



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TRABAJO FIN DE GRADO

LOS JUEGOS MULTICULTURALES COMO RECURSO PARA FOMENTAR LA CONVIVENCIA EN LAS AULAS DEL SIGLO XXI

Autora del proyecto: Irene Llanos Sinovas

Profesor/ Tutor: Carlos Velázquez Callado

Título: Grado en Educación Primaria con mención en
Educación Física

Curso académico 2016/2017.

RESUMEN

El presente trabajo presenta una intervención educativa que tiene como base los juegos y las danzas multiculturales en el aula de Educación Física. Su principal objetivo ha sido favorecer la convivencia a través de juegos multiculturales. Dicho objetivo se ha desglosado en tres objetivos más específicos relacionados con la identificación y la participación activa y cooperativa de los integrantes de un mismo grupo, con la regulación de conflictos de forma positiva y en relación al cumplimiento de las normas.

Se ha llevado a cabo con alumnado de 3º de Primaria del C.E.I.P Cardenal Mendoza situado en Valladolid. Ha consistido en la implementación de una unidad didáctica compuesta por una serie de juegos y danzas del mundo adaptados al nivel y seleccionando aquellos juegos multiculturales que hacían referencia a las nacionalidades que teníamos entre nuestro alumnado.

El análisis de las conductas surgidas durante los diferentes juegos y danzas multiculturales practicadas en el proceso de intervención, nos muestra que los pilares básicos que sustenta la convivencia en nuestras aulas están basados en las relaciones equitativas entre los compañeros, la igualdad de género y la aceptación de unas normas.

PALABRAS CLAVES

Juegos multiculturales, convivencia, relación social e inclusión.

ABSTRACT

This project presents an AP based on games and multicultural dances within Physical education's classroom. Its main goal was to favour the community spirit by carrying out multicultural games. This main objective has been split into three specific objectives, these three specific objectives are based on the active participation, cooperation and the conflict-resolution skills of the group members.

This project took place in third grade at CEIP Cardenal Mendoza located in Valladolid by undertaking a teaching unit consisting of several games and dances. These activities were

adapted to the level of comprehension of the students. Also, these activities were chosen based on the student's nationality.

The analysis of the student's behavior in the games and dances carried out during the teaching process shows the cohabitation of the students are sustained by the fair relationships built by the students among them, gender equality and the acceptance of the rules/norms.

KEYWORDS

Multicultural games, school life, social relationship and Social inclusion.

ÍNDICE

ÍNDICE	1
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. JUSTIFICACIÓN.	3
1.1 Relevancia del tema elegido	3
1.2 Vinculación con el currículo actual	4
1.3 Vinculación con las competencias del título de Grado en Educación Primaria	4
CAPÍTULO 2. OBJETIVOS.	7
CAPÍTULO 3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.	9
3.1 EL JUEGO	9
3.1.1. El juego cooperativo y el juego multicultural	10
3.2. LAS CONDUCTAS QUE SURGEN EN LOS JUEGOS	12
3.2.1. Conductas negativas	12
3.2.2. Conductas positivas	13
3.3. ESCUELA Y DIVERSIDAD CULTURAL	15
3.3.1 Experiencias interculturales en educación física	16
CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA.	21
4.1 CONTEXTO	21
4.2 PROCESO DE INTERVENCIÓN	22
4.3 PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS	24
4.4 ANÁLISIS DE DATOS	25
CAPÍTULO 5. RESULTADOS.	27
5.1 IMPLICACIÓN Y COOPERACIÓN DEL ALUMNADO:	27
5.2 CONDUCTAS NEGATIVAS	29
5.3 RESPETO Y CUMPLIMIENTO DE LAS NORMAS	33
CAPITULO 6. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.	37
REFERENCIAS	41
ANEXOS	45

Anexo 1. Unidad didáctica “la vuelta al mundo en cinco días”. _____	45
Anexo 2. Observaciones de las sesiones _____	75

INTRODUCCIÓN

El presente documento corresponde a la elaboración de una propuesta educativa para el área de Educación Física y está orientado al análisis de conductas manifestadas en la práctica de juegos multiculturales con el fin de mejorar la convivencia de un grupo.

En relación a la estructura seguida en este trabajo fin de grado (TFG), en primer lugar se expone una justificación en la cual se transmite la importancia y necesidad de elección del tema principal de este TFG, la mejora de la convivencia a través de los juegos multiculturales, reforzando mis propios argumentos y pensamientos con los expuestos por determinados autores.

En segundo lugar se muestran los objetivos que persigue nuestro trabajo. Partimos de un objetivo general a seguir que se desglosará en tres objetivos específicos. Estos objetivos van a ser el punto de partida del trabajo.

En el capítulo tercero se desarrolla toda la parte teórica relacionada con el contenido de este trabajo. Se explican las posiciones de diferentes autores, experiencias, investigaciones, estudios...con el fin de establecer un marco teórico que fundamente nuestro proceso. Este capítulo se va a dividir en diferentes apartados, comenzando por un análisis de la definición de “el juego”, continuando con una clasificación de dos tipos de juegos, los multiculturales y los cooperativos. Seguidamente analizaremos las conductas, tanto positivas como negativas, que surgen durante la práctica de diferentes juegos y, por último, se mostrarán diferentes estudios y experiencias que nos aportan los beneficios de practicar dicha tipología de juegos.

En el capítulo cuarto se aborda la metodología, en la que se va a describir las características esenciales del centro donde se ha llevado a cabo la propuesta de intervención, un análisis del alumnado que acoge el centro y más específicamente del grupo que hemos tenido como referente en la puesta en práctica del trabajo. Por otra parte, se explicará el proceso de intervención que se ha llevado a cabo, así como el proceso de recogida de datos, relacionándolo

con las diferentes técnicas e instrumentos de evaluación utilizados. Finalmente se plasmarán las categorías que se han establecido para el análisis de los datos.

En el capítulo quinto se muestra los resultados obtenidos del análisis de diferentes categorías expuestas en la metodología. Los resultados se basan en las distintas evidencias que han sido registradas, durante el proceso de intervención, en el cuaderno de campo de la profesora, diario del observador externo, sociograma y en un cuestionario final realizado por los alumnos.

Para concluir, se exponen las conclusiones que se han obtenido a través del análisis de los resultados recogidos a lo largo de todo el proceso. Finalmente estas conclusiones son contrastadas con la teoría expuesta en el marco teórico, para determinar el grado de cumplimiento de los objetivos que se plantearon al inicio del proceso.

CAPÍTULO 1. JUSTIFICACIÓN.

1.1 Relevancia del tema elegido

La convivencia a lo largo de mi vida personal ha estado presente en múltiples y variadas formas. Es un tema que he trabajado en campamentos, en escuelas de baile o en la escuela de fútbol en la que he participado pero, sobre todo, en mi etapa de Educación Primaria en la clase de Educación Física. Todo fueron experiencias muy gratificantes gracias a la práctica y aprendizaje de conceptos como la igualdad, el respeto, la interculturalidad, los valores...

Por ello, me motiva realizar una investigación que me permita observar, estudiar y analizar cómo se relacionan los alumnos y alumnas de hoy en día, cómo cooperan entre ellos y si son capaces de respetar las normas y las reglas de diferentes juegos.

En este sentido, me centraré en los juegos del mundo, ya que creo que son un excelente recurso para poder fomentar la convivencia en las escuelas del siglo XXI, unas escuelas habitadas por alumnos y alumnas que han nacido en una era digital y en la que, en muchas ocasiones, les cuesta jugar relacionándose con otros compañeros y compañeras y más aún si son provenientes de países o culturas distintas de la propia.

Como futura docente comparto el interés educativo del tema de la convivencia en las aulas del siglo XXI, ya que apoyo la idea de Vázquez et al. (1990) en su libro, guía para una educación no sexista, entiendo que:

El sistema educativo es uno de los lugares adecuados para promover esta igualdad, ya que en los centros educativos se conforman las actitudes básicas con las que nuestros jóvenes y nuestras jóvenes se incorporarán a la vida social, familiar y profesional en el futuro (Vázquez y Álvarez., 1990, p. 4).

1.2 Vinculación con el currículo actual

En el siguiente apartado, relacionaremos los contenidos de nuestra propuesta de intervención con los contenidos impuestos tanto en el boletín oficial del Estado como en el BOCYL en la ORDEN EDU/26/2016, de 21 de Julio.

Dentro de los seis bloques en los que está dividido la materia de Educación Física, elegimos como referente el bloque cuarto, ya que en él se agrupaban los contenidos relacionados con nuestra propuesta de intervención como por ejemplo, las manifestaciones culturales y sociales de la acción motriz humana a través del juego, en las que la relación interpersonal, la solidaridad, la cooperación, la oposición y el respeto a las normas y personas adquieren especial relevancia.

Por último concretar que con nuestra propuesta de intervención, nos propusimos cumplir con uno de los objetivos de la Educación Física en Educación Primaria, “participar en juegos y actividades estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás, evitando la discriminación por características personales, sexuales y sociales, así como comportamientos agresivos y las situaciones de rivalidad en los juegos competitivos que se pueden dar”.

1.3 Vinculación con las competencias del título de Grado en Educación Primaria

Según el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se regula la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, establece en su artículo 12 que las enseñanzas de Grado concluirán con la elaboración y defensa pública de un Trabajo de Fin de Grado. Así pues, el TFG es un trabajo de integración donde el estudiante con su elaboración y defensa deberá demostrar que ha adquirido el conjunto de competencias asociadas al título de Graduado en Educación Primaria.

En la Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, en la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria, se recogen un total de 12 competencias. Dichas competencias han sido desarrolladas a lo largo de la carrera, si bien entre todas ellas, en este TFG, destacaría las siguientes:

1. Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos

Esta competencia la he desarrollado en mi TFG al poner en práctica una propuesta de intervención basada en currículo actual de Educación Primaria. A partir de las áreas y los bloques de los contenidos del currículo mi propuesta de intervención la basé en el bloque cuatro, el cual su contenido se relacionaba directamente con el juego, eje principal de mi trabajo fin de grado.

2. Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro

Esta competencia la he desarrollado en mi TFG al tener que organizar, planificar y evaluar un proceso para abordar un problema educativo, la convivencia escolar. El diseño de instrumentos de evaluación para llevar a cabo la recogida de una serie de datos que se utilizaron a posteriori para obtener resultados lo realicé de una forma individual como es en el caso del cuaderno personal del profesor y de una forma colectiva como en el caso del diario del observador externo.

3. Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana

Esta competencia la he desarrollado en mi TFG ya que alguno de los objetivos planteados dentro de mi propuesta de intervención fue el de mejorar la convivencia. Realicé juegos y danzas que atendiesen a la igualdad de género y a la equidad entre los miembros de un mismo grupo.

4. Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes

Esta competencia la he desarrollado en mi TFG por las mismas razones de la anterior. Los objetivos planteados para la propuesta didáctica que se ha llevado a cabo era principalmente trabajar la convivencia a través de los juegos multiculturales, lo que implicaba resolver conflictos mediante el diálogo, controlar la disciplina mediante las normas en los juegos y fomentar las relaciones sociales positivas.

5. Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes

Esta competencia la he desarrollado en mi TFG al introducir en la propuesta de intervención retos y dinámicas que fomentasen el trabajo cooperativo para hacer consciente a los niños de lo que significa jugar de otra forma que no fuera competitiva y de que sintiesen la satisfacción de realizar un camino hacia un objetivo todo el grupo a la vez. Por último destacar las continuas autorreflexiones realizadas durante esta propuesta de intervención con el objetivo de ir mejorando diferentes aspectos en este caso por ejemplo de la unidad didáctica practicada. Todo este proceso, tanto de elaboración previa como de puesta en práctica a posteriori de nuestra propuesta didáctica, ha sido un continuo proceso de aprendizaje autónomo, gracias a que en muchas ocasiones lo planificado no saliese como en un principio se planteó el aprendizaje ha sido más efectivo.

CAPÍTULO 2. OBJETIVOS.

En este capítulo se van a concretar los objetivos que se va a perseguir con este TFG. Estos objetivos se orientan principalmente hacia un estudio y análisis de diferentes conductas tanto positivas como negativas manifestadas por los alumnos durante los juegos multiculturales en el ámbito de la Educación Física. Por ello, a través de esta investigación educativa, desarrollaré y evaluaré una propuesta de intervención basada en los juegos del mundo, persiguiendo un objetivo central:

- Favorecer la convivencia a través de juegos multiculturales.

Que se concreta en los siguientes objetivos específicos:

- Identificar la participación activa y cooperativa de los integrantes de un mismo grupo, en los diferentes juegos del mundo durante las clases de Educación Física.
- Minimizar los conflictos que puedan surgir y regularlos de forma positiva mediante el dialogo.
- Favorecer el grado de cumplimiento de las normas de juego estableciendo estrategias que pudieran facilitar el respeto de las mismas por parte del alumnado.

CAPÍTULO 3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

Este capítulo está formado en primer lugar por el juego y sus distintas formas de definir lo que es según diferentes autores como también según nuestro punto de vista. En segundo lugar se redactarán aquellas conductas tanto positivas como negativas que pueden surgir durante el desarrollo de los juegos. En tercer lugar se detallará el papel que tiene la escuela ante la diversidad cultural que hoy en día la escuela recibe. En cuarto lugar mostraremos alguna de las experiencias y estudios más referentes en relación a la aplicación de actividades y juegos que trabajen el multiculturalismo en las aulas. Por último, reflexionaremos sobre todo lo dicho anteriormente mediante las afirmaciones de varios autores.

3.1 EL JUEGO

Según la Real Academia de la Lengua (2010), jugar significa: “Un ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde” (p. 3). Hoz (1993) afirma que el juego es una actividad de la persona realizada espontánea o libremente y que le proporciona satisfacción por sí misma. El sentido de mencionar a dicho autor es porque me plantea la duda de si es posible entender el juego educativo desde esa definición. Entiendo que, aunque tradicionalmente el juego surge de forma libre y espontánea, en el ámbito escolar y, más concretamente en las clases de Educación Física, suelen ser los docentes los que planteen las propuestas jugadas y, desde mi punto de vista, eso también debe ser considerado juego.

Jaramillo (2011) plantea que el juego constituye para los niños una necesidad a través de la cual realizan su primer aprendizaje de la vida social. El juego responde a los objetivos generales de la educación primaria y también a los del área de la Educación Física, ya que:

- Desarrolla capacidades perceptivas.
- Desarrolla diferentes formas de expresión verbal.
- Favorece a relación y comunicación social.
- Utiliza el cuerpo como medio de expresión.

A partir de todo lo anterior, nosotros entendemos el juego como una actividad organizada en la que participan varias personas, regidas por unas normas, y con un objetivo acordado por los participantes en ella. Sí coincidimos con los autores anteriores en que el juego produce sentimientos de alegría, placer y satisfacción, que se derivan de la propia actividad y del hecho de relacionarse con otras personas, pero también debemos destacar que no siempre a todos los niños y las niñas les produce satisfacción jugar con los demás. Así, es conveniente que desde el primer día del curso, el docente se implique en crear un clima social de convivencia entre sus alumnos y alumnas, ya que una vez creado dicho clima positivo de aula el desarrollo de cualquier juego o actividad se verá positivamente influido por este como también los resultados y calificaciones finales de dicho grupo.

3.1.1. El juego cooperativo y el juego multicultural

Una vez definido lo que para nosotros significa el juego, nos vamos a centrar en dos clases de juegos específicos: los juegos cooperativos y los juegos multiculturales. Ambos serán pilares básicos en los que se asentará nuestro proceso de intervención.

El juego cooperativo es definido por Garaigordobil (2007) como “un medio eficaz para introducir a los niños y niñas en los conceptos y actitudes relacionados con el cooperar y compartir” (p. 22)

La actividad cooperativa es una modalidad de trabajo en grupo. Ahora bien, no todas las actividades grupales son cooperativas (Velázquez y Fernández, 2005). Existen diferentes tipos de actividades grupales. El sentido de cooperación que nosotros queremos dar a nuestra intervención es la de actuar conjuntamente los unos con los otros para conseguir un mismo fin.

Al igual que García y González (2007), consideramos que la estrategia de participación cooperativa consiste en generar situaciones de aprendizaje en las que un alumno o una alumna consigue los objetivos si y sólo si el resto de los miembros del equipo también consiguen los suyos.

