaboración, solidaridad. Lo que queremos fomentar es que convivan todas las culturas y tengan una igualdad de oportunidades en su proceso de enseñanza-aprendizaje, para que tengan una buena relación y eso contribuya a su desarrollo integral.

También nos parece muy importante, que los conflictos que surjan durante las sesiones ellos mismos los solucionen a través del diálogo o la interacción. Esto ha sido totalmente nuevo para mí ya que nunca había estado en una CA, pero la verdad, es que todo lo que he aprendido en el colegio durante estos meses de prácticas me ha hecho darme cuenta de lo importante que es la comunicación para saber qué les pasa y el diálogo para solucionar cualquier problema o conflicto.

Las limitaciones que hemos observado durante la puesta en práctica de la UD han sido la falta de tiempo para llevar a cabo las sesiones, ya que al ser una CA tienen muchas actividades en las que vienen voluntarios a contar sus experiencias, sus

profesiones, cuentos o cualquier cosa que sea innovadora y motivadora para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pero aunque no fuera el día previsto sí que hemos podido desarrollar la UD "El mundo sin límites".

Para futuras líneas de investigación me gustaría trabajar a la vez en colegios que sean CA y colegios que no lo sean. Y así después poder comparar los resultados obtenidos una vez que sea llevada a la práctica nuestra UD "El mundo sin límites". Ya que en las clases tradicionales de EF no se suele trabajar tanto el diálogo para la resolución de conflictos. Todos los colegios deberían utilizar para todas sus clases el AD, además de que intervenga en las clases voluntariado. Todo esto haría que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea mejor para conseguir el desarrollo integral y la socialización de los alumnos con el mundo que le rodea.

También me gustaría poder desarrollar un proyecto en una CA en el que estuviera incluida esta UD en las sesiones de psicomotricidad, pero a la vez que se trabajara la interculturalidad y los juegos del mundo de manera global en las demás clases, es decir, que los alumnos supieran características y la forma de vida de sus compañeros de clase. Ya que en una CA hay mucha diversidad cultural en las aulas y esto ayuda a que todos tengan una igualdad de oportunidades en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Para su puesta en práctica se puede empezar en los GI, donde suelen participar los padres o familiares de los alumnos y cualquier voluntario, que nos ayudarían con juegos típicos de su país que llevaríamos a cabo en clase y centrarnos en los alumnos de manera más individual.

Después pediría ayuda a los demás profesores del centro, padres o voluntarios que quieran colaborar, para que nos enseñaran a hacer recetas de comida o nos llevaran a clase para comer cosas típicas de su país, vestimenta, su forma de vida o relacionarse, la manera de divertirse o de jugar, videos y fotos de la diferencia de vida del país que procede con el nuestro, su cultura... Con todo esto haríamos que al acabar el proyecto los alumnos conocieran la cultura de sus compañeros y las respetaran, además se han creado relaciones de amistad en un buen ambiente, es decir, que todos los alumnos se sintieran integrados en la clase con un ambiente de confianza, para así lograr su desarrollo integral y además aprendan a solucionar cualquier problema a través del diálogo, respeto y comunicación.

Por último, me gustaría destacar que todos los profesores deberían algún día trabajar en una CA, ya que es un proyecto bueno para su formación como docente, porque se centran en adaptar todo su entorno social y cultural a las necesidades de sus alumnos. Pero esto no funciona si no participa toda la comunidad educativa, además de todos los profesores, padres o familiares y los voluntarios. Todo esto es muy enriquecedor para que la educación de esos alumnos y profesores sea de calidad, porque se centran en ellos de manera individual y solucionan sus problemas a través del diálogo.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agudo, D., Mínguez, R., Rojas, C., Ruiz, M., Salvador, R., y Larrén, J. T. (2002). *Juegos de todas las culturas. Juegos, danzas, música... desde una perspectiva intercultural*. Barcelona: Inde.
- Agudo, D.; Mínguez, R.; Rojas, C.; Salvador, R. y Tomás, J. (2006). *Juegos de todas las culturas*. Barcelona: Inde.
- Aguado, T., Gil, I. y Mata, P. (2003). *Educación Intercultural: una propuesta para la transformación de la escuela*. Madrid: Catarata.
- Arroyo, M.D (2010). El juego y su utilización en la Educación Física. *Autodidacta*, 98.
- Bantulà, J., y Mora, J. (2002). *Juegos multiculturales*. Barcelona: Paidotribo.
- Blázquez, D., y Ortega, E. (1988). *La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años*. Cincel: Madrid.
- Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Ley Orgánica 2/2006, de 9 de mayo, de Educación (LOE).
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, de Educación (LOMCE).
- López Calvo, G.A. (2008). Planificación y Desarrollo de un proceso de investigación-acción para atender a la diversidad cultural y acoger a todo el alumnado. Tesis de Educación y trabajo social. Universidad de Valladolid.
- Méndez, A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Mora, J. M., Díez, R., y Llamas, J. (2003). *Un mundo en juego*. Barcelona: Inde.

ORDEN EDU/721/2008, de 5 de mayo, por la que se regula la implantación, el desarrollo y la evaluación del segundo ciclo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Paredes Ortiz, J. (2002). El deporte como juego: un análisis cultural. Tesis de Filosofía y Letras. Universidad de Alicante.

Puigmire-Stoy, M.C. (1996): *El juego espontáneo*. Madrid: Narcea.

Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil.

Román, J.M., Sánchez, S. y Secadas, F. (1996). *Desarrollo de habilidades en los niños pequeños*. Madrid: Pirámide.

Velázquez, C. (2006). *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona: Océano ámbar.

Velázquez, C. (2006). *Educación Física para la paz. De la teoría a la práctica diaria*. Buenos Aires: Miño y Dávila.

10. ANEXOS

En los anexos 2, 3, 4, 5 y 6, que son los mapas de cada continente (Europa, África, Asia, América y Oceanía) aparecen rodeados los países que hemos trabajado en cada sesión.

ANEXO 1: MAPA CONTINENTES



ANEXO 2: MAPA EUROPA



ANEXO 3: MAPA ÁFRICA



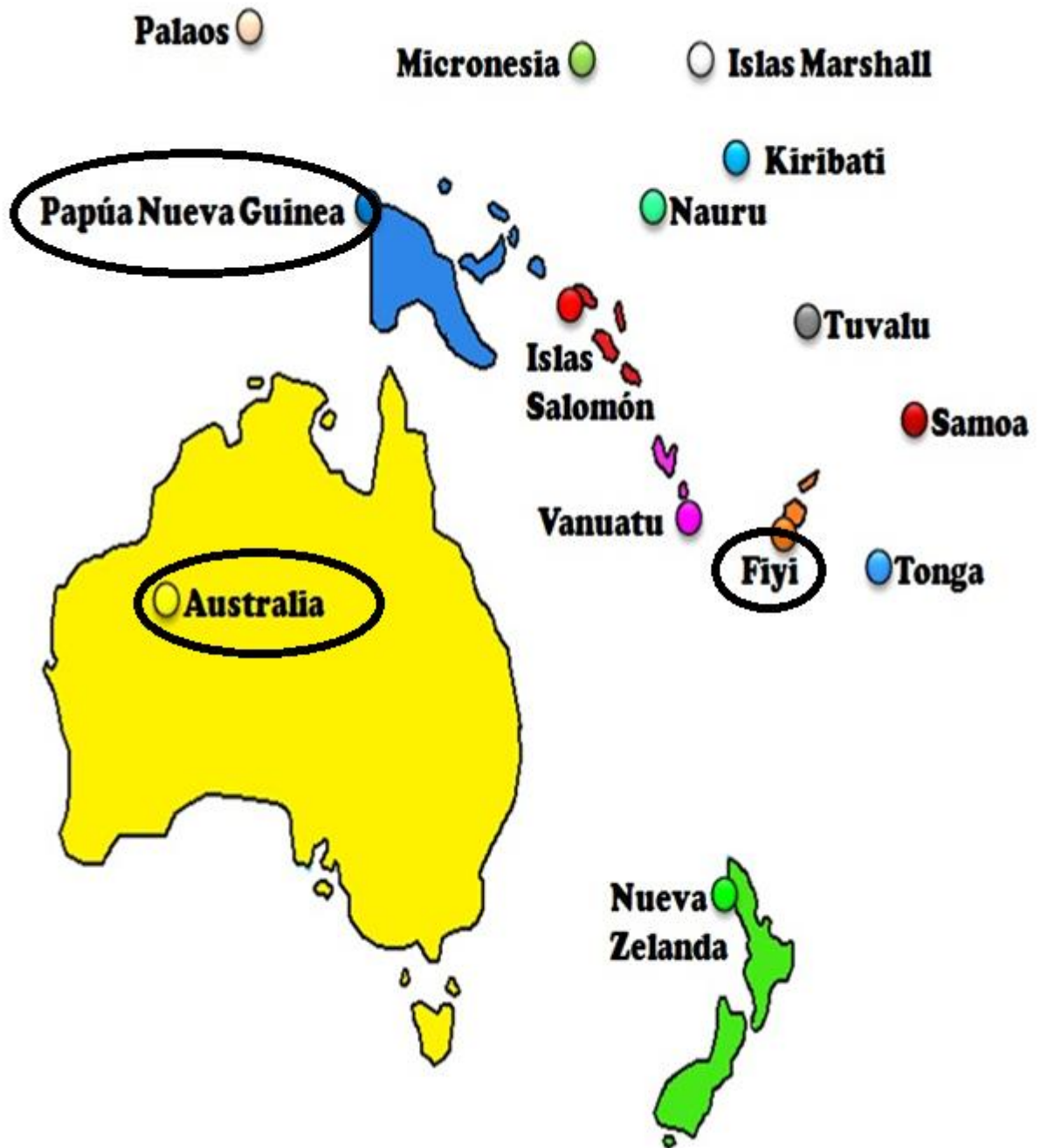
ANEXO 4: MAPA ASIA



ANEXO 5: MAPA AMÉRICA



ANEXO 6: MAPA OCEANÍA



ANEXO 7: EVALUACIÓN ALUMNOS

ITEMS NOMBRE	Conoce los continentes y países de cada juego y los ubica en el mapa	Participa de manera activa y muestra interés en las sesiones	Respeto las normas, el material de los juegos y a sus compañeros	Resuelve los conflictos sucedidos a través del diálogo	Colabora en equipo ayudando y participando con sus compañeros	Esta atento y da su opinión en las asambleas iniciales y finales	Respeto las diferentes culturas a través del juego	Conoce los juegos del mundo y los relaciona con los juegos de su entorno	Observaciones
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									
11.									
12.									
13.									
14.									
15.									
16.									
17.									
18.									
19.									
20.									
21.									
22.									
Escala de valoración: A = Adecuado; B = Bastante adecuado; C = Poco adecuado; D = No adecuado.									




ANEXO 8: FICHA DE AUTOEVALUACIÓN POR PARTE DEL DOCENTE CON ESCALA VERBAL SOBRE SU PRÁCTICA.

ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN	OBSERVACIONES
Utilizo un lenguaje adecuado y explico los juegos de manera adecuada, para que todos lo entiendan		
Dejo participar a los alumnos a través de sus ideas		