Por tanto, un juego cooperativo lo entendemos como una actividad grupal en la que no puede faltar la relación social entre el grupo, una actitud positiva por parte de toda la clase y un apoyo mutuo entre todos los compañeros y compañeras.

La segunda categoría de juegos en nuestro trabajo son los juegos multiculturales, considerados juegos de tradición transmitidos de generación en generación de forma básicamente oral y procedentes de las diferentes culturas existentes por el mundo. Los juegos multiculturales son una contribución para ampliar el conocimiento y difusión del patrimonio lúdico de la humanidad (Janot y Mora ,2002)

Los juegos multiculturales se muestran, como una herramienta extraordinaria para los docentes de los centros del siglo XXI, ya que facilitan las relaciones sociales y el encuentro entre diferentes culturas en nuestras aulas. A través de ellos, se puede ayudar a que los niños y niñas comprendan y respeten las diferentes culturas y formas de vida de estos nuevos compañeros, que ahora conviven con nosotros.

Bajo nuestro punto de vista, todo docente, sin tener en cuenta qué materia imparte, debería utilizar en sus clases los juegos multiculturales ya que son una pieza clave de la expresión de los más pequeños y pequeñas, de manera que se convierten en un vehículo transmisor de universalidad y actúan como nexo de unión de toda la infancia del mundo.

Una vez definidos ambos tipos de juegos, volvemos a reseñar que son medios que nos pueden servir para facilitar y favorecer las relaciones sociales entre los diferentes alumnos y alumnas, enriquecer la convivencia entre los miembros del grupo y promover la igualdad entre niños y niñas.

En el momento en el que comienza un juego en la clase de Educación Física, diferentes conductas, tanto positivas como negativas, comienzan a manifestarse. En este sentido, queremos describir aquellas conductas más comunes en niños y niñas de Educación Primaria, aproximándonos sobre todo a la etapa de edad, 9 – 10 años, por ser en la que realizaremos nuestra intervención.

3.2. LAS CONDUCTAS QUE SURGEN EN LOS JUEGOS

Una conducta bajo nuestro punto de vista es aquella forma de responder que tiene una persona ante los diferentes estímulos que provoca una situación determinada. Cada persona es diferente por lo que existen infinitudes de conductas. Nosotros vamos a considerar dos tipos de conductas. Las positivas y las negativas, centrándonos en su manifestación durante los juegos desarrollados en el aula durante Educación Física.

3.2.1. Conductas negativas

Para Olweus (2004) “se produce una conducta negativa cuando alguien, de forma intencionada, causa daño, hiere o incomoda a otra persona” (p.25).

Existen infinitud de acciones negativas, estas se puede cometer de palabra, por ejemplo con amenazas y burlas, tomar el pelo o poner motes. Otras acciones negativas mediante el contacto físico como pegar, empujar no dejar paso, pellizcar...

Gracias a Vaello (2007) y Parcerisa (2010) identificamos, las acciones negativas más comunes durante la práctica de los juegos en las escuelas:

- **Disrupción en las aulas:** conglomerado de conductas inapropiadas que se producen en el aula y que impiden el normal desarrollo de la actividad educativa. En diferentes ocasiones, algún alumno o alumna tiene afán de ser protagonista, por lo que intenta llamar la atención reproduciendo un sonido constante con la boca, por ejemplo, ya sea durante la explicación de una actividad o en el mismo desarrollo del juego.
- **Vandalismo:** violencia física contra el centro, sus instalaciones y los compañeros. Alumnos o alumnas que, por ejemplo, con las raquetas de bádminton que el centro les proporciona, logran hacer saltar chispas al rozar un lateral de la raqueta con el suelo, quedando esta deformada.
- **Problemas de disciplina:** implica la trasgresión de normas de convivencia del aula o el centro y suele provocar conflictos interpersonales. El alumno o alumna que no puede controlarse y comienza a chillar sin parar, estemos en la situación que

estemos, ya sea en un juego, en una explicación... y tras las llamadas de atención el niño o la niña sigue haciendo lo mismo.

- Diferencias de género: son muchas las ocasiones en la que tanto los niños como las niñas en los juegos mencionan frases como “¡hala, me ha tocado con todo chicas, son muy lentas!” o viceversa “No quiero jugar, porque me ha tocado con la mayoría chicos y sé que no me van a pasar la pelota”
- Absentismo: no ejercer las tareas como estudiante o no ejercer las tareas como profesor. Referida la palabra a el aula de educación física, el ejemplo claro es el del niño o la niña que no le apetece jugar a este juego porque está cansado o porque no le gusta el equipo con el que le ha tocado y se aparta del juego.

En último lugar, pero una de las conductas negativas más importantes en la sociedad de hoy en día, son los exaltamientos de los estereotipos de género. En pleno siglo XXI, hay que seguir luchando con problemas que parecen del pasado. La sociedad espera del niño que cumpla con el estereotipo de su género: fuerte, grande, agresivo, resistente, potente, competitivo, etc. Por otro lado de la niña se espera que cumpla el estereotipo femenino al que se le atribuyen cualidades como la suavidad, flexibilidad, expresividad, coordinación, etc.,

Por ello, la escuela debe intervenir para modificar desde las edades más tempranas posibles las actitudes de niñas y niños. La actitud del profesorado es básica para la transmisión o eliminación de los estereotipos sexistas (Vázquez y Álvarez, 1990).

3.2.2. Conductas positivas

Teniendo en cuenta lo que son las conductas negativas, las positivas las definimos como aquellas en las que alguien, de forma intencional o espontánea, se relaciona con los demás de una forma agradable, amistosa, positiva, haciendo sentir bien a los que le rodean. Diferentes autores identifican algunas conductas positivas.

Comenzaremos con la cooperación, que permite en las clases de Educación Física que:

Personas con menos valoración de su habilidad física se sienten motivadas antes estas propuestas cooperativas y son frecuentes sus manifestaciones de alegría al superar un reto

colectivo, este hecho favorece la integración del alumnado con discapacidad o con problemas de socialización en el grupo de clase. Por otra parte este tipo de propuestas parece beneficiar la aceptación de compañeros distintos de los preferidos habitualmente para la realización de actividades motrices (Vázquez y Álvarez, 1990, p. 44).

Para Vaello (2007) tres son las conductas positivas fundamentales en el ámbito escolar. Una es la auto-motivación, definida como la capacidad de iniciar y mantener de forma autónoma conductas dirigidas al logro de un objetivo. La segunda es la actitud, entendida como la combinación de conceptos, información y emociones que da lugar a una predisposición para responder favorablemente o desfavorable a personas, grupos, tareas o ideas. Por último, el respeto mutuo, definida como la dimensión fundamental para construir relaciones pro-sociales y democráticas.

Todas las conductas positivas, aquí descritas entran a formar parte del campo de las habilidades sociales definidas por Caballo (1995, p.92) como: “conductas estables, verbales y no verbales, que nos hacen ser eficaces y justos con los demás, con todos aquellos con quienes nos relacionamos”. Algunos ejemplos de habilidades sociales son pedir un favor, saber escuchar, hacer un elogio, disculparse o ponerse de acuerdo.

Otro campo que va a influir en la manifestación de conductas positivas en el aula es el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional de cada niño y niña, compuesta a su vez por la inteligencia intrapersonal e interpersonal. Gardner (1995, p.66) entiende la inteligencia emocional como: "conjunto de capacidades que nos permite resolver problemas o fabricar productos valiosos en nuestra cultura relacionados con las emociones. Con nuestras emociones (inteligencia Intrapersonal) y con las de los demás (inteligencia interpersonal)".

Por tanto, es posible observar una relación entre la manifestación de conductas positivas, las habilidades sociales y la inteligencia emocional. Incidir sobre el desarrollo de las habilidades sociales y la inteligencia emocional en el alumnado debería contribuir a promover un aumento de las conductas positivas en las clases y una disminución de las negativas.

3.3. ESCUELA Y DIVERSIDAD CULTURAL

Aunque las fachadas de los centros educativos en las mismas que años atrás por dentro las cosas van cambiando con el paso del tiempo, para dar respuesta a los retos que la sociedad les plantea. Una sociedad dinámica, intercultural, abierta y plural hace que el centro de enseñanza, ahora más que nunca, se convierta en un centro en diálogo permanente con su entorno dando respuesta al mismo. Ni el alumnado, ni las familias, ni los intereses, ni los medios son estables y, por tanto las respuestas deben ser plurales (Torrego, 2008).

La llegada de alumnado inmigrante a las escuelas ha generado un cambio importante en el día a día de los centros educativos y una mayor complejidad. Así, la escuela ha tenido que afrontar un auténtico reto para conseguir ser realmente un agente inclusivo y socializador para un alumnado de culturas y procedencias muy variadas y un espacio desde el que se fomente el respeto y la convivencia.

En esta línea, la investigación de Soler, Flores y Prat (2007) muestran cómo el maestro o la maestra deben incidir expresamente en este sentido si realmente quiere contribuir al enriquecimiento cultural y a la cohesión social en nuestras aulas. Precisamente para conseguir una mayor diversificación de las actividades, y con la voluntad de educar hacia la interculturalidad, en los últimos años se observa la tendencia a introducir juegos y danzas del mundo en las clases de Educación Física. Cuevas, Fernández y Pastor (2003) demuestran que estos juegos y danzas pueden facilitar la inclusión del alumnado y el respeto hacia la diversidad. Mediante estas actividades, los niños y niñas inmigrantes pueden sentir valorados elementos de sus culturas de origen y pueden gozar de un protagonismo (si son ellos y ellas los que los explican a la clase) que quizás no gocen habitualmente. Por ello poco a poco en diferentes localidades de nuestro país se ponen en marcha entre los distintos centros las jornadas culturales con el claro objetivo de fomentar la convivencia, el respeto y la tolerancia de una manera lúdica.

3.3.1 Experiencias interculturales en educación física

Carranza y Mora (2003) destacan el reconocimiento al área de educación física como privilegiada para trabajar el desarrollo personal, tanto por lo que se refiere a la educación de las dimensiones emocionales de la propia persona, como las emociones que implican a los demás, empatía, habilidades sociales, resolución de conflictos, capacidades de desenvolverse en grupo y toma de decisiones.

García Monge (2011) lleva desarrollando durante los últimos 18 años un trabajo de investigación-acción en relación a las ideas a las que ha llegado sobre el juego bueno en Educación Física. Uno de los resultados en esta investigación fue la asimilación de cómo cada niño y niña, dentro del marco normativo establecido y de la lógica que éste orienta, hace su interpretación personal de la actividad, e intenta dar respuesta a sus necesidades e intereses, condicionados también por las fuerzas que se establezcan en el grupo (el margen que los demás dan a que cada uno pueda expresar sus intereses).

Dado el problema anterior, muestra como solución juegos para ponerlos de manifiesto y convertirlos en una oportunidad educativa. Por tanto, el alumnado ha de darse cuenta que a nosotros como docentes no nos preocupa tanto el juego o juegos concretos como la experiencia y el proceso por el que pasan los niños y niñas con los que trabajamos y en esos procesos no queremos que “aprendan sin darse cuenta” sino todo lo contrario. Debemos intentar que nuestros chicos y chicas sean conscientes de su cambio haciéndoles reflexionar de sus hechos y formando debates grupales para comentar todo lo que ha podido surgir en la sesión.

Debido a la situación anterior, uno de los grandes retos que las ciudades en general, y la educación en particular, deberán afrontar en un mundo cada día más multicultural, es la convivencia. Por lo que desde, todos los campos, tanto desde que somos conscientes en adelante se debería favorecer el desarrollo de las competencias necesarias para vivir en una sociedad con mayor diversidad.

Vicedo, García, Madrona, Moraleda y Vállora (2006) llevaron a cabo una investigación basada en el estudio de los comportamientos y conductas exteriorizadas por el alumnado inmigrante en las clases de Educación Física. Los participantes del estudio fueron maestros especialistas de

Educación Física activos, que recogen sus impresiones y sensaciones de las clases en la etapa de Primaria,

Uno de los docentes reflejaba en su diario que “la realización de trabajos en grupos generaban conflictos entre los alumnos inmigrantes y españoles” (p.5). Esto confirma, que en los juegos de cooperación, el profesorado ha de ser consciente y cuidadoso con el vocabulario para evitar la transmisión de valores, actitudes o normas equivocadas de la cooperación y que le pueda llevar desafortunadamente al campo de la competición.

Otro dato destacado es que “los alumnos que tienen un menor nivel de integración suelen formar grupos entre ellos” (p.6), es una forma de auto excluirse.

En relación a los hábitos de higiene y salud, los docentes han reflejado que “tenemos problemas con los alumnos de Marruecos y Rumanía para que traigan ropa deportiva a las clases” (p.6). Por otro lado, el aseo personal también ha sido motivo de aparición de actitudes xenófobas entre los alumnos. Aunque no solo son casos que se puedan dar en niños y niñas inmigrantes sino que cada vez más se dan en casos de los niños nacidos en España.

Otro docente destaca que tras una sesión o unidad de juegos multiculturales parecen que se sensibilizan con el tema de la inmigración, ya que en las sesiones finales todos llegan a manifestar la importancia que ha tenido la unidad didáctica en la mejora de la convivencia y el conocimiento de otras culturas de su propia aula.

Gil y Pastor (2003) realizaron una investigación relacionada con las actitudes multiculturales exteriorizadas en Educación Física. La investigación se llevó a cabo en el área de Educación Física en relación con la conducta y las procedencias de los alumnos inmigrantes y de otras culturas. Se obtuvieron resultados gracias a cuestionarios, encuestas y la observación directa durante un periodo de tiempo en las clases de Educación Física. Como conclusión final exponen que todo docente de Educación Física, para conseguir un clima positivo y de integración en sus clases, debe facilitar la expresión de sentimientos como trabajar su aceptación y comprensión por parte de los demás y también debe facilitar el desarrollo de las capacidades sociales y las relaciones con los demás.

Queremos destacar una experiencia realizada por Velázquez (2001) en una escuela rural de Peñafiel, en la provincia de Valladolid. Nos enseña a trabajar en las clases de Educación Física las danzas del mundo pero no solo con el objetivo de que nuestros alumnos y alumnas aprendan una gran batería de danzas sino que a través de ellas también se pueden abordar otros campos como el de los valores basados en la cultura de la paz.

Las conclusiones finales que se obtiene de esta experiencia son que las danzas del mundo, aparte de ser una manifestación cultural que permite a niños y niñas concienciarse con el mundo que nos rodea, es muy buena herramienta para realizar actividades en las que todo el alumnado participe simultáneamente favoreciéndose así los lazos interpersonales entre ellos, la cooperación entre el grupo y la creación de un clima positivo en el aula.

López-Pastor, Pérez Pueyo y Monjas (2007) realizaron un estudio dirigido a la influencia del alumnado extranjero en las aulas. En sus resultados se muestran el desequilibrio, en la distribución de alumnado inmigrante entre los tipos de centros educativos. Alrededor del 95% del alumnado inmigrante se escolariza en centros públicos y tan sólo un escaso 5% lo hace en centros concertados.

En relación a las dificultades más destacables para trabajar con este alumnado se obtuvo un elevado porcentaje del profesorado que reconoce tener problemas en este sentido, las que más destacan: el idioma, el rechazo por parte del alumnado español, el absentismo, los problemas de integración del propio alumnado inmigrante y la autoexclusión. Estas respuestas son las que más se repiten, aunque también se señalan otras como la cultura, el atuendo o la falta de trabajo o de esfuerzo en el caso del alumnado gitano.

Como último dato a destacar y con el que personalmente estamos de acuerdo es sobre la opinión general docente sobre la potencialidad integradora de la Educación Física. Una inmensa mayoría de los encuestados creen que el área de Educación Física es sensible a un planteamiento integrador, subrayando así la dimensión intercultural de esta materia.

En este sentido, Segura (2002) afirma que aunque cada uno de nosotros nace con unas capacidades y unas limitaciones genéticas, que tendrán mucha influencia en su futuro, la mente y el corazón del niño son una pizarra limpia.

La escuela tiene que preparar a los niños para que vivan experiencias adecuadas que les preparen para aceptar y valorar a los demás, ya que donde viven es un mundo heterogéneo en el que conviven personas con diferentes capacidades, en situaciones muy variadas y que actúan según distintos criterios (Marrón y Lobo, 2008, p.86).