Fomento la reflexión y hago paradas de reflexión-acción		
Utilizo medidas de individualización de la enseñanza y de atención a la diversidad		
Las sesiones han sido flexibles para adaptarse a las necesidades de los alumnos		
Hago que los alumnos participen de manera activa, además de motivarlos para que jueguen		
El tiempo de cada juego en las sesiones ha sido el adecuado		
Utilizo el diálogo para solucionar los conflictos		
Favorezco a que se creen relaciones sociales e igualdad entre ellos		
Favorezco a que se integren y se relacionen entre ellos a través del juego		
Escala de valoración: A = Adecuado; B = Bastante adecuado; C = Poco adecuado; D = No adecuado.		

ANEXO 9: FICHA DE AUTOEVALUACIÓN POR PARTE DEL DOCENTE CON ESCALA VERBAL SOBRE LA UD.

ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN	OBSERVACIONES
Los objetivos y contenidos propuestos		
Los criterios de evaluación de los alumnos		
Evolución del desarrollo y del proceso de aprendizaje		
Medidas de individualización de la enseñanza y de atención a la diversidad		
Programación, su desarrollo y metodología		
Aprovechamiento de los recursos del centro		
Coordinación y colaboración entre los profesionales implicados en la práctica educativa		
La distribución del tiempo		
Puntos fuertes, débiles y de mejora de la propuesta		
Escala de valoración: A = Adecuado; B = Bastante adecuado; C = Poco adecuado; D = No adecuado.		

ANEXO 10: AUTOEVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS

NOMBRE:			
ITEMS	 MUCHO	 POCO	 NADA
Has cumplido las normas, respetado los materiales de los juegos y a tus compañeros			
Has participado en las asambleas activamente			
Has participado de manera activa en las sesiones			
Sabes colocar el gomet en el continente y país de los diferentes juegos			
Colaboro y ayudo a mis compañeros como un equipo			
Conozco las diferentes culturas con los juegos			
DIBUJA SOBRE LA SESIÓN			
LO QUE MÁS TE HA GUSTADO		LO QUE MENOS TE HA GUSTADO	
<div style="height: 100px;"></div>			
Escala de valoración: A = Mucho; B = Poco; C = Nada			

ANEXO 11: FOTOS DE LOS NIÑOS EN LAS SESIONES DE LA UD



ANEXO 12: SESIONES 2, 3, 4, 5 Y 6

SESIÓN 2: ÁFRICA

ASAMBLEA INICIAL:

ACTIVIDAD MOTRIZ:

- **TANK**

Procedencia: Senegal.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Indiferente.