Finalmente queremos señalar que no solo son las escuelas las encargadas de impartir dicha educación integral. Por otro lado existen otras entidades como pueden ser los campamentos de verano, los equipos de algún deporte, las escuelas de baile, las guarderías entre otras muchas y variadas entidades, que se han de sumar a la práctica de esta nueva educación.

Si todos las personas fuésemos capaces de entender y responsabilizarnos de que cuanto antes empieces a educar a las niñas y niños aplicando las nuevas educaciones innovadoras, la convivencia futura de esas pequeñas y pequeños que un día serán adultos, será más sana y positiva por lo que estaremos creando un mundo de personas capaces de convivir y cooperar con la gente que les rodea.

CAPÍTULO 4. METODOLOGIA.

Este capítulo trata del proceso mediante el cual he llevado a cabo la propuesta de intervención de mi TFG desde la descripción del contexto en el que se ha desarrollado hasta el proceso de recogida y análisis de los datos obtenidos. Así en él se verá escrito el contexto del centro, las características del grupo con el que se ha trabajado, los espacios y tiempos de trabajo. Posteriormente se explica cómo se ha llevado a cabo el proceso de intervención junto con las técnicas y los instrumentos utilizados para la recogida de datos, finalizando el capítulo con un análisis de los datos obtenidos en este proyecto.

4.1 CONTEXTO

El centro educativo C.E.I.P Cardenal Mendoza es el colegio donde se ha llevado a cabo nuestro proceso de intervención. Se localiza en una zona cercana al centro de la ciudad, en el que en general el nivel socio económico y cultural de las familias se corresponde con el de las clases medias: empleados, comerciantes, funcionarios...

El centro acoge a alumnado autóctono e inmigrante, las relaciones entre ambos grupos son positivas y de integración por parte de ambos. En el centro, de línea dos, se imparten clases de Educación Infantil y de Primaria. Cuenta en total con 18 aulas.

Dentro de los múltiples planes que el centro lleva a cabo, cabe destacar el Plan de Convivencia ya que en él participa toda la comunidad escolar y el Plan de acogida para alumnado inmigrante debido a que este tipo de alumnado va en aumento.

El centro cuenta con diferentes espacios utilizados para impartir clases de Educación Física. El aula con capacidad para 30 alumnos, en la que se pueden llevar a cabo diferentes juegos siempre y cuando no demanden mucho espacio. Es un aula ideal para clases de expresión corporal ya que cuenta con altavoces portátiles, servicios y aseos de alumnos y profesores en cada una de las plantas. En la primera planta se dispone de un semisótano, donde encontramos una sala de

usos múltiples, en esta sala se imparten la mayoría de las clases de Educación Física, menos los deportes, ya que no es el espacio correcto para practicarlos. Por otro lado en la misma planta, contamos también con dos locales para guardar material deportivo.

El grupo en el que se va a llevar a cabo la propuesta de intervención corresponde a 3º de Educación Primaria y está compuesto por 26 alumnos, de los que 14 son chicos y 12 son chicas. Contamos con un alumno que está repitiendo este curso y que tiene adaptación curricular, por lo que estuvimos durante todo el proceso más pendiente de que pudiera seguir la unidad al mismo nivel que sus compañeros. Dentro del grupo, encontramos alumnos inmigrantes procedentes de Brasil, Marruecos y China, pero que dominan el castellano por lo que no existe dificultad a la hora de comunicarse con ellos.

Por último, destacar que el clima de la clase es positivo la mayoría de las veces. Cuando alguien necesita ayuda, son sus compañeros los que la proporcionan no existe una marcada división en cuanto a la división de género.

Son solo algunos alumnos, los que, en ocasiones, pueden distorsionar las clases. La forma de distorsión puede ser saliéndose de los juegos en el mejor caso o, en los peores casos, incordiando a los compañeros, mostrando agresividad o gritando palabras obscenas.

4.2 PROCESO DE INTERVENCIÓN

El proceso se centró en el desarrollo de una unidad didáctica de juegos y danzas del mundo. Durante las prácticas se motivó a los niños y las niñas a mejorar las relaciones sociales de una clase, enseñándoles a trabajar cooperativamente, dejando de lado los prejuicios, las etiquetas o las características de cada niño y niña. Nuestro propósito de hacer sentirse especiales e identificados a aquellos alumnos y alumnas procedentes de otros países surgió efecto sobre todo en dos alumnas marroquíes.

La intervención como docente en nuestras sesiones fue como un guía que genera situaciones para que los alumnos y alumnas sepan cómo desenvolverse en ellas y respecto a sus compañeros. Se partió de una selección de juegos del libro “225 juegos tradicionales para un

mundo global” (Bantulá y Mora, 2002. Se eligieron 8 de los 225 juegos planteados en el libro a partir de los siguientes criterios:

1. Que la edad recomendada fuese la de nuestro alumnado.
2. Elegir preferentemente juegos de los países de procedencia de los niños y niñas extranjeros de la clase.
3. Seleccionar juegos en los que no se utilice la fuerza.

La unidad se llevó a cabo en cinco sesiones. En cada sesión se pusieron en práctica dos juegos y una danza referente al país determinado para cada día. Las dos últimas sesiones fueron las únicas que cambiaron su estructura debido a problemas técnicos con la música en la penúltima y, en la última, para pasar al alumnado el cuestionario de evaluación.

Por otro lado, logramos crear una rutina para todas las sesiones. En primer lugar se realizaba una pequeña introducción sobre qué es lo que se había realizado la anterior sesión, se recordaban las normas y se localizaba el continente al que viajábamos en el mapa y sus respectivos juegos. En segundo lugar se jugaba y se realizaban pausas para resolver o aclarar conflictos y normas. En tercer lugar se bailaba la danza y en último lugar creábamos la asamblea para hacer resumen de lo que había pasado en la sesión. A continuación exponremos con más detalle lo realizado en cada sesión.

En la primera sesión viajamos al continente africano, en la segunda sesión viajamos a América, en la tercera a Asia y en la cuarta a Europa. La primera sesión puede diferir en las otras en la parte primera, ya que se llevó a cabo una presentación de la unidad didáctica.

La quinta y última sesión pertenecía al continente de Oceanía y no siguió la anterior estructura, ya que en primer lugar se llevó a cabo una dinámica grupal, posterior a ella los alumnos realizaron el cuestionario de evaluación y por último se hicieron juegos que no pertenecían a esta unidad.

4.3 PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS

Con el objetivo de recoger el mayor número de datos para posteriormente realizar una evaluación que me informe en qué medida he alcanzado lograr los objetivos previamente propuestos, he utilizado distintas técnicas con sus respectivos instrumentos.

La principal técnica utilizada ha sido la observación directa, técnica que permite recoger un amplio volumen de información en un momento determinado.

Considero dos tipos de observación directa. Por una parte, la observación participante, es decir la recogida de información del docente mientras está exponiendo su sesión; por otra la observación externa, en este caso fue protagonizada por mi compañero de prácticas que observaba el desarrollo de las sesiones y registraba lo observado sin ser partícipe de la sesión.

Toda la información derivada de los procesos de observación fue registrada en los siguientes instrumentos:

- Cuaderno de campo de la profesora. Instrumento en el que se describen todos los comportamientos destacables, actitudes y problemas surgidos durante la sesión. Este registro se llevaba a cabo todos los días que se ponía en práctica las sesiones de nuestra intervención.
- Diario del observador externo. Instrumento en el que un observador que no interviene en la sesión recoge aquellos aspectos que le llamaban la atención en cuanto a comportamientos, actitudes, problemas... Prestando especial atención en aquello que el docente tenía como preferencia observar. En mi caso indiqué al observador externo que registrará las conductas negativas de los niños y las niñas durante los juegos, la participación de los alumnos y alumnas y el cumplimiento o incumplimiento de reglas.

Otra de las técnicas utilizadas fueron las asambleas iniciales y finales. Tanto al empezar como al finalizar cada sesión nos reuníamos en grupo para comentar qué es lo que se había realizado durante la sesión. Nosotros como docentes, guiábamos la reflexión con preguntas abiertas tratando de analizar los aspectos positivos del grupo como también se intentaba solucionar los aspectos negativos. No hubo una posterior recogida de datos de dicha técnica ya que lo que

pretendíamos con las asambleas era hacer partícipe a nuestro alumnado de las sesiones y hacerles reflexionar sobre los aspectos positivos como también de los aspectos negativos que surgen en la consecución de diferentes juegos y tareas en el aula de Educación Física.

Además se aplicó al alumnado un cuestionario de evaluación individual para comprobar que todo lo reflexionado en las asambleas les había servido de algo. En este cuestionario también hemos evaluado la capacidad que tienen los alumnos de aprender nuevos juegos y sus normas.

Por otro lado, también queríamos comprobar si los alumnos y las alumnas son capaces de reconocer los aspectos, buenos y malos, ya no solo referidos a los juegos sino también aspectos que hayan podido surgir con los compañeros durante la unidad.

Por último, hemos relacionado el cuestionario de evaluación con un sociograma que realiza el centro el primer trimestre y el último. El sociograma persigue conocer tanto a aquellos alumnos excluidos como a los alumnos y alumnas líderes a través de unas cuestiones anónimas tipo “elige a un compañero o compañera con el que nunca jugarías”. Se lleva a cabo el último día del primer trimestre y el último día del tercer trimestre para poder comparar los resultados y obtener conclusiones.

Gracias al sociograma y al cuestionario, pretendíamos obtener resultados relacionados tanto con nuestros estándares de aprendizaje como con nuestros criterios de evaluación y encontrar los porqués a algunas situaciones que los alumnos plasman en sus escritos, sobre todo a la hora de la relación social que tienen entre los compañeros y compañeras de este grupo.

4.4 ANÁLISIS DE DATOS

La información registrada en el cuaderno de campo y en el diario del observador externo durante el desarrollo de la intervención de la propuesta se fue analizando y clasificando en base a tres categorías:

- I. *Implicación y cooperación del alumnado.* En esta categoría podemos encontrar la información, resultados y evidencias relacionadas con las conductas positivas que aparecen durante las sesiones, la participación activa del alumnado y comentarios que

nos muestran el grado de satisfacción con los juegos y danzas que realizan durante la unidad didáctica los niños y las niñas.

- II. *Conductas negativas*. En esta categoría se recogen las evidencias referidas a la manifestación de comportamientos disruptivos o molestos por ejemplo el hecho de que un niño juegue con el material de las actividades desatendiendo las normas.
- III. *Cumplimiento de normas*. En esta categoría se recogen los datos referidos al respeto a las normas de las actividades propuestas y sus consecuencias. Por ejemplo en el juego Maleua algunos alumnos miraban por debajo del pañuelo aun cuando estaba completamente prohibido.

CAPÍTULO 5. RESULTADOS.

En este capítulo vamos a mostrar los resultados obtenidos tras el análisis de los datos registrados. Con el fin de preservar el anonimato del alumnado de esta clase, los nombres de nuestros alumnos serán modificados.

5.1 IMPLICACIÓN Y COOPERACIÓN DEL ALUMNADO:

Uno de los principales resultados obtenidos ha sido la gran diferencia de implicación y participación del grupo en cuanto a los juegos competitivos y las danzas o los retos cooperativos. Podemos contrastar perfectamente que los juegos competitivos funcionaban peor y costaba sacarlos adelante, mientras que los retos cooperativos y las danzas en las que todos los compañeros participaban conjuntamente y perseguían el mismo objetivo salían adelante.

Empieza el juego-reto del aro y los niños se animan entre ellos. El juego comienza muy bien ya que participan activamente todos.

Diario del observador externo, 2ª sesión.

Durante el juego de vaciar el campo Irene interviene en un grupo para poner orden porque algunos alumnos se quejan de no haber tirado. "Roberto ha tirado dos veces", "no me han dejado tirar ni a David tampoco".

El otro grupo rival tarda en tirar pero se acaban poniendo de acuerdo. En el otro equipo 5 niños pasan del juego porque se siguen sin poner de acuerdo.

Irene corta el juego ya que no hacen caso.

Diario del observador externo, 2ª sesión.

Pero como en todas las situaciones de la vida siempre hay alguna excepción. Si la estrategia y la participación del alumnado son buenas, un juego competitivo también puede funcionar correctamente.

Durante el juego ¡A plantar!, los jugadores han decidido arriesgar y entrar en campo contrario, por lo tanto el juego está siendo muy dinámico y activo por parte de todos. Están jugando bien.

Realizan el juego muy bien, arriesgando para quitar los conos, se autorregulan muy bien. Todos juegan.

Diario del observador externo, 4º sesión.

Cuando la implicación y la participación del alumnado, sobre todo cómo mencionábamos anteriormente en las danzas y retos cooperativos, era plena, se podía notar como la mayoría de los alumnos y alumnas disfrutaban con lo que estaban haciendo.

Durante el juego de la zapatanca dos alumnos comentan “este es el mejor juego de mi vida” a lo que otra la contesta “sí, no está mal”.

Cuaderno de campo ,4º sesión.

La danza empieza con un poco de caos ya que esto es producido por la colocación de los alumnos en parejas. Cuando escuchaban la música se tranquilizaban y comenzaban a bailar. La 2º vez se realiza mejor la danza y los alumnos y alumnas piden impacientemente repetirla , un alumno se acerca y me pregunta: “¡Otra vez así lo aprendemos!”.

Diario del observador externo, 2º sesión.

Cuanto mayor era el disfrute y la relación social entre nuestros alumnos y alumnas, más aumentaban las conductas positivas durante los juegos sobre todo dirigidas a aquellos sujetos con problemas de relación social.

Durante el reto del aro, llevan 2 minutos seguidos animando, el aro se cae varias veces al suelo pero Irene no dice nada porque el clima del grupo es muy bueno. La manera de animarse era coreando todos el nombre por el que pasaba el aro "Paula, Paula".

Diario del observador externo, 2º sesión.

A un grupo se le ve más motivado y organizado. Ruiz anima a sus compañeros y mientras van pasando el ladrillo, todos cantan “ladrillo ladrillo ee ee ladrillo ladrillo

ee “. Al llegar al objetivo muchas alumnas felicitan a Ruiz por su actuación. ” Bien Ruiz has estado muy bien”.

Cuaderno de campo, 3º sesión.

Comienza Irene a explicar el primer juego de origen marroquí y un grupo de niños mira a la niña marroquí y muestran alegría por su juego. Se escuchaba de forma positiva “mira Hanna de donde eres tú”.

Cuaderno de campo, 1º sesión

Finalmente podemos concluir diciendo que la relaciones sociales de los alumnos y las alumnas de dicho grupo fueron mejorando, sobre todo las de aquellos alumnos más marginados. Por otro lado, se observó una progresiva mejora de la participación de todos los niños y las niñas de forma equitativa. Además, gracias a las danzas y a los retos cooperativos, nos dimos cuenta de que se lo pasan mejor jugando todos juntos y formando todos un equipo. Esta conclusión final la podemos ver contrastada en las respuestas de alguna alumna a la pregunta del cuestionario: Escribe algo bueno que hayan hecho tus compañeros: " que han participado casi todos " y " lo bueno que se ha compartido grupo"

5.2 CONDUCTAS NEGATIVAS

A lo largo de las sesiones de nuestra propuesta de intervención surgieron conductas negativas por parte de algunos compañeros y compañeras. Este tipo de comportamientos resultaron perjudiciales tanto para el clima de la clase como para el buen desarrollo del juego. Obtuvimos que dichas conductas negativas surgían:

Durante la elección de equipos:

“Es que para que le elegimos” por Roberto

Diario del observador externo, 2º sesión.

Yida la dice a Luz: “Fuera de este grupo, yo con esta asquerosa no voy”.

Diario del observador externo, 4º sesión.

En las explicaciones iniciales de los juegos:

Durante la explicación de la danza, hay mucho murmullo además en el momento que hay contacto entre ellos se intentan molestar haciendo daño....Es muy difícil explicar según esta la clase.

Diario del observador externo, 2º sesión

Sigue explicando el juego pero con mucho murmullo, la interrumpen varias veces, y esta manda callar. Sigue con la explicación con el murmullo a continuación Alvar y Luz tienen un conflicto. Luz corre al otro lado de la clase y se autocastiga. Irene les pone uno a cada lado de la clase.

Diario del observador externo 3º sesión.

Explica el primer juego que es la zapatanca, y Alex dice que "la petanca es de viejos".

Diario del observador externo, 4º sesión.

Al explicar el cuestionario un alumno dice "parece mentira que en educación física se tenga que utilizar el lápiz o el bolígrafo"

Diario del observador externo 5º sesión.

Y en último lugar, en los tiempos muertos o de espera:

Luz se sube por 8 vez a la espaldera, pero cuando comienza el juego llega a la fila.

Diario del observador externo, 3º sesión.

Yida como siempre realiza rápido y mal el cuestionario al entregarlo comienza a molestar a los demás. Grita a un compañero "gilipollas" a lo que el grupo le manda callarse porque quieren concentrarse.

Diario del observador externo, 5º sesión.

Estas conductas negativas solían protagonizarse por parte de alumnos del sexo masculino la mayoría de las veces.

Un chico llega al grupo de las chicas y señala a una y la dice " tu no que eres muy fea.

Diario del observador externo, 5º sesión.

Roberto, Yida y Marc no paran de molestar a su compañero. Un alumno me pide cambiarse de lado porque por ellos no se concentra.

Cuaderno de campo, 5º sesión.

Roberto pasa del juego y se pone a dar vueltas a la columna.

Diario del observador externo, 2º sesión.

También, aunque en menos ocasiones son las chicas las que hacen algún tipo de comentario negativo.

Irene manda hacer dos círculos, uno compuesto por chicos y otro por chicas.

Se les ve que no tardan ni un segundo y celebran que por fin que los grupos sean así.

Cantan: "chicas al poder, chicas al poder ". Irene manda callar.

Diario del observador externo, 5º sesión.

Luz saca un dedo e Irene la dice "guarda ese dedo"

Diario del observador externo, 2º sesión.

Como hemos podido observar, generalmente son los mismos alumnos los que son protagonistas en este tipo de conductas negativas

Una niña recuerda que: " Falta Roberto y Yida asique hoy vamos a estar muy cómodos todos sin ellos"

Cuaderno de campo, 4º sesión.

Mediante el sociograma realizado por todos los alumnos y alumnas de la clase de 3º, podemos obtener sin tener que observar ninguna sesión los nombres de dichos alumnos.

¿Qué compañero crees que molesta más en clase?

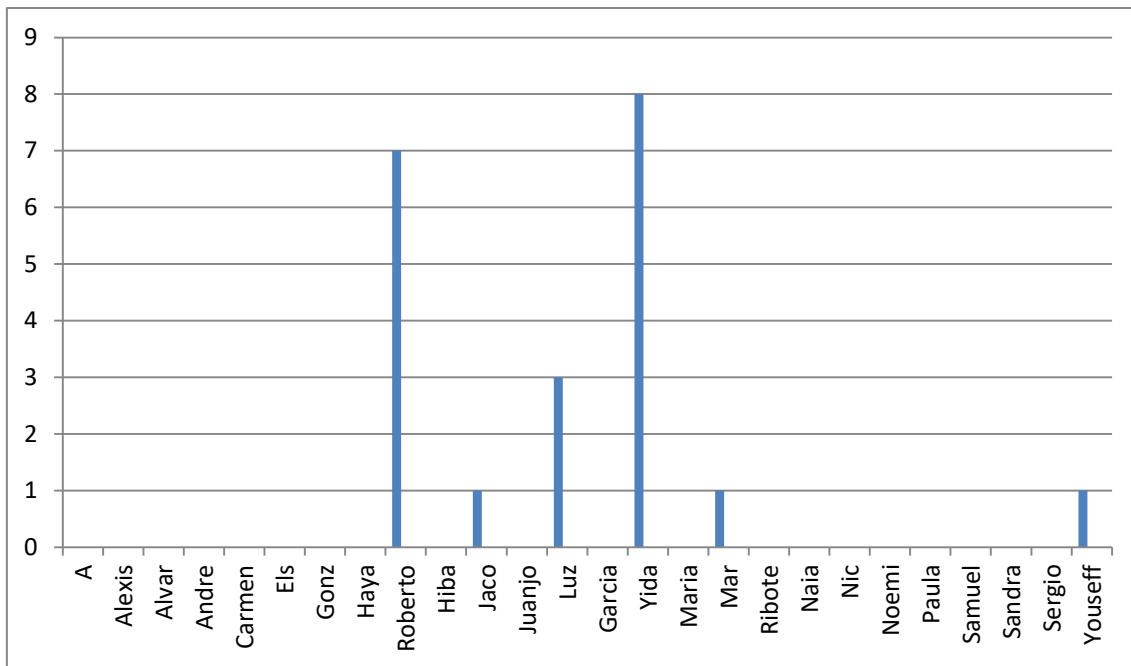


Gráfico 1º: Sociograma.

Escribe el nombre de dos compañeros con los que nunca jugarías

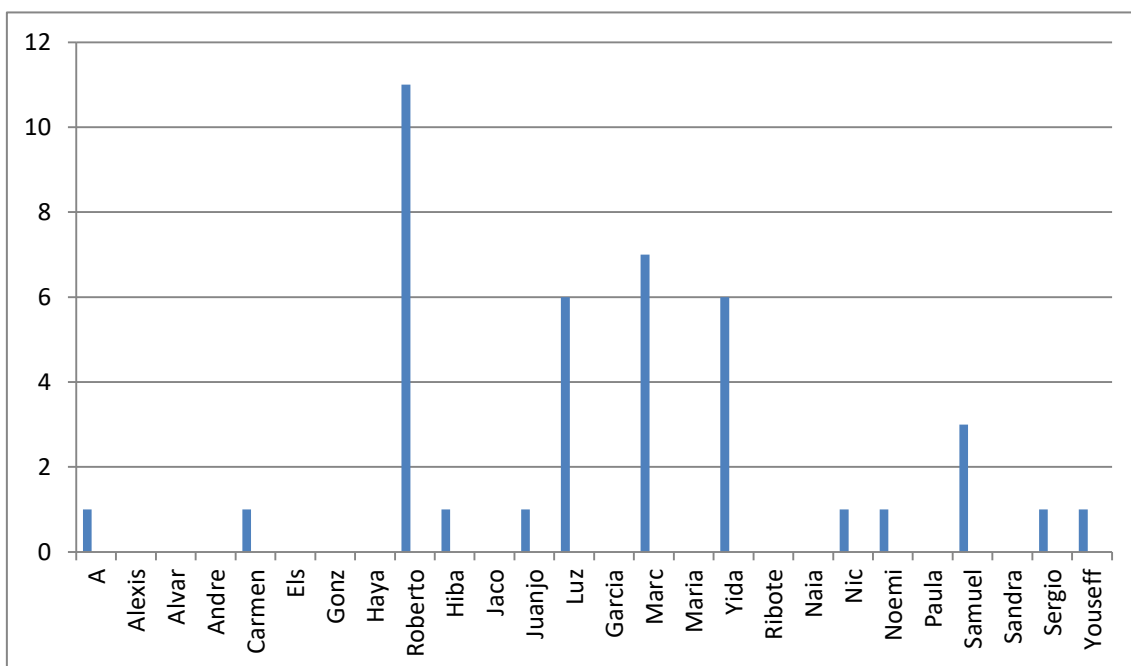


Gráfico 2º: Sociograma

Finalmente concluimos reconociendo que no observamos ninguna mejora en la conducta de los alumnos disruptivos de este grupo, en todas las sesiones de nuestro programa de intervención podemos sacar información negativa de dichos niños. Nos preocupa que la situación no progrese ya que cada día que pasa dicho colectivo es menos reconocido y más excluido por parte de sus compañeros y compañeras.

5.3 RESPETO Y CUMPLIMIENTO DE LAS NORMAS

Durante el transcurso de los diferentes juegos multiculturales practicados durante nuestra propuesta de intervención hemos observado la gran influencia que tiene un buen cumplimiento y un conocimiento de las reglas por parte del alumnado para que cualquier juego o reto cooperativo funcione bien.

Existe mucho caos ya que alguno no se ha enterado muy bien de las reglas y no las cumplen. Se ve como entre ellos se van explicando las normas.

Diario del observador externo, 1º sesión.

Cuesta sacar el juego adelante porque solo participan 4 personas en total de la clase, y aparece un gran murmullo que hace imposible que el juego salga bien. Irene corta el juego porque no está saliendo bien y no respetan las normas.

Diario del observador externo, 1º sesión.

En el juego de ciervos y leopardos: En general el grupo juega bien y llevan a cabo las normas, Los jugadores que tardan más en reaccionar tienden a ir a salvarse a su casa en vez de ir a pillar. Es decir, lo primero que piensan es en salvarse antes de pillar

Diario del observador externo, 3º sesión.

Durante el juego ¡ A plantar! , los jugadores de un grupo han decidido por arriesgar y entrar en campo contrario, por lo tanto el juego está siendo muy dinámico y activo por parte de todos. Están jugando bien.

Diario del observador externo ,4º sesión.

Existen “como siempre” excepciones y también demostramos como aun jugando sin que todo el grupo cumpla las normas, el juego puede funcionar, solo que suele gustar menos y parecer más aburrido a alguno y alguna de los participantes.

Comienza la primera partida y en la primera jugada hacen la primera trampa, es decir, han mirado bajo el pañuelo. Mientras están jugando dos niños pierden el interés, se separan del grupo y hacen lo que les da la gana.

Diario del observador externo, 1º sesión.

Los grupos respetan la norma de que cada vez tira uno, de momento aunque tardan tiempo en ponerse de acuerdo para lanzar. Un grupo tarda en tirar pero se acaban poniendo de acuerdo, en el otro grupo 5 niños pasan del juego porque siempre tiran los mismos.

Diario del observador externo, 2º sesión.

"Es que es un rollo, estoy sin pareja, y esto es un trío". Esta situación les sucedió por no atender a la explicación y por no parar de molestar. Nadie quería ponerse con ellos.

Diario del observador externo, 2º sesión

Además, en muchas ocasiones el alumno o la alumna está tan metida en el juego que no es consciente de que está incumpliendo alguna norma. En ocasiones son sus propios compañeros los que le avisan de que está haciendo trampas e inmediatamente este alumno reacciona positivamente ante ello.

Una niña intenta llevarse a su amiga al otro grupo antes de que Irene diga ya.

Diario del observador externo, 3º sesión.

Una niña les dice a los de su propio equipo, que no vale perrito guardián.

Observador externo, sesión 4.

Algún alumno sigue tocando los ladrillos y algunos le dicen "que no se toca", "que lo vas a tirar"

Observador externo, 3º sesión.

Dos alumnos no pueden participar por una herida en el pie y una torcedura en el tobillo, pero participan como observadores externos de las trampas que hacían sus compañeros y compañeras en el juego. Dicen que Alexis hace trampas pero éste las niega.

Cuaderno de campo, 3º sesión.

También obtuvimos el caso contrario, aquellos niños y niñas que sí incumplían las normas para poder obtener un mejor resultado. Sabemos que eran conscientes de ello debido a que en las

asambleas finales los autores de los incumplimientos de normas reconocían haber hecho trampas.

Irene les manda sentarse en las colchonetas para repetir las normas, uno a uno van diciendo las normas, sí que las saben pero les cuesta aplicarlas.

Diario del observador externo, sesión 4°.

Irene pregunta quién ha hecho trampas en alto y levantan la mano diciendo: "En algún juego sí que he hecho trampa"

Diario del observador externo, 2° sesión.

Irene vuelve a parar el juego y pregunta que cosas se han hecho bien y cuales mal. El alumnado dice que no han respetado las normas.

Diario del observador 1° sesión.

Un niño le dice a otro "Tenemos que admitir que está mal hecho".

Diario del observador externo, 1° sesión.

A modo resumen, señalamos que hemos observado una mejora progresiva en el cumplimiento de las normas por parte del alumnado. Como docente, en el transcurso de las sesiones, no permitía un juego en el que no se cumpliesen las normas y continuamente se iban haciendo parones para que todo el mundo fuera consciente de qué normas y reglas existían. También reconocer que es complicado estar atenta a que ningún jugador o jugadora incumpla las reglas, ya sea de forma consciente o inconsciente.

CAPITULO 6. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.

A lo largo de este capítulo se van a realizar las conclusiones finales basándonos en los resultados analizados previamente, partiendo de los objetivos específicos hasta llegar al objetivo general y contrastando los resultados con la teoría estudiada.

El primero de los objetivos específicos era “identificar la participación activa y cooperativa de los integrantes de un mismo grupo, en los diferentes juegos del mundo durante las clases de Educación Física”. En este sentido nos hemos ayudado del diario del observador externo, el cuaderno de campo de la profesora y de un cuestionario para registrar aspectos relacionados con la participación activa del alumnado. Los resultados que hemos obtenido muestran que la implicación y la participación en las dinámicas variaba según el tipo de juego.

En los juegos competitivos existían una menor participación y los alumnos en la mayoría de las ocasiones disfrutaban menos de la actividad, sin embargo, en los juegos-reto o danzas cooperativas los niños y las niñas disfrutaban más de lo que hacían, lo que influía positivamente en la relaciones sociales entre los compañeros además que influía en que los juegos salían adelante de una mejor manera. No queremos decir que todos los juegos competitivos llevados a cabo en la unidad no funcionaran ya que gracias a la participación del alumnado y a la creación de estrategias como ocurrió en el juego ¡A plantar!, de carácter competitivo, todos los alumnos participaron de forma activa y el juego funcionó como cualquier otro tipo de juego. Por otro lado, podemos corroborar lo obtenido por autores como Garaigordobil (2007), Velázquez y Fernández (2005) y García y González (2007) en sus estudios los cuales mostraban que cuanto mayor era el disfrute y la relación social positiva entre los miembros del grupo, más aumentaban las conductas positivas durante los juegos sobre todo dirigidas a aquellos sujetos con problemas en el campo de la relación social y los cuales en la mayoría de las actividades quedaban excluidos. Esta situación, como estudiaron los autores anteriores, eran las consecuencias positivas que surgen a través de la práctica de los juegos o retos cooperativos.

El segundo de los objetivos específicos era “minimizar los conflictos que puedan surgir y regularlos de forma positiva mediante el dialogo”. Una vez analizados los resultados,

obtenemos que las conductas negativas no se producen siempre durante los juegos sino que la mayoría de ellas se producían durante la elección de equipos para el juego, los tiempos muertos y las explicaciones iniciales. Además obtuvimos, que el sexo protagonista en este tipo de conductas la mayoría de las veces era el género masculino y que habitualmente eran los mismos chicos los que manifestaban este tipo de conductas, lo que no quita que en momentos determinados las niñas también pudiesen provocar dichas conductas.

Lo que sí hemos podido corroborar, después de analizar los resultados, es que la interrupción, la violencia física ya sea en cuanto al material e instalaciones o a las personas, los problemas de disciplina, las diferencias de género y el absentismo son las conductas negativas más comunes que se dan durante la práctica de juegos en la clases de Educación Física, esto coincide con los estudios de otros autores como Olweus (2004), Vaello (2007) y Parcerisa (2010).

El último de los objetivos específicos hace referencia a “favorecer el grado de cumplimiento de las normas de juego estableciendo estrategias que pudieran facilitar el respeto de las mismas por parte del alumnado”. Tras el análisis de resultados, obtenemos que para que un juego pueda funcionar bien, las reglas además de ser cumplidas por la mayor parte del alumnado han de ser comprendidas por todos los participantes, ya que una mala comprensión de ellas puede llevar al alumno a no saber jugar o cometer errores sin ser consciente de ellos. Hemos observado que aunque el juego salga adelante sin que todos cumplan las normas, el nivel de satisfacción por el juego es menor que si todos participasen de una forma correcta. Observamos que en muchas ocasiones la infracción de normas es inconsciente ya que el juego absorbe al niño o a la niña, pero también en muchas otras ocasiones, el niño hace trampas para que él o su equipo pudiesen salir beneficiados.

Una vez concluido los resultados podemos afirmar de acuerdo con Garcia Monge (2011) que mediante la observación de algunos niños y niñas, sobre todo aquellos que hacían alguna trampa, cada alumno y alumna asimilan e interpretan el juego según sus necesidades e intereses, hacen una interpretación personal del juego que en ocasiones vulnera el marco normativo establecido.

Concretados los objetivos específicos, procederé a analizar las conclusiones alcanzadas en relación con el objetivo general.