Jugadores: Entre 10 y 25 jugadores.

Descripción: Los jugadores se colocan de pie, formando un círculo, excepto uno que ocupa el centro de dicho círculo. El que está en el centro va nombrando partes del cuerpo muy deprisa. Todos van tocando en su propio cuerpo las partes nombradas. Todos y cada uno de los jugadores irá entrando y saliendo del círculo para crear secuencias de movimientos. Una vez hayan salido todos, se repasarán todos los pasos y eso dará lugar a una danza.

Duración: 3 minutos.

- **EL LEÓN Y EL ANTÍLOPE**

Procedencia: Sudán.

Materiales: Ninguno.

Espacio de juego: Exterior, amplio, con numerosos lugares donde poder esconderse.

Jugadores: Más de cinco.

Descripción: Un jugador se la queda, hace de león y se esconde. El resto de los jugadores hacen de antílopes y se dispersan por el terreno sin saber dónde está escondido el que hace de león. En un determinado momento, el león sale de su escondite y persigue al antílope que tiene más cerca. Cuando lo atrapa el juego se reinicia, pero ahora ambos son leones y se esconden. El juego finaliza cuando todos los jugadores son cazados. Cuando el juego vuelve a empezar se la queda el último en haber sido atrapado.

Duración: 5 minutos.

- **KAMESHI NE MPUKU**

Procedencia: Congo.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Indiferente.

Jugadores: Entre 18 y 40 jugadores.

Descripción: Todos los jugadores se colocan formando varias hileras, de pie y con los brazos extendidos, de forma que las manos de uno toquen las manos de los jugadores que tienen a sus lados y que representan un bosque de árboles. Un jugador hace de león y persigue otro jugador que hace de antílope. El antílope corre entre los árboles perseguido por el león. Si un jugador, designado previamente entre los que hace de árbol, grita: "¡Viento!", todos los árboles giran 90° y vuelven a extender sus brazos, dificultando así la labor del león. Cuando el león consigue atrapar al antílope, este hace de león y el que fue anteriormente león tiene que escoger a un compañero para que haga de antílope.

Duración: 5 minutos.

- **PERSECUCIÓN DE SERPIENTES**

Procedencia: Ghana.

Materiales: Dos trozos de tela.

Espacio de juego: Indiferente.

Jugadores: Entre 8 y 25 jugadores.

Descripción: Se forman dos equipos. Los miembros de cada equipo se agarran, uno tras otro, formando una serpiente. El último jugador se coloca en su espalda un trozo de tela. Las cabezas de las dos serpientes, se colocan frente a frente y, a una señal, cada líder trata de capturar el trozo de tela de la otra serpiente. Si una de las serpientes se rompe, o si la cabeza de la otra captura su trozo de tela hace que la otra se anote 1 punto. El juego se reinicia colocándose las cabezas en el último lugar. Cuando todos los jugadores han pasado por ser la cabeza, la serpiente que más punto tiene gana el juego.

Duración: 5 minutos.

- **KOFFI-KONAN**

Procedencia: Costa de Marfil.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Liso y libre de obstáculos. Se trazan 4 líneas paralelas o dos cuadrados.

Jugadores: Más de 11.

Descripción: Se forman dos equipos, cada uno de los cuales se sitúa en su campo. Uno de los equipos recibe el nombre de "¡Koffi!" o "¡Konan!". Los jugadores del equipo nombrado corren hasta su refugio, perseguidos por los jugadores del otro equipo.

Todo jugador tocado antes de alcanzar su refugio se elimina. El juego prosigue de la misma forma hasta que un equipo se queda sin jugadores.

Duración: 5 minutos.

- **HADA**

Procedencia: Marruecos.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Indiferente.

Jugadores: Más de 5.

Descripción: Un jugador se la queda y persigue al resto, tratando de tocar a alguno. Todo jugador tocado se transforma en estatua. Las estatuas no se pueden mover, pero sí tocar a un jugador libre convirtiéndole, a su vez, en una nueva estatua. El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido tocados. El último jugador en ser transformado en estatua pasa a quedársela y el juego se reinicia.

Duración: 5 minutos.

- **TAF-TAF**

Procedencia: Marruecos.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Indiferente.

Jugadores: más de 4.

Descripción: Un jugador se la queda y lleva los ojos tapados. Los demás se disponen en cuclillas a su alrededor y al tiempo que dan palmas para reclamar su atención dicen: "*Taf-taf-taf...*".

El que se la queda trata de atrapar a alguno. Cuando lo consigue, ambos jugadores intercambian sus papeles reiniciándose el juego.

Duración: 5 minutos.

- **MBUZI MBUZIME**

Procedencia: Zimbabwe.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Exterior y amplio.