El principal objetivo que se ha perseguido a lo largo de este trabajo era el de fomentar la convivencia en las aulas, una convivencia basada en las relaciones equitativas entre los compañeros, la igualdad de género y la aceptación del alumnado inmigrante. En este sentido, nos hemos centrado en los juegos del mundo, ya que creo que son un excelente recurso para poder fomentar la convivencia en las escuelas del siglo XXI.

Son varios los autores que nos muestran los diferentes aspectos positivos que se pueden obtener a través de una práctica de juegos multiculturales en las aulas de Educación Física.

Autores como Vázquez et al (1990), Janot y Mora (2002) afirman que los juegos del mundo además de contribuir a ampliar el conocimiento y difusión del patrimonio lúdico de la humanidad son una herramienta extraordinaria para los docentes de los centros del siglo XXI, ya que facilitan las relaciones sociales y el encuentro entre diferentes culturas en nuestras aulas.

Otros autores como Soler, Flores y Prat (2007) y Cuevas (2009) realizaron estudios e investigaciones y corroboran lo afirmado anteriormente obteniendo como resultados que los juegos y danzas del mundo facilitan la inclusión del alumnado y el respeto hacia la diversidad.

A lo largo del periodo de observación se han ido registrando diferentes evidencias que afirman que nuestros alumnos y alumnas han desarrollado actitudes de tolerancia y respeto, sobre todo hacia las posibilidades y las limitaciones de los demás, por lo que sí se ha visto favorecida la convivencia en la mayor parte del alumnado del grupo gracias a la práctica de juegos y danzas del mundo.

Bajo mi punto de vista el periodo en el que llevé a cabo la propuesta de intervención fue corto, por lo que los resultados obtenidos podrían haber sido relevantes si se hubiese planteado con más tiempo. Aun así se ha podido observar cómo a los niños y las niñas les llamaba la atención esta propuesta, ya que algún niño comentaba que era algo nuevo que nunca habían hecho y que les encantaba que cada día se hiciese más de un juego diferente. En cuanto a las danzas quiero mostrar mi satisfacción por los resultados obtenidos, ya que en un principio, veía algo

complicado poder llevarlas a cabo por el determinado clima de aula, pero finalmente resultó una de las actividades que más gusto al grupo.

Concluyendo este apartado, y volviendo al objetivo principal de este trabajo, trabajar la convivencia mediante juegos multiculturales, podemos confirmar que la convivencia del grupo ha ido mejorando cada día ya que al hacerles reflexionar al principio y al final de cada sesión de todo lo sucedido durante las sesiones, les hizo conscientes de que cuanto mejor sea el clima social entre ellos mejor saldrán los juego y mayor nivel de satisfacción podrán tener. Siempre están las excepciones de aquellos alumnos que en nuestro pequeño periodo de prácticas ha sido imposible hacerles cambiar de actitud, aun así, me siento satisfecha ya que muchos de esos alumnos fueron capaces de reconocer mediante el diálogo sus conductas negativas.

REFERENCIAS

- Caballo, E. (1995). *Manual de técnicas de terapia y modificación de conducta*. Madrid: Siglo XXI.
- Carranza, M., y Mora, J. (2003). *Educación física y valores: educación en un mundo complejo, 31 propuestas para los centros escolares*. Barcelona: Graó.
- Cuevas, R., Fernández, J.G. y Pastor, J.C (2003). Educación física y educación intercultural: análisis y propuestas. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 24, 15-23.
- DECRETO 26/2016, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. BOCyL, 142, 21 de julio de 2016, 34185-34198.
- Fernández, J. y Velázquez, C. (2005). *Desafíos físicos cooperativos: retos sin competición para las clases de Educación Física* Sevilla: Wanceulen.
- Fernández, N. G., y Ruiz, M. R. G. (2007). El Aprendizaje Cooperativo como estrategia de Enseñanza-Aprendizaje en Psicopedagogía (UC): repercusiones y valoraciones de los estudiantes. *Revista Iberoamericana de Educación*, 42(6), 1-13.
- Garaigordobil, M. (2007). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- García, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física escolar: “el juego bueno”. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 13(1), 35-34
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples*. Barcelona: Paidós.
- Gerver, R. (2012). *Crear hoy la escuela del mañana: la educación y el futuro de nuestros hijos*. Madrid: SM.

- Gil, P. y Pastor, J. C. (2003). Actitudes multiculturales exteriorizadas en educación física: el estudio de un caso y la educación emocional como respuesta. *Revista complutense de educación*, 14(1), 133-158.
- González, N. y García, M. R. (2007). El Aprendizaje Cooperativo como estrategia de Enseñanza-Aprendizaje en Psicopedagogía (UC): repercusiones y valoraciones de los estudiantes. *Revista Iberoamericana de Educación*, 42(6), 1-13.
- Hoz, V. (1993). *Tratado de educación personalizada. La educación en el nivel primario*. Madrid: Rialp.
- Janot, J. B., Mora, J. M. (2002). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Paidotribo.
- Jaramillo, L. (2011). Concepción de infancia. Zona próxima. *Revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación Universidad del Norte*, 8, 108-123.
- Lobo, E. y Marrón, M. J. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.
- López, V., Monjas, R., y Perez, A. (2007). Buscando alternativas a la forma de entender y practicar la Educación física escolar. Barcelona: INDE.
- Olweus, D. (2004). *Conductas de acoso y amenaza entre escolares*. Madrid: Ediciones Morata.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (2007). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- Parcerisa, A. (2010). *Disciplina y convivencia en la Institución Escolar*. Barcelona: Grao.
- Real Academia de la Lengua (Ed.). Diccionario de la Lengua Española. Recuperado el 22 de mayo de 2017, de <http://www.rae.es>
- Segura, M. (2002). *Enseñar a convivir no es tan difícil*. Bilbao: Desclée brouwer.

- Soler, S., Flores, G. y Prat, M. (2007). La educación física y el deporte como herramientas de inclusión de la población inmigrante en Cataluña: el papel de la escuela y la administración local. *Pensar a práctica*, 15(1), 253-271.
- Torrego, J.C. (2008). *El plan de convivencia: fundamentos y recursos para su elaboración y desarrollo*. Torrejón de Ardoz: Alianza.
- Vaello, J. (2007). *Cómo dar clase a los que no quieren*. Madrid: Graó.
- Vázquez, B. y Álvarez, G. (1990). *Guía para una Educación Física no sexista*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Velázquez, C. (2001). Las danzas colectivas como un medio de expresión y comunicación corporal. Una experiencia en educación primaria. *Lecturas, Educación Física y deportes*, 38. Recuperado el 28 de Mayo de 2017 desde <http://efdeportes.com>.
- Vicedo, J.C., García, D., Madrona, P., Moraleda, G. y VÍllora, S. (2006). Comportamientos y conductas exteriorizadas por el alumnado inmigrante en las clases de educación física. Recuperado el 14 de mayo de 2017 desde <https://www.researchgate.net/publication/275969371>

ANEXOS

Anexo 1. Unidad didáctica “la vuelta al mundo en cinco días”.

1. Introducción:

La siguiente unidad didáctica va destinada a 3º curso de Educación Primaria y en ella se va a desarrollar el contenido de juegos y danzas del mundo.

Considero importante este tema, ya que todos somos conscientes de la pluralidad cultural que existen hoy en día en nuestra sociedad. Situación que va a influir en las aulas del siglo XXI. Por ello la escuela, se ve cada día presionada para asumir nuevos retos, como el de lograr que los chicos y las chicas se socialicen en un clima de diversidad cultural, que les permita constituirse como personas que aceptan la pluralidad, que sean tolerantes y comprensivos frente a lo que quizás no les es familiar. Por esta razón como herramienta fundamental para dar respuesta a estos retos hemos elegido el juego. (Grupo de juegos “la tarusa “,2001)

En este sentido, como afirma Velázquez (2006) en su libro *365 juegos de todo el mundo*, el juego, es un punto en común entre las más pequeñas y pequeños, sin tener en cuenta de que país son o que cultura tienen, al final todos ellos juegan. Por ello decimos, que el juego tiene un papel primordial, hace que los alumnos desarrollen actitudes de tolerancia y respeto hacia las posibilidades y limitaciones de los demás. Estas actitudes favorecen la convivencia y ayudan a la resolución de conflictos de forma pacífica.

El apartado estrella de esta unidad, es el de pretender que aquellos alumnos y alumnas que tengan procedencia extranjera, se sientan identificados al jugar a juegos de sus países y que sus compañeros y compañeras sean capaces de reconocer que todos somos iguales y que sus aprendizajes se pueden ver ricamente nutrido con juegos y experiencias que estos alumnos y alumnas les pueden aportar.

Por último, esta unidad didáctica quiere cumplir con uno de los objetivos de la Educación Física en Educación Primaria, que consiste en participar en juegos y actividades estableciendo

relaciones equilibradas y constructivas con los demás, evitando la discriminación por características personales, sexuales y sociales, así como comportamientos agresivos y las situaciones de rivalidad en los juegos competitivos que se pueden dar.

La presente unidad didáctica está basada en los contenidos establecidos por el BOCYL en la ORDEN EDU/26/2016, de 21 de Julio. Dentro de los seis bloques en los que está dividido la materia de Educación Física, nos enfocamos en el bloque cuarto dedicado a los juegos y actividades deportivas, ya que en este bloque se agrupan los contenidos relacionados con el juego y las actividades deportivas, entendidos como manifestaciones culturales y sociales de la acción motriz humana, en las que la relación interpersonal, la solidaridad, la cooperación, la oposición y el respeto a las normas y personas adquieren especial relevancia. Dentro de este bloque cuarto nos guiaremos en la normativa que se rige en tercer curso de educación primaria.

2. Contexto

El centro en el que se va aplicar la unidad didáctica es el C.E.I.P Cardenal Mendoza, localizado en el centro de la ciudad de Valladolid.

En el centro actualmente, un tanto por ciento de la población escolar, que va en alza, es inmigrante y además muy variada; en el colegio hay numerosas nacionalidades. Este grupo de alumnos presenta los mayores problemas de aprendizaje y el tratamiento que se les da casi siempre es individual, adaptándose a sus características y peculiaridades. Alumnos de minorías culturales apenas tenemos no llegando al uno por ciento.

También hay alumnos con alguna problemática específica, propia de todos los grupos heterogéneos, déficit en las materias instrumentales, deficiencias intelectuales, socio ambientales y muy pocos con problemas de conducta...

Todos los aspectos anteriores son buenos ingredientes para que nuestra unidad didáctica pueda funcionar y llegar a cumplir los objetivos propuestos.

En relación a los espacios con los que podemos contar en la clase de educación física son:

El aula de usos múltiples, el comedor en caso de que la anterior aula este ocupada, si el comedor se utiliza, deberá ser antes del recreo ya que después comienzan a preparar las mesas para la

hora de la comida, el patio, el cual se divide en tres niveles y en cada nivel hay un juego pintado en el suelo como el tres en raya o la rayuela y el pabellón cubierto. Son los espacios más utilizados para impartir la materia de Educación Física ya que se encuentra dentro de nuestro centro por lo que el tiempo de traslado a cada una de ellas es mínimo.

Análisis del grupo de referencia:

En este apartado, analizaremos nuestro grupo de referencia, el cual va a practicar nuestra unidad didáctica

El grupo en el que se va a llevar a cabo la unidad didáctica está compuesto por 26 alumnos, de los que 14 son chicos y 12 son chicas

Contamos con un alumno que está repitiendo este curso y que tiene adaptación curricular, por lo que estaremos durante todo el proceso más pendiente de que pueda seguir la unidad.

Por otro lado tenemos 3 alumnos que acuden a refuerzo en pedagogía terapéutica y 2 alumnos que lo hacen en audición y lenguaje.

Dentro del grupo, también podemos encontrar alumnos inmigrantes procedentes de Brasil, Marruecos y China, pero que dominan nuestro lenguaje, por lo que no existe dificultad a la hora de comunicarse con ellos. La información que estos niños puedan proporcionarnos enriquecerá nuestra unidad didáctica.

Por último, destacar que el clima de la clase es positivo la mayoría de las veces. Cuando alguien necesita ayuda, son sus compañeros los que ayudan a integrarlos, no existe una marcada división en cuanto a la división de género.

Son solo algunos alumnos, los que pueden distorsionar las clases en variadas ocasiones. La forma de distorsión puede ser, saliéndose de los juegos en el mejor caso, en los peores casos incordiando a los compañeros y rompiendo el clima de la clase, mostrando agresividad o gritando palabras obscenas.

3. Contenidos

En este subapartado, podemos encontrarnos que contenidos nos vamos a encontrar en nuestra unidad.

- Los juegos populares del mundo y las danzas, concepto y ejemplos de juegos y danzas populares que conozcan y practiquen los alumnos.
- Práctica en el aula de juegos populares del mundo y danzas.
- Participación activa de los juegos propuestos en clase.
- Interés por conocer y participar en los juegos.
- Cooperación y colaboración con los compañeros en la práctica de juegos.

4. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

Como toda unidad, deben de plasmarse teóricamente lo que queremos evaluar y en lo que queremos que los alumnos consigan.

Esta propuesta didáctica atiende a los siguientes Criterios de Evaluación, que aparecen en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria para todo el estado español, con sus respectivos estándares de aprendizaje.

Criterios de evaluación.	Estándares de aprendizaje
Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés en la etapa, y compartirla, utilizando fuentes de información	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.

determinadas y haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza y utilizando programas de presentación. • Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.
Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases. • Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

El Real Decreto se concreta en nuestra Comunidad en el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. Este decreto concreta el currículo para quinto de Educación Primaria, en su bloque número 4, Juegos y Actividades Deportivas, destaco en la siguiente tabla:

Castilla y León: BLOQUE 4 JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS 3º CURSO DE PRIMARIA.

Contenido	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
Desarrollo de estrategias	Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza combinaciones de

<p>básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.</p>	<p>físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</p>	<p>habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.</p>
<p>Práctica de juegos cooperativos y/o tradicionales de distintas culturas, y teniendo en cuenta los presentes en el entorno.</p>	<p>Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza. • Identifica la historia y el origen de los juegos y el deporte.
<p>Comprensión, aceptación,</p>	<p>Demostrar un comportamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Colabora con su

<p>cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.</p> <p>Aceptación como propios de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.</p> <p>Desarrollo y reflexión de actitudes y valores relacionados con el juego limpio.</p> <p>Valoración del juego como medio de disfrute, relación y empleo del tiempo de ocio.</p>	<p>personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.</p>	<p>equipo en los juegos y actividades deportivas de forma activa participando en situaciones que requieran cooperación y coordinación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recoge los materiales al finalizar las actividades. • Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad
--	--	---

Si bien es cierto que todos estos aspectos van a aparecer de una forma u otra dentro de la puesta en práctica de la propuesta didáctica , no considero que estos sean algo definitorio de lo que se

pretende conseguir con el desarrollo de esta propuesta, por lo que mis intenciones aparecen en la siguiente tabla de forma más concreta:

Contenido	Criterios de evaluación	Estándar de aprendizaje	Actividades en relación con los estándares observables
1. Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego	1.1 Aceptar las normas y reglas establecidas en los juegos	1.1.1. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado 1.1.2. Cumple las normas y las reglas que se imponen.	. Sesión 1º Sesión 2º Sesión 3º Sesión 4º Sesión 5º
2 Desarrollo y reflexión de actitudes y valores relacionados con el juego limpio	2.1 Demostrar un comportamiento personal y social responsable 2.2 Actuar con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo	2.1.1. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases 2.2.1 Colabora con su equipo en los juegos de forma activa participando en situaciones que requieran cooperación y coordinación.	Sesión 1º Sesión 2º Sesión 3º Sesión 4º Sesión 5º

3.Práctica de juegos y danzas cooperativos y/o del mundo de distintas culturas	3.1 Conocer y practicar diferentes juegos del mundo y danzas	3.1.1.Colabora en los juegos y en las danzas	Sesión 1° Sesión 2° Sesión 3° Sesión 4° Sesión 5°

2 Metodología

Decidimos una metodología el docente cumpla con el papel de conductor e inductor, motivando y guiando al niño en el saber, saber hacer y saber ser. El alumno se convierte en agente activo de su propio aprendizaje y generador de experiencias.

La intervención del docente cumplirá el papel de guía. Será el encargado de realizar una previa selección, gracias a Bantulá , J & María , J. (2002) y a su libro *juegos multiculturales, 225 juego tradicionales para un mundo global* , de 8 juegos entre más de 200 juegos del mundo siguiendo unos criterios, los cuales son: la edad recomendada del juego, los países de los alumnos extranjeros de la clase y juegos en los que no se utilice la fuerza. Estos criterios tienen como base un mes de observación al grupo al que se va aplicar la unidad didáctica y a partir del cual, el docente sabe que juegos pueden salir mejor o peor.

Guiaremos como docentes estas sesiones creando un clima en el que los alumnos se encuentren cómodos, descubran y sientan nuevas experiencias y el ambiente consiga transmitir una motivación a llevar cabo todas las actividades propuestas.

3 Sesiones

Sesiones	Actividades
1°	<p>África</p> <p>1- ¿Qué es lo que sabemos?</p> <p>2- 1° juego del mundo</p> <p>3- 2° juego del mundo</p> <p>4- Empecemos a bailar</p>
2°	<p>América</p> <p>1- ¿De qué nos acordamos y hacia dónde vamos?</p> <p>2- 3° juego del mundo</p> <p>3- 4° juego del mundo</p> <p>4- Sigamos bailando</p>
3°	<p>Asia</p> <p>1- Sigamos con el viaje</p> <p>2- 5° juego del mundo</p> <p>3- 6° juego del mundo</p> <p>4- Ya casi sabemos el baile</p>
4°	<p>Europa</p> <p>1- Llegamos al final del viaje</p> <p>2- 7° juego del mundo</p> <p>3- 8° juego del mundo</p> <p>4- Demostramos que somos bailarines</p>
5°	<p>Oceania</p> <p>1- Comenta que hemos aprendido durante el viaje</p>

4 Técnicas e instrumentos de evaluación

- **Tabla de conducta grupal**

Teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje propuestos en la unidad actuaremos en nuestra tabla de conductas.

En esta tabla se lleva cabo el cumplimiento de unos ítems que coinciden con los estándares de aprendizaje. En cada sesión los alumnos rellenarán con una carita los espacios correspondientes. Posterior a su autoevaluación, el docente evaluará bajo su punto de vista rellenando también dichos espacios.

Cada cara con la que se ha de rellenar la tabla contiene una puntuación, la cual recontaremos en la escala de colores que más adelante explicaremos

- **Ficha de evaluación**

Se rellenará el último día, está compuesta de 5 preguntas y la explicación de un juego de todos los que hemos realizado con sus respectivas normas.

Por último, esta ficha tendrá la finalidad de evaluar de forma individual a los alumnos para comprobar que han aprendido y si han cumplido los estándares que hemos señalado anteriormente.

- **Soicograma**

Tendremos en cuenta para la obtención de resultados finales de la unidad ,los sociogramas rellenos por la clase de 3ºB tanto en el primer trimestre como en este último trimestre.

- **Escala de color**

Una vez creada la tabla de colores del comportamiento, he decidido que cada nivel empezando por abajo valga un punto. Si un alumno cumpliera de forma correcta todos los estándares en las cinco sesiones, sería capaz de llegar al nivel multicolor, el cual sería el nivel máximo, lo que significaría tener una nota muy buena en dicha unidad, puede ocurrir el caso contrario también.

Por ello, esta escala va haciendo el recuento de los puntos que se consiguen en la anterior tabla explicada..


5 Contribución al desarrollo de las competencias básicas

Competencia lingüística:

- Potencia la comunicación entre los alumnos, ya sea de forma oral o expresiva, habituando a los alumnos a expresar sentimientos y emociones, compartir experiencias y desarrollar habilidades de tipo social desde el respeto a la diferencia a las limitaciones y a las posibilidades propias y de los demás.
- Desarrollar un vocabulario específico del tema que se esté tratando.
- Fomenta la creatividad y la imaginación para contar, cantar, participar activamente, jugar y divertirse.
- Posibilita la comprensión de las reglas y de las normas de los juegos.

Competencia social y ciudadana :

- Fomenta el conocimiento, la aceptación y el aprendizaje de otras culturas fomentando la interculturalidad y la cooperación a través de los distintos juegos.
- Enseña a resolver conflictos y a afrontar problemas de convivencia y buscar el equilibrio entre los valores y los intereses personales y los del grupo.
- Fermentar el respeto hacia uno mismo y hacia los demás.

 **Competencia cultural y artística:**

- Realiza juegos populares y tradicionales como medio para conocer la evolución histórica de las actividades físicas, posibilitando su conservación y contribuyendo al mantenimiento del patrimonio cultural.

6 Anexos

Todo aquello que no hemos podido contar en los demás apartados, en este será redactado.

1. Anexo : Batería de juegos.

De cada país hemos seleccionado 4 juegos. solo los dos primeros son los que van a ser practicados, los otros dos los tenemos en la reserva para practicarlos en caso de que la situación nos obligue a ello.

Juegos de África:

Titulo	Explicación
Fusifsus - mano rápida (Marruecos)	Los jugadores se distribuyen de pie alrededor de un círculo de 5-7 m de diámetro. A una señal dada por el animador del juego, los participantes estiran sus brazos hacia delante, colocando el dorso o reverso de las manos mirando hacia abajo. En este instante el animador dice: “¡dorso!” o “¡palma!” y todos los jugadores que tengan sus manos en esa posición tienen que perseguir a sus compañeros, los cuales huyen corriendo. A medida que van siendo pillados regresan al círculo. Cuando todos han sido tocados, vuelve a iniciarse una nueva partida.
Titulo	Explicación

<p>Maleua (Mozambique)</p>	<p>Una vez distribuidos los jugadores en dos equipos, se elige de cada uno a un jugador, al cual se le vendan los ojos con un pañuelo. Los componentes de cada grupo se sitúan, en una hilera, detrás de la línea de fondo, de un terreno rectangular de 12 x 6 m. En cada parte del campo de juego se coloca de pie una pica o bastón, fijado en el suelo con un cono. Los jugadores con los ojos vendados deben conseguir, antes que su adversario, derribar la pica sostenida por el cono, golpeándola con otra pica que manejan en su mano. A esta dificultad se añade el hecho de que tienen que lograrlo hallándose en campo contrario. Sin embargo, para facilitar la tarea, los miembros de cada equipo pueden dar las oportunas consignas verbales al jugador de su equipo con el fin de orientarlo en el terreno. Cuando un jugador logra derribar la pica, obtiene un punto para su equipo.</p>
--------------------------------	--

Título	Explicación
<p>Simba y antílope (Zaire)</p>	<p>Se distribuyen los papeles del juego entre los participantes. Simba (león) es el depredador y el antílope representa la presa. El resto de jugadores se sitúan en hileras paralelas de cinco jugadores dándose las manos. A una señal del dinamizador del juego, Simba empieza a perseguir al antílope que debe escaparse de éste pasando entre las hileras, y cuando grita “¡Cambio!” los jugadores se sueltan de las manos y efectúan un giro de 90° hacia su derecha, volviendo a cogerse de las manos del nuevo compañero y formando una nueva hilera. A otra señal de cambio regresan a la posición inicial, formándose de esta manera hileras en sentido longitudinal o transversal según el giro de 90° realizado, provocando la desorientación del depredador y su presa.</p>

Título	Explicación
Snake (Zambia)	Se forman dos o más equipos de cinco jugadores cada uno sentados en el suelo y agarrados todos por la cintura. Cada uno de los equipos se sitúa en un ángulo del terreno de juego. El animador (gacela) se dispone en el centro del terreno de juego. A una señal convenida, todos los grupos deben desplazarse por el suelo simulando los movimientos sigilosos de una serpiente hasta llegar al lugar de la gacela con la finalidad de cazarla. La gacela puede moverse lentamente con el fin de equilibrar la contienda.

Juegos de América

Título	Explicación
Pasando el aro (El Salvador)	En círculo, cogidos de las manos. Se colocan tres aros de diferente tamaño en medio de la cadena formada por los brazos de los participantes. Se trata de pasarse el aro de un jugador a otro sin soltar las manos hasta conseguir dar la vuelta a todo el círculo.

Título	Explicación
Vaciar el campo (EEUU)	Se constituyen dos equipos de seis jugadores. El campo de juego está formado por un rectángulo de 12 x 9 m, subdividido éste a su vez en tres zonas rectangulares de 4 x 9 m, colocándose los jugadores en los rectángulos exteriores y dejando el rectángulo central libre. Una vez escogido a suerte qué equipo empieza a lanzar, un miembro del grupo seleccionado inicia el juego tirando la pelota contra cualquier jugador del equipo contrario. Si le toca con el balón y éste cae al suelo, el jugador debe pasar al otro campo e integrarse en el otro equipo. Gana el grupo que consiga vaciar el campo del

	adversario.
--	-------------

Título	Explicación
¿Te gustan tus vecinos? (Brasil)	Los participantes están sentados en una silla formando un círculo. En su interior el que para pregunta a cualquiera de ellos: “¿te gustan tus vecinos?”. Si la respuesta es negativa, pregunta de nuevo: “¿entonces quiénes te gustan?”. En el supuesto que conteste: “¡Pablo y Lucía!”, los dos jugadores mencionados tienen que cambiar de lugar con los vecinos de aquel que acaba de responder. El jugador que está en el centro tiene que intentar apoderarse de uno de los dos lugares que momentáneamente “Pablo o Lucía” han dejado vacíos. Si la respuesta es afirmativa, el que para formula la pregunta a otro jugador. En el caso de que la respuesta sea: “¡me gustan todos!”, son la totalidad de jugadores los que deben cambiarse de silla.

Título	Explicación
Ratones bailarines (Paraguay)	Los participantes se distribuyen por todo el terreno de juego. Uno de ellos representa el papel de “gato perseguidor”. El resto representa a los “ratones bailarines”. Éstos deben

	<p>estar girando para que el gato no los cace. En caso de no girar y ser tocados por el gato, los ratones también se convierten en gato perseguidor. Al final sólo queda el ratón bailarín más rápido y movedido, que es el encargado de reiniciar el juego.</p>
--	--

Juegos de Asia

Título	Explicación
<p>Ciervo y leopardo (India)</p>	<p>Se forman dos equipos de igual número de jugadores. A un grupo se le asigna el nombre de “cheetal” (ciervo) y al otro el de “cheetah” (leopardo). Dentro de un rectángulo de 20 x 10 m los equipos se disponen transversalmente en el centro del terreno, distribuidos en dos hileras, que se hallan separadas 1m una de la otra. El que dirige el juego debe nombrar, en voz alta y de manera indistinta, cualquiera de los dos nombres, intentando engañar a los participantes. Cuando los componentes del grupo nombrado oyen su nombre, tienen que salir corriendo hacia la línea de fondo de su lado, siendo perseguidos en su huida por los jugadores del otro equipo. Los jugadores que sean pillados pasan a formar parte del otro equipo en la próxima jugada. El juego finaliza después de cierto número de jugadas estipuladas o cuando un equipo se queda sin jugadores.</p>

Título	Explicación
--------	-------------

Tangut (India)	<p>Entre todos los jugadores se escoge a uno para que realice el papel de “reina” y a otro para que sea “el apicultor”. El resto de jugadores son abejas, que cogidas de sus vestimentas fabrican “miel” entre un incesante murmullo. El “apicultor” representa que quiere quemar el enjambre para que marchen las abejas y coger a la “reina. Para ello intenta tocarlas con un papel de periódico enrollado. Si ello sucede, quedan eliminadas del juego, siempre y cuando se desplacen separadas. Es por ello que las abejas procuran mantener el contacto entre ellas, al mismo tiempo que intentan rodear al “apicultor”, antes que éste alcance a tocar a la reina. Si las abejas logran rodearlo, el “apicultor” muere, como resultado de las múltiples picadas, y el juego se reanuda de nuevo repartiendo nuevos papeles entre los jugadores.</p>
---------------------	--

Título	Explicación
Carrera de gatos mareados. (Israel)	<p>Entre todos los jugadores se escoge a un cazador que tendrá el papel de pillar gatos. Mientras tanto los gatos están mareados ya que se deben de mover solamente girando. Una vez tocado un gato, éste pasa a ser cazador .</p>

Título	Explicación
--------	-------------

Tag (Jordania)	Todos los jugadores llevan en su cintura colgado un pañuelo. Cuando el animador del juego de la salida todos los jugadores deberán coger los pañuelos ajenos , con el cuidado de que el suyo no se le toquen. Aquel jugador que tenga más pañuelos cuando el animador del juego pare la partida gana.
---------------------	---

Juegos de Europa

Título	Explicación
Zapatanca (España)	Se juega igual que a la petanca pero con los playeros. Se forman dos equipos. El animador del juego tira un playero que actuará como bolinche. Los dos equipos comenzarán a lazar su playero, el equipo que logre dejar más cerca el playero del playero bolinche gana la partida.

Título	Explicación
Gusano sentado (Bélgica)	Diversos grupos de seis personas se disponen en fila sentados en el suelo cogiéndose de los tobillos del jugador de atrás. En esta posición cada uno de los equipos tiene que avanzar una distancia de diez a quince metros sin soltarse, intentado llegar a la línea de meta antes que los otros grupos. Gana quien lo consigue.

Título	Explicación

<p>A plantar (España)</p>	<p>Se forman dos equipos de igual número de jugadores y se divide un terreno de 40 x 20 m en dos mitades iguales. Encima de cada una de las líneas de los extremos, los equipos colocan diez conos de manera equidistante. Los jugadores de cada equipo tienen que intentar robar los objetos del extremo opuesto y depositarlos en el suyo. Cada jugador únicamente puede apropiarse de uno de los conos de los vecinos. A partir del momento en que un jugador cualquiera entra en campo contrario, corre el peligro de ser tocado por los componentes del otro grupo. Si ello sucede, tiene que quedarse inmóvil en ese sitio hasta que un jugador de su mismo equipo pueda tocarlo con la finalidad de liberarlo. El jugador, sin embargo, puede volver a ser otra vez tocado por algún adversario.</p>
---------------------------------	---

Título	Explicación
<p>La mancha (Finlandia)</p>	<p>Entre todos los jugadores se elige a uno para que sea el que pille. Este jugador intentará pillar a la mayoría de compañeros posibles. A aquel compañero que le pille le transmite la enfermedad de pillar y deberá colocar la mano en la zona donde ha sido pillada. El juego terminará cuando todos estén con alguna mancha en el cuerpo y tenga que pillar.</p>

Juegos de Oceanía

Titulo	Explicación
--------	-------------

Vekamo vekamo (Papua Nueva guinea)	Los participantes se dividen en dos grupos, formando un círculo. Un grupo es de chicas y otro grupo es de chicos. El juego consiste en que un chico y una chica se levantan dirigiéndose al círculo del sexo opuesto y cogiendo de la mano al que deseen se vuelven a su círculo inicial hablando sobre lo que quieran. Al final de la actividad haremos una ronda para saber qué es lo que han hablado.
--------------------------------------	---

Titulo	Explicación
Pato, pato, ganso.	Todo el grupo se dispone sentados en círculo. Un voluntario o voluntaria tendrá que caminar por el exterior del círculo tocando la cabeza de quien desee y diciendo la palabra pato. Pero cuando el voluntario o voluntaria decida decir ganso , la persona tocada tendrá que correr a pillar al voluntario mientras éste deberá correr para sentarse en el hueco del ganso .

2. Anexo: Tabla de conducta.

Teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje propuestos en la unidad actuaremos en nuestra tabla de conductas.

En esta tabla se lleva cabo el cumplimiento de unos ítems que coinciden con los estándares de aprendizaje. Al finalizar cada sesión, en la asamblea final, analizaremos conjuntamente quién ha cumplido con los ítems y quién no.

Cada cara con la que se ha de rellenar la tabla contiene una puntuación, la cual recontaremos en la escala de colores que más adelante explicaremos.