Jugadores: Entre 6 y 25 jugadores.

Descripción: Todos los jugadores forman un círculo uniendo sus manos, excepto uno que se la queda y ocupa el interior del corro. El que está en el círculo trata de escapar de él, empujando con su cuerpo las manos de otros jugadores, intentando pasar entre sus piernas, etc. Ellos tratarán de impedirse. Cuando el que se la queda logra salir del círculo, escapa corriendo y todos lo persiguen tratando de alcanzarlo. El que lo consigue pasa a quedársela en la ronda siguiente y el juego vuelve a comenzar.

Duración: 3 minutos.

- **JUEGO DE LA CORBATA**

Procedencia: Zimbabwe.

Material: Una corbata o tela.

Espacio de juego: Indiferente.

Jugadores: Dos.

Descripción: Se coloca una corbata en el suelo, lo cual a menudo es sustituida por una tira de tela resistente. Dos jugadores se arrodillan y colocan el dorso de las manos en su cintura. Mientras suena una música de tambores se mueven y agitan sus brazos como si fueran gallinas, sin separar nunca las manos de su cintura. Cuando la música cesa, ambos tratan de hacerse con la corbata agarrándola con los dientes por un extremo y tirando hacia ellos.

Normalmente el que lo consigue permanece en el juego y otro jugador sustituye al que no logró su objetivo.

Duración: 4 minutos.

ASAMBLEA FINAL:

SESIÓN 3: ASIA

ASAMBLEA INICIAL:

ACTIVIDAD MOTRIZ:

- **TETSUAGUI ONI**

Procedencia: Japón.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Amplio, limitado.

Jugadores: Entre 15 y 40 jugadores.

Descripción: Un jugador se la queda y hace de orca, persiguiendo al resto. Todo jugador atrapado se coge de la mano del que se la queda y juntos tratan de capturar a un tercero. Cuando la cadena está compuesta por seis personas, se puede dividir en dos grupos de tres y continuar por separado. El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido atrapados.

Duración: 7 minutos.

- **CHAK-KA-YER**

Procedencia: Tailandia.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Se traza una línea en el suelo.

Jugadores: Entre 8 y 30 jugadores.

Descripción: Los jugadores se dividen en dos equipos que se colocan a uno y a otro lado de la mitad del campo de baloncesto. Unos son los buenos espíritus y otros los malos espíritus. Unos y otros estiran sus brazos tratando de agarrar a alguien del otro equipo para pasarle a su campo. Los buenos espíritus pueden formar una cadena, unos tras otros, o ayudarse; los malos espíritus no son capaces de cooperar y sólo pueden tratar de atraer a un buen espíritu hasta su campo de forma individual. Cuando un jugador es llevado al campo contrario, pasa a formar parte de ese equipo. De esta forma, un mal espíritu puede transformarse en bueno y viceversa varias veces a lo largo del juego. El juego finaliza cuando todos los jugadores pasan a formar parte del mismo grupo o equipo.

Duración: 10 minutos.

- **GUL TARA**

Procedencia: Bangladesh.

Material: Una pelota.

Espacio de juego: Amplio.

Jugadores: Entre 6 y 25 jugadores.

Descripción: Un jugador comienza el juego lanzando una pelota tan alto y fuerte como pueda. Los otros tratan de atraparla antes de que toque el suelo. Si alguno lo consigue, vuelve a lanzarla, pero si la pelota toca el suelo, aquel que la lanzó la recoge y persigue al resto de los jugadores, a los cuales trata de darles (o bien con la pelota pero sin lanzarla o con la mano). El jugador tocado se convierte en el nuevo lanzador.

Duración: 8 minutos.

- **CHIM SO LONG**

Procedencia: Vietnam.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Exterior y libre de obstáculos.

Jugadores: Más de 13.

Descripción: Dos jugadores se la quedan. El resto se agrupa en tríos. En cada trío dos

jugadores se sitúan frente a frente y unen sus manos formando una madriguera; el tercero se coloca entre ambos y hace de conejo. Los que se la quedan se mueven libremente por todo el espacio. Las personas que hacen de conejo pueden cambiar de madriguera en cualquier momento, con dos únicas condiciones: Si una persona abandona la madriguera, no puede volver a ella sin haber pasado antes por otra; Una persona no puede ocupar una madriguera ya ocupada.

Los que se la quedan pueden también ocupar una madriguera libre, con lo que la persona que no encuentra una madriguera vacía pasa a quedársela.

Duración: 5 minutos.

- **HO CHAI KUNG**

Procedencia: China.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Amplio y libre de obstáculos.

Jugadores: Más de 4.

Descripción: Un jugador se la queda y trata de tocar a cualquiera de sus compañeros de juego. Éstos, para estar a salvo pueden decir: " *Ho Chai Kung*" ("Maestro Ho Chai") al tiempo que quedan congelados. Para rescatar a un compañero congelado, otro puede tocarlo mientras dice: "*Chee tong shan*" ("Medicina feliz").

Si el que se la queda logra tocar a un jugador que no está congelado, ambas personas intercambian sus papeles y el juego continúa de la misma manera.

Duración: 5 minutos.

- **HANA, HANA, HANA, KUCHI**

Procedencia: Japón.

Materiales: Ninguno.

Espacio de juego: Indiferente.

Jugadores: Más de 5 jugadores.

Descripción: Todos los participantes se sientan en el suelo formando un círculo. Uno de ellos hace de líder y comienza el juego golpeándose tres veces su nariz y una su boca, al tiempo que dice: "Hana, hana, hana, kuchi" ("nariz, nariz, nariz, boca"). Vuelve a decir: "Hana, hana, hana..." mientras se toca 3 veces la nariz y nombra otra parte del cuerpo y así continua. El resto de los jugadores deben hacer lo que dice el líder, tocándose las partes del cuerpo que va nombrando. Ahora bien, el líder puede nombrar una parte del cuerpo y tocarse otra para tratar de engañarnos. Así, puede decir: "Hana, hana, hana, mii" ("nariz, nariz, nariz, ojo") y tocarse la boca. Todos deberían tocarse el ojo, es decir, la parte nombrada. Si alguien se confunde y es

descubierto por el líder intercambia su puesto con él y el juego vuelve a empezar.

Duración: 5 minutos.

ASAMBLEA FINAL:

SESIÓN 4: AMÉRICA

ASAMBLEA INICIAL:

ACTIVIDAD MOTRIZ:

- **EL QUE SE SUELTE**

Procedencia: Bolivia.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Indiferente.

Jugadores: Entre 8 y 25 jugadores.

Descripción: Todos los jugadores forman un círculo uniendo sus manos. Mientras dicen una y otra vez: "*El que se suelte, tiene penitencia*", hacen girar el círculo cada vez más rápido hasta que se rompe. Los dos jugadores que soltaron sus manos ocupan el centro del corro y el proceso se repite.

Cuando el círculo se vuelve a romper, los dos jugadores que soltaron sus manos ocupan el centro de forma que, salvo la primera vez, siempre hay dos jugadores en el centro del corro.

Duración: 2 minutos.

- **DOG AND BONE**

Procedencia: Barbados.

Material: Un pequeño objeto, generalmente un palo.

Espacio de juego: Exterior y libre de obstáculos. Se traza en el suelo dos líneas paralelas separadas una cierta distancia.

Jugadores: Entre 9 y 25 jugadores.

Descripción: Los jugadores se dividen en dos equipos, cada uno de los cuales se sitúa detrás de una de las líneas trazadas en el suelo. Un jugador hace de madre y se sitúa en el centro de esas dos líneas, colocando junto a él un palo en el suelo.

En sus respectivos equipos, cada jugador adopta un número natural comprendido entre el uno y el número de jugadores de su equipo. El que hace de madre grita un número determinado. La persona de cada equipo que posee ese número corre hacia el palo con el objeto de hacerse con él y llevarlo hasta la zona de su equipo.

Si, por el contrario, un jugador, estando en posición del palo o tocándolo, es tocado por su oponente el punto se le anota al equipo de su oponente.

El objetivo de ambos equipos es alcanzar un número de puntos previamente determinado.

Duración: 7 minutos.

- **DESAFÍO**

Procedencia: Argentina.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Amplio y libre de obstáculos. Se trazan dos líneas paralelas separadas una cierta distancia.

Jugadores: Entre 8 y 30 jugadores.

Descripción: Se forman dos equipos, cada uno de los cuales se coloca detrás de una de las líneas que delimitan el terreno de juego. Un jugador de uno de los equipos llega hasta la línea del otro equipo, donde sus jugadores lo esperan con un brazo estirado. El jugador se pasea por delante de los adversarios y, cuando quiere, golpea la mano de uno de ellos y echa a correr hacia su equipo. El jugador golpeado lo persigue tratando de tocarlo. Si el perseguidor lo toca antes de que el desafiante haya traspasado la línea de su campo, el desafiante debe cambiar de equipo. Si por el contrario, no consigue atraparlo, es el perseguidor el que se cambia de equipo. Le corresponde, entonces, mandar un desafiante al equipo que perdió a su jugador. El juego finaliza cuando un equipo se queda sin jugadores.

Duración: 7 minutos.