Tabla de Conducta del docente

Alumnos del grupo: P3B
Tutoría: JULIO REPISO VECINO
Curso académico 2016/2017

Nº	P3	Nº Matricula	Alumnado	sesiones				
				1	2	3	4	5
1	P3	611	ABALOS ARENAS, MARCOS	8	7	8	8	8
2	P3	637	AIT BLOUGHMAN, HISA	12	12	12	12	12
3	P3	612	ALBILO VILLANUEVA, JACOBO	15	15	15	15	15
4	P3	614	ARROYO FERNÁNDEZ, ALBA	15	15	15	15	15
5	P3	632	BLASCO FRAGUA, SAMUEL	7	9	9	7	12
6	P3	630	CANO CRIADO, SERGIO	7	9	9	7	12
7	P3	781	CASADO HERNÁNDEZ, LUCÍA	7	7	9	7	12
8	P3	641	CEBALLOS CARAZO, ELSA	15	15	15	15	15
9	P3	617	CHICHES FABAZO, HÉCTOR	9	7	7	7	8
10	P3	621	DIEZ PASCUAL, MARIO YIDA	3	3	3	3	0
11	P3	619	FERRERIA DE MORAIS, ANDRÉS AYRON	8	10	10	8	8
12	P3	625	FRANKE PASTOR, PAULA MARIA	15	15	15	15	15
13	P3	625	GARCÍA NAVARRO, LUCÍA	15	15	15	15	15
14	P3	633	JAAFARI SAKI, YOUSSEF	15	15	15	15	15
15	P3	627	KHALDY, HAYAM	12	12	12	12	12
16	P3	622	LEDESMA VEGA, CARMEN	15	15	15	15	15
17	P3	633	PÉREZ REGONDO, NOEMÍ	15	15	15	15	15
18	P3	654	PRIADO ESTEBAN, JUAN JOSÉ	15	15	15	15	15
19	P3	625	PRIETO GAGO, MARÍA	15	15	15	15	15
20	P3	656	PUEBLA BARGALA, NAIA	15	15	15	15	15
21	P3	627	RIBOTE BAJO, MARIO	15	15	15	15	15
22	P3	623	RODRÍGUEZ BURÓN, ALEX	10	8	8	10	8
23	P3	631	SÁNCHEZ RICO, ÁLVARO	12	15	12	12	15
24	P3	632	SÁNCHEZ HERNÁNDEZ, GONZALO	15	15	15	15	15
25	P3	634	VÁZQUEZ PÉREZ, SANDRA	15	15	15	15	15
26	P3	613	VILLALBA GONZÁLEZ, NICOLÁS	12	12	12	12	12

14 Chicos
12 Chicas
26 Total

- La suma 13 han superado todos el nivel.
- Más 5 alumnos que han llegado al último nivel
- Más 7 alumnos que no han o muy buenas notas

Ilustración 1, tabla de conducta individual.

ITEM	1ª SESIÓN	2ª SESIÓN	3ª SESIÓN	4ª SESIÓN	5ª SESIÓN
Acepta formar parte del grupo que le corresponde y el resultado					
Cumple las normas y las reglas que se establecen					
Participa en las reuniones y organización de actividades llevadas a cabo					
Colabora con los temas en las páginas de temas sobre participación de alumnos que respaldan organización y coordinación					
Colabora en las páginas y en los debates					

3 → 3 PTS (SI CUMPLE TODO)
2 → 2 PTS (SI SE DA MÁS DE UN AVISO, POR INCUMPLIMIENTO DE UN ÍTEM)
1 → 0 PTS (MÁS DE TRES AVISOS, POR INCUMPLIMIENTO DE UN ÍTEM)

Ilustración 2, tabla de conducta grupal, colgada en la pared de clase.

14

	1º SESION	2º SESION	3 º SESION	4º SESION	5º SESION
Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado					
Cumple las normas y las reglas que se imponen					
Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases					
Colabora con su equipo en los juegos de forma activa participando en situaciones que requieran cooperación y coordinación					
Colabora en los juegos y en las danzas					

=) → 3 PTS (SI CUMPLE TODO)

=% → 2 PTS (SI SE DA MÁS DE UN AVISO, POR INCUMPLIMIENTO DE UN ITEM)

= (→ 0 PTS (MÁS DE TRES AVISOS, POR INCUMPLIMIENTO DE UN ITEM)

3. Anexo: Escala de colores del comportamiento.

Una vez creada la tabla de colores del comportamiento, he decidido que cada nivel empezando por abajo valga un punto. Si un alumno cumpliera de forma correcta todos los estándares en las cinco sesiones, sería capaz de llegar al nivel multicolor, el cual sería el nivel máximo, lo que significaría tener una nota muy buena en dicha unidad, puede ocurrir el caso contrario también. Por ello, esta escala va haciendo el recuento de los puntos que se consiguen en la anterior tabla explicada..

ESCALA DE COLORES DEL COMPORTAMIENTO

5 Sesión	Red	Yellow	Green	Blue	Purple	Red	Cyan	Light Green	White	Black	Brown	Grey	Dark Blue	Light Blue	Olive
4 Sesión	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink
3 Sesión	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange	Orange
2 Sesión	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue
1 Sesión	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green



Ilustración 3, escala de color, colgada en la pared de nuestro aula.

4. Anexo: Ficha de evaluación.

Con dicha ficha, evaluaremos la capacidad que tienen los alumnos de aprender nuevos juegos y sus normas. Por otro lado también queremos investigar si son capaces de reconocer los aspectos buenos y malos ya no solo referidos a los juegos sino también aspectos que hayan podido surgir con los compañeros durante la unidad.

Por último relacionaremos esta ficha de evaluación con un sociograma que realiza el centro el primer trimestre y el último.

Gracias al sociograma y esta ficha, podremos obtener resultados relacionados tanto con nuestros estándares de aprendizaje como con nuestros criterios de evaluación y encontrar los porqués a algunas situaciones que los alumnos plasman en sus escritos sobre todo a la hora de la relación social que tienen entre los compañeros y compañeras de este grupo

La vuelta al mundo en cinco días.

1. Escribe una lista con los juegos realizados durante la vuelta al mundo qué tú recuerdes.
2. ¿Con qué compañeros y compañeras has jugado en esta unidad?
3. Escribe algo bueno que hayan hecho tus compañeros ¿Algo malo?
4. ¿Qué es lo que más te ha gustado? ¿Y lo qué menos?
5. Describe las normas de un juego y dibuja cómo se jugaba.

Ilustración 4, ficha de evaluación.

¿Qué compañero elegirías para un juego de pareja?

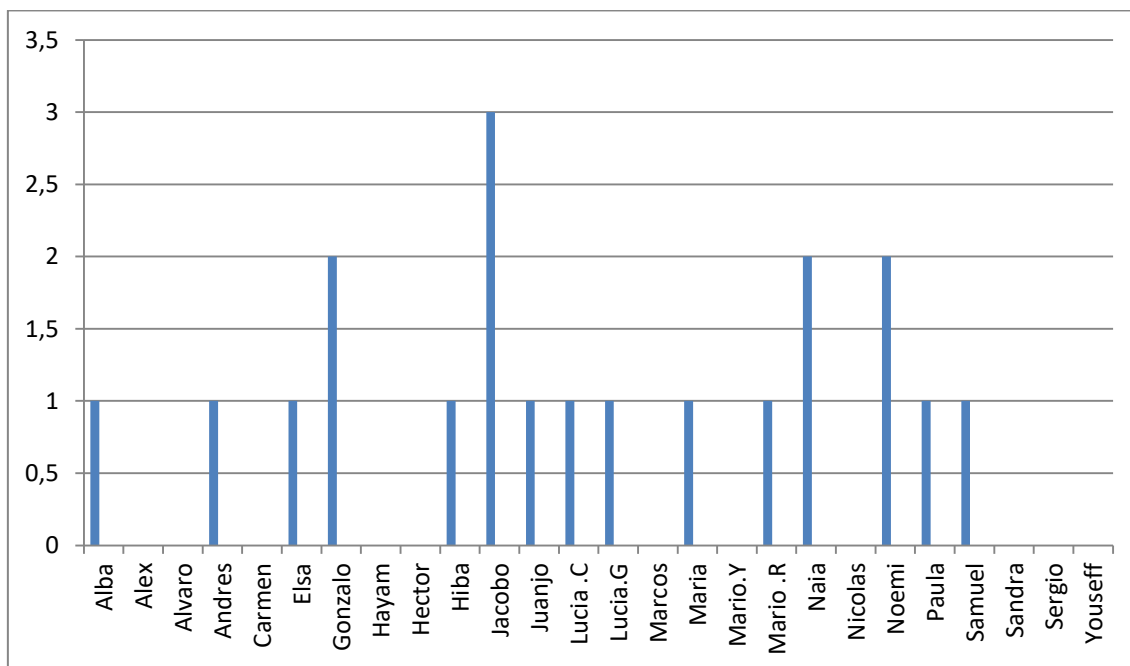


Ilustración 5, un ejemplo de una pregunta del sociograma.

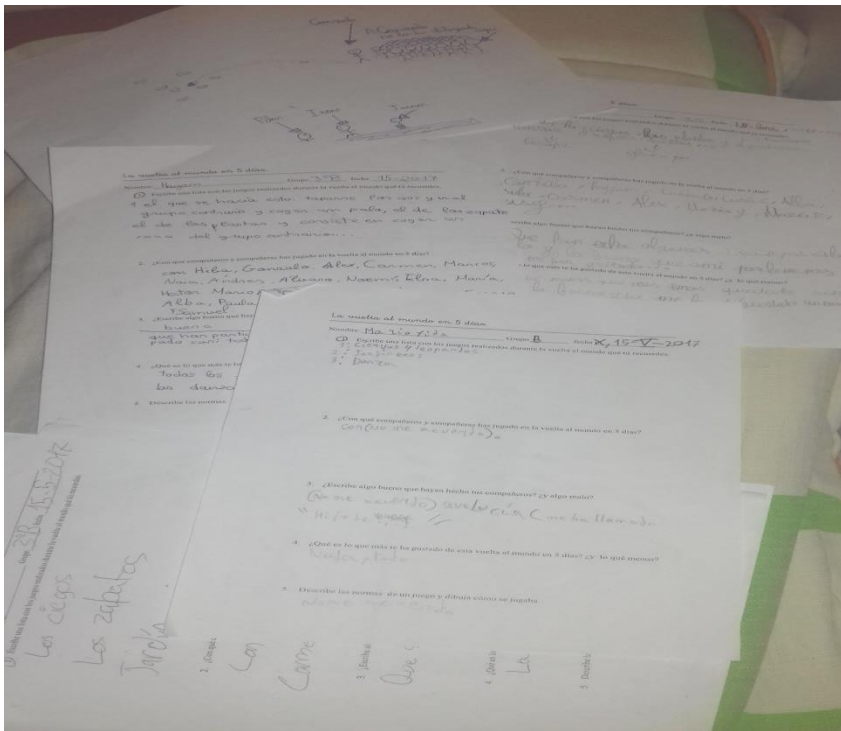


Ilustración 6, fichas de evaluación rellenas por los alumnos.

5. Anexo : Mapa de los juegos del mundo.



Ilustración 7, mapa del mundo.



Ilustración 8, mapa colgado en la pared del aula.

6. Anexo: Danzas.

1º Danza, Samoth (Israel)

2º Danza, Oh Susana (USA)

3º Danza, Circassian circle

4º Danza, Siete saltos (Europa)

Anexo 2. Observaciones de las sesiones

OBSERVACIONES DE LA 1ª SESIÓN

Sesión 1ª observada por Javier.

Sesión 17/04/17

UD: cooperación

Sesión: mano abajo, ciegos, danza

13:09- Explicación de las sesiones y de la escala de color. El grupo está atento y no interrumpe.

Comienza a explicar el primer juego que es de origen marroquí y un grupo de niños mira al niño marroquí y muestra alegría por su juego.

13:13- Comienza el primer juego y el grupo trabaja y hacen caso sin malentendidos. Algún niño no se aclara con las normas y se lo explican entre ellos “explicación entre iguales”.

13:16- Irene corta el juego y repite las normas otra vez para que se enteren todos bien y no haya problemas. Ahora al haber entendido el juego todos quieren sacar puño para ser los salvadores. Irene dice “vamos a echar 2 rondas más y cambiamos”. Creo que no es buena forma de decirlo, porque empiezas a quitar importancia a la actividad porque los niños comienzan a quejarse, y se salen con la suya.

13:19- Irene reúne al grupo para resolver los conflictos sobre las normas que no han llevado a cabo.

13:20- Explicación del 2º juego-Ciegos.

13:22- Durante la explicación tres niños no estaban atentos, y tras finalizarla les saca al medio para que ellos lo expliquen. Después hacen los dos grupos, uno de ellos se organiza muy bien, nombrando a las dos personas que actúan, pero en el otro tiene que actuar Irene porque no se ponen de acuerdo.

13:29- Comienza el juego siete minutos después por el grupo que no se ponía de acuerdo. Mientras el otro grupo comienza a impacientarse porque se aburren sin jugar. Comienza la primera partida y en la primera jugada hacen la primera trampa, es decir, han mirado bajo el pañuelo. Mientras están jugando dos niños pierden el interés, se separan del grupo y hacen lo

que les da la gana. Irene actúa sacándoles del juego y diciéndoles que vean jugar a sus compañeros.

13:32- Cuesta sacar el juego adelante porque solo participan 4 personas en total de la clase, y aparece un gran murmullo que hace imposible que el juego salga bien.

13:33- Irene corta el juego porque no está saliendo bien y no respetan las normas.

13:36- Comienzan el juego otra vez e Irene castiga a otro niño por mal comportamiento, e introduce de nuevo a los dos que estaban castigados antes.

13:37- Vuelve a parar el juego y pregunta que cosas se han hecho bien y cuales mal. El alumnado dice que no han respetado las normas.

Un niño le dice a otro “Tenemos que admitir que está mal hecho”.

Irene remarca la escala de color y los puntos que están perdiendo por no respetar las normas, y en el momento les cambia la cara y vuelven a prestar atención en conjunto.

13:41- Empieza la explicación de la danza, y todos los alumnos participan activamente, pero cuando tienen que hacer un paso y se tienen que juntar todos en el medio, empieza el desorden.

13:38- Empiezan la danza con música tras explicar todos los pasos, y sale correctamente.

13:51- Termina la danza e Irene saca a los alumnos que han hecho algo mal en la sesión y ellos dicen los puntos que se merecen, es decir, 0.

13:54- Para terminar la sesión Irene remarca quien no ha conseguido los 15 puntos y porqué.

13:54- Los alumnos hacen saber que la actividad que más les ha gustado es la danza

Sesión 1º cuaderno de campo de la profesora.

En primer lugar:

Se presentó la nueva unidad y lo que se iba hacer.

Todos estaban expectantes.

Al comenzar por el confite africano se escuchaba de forma positiva “mira H.B de dónde eres tú”

Una alumna china me preguntó qué sí también visitaríamos su país.

Durante la explicación del primer juego parece que todos atienden.

Durante el 1º juego:

Existe mucho caos ya que alguno no se ha enterado muy bien de las reglas.

Se ve como entre ellos se van explicando las normas.

Voy metiendo alguna variante del juego para que exista un papel de salvador.

Todos ahora intentan sacar el gesto de salvador.

Existe mucho barullo por lo que paro el juego y formo círculo para pasar al siguiente juego.

Antes de pasar a lo siguiente aclaramos mal entendidos entre algún alumno y alumna.

Durante el segundo juego:

Mientras se explica dos alumnos andan a su bola por lo que decido que sean ellos quien repitan mi explicación.

Una vez explicado se forman dos equipos.

Un equipo se organiza por sí solo, en el otro equipo me toca intervenir para poner orden y organizarlo.

El juego no sale muy bien ya que se ven que alguno hace trampa.

Los dos alumnos que no se enteraron de la explicación se salen del juego.

Les recuerdo la escala de color y parecen que lo hacen un poco mejor.

Tras varias rondas se finaliza el juego y se comienza la explicación de la danza.

En la danza:

Tardan un poco hasta que se colocan y se dan la mano.

“qué asco dar la mano”

Atienden a la hora de los pasos pero en el paso de juntarnos todos en medio comienzan hacer el bruto y a estropear la danza.

Tras varios ensayos, se pone la música y son capaces de realizar la danza por si solos.

Tras varios bailes, se vuelve otra vez a la asamblea.

Asamblea final:

Se pregunta a aquellos que no han cumplido con las reglas o se han portado mal que qué han hecho para no merecerse pasar de nivel en la tabla de color.

Ellos lo reconocen y se les llega a perdonar por ser la primera sesión.

Tras finalizar la asamblea las alumnas marroquíes señalan a algunos de sus compañeros donde vivían. Posterior a esto se ponen en fila.

OBSERVACIONES DE LA 2ª SESIÓN

Sesión 2ª observada por Javier.