- **DRAGONES**

Procedencia: Perú.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Amplio, preferentemente exterior.

Jugadores: Entre 6 y 25 jugadores.

Descripción: Dos jugadores se la quedan y persiguen al resto tratando de tocarlos. Cada vez que un jugador es tocado, une sus manos con la persona que le tocó y, juntos, tratan de atrapar a los que aún quedan libres. De esta forma se forman dos cadenas o "*dragones*" que van creciendo a medida que se desarrolla el juego.

Sólo pueden tocar a los jugadores libres las dos personas de los extremos de cada uno de los dragones.

El objetivo de los jugadores que se la quedaban al inicio del juego es conseguir que su dragón sea el más numeroso cuando no quede nadie por atrapar. El juego se reinicia quedándose las dos personas del dragón menos numeroso, generalmente las dos primeras en ser capturadas.

Duración: 7 minutos.

- **GATO DOENTE**

Procedencia: Brasil.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Amplio.

Jugadores: Entre 6 y 40 jugadores.

Descripción: Un jugador se la queda, hace de "*gato doente*" (gato enfermo), y trata de tocar al resto. Todo jugador tocado se transforma también en "*gato doente*", coloca su mano sobre la parte de su cuerpo en la que fue tocado y ayuda al que se la queda a atrapar a los jugadores que aún quedan libres. El juego finaliza cuando todos los jugadores se han transformado en "*gatos doentes*". El último en ser atrapado se la queda en la siguiente ronda del juego.

Duración: 7 minutos.

- **EL VENDEDOR DE HUEVOS**

Procedencia: Nicaragua.

Materiales: Aros (Tantos aros como niños menos uno).

Espacios de juego: Se trazan en el suelo tantos círculos como jugadores participen menos uno.

Jugadores: Seis o más.

Descripción: Cada jugador se mete dentro de uno de los círculos (aros), excepto uno que se la queda. Este se dirige a cualquiera de los otros y le pregunta: "*Compras*

huevos". El interrogado responde: "*En la otra esquina*". El que se la queda va preguntando, uno a uno, hasta que cuando lo desea, dice: "*¡Fiesta!*". Entonces, todos deben cambiar de círculo o aro y el que se la queda busca también un círculo (aro) libre. El que no lo encuentra se la queda y reinicia el juego.

Duración: 7 minutos.

- **LA RUEDA**

Procedencia: República Dominicana.

Materiales: Ninguno.

Espacios de juego: Indiferente.

Jugadores: Entre 7 y 30.

Descripción: Un jugador se la queda y ocupa el centro de un círculo que el resto forma uniendo sus manos.

Los jugadores hacen girar el círculo mientras cantan:

*"A la rueda, a la rueda,
de pan y canela,
dame un besito
y ve pa' la escuela.
Si no quieres ir,
acuéstate a dormir."*

En ese momento todos los que forman el círculo se tiran al suelo y simulan estar dormidos, sin moverse lo más mínimo. Cuando el que se la queda descubre a alguien haciendo un movimiento, ambos jugadores intercambian sus papeles y el juego vuelve a comenzar.

Duración: 3 minutos.

ASAMBLEA FINAL:

SESIÓN 5: OCEANÍA

ASAMBLEA INICIAL:

ACTIVIDAD MOTRIZ:

- **DUCK, DUCK, GOOSE**

Procedencia: Australia.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Indiferente.

Jugadores: Entre 16 y 40.

Descripción: Todos los jugadores se sientan en el suelo formando un círculo y mirando al centro del mismo. Un jugador se la queda y se pasea por fuera del círculo tocando la cabeza o la espalda de cada jugador a la vez que le dice: "*duck*" ("¡pato!"). En un determinado momento toca la cabeza de un jugador pero dice: "*Goose!*" ("¡ganso!") Y echa a correr.

El jugador tocado se levanta y lo persigue tratando de tocarlo antes de que se siente en el sitio que ha quedado libre en el círculo. Si el perseguidor lo consigue, el que se la quedaba inicialmente se la sigue quedando y el que le atrapó se sienta en su sitio; en caso contrario, es el perseguidor el que se la queda, reiniciándose el juego de la misma manera.

Duración: 6 minutos.

- **WHAT'S THE TIME MR. WOLF?**

Procedencia: Australia.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Se traza una línea en el suelo.

Jugadores: 5 o más jugadores.

Descripción: Un jugador es el lobo y se coloca de espaldas al resto a unos diez metros de la línea de partida. Los jugadores preguntan: "*What's the time, Mr. Wolf?*" o lo que es lo mismo: "¿Qué hora es, señor Lobo?", a lo que el lobo se da la vuelta y responde por ejemplo: "*Ten o'clock*" ("Las diez en punto"). El resto de los jugadores dan tantos pasos como la hora que sea, acercándose al lobo. Si son las diez, diez pasos; si son las cinco, cinco pasos, etc. El juego continúa de la misma forma pero, cuando el lobo quiera puede responder a la pregunta diciendo: "*Dinner time!*" ("¡La hora de cenar!"). Entonces, corre hacia el grupo mientras el resto de los jugadores escapa tratando de traspasar la línea de partida. Si el lobo atrapa a algún jugador antes de que llegue a ese punto, el jugador atrapado se convierte en el nuevo lobo. En caso de que no coja a nadie, el juego se reinicia con el mismo lobo.

Duración: 6 minutos.

- **SIKORI**

Procedencia: Papúa Nueva Guinea.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Ilimitado.

Jugadores: Entre 6 y 20 jugadores.

Descripción: Los jugadores se dividen en dos equipos. Un jugador se la queda y se toca a sí mismo para iniciar el juego. A partir de ese momento persigue a los jugadores del otro equipo tratando de dar a alguno. Cuando lo consigue, ambos jugadores intercambian sus papeles. Un jugador cansado puede tocar a un jugador de su equipo, el cual pasa a quedársela a partir de ese momento. Existe un ritual de finalización del juego. Cuando todos dejan de jugar, el grupo se reúne y un niño se toca a sí mismo y a todos los demás. Al tocar a cada uno dice: “*Doko no peromo*” (“Te lo cojo”). Luego se dirige hacia una de las paredes o un banco sueco y quedan todos los malos sentimientos que los jugadores hayan podido experimentar a lo largo del juego, evitando que se prolonguen fuera de él.

Duración: 6 minutos.

- **TREES**

Procedencia: Australia.

Material: Ninguno.

Espacio de juego: Se trazan dos líneas paralelas separadas una cierta distancia.

Jugadores: Entre 20 y 50 jugadores.

Descripción: Un jugador se la queda y se coloca en la línea del centro del campo de baloncesto. El resto de los jugadores se sitúan detrás de una de las líneas del campo. El jugador que se la queda grita: “*Trees!*” (“¡Árboles!”). El resto corre hacia la otra línea del campo tratando de no ser tocados por el que está en el centro. Todo jugador tocado se detiene y permanece de pie 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.

Duración: 6 minutos.

- **MUMU**

Procedencia: Papúa Nueva Guinea.

Material: Una tela.

Espacio de juego: Indiferente.

Jugadores: Entre 5 y 20 jugadores.

Descripción: Un jugador se a queda y, con los ojos vendados, se sitúa en el interior de un círculo formado por el resto de los participantes.

El que se la queda, siempre con los ojos vendados, trata de tocar a cualquiera de sus compañeros. Por su parte, éstos intentan tocar al que se la queda en la espalda, al tiempo que dicen: "mumu" ("humo"). El jugador que lo consigue se salva y se coloca junto a un árbol o en cualquier otro lugar determinado previamente.

Si el que se la queda toca a algún jugador antes de que éste le haya tocado en la espalda, ambos jugadores intercambian sus papeles, los jugadores salvados se reincorporan al juego y el proceso se reinicia.

Duración: 6 minutos.

- **HIL LEA ´OU VARVAREAG**

Procedencia: Fiji.

Material: Una tela.

Espacio de juego: Indiferente.

Jugadores: Entre 8 y 30 jugadores.

Descripción: Los participantes se sientan en el suelo formando dos hileras, una de chicos y otra de chicas. Ambas filas están separadas unos metros. Una chica inicia el juego. Para ello, sus compañeras la vendan los ojos y la hacen caminar hacia la fila de chicos hasta que toca a alguno. El chico tocado debe de levantarse y dar un beso a la chica antes de quitarla la venda. En caso de que no se atreva, el grupo de chicas gana el juego. A continuación, el proceso se repite a la inversa.

Duración: 5 minutos.

ASAMBLEA FINAL:

SESIÓN 6: JUEGOS DEL MUNDO DE LOS 5 CONTINENTES

Esta sesión se desarrollara de la misma manera que las 5 anteriores, la única diferencia es que son juegos mezclados de los 5 continentes, que los alumnos han escogido de las 5 sesiones anteriores. Los han escogido a través de los que más les ha gustado a toda la clase.

Con esta sesión, lo que hemos buscado, es que recuerden los continentes y los países anteriormente mencionados en los diferentes juegos de las demás sesiones en el mapamundi y los mapas de cada continente con sus países. Además de trabajar valores como el respeto, el diálogo, trabajo en equipo, colaboración, participación..., ya que para la elección de los juegos ellos se tendrán que poner de acuerdo.