Sesión 2:

- Vaciar el campo
- Aro
- Danza OH SUSANA

12:07 Todos en grupo no se callan, una niña dice que no se junta con dos idiotas

Irene hace un recuerdo de los juegos del día anterior con preguntas del tipo, qué juegos hicimos y dónde e estuvimos. Recuerda también la escala de color.

Saca a un niño para leer las normas de la escala de color.

Pilar trae a la niña que se queda fuera

Explicación de que son retos cooperativos.

El primer juego, explica las normas a respetar y comienzan los niños a hacer los equipos. Saca a la niña que se queda fuera de capitana y participa “Javi me ha llamado corazón”

Irene dice que escojan chicas y uno dice “jope”, los niños que se quedan los últimos son los más apartados de clase.

12:15 empieza el juego, no tarda un minuto en salir Mario a quejarse pero entra sin problema.

Los grupos respetan la norma de que cada vez tira uno, de momento aunque tardan tiempo en ponerse de acuerdo para lanzar. “Es que para que le elegimos” por Héctor.

12:17 Irene interviene en un grupo para poner orden porque se quejan de no haber tirado.

12: 19 Héc, pasa del juego y se pone a dar vueltas a la columna.

El otro grupo tarda en tirar pero se acaban poniendo de acuerdo, en el otro juego 5 niños pasan del juego

12:20 cambio de roles y hay un pequeño revuelo pero Irene cambia el juego ya que no hacen caso

“Lu saca un dedo” e Irene la dice “guarda ese dedo”

Irene se calla para ver cuando se tranquilizan y se puede explicar

My se estaba quejando e Irene le da pie a decir todo lo que le pasa el niño dice “Marc me ha lanzado una pelota a lo guarro” “Nic me ha escupido” “Hec ha tirado dos veces””No me han dejado tirar ni a Juan tampoco ”estos son dos niños excluidos.

Irene hace feedback y dice que tenía tres rondas pero no haber escuchado no da tiempo a seguir con el juego. Irene pasa a otro juego-reto.

12:25 explica el juego de pasa aro.

“My sigue molestando” no hacen el círculo bien sigue jugando

Irene echa a Héc del grupo y Pilar le da la hoja castigo

My fuera también

Irene dice que solo se puede gritar para animar

12:28 empieza el juego, y los niños se animan entre ellos. El juego comienza muy bien participan activamente todos. Llevan 2 minutos seguidos animando, se nota la no presencia de los otros dos niños que fastidian la clase. El aro se cae varias veces pero Irene no dice nada porque el desarrollo del juego es muy bueno. En cambio regaña a dos niños que se sueltan para que se vuelvan a meter.

12.32 Irene les reta a tratar de bajar el tiempo

Un castigado pregunta sin puede volver al juego y le deja

Siguen animándose.

El otro niño tira la hoja para devolverla

El que vuelve del castigo vuelve a molestar sentándose en vez d estar agarrados....

En la segunda partida se cansan y comienzan a molestarse entre ellos

Superan el tiempo aun haciéndolo peor

12:36 reunión en círculo otra vez para la última actividad, manda callar y empieza el feedback preguntando que levante la mano quien haya hecho trampa, levantan las manos varios alumnos.

Y dicen que utilizaban las manos para ayudarse a sí mismo o a los compañeros.

¿Qué se ha hecho bien? Ellos contestan animar

Danza americana – Irene dice que chico chica para el círculo.

12:40 siguen poniéndose en orden chico y chica con un poco de ayuda de Irene.

Irene dice que cuando vean la mano levantada que la levanten ellos y se callen

12:41 explicación de la danza, pero hay mucho murmullo

En el momento que hay contacto entre ellos se intentan molestar haciendo daño....

Es muy difícil explicar según esta la clase.

12:45 Yida vuelve a salirse del grupo porque no tienen pareja, está dentro de un trío

Poco a poco va saliendo el baile aunque haya murmullo.

12:47 bailan con música, me piden impacientemente que encienda la música.

Empieza bien dentro del caos, casi todos participan de forma activa.

“¿Me estoy portando bien?” pregunta Marc.

12:51 la 2º vez con música comienza mejor que la anterior, muy activos. En cuanto escuchan la música se calman y se concentran muy bien.

La danza ha mejorado muchísimo Irene es buena.

12:52: “Otra vez a si lo aprendemos” dice Marc

Molestan y al escuchar la música se ponen a ello.

Un niño se queda fuera de la danza, ahora dos, e Irene saca a otros dos de la danza

“Es que es un rollo, estoy sin pareja, y es un trío” consecuencia de no haberse enterado de nada.

20 lo hacen bien 5 mal porque no lo hacen.

Se suben a las espaldas los que se salen.

12:55 feedback final en la escala de color.

12:57 se callan...

Irene pregunta los estándares en alto y levantan la mano.

“En algún juego sí que he hecho trampa”

Todos se quejan del mismo porque molesta en todas las asignaturas.

Irene da a elegir superar el color azul entre todos o sin Yida y Hécr. Ellos dicen que prefieren

todos una dice “todos tenemos el derecho de jugar”

Lo que más les ha gustado es la danza.

13:00 termina la sesión

Sesión 2º cuaderno de campo de la profesora.

En primer lugar:

Nos reunimos en nuestro punto de encuentro y recordamos aquello que hicimos la sesión anterior y el continente en el que estuvimos. A continuación, explicamos en el nuevo continente en el que estamos y los que vamos a llevar a cabo. Antes de empezar la sesión un alumno lee los Ítems del comportamiento para refrescar la memoria de los compañeros.

En segundo lugar

Se explica el juego que vamos a llevar a cabo y se realizan los equipos mediante la elección realizada por tres capitanes nombrados por mí. Un capitán destacó más en la organización de su equipo.

Una vez terminado el primer juego, paramos la actividad y nos reunimos en círculo para explicar lo siguiente, el cual era el reto común del aro.

Esta actividad ha salido fenomenal ya que todos se animaron cantando sus nombres.

Para finalizar la sesión:

Realizamos una danza la cual salió bastante bien. En esta danza se escucharon comentarios a la hora de formar parejas como “Yo con Alex” o “Yo no me doy la mano”

Una vez terminada la danza nos reunimos en el punto de encuentro para comentar aquello que más ha gustado y lo que menos. Se dio la opción a todo el grupo de elegir si preferían pasar todos al siguiente nivel del color o todos menos los dos alumnos que no superaban la puntuación. La decisión que tomaron fue la de pasar todos pero confiando en ellos dos para que no vuelvan a portarse mal en la siguiente sesión.

OBSERVACIONES DE LA 3º SESIÓN

Sesión 3º observada por Javier.

SESIÓN 3

Hasta esta hora no están en el gimnasio ya que debemos subir a por ellos y bajarles.

13:10. En el lugar de reunión recuerda la escala de color y las normas. Estas son leídas por uno de los niños más problemáticos. Comienza la explicación del juego de ciervos y guepardos a

base de ejemplos. Les dejas elegir que quieren ser si ciervos o guepardos. Quedan dos grupos muy desiguales, uno de ellos son todo chicas y un chico, y el otro grupo son mezcla.

13:17. El grupo no termina de callarse pero Irene empieza el juego y todos participan. Una niña intenta llevarse a su amiga al otro grupo antes de que Irene diga ya.

Lucía se sube por 8 vez a la espaldera, pero cuando comienza el juego llega a la fila.

Dos alumnos están sentados fuera del juego.

Alex empieza a jugar con unos de los conos que delimitan espacios.

13:21. Llega Joseph tarde y entra en el juego.

En general el grupo juega bien y llevan a cabo las normas, aunque el ambiente de clase es muy ruidoso. Los jugadores que tardan más a reaccionar tienden a ir a salvarse a su casa en vez de ir a pillar. Es decir, lo primero que piensan es en salvarse antes de pillar.

13:25. Irene pregunta ¿Qué levante la mano los que han hecho trampas? Ellos dicen que no, los jugadores que están fuera explican los alumnos que hacen trampa. Ellos dicen Alex.

13:27. Irene le dice a Marc que tiene un punto menos, por mal comportamiento.

13:27. Termina el juego y manda a dos capitanes del mismo sexo pero de diferente raza son los capitanes.

13:28 Manda sentarse a Marc y le dice que no superará el primer nivel de la escala de color. Este dice: "Me da pereza pasar el nivel". Este niño en vez de sentarse pega a los ladrillos sin que le mande Irene, pero esta decide que no está molestando y le deja hacerlo.

A la hora de los equipos Irene presta atención en que sean de diferente género, y les dice "ahora toca un chico, ahora toca una chica". Irene dice a los últimos 5 que quedan por elegir que pueden decidir ellos el equipo donde ir.

Los niños que estaban sin participar Irene les mandan participar. Y van a coger el ladrillo.

Cuando todos tienen un ladrillo Irene explica el juego en el que tienen que llegar en dos equipos de un lugar a otro sin tocar el suelo con "X" ladrillos.

Irene manda a marcos jugar después de que el se lo pregunte.

13:34. Sigue explicando el juego pero con mucho murmullo, la interrumpen varias veces, y esta manda callar. Sigue con la explicación con el murmullo.

13:36. Alvar y Lu tienen un conflicto. Lucía corre al otro lado de la clase y se autocastiga. Irene les pone uno a cada lado de la clase.

13:37. Comienza el juego. Y los equipos cooperan a voces, pero cooperan.

Lu castigada se vuelve a subir a la espaldera por 8ª vez.

Mientras están jugando Irene se acerca a Lu y la pregunta que ¿Qué había pasado? Después Irene la introducen en el juego. Hace lo mismo con el otro niño y no da importancia a lo sucedido.

El juego transcurre muy bien cooperando y ayudándose los dos equipos. El único pero es que están más pendientes de si falla el otro equipo que de sus propios aciertos.

Debido a la posición de los equipos, fomenta la competitividad aunque estén cooperando.

13:42. “Tramosos” les llama uno del equipo perdedor.

13:43. Termina el juego, y les manda al círculo para la danza. Mientras varios niños dan patadas a los ladrillos.

13:44. Empieza la explicación de la danza sin música. Pero como no se callan manda sentarse a todos y corta el juego. Algún alumno sigue tocando los ladrillos y algunos le dicen “que no se toca” “Que lo vas a tirar”. Les da igual estar castigados porque siguen hablando.

“Pero tú eres tonto”. Sigue molestando e intervengo yo para castigarle y echarle del grupo. Se marcha del grupo pero contestando.

13:50. Irene pregunta ¿Qué creéis que habéis hecho mal? Cada uno reconoce lo que ha hecho mal en grupo.

Cuando le llega a Héc el turno Irene le dice que se queda sin el punto de la escala de color.

Irene saca a los dos que habían tenido el conflicto para que lo cuenten, sino se dan la mano no pasan de nivel. El niño va muy rápido pero ella no está muy receptiva.

13:53. Siguen hablando de lo que está mal, en este caso de las trampas.

Entre ellos se dicen que es lo que ha hecho mal cada uno. Son conscientes de que lo estaban haciendo mal.

13:55. Irene aprovecha a hacer el feedback de la sesión. Uno se dice a otro “tonto y tonto del culo”. En ese momento interviene Pilar y le pide la agenda.

Irene dice que se quedan sin la danza y que se pongan a la fila. Algunos compañeros les molestan y a otros les da igual. Irene les manda a la fila a las 13:57.

Sesión 3º cuaderno de campo de la profesora.

En la primera parte de la sesión, se lleva a cabo la asamblea recordatorio:

- La mayoría participan en la explicación menos Yida, Sam y Jaim, que ni escuchan. Se les llama la atención
- Héc, el alumno más problemático lee las normas para refrescar la memoria a todos sus compañeros y compañeras.
- Todos hacen apuestas de qué continente será el elegido hoy. Parece que la mayoría quieren llegar a Europa.

En la segunda parte, durante la explicación del primer juego, ciervos y leopardos:

- Mucho alboroto durante la explicación.
- Elección libre de animal y grupo lo que conlleva grupos desequilibrados.
- En la primera ronda Youseff, se da contra la columna, el juego sigue y el alumno corre a enjugarse al baño, segundos después vuelve con una sonrisa y sin quejarse.
- Dos alumnos no pueden participar por una herida en el pie y una torcedura en el tobillo, pero participan como observadores externos del juego.
- Alex hace trampas pero las niega.
- Parecen que se divierten cuando digo muy rápido quien pilla, les hace gracia.

En la tercera parte, reto cooperativo:

- Nic y Yida les elijo como capitanes y forman sus equipos.
- Se les da un minuto libre para que experimenten de qué manera pueden llegar a conseguir la miel sin que ningún componente del grupo toque el suelo.
- Lu y Álvar llegan a las mano porque Lucía ha empujado a Álvar, ellos solos se auto castigan y se sientan separados, minutos después les permito volver al juego.
- Un grupo se le ve más motivado y organizado. Nic anima a sus compañeros y mientras van pasando el ladrillo todos cantan “ ladrillo ladrillo ee ee ladrillo ladrillo ee “

- Al llegar al objetivo muchas alumnas felicitan a Nic por su actuación. ” Bien Nic has estado muy bien”
- El otro grupo tiene más dificultades ya que es dónde están los alumnos que siempre molestan y nunca atienden.

Tercera parte del juego:

- Mucho barrullo en el cambio de actividad.
- Me callo para que se den cuenta de que les estoy esperando, pero no reaccionan por lo que decido juntarnos en la asamblea.
- Separo a los alumnos y alumnas que se han portado bien de los que no y comienzo a decidir conjuntamente con los buenos alumnos y alumnas quién pasa de nivel de color y quién no.
- Cada alumno que no se encontraba en el lugar de los buenos debía explicar que es lo que había hecho mal y pedir perdón para que sus compañeros decidieran si pasar de nivel.
- Todos son perdonados.

Posterior a esto, los mando a la fila.

DESCRIPCIONES DE LA 4º SESIÓN

Sesión 4º observada por Javier.

Zapatanca, Jardines, pato pato

12:05. Empieza la clase, recordando las normas, los juegos de los continentes pasados mientras ellos van diciendo las normas. Explica el primer juego que es la zapatanca, y Alex dice que “la petanca es de viejos”. Otra alumna dice “que bien vamos a estar sin André y Héc”.

12:10. Empieza el juego de Zapatanca, Irene primero va diciendo el orden de lista pero acaban haciéndolo ellos mismos y van cantando los números. Irene pone especial atención en la seguridad para que no se den cuando lanzan.

Carme dice “este es el mejor juego del mundo”. Toda la clase está disfrutando con este juego.

Hay niños que se ponen por el medio, como Alex, pero Irene se percata más tarde

12:19. Irene pide silencio para explicar el siguiente juego. Cuesta un rato conseguir el silencio.

Irene decide explicar el juego con dos ayudantes los cuales siempre están en el mundo de yupi.

Echa a Marc y a Alex y les dice que si en la escala de color los compañeros no quieren salvarles están en su derecho.

Irene manda colocar las colchonetas, y luego sigue la explicación.

El castigado Marcos ayuda a colocar mientras Alex no se mueve.

Gon me pregunta: ¿Tan pocas plantas hay?

12:24. Vuelve a pedir circulo. Irene dice que quien no se entere no juega.

12:26. Dice que se pueden coger árboles o salvar, muchos dicen mejor salvar.

Irene dice que hagan los equipos ellos mixtos.

Irene se da cuenta de que Marcos se va metiendo en la clase poco a poco pero le vuelve a echar.

My la dice a Lu: “Fuera de este grupo, yo con esta asquerosa no voy”.

Mar pregunta por 4 vez que si puede jugar.

12:29. El juego no ha empezado.

Un equipo se reúne muy bien pero el otro es una anarquía.

12:30. Empieza el juego.

Muchos jugadores deciden no pasar para ser pillados

Una niña les dice a los de su propio equipo, que no vale perrito guardián.

Los jugadores han decidido arriesgar y entrar en campo contrario, por lo tanto el juego está siendo muy dinámico y activo por parte de todos. Están jugando bien.

12:34. Irene para el juego por segunda vez en 4 minutos. Y vuelve a comenzar el juego.

12:35. Nic “Siempre echándome a mí la bronca” se enfada e Irene va a hablar con él.

12:37. Ser se sale del juego porque le han agarrado de la capucha. (Tenia la capucha por dentro del peto ósea que era mentira)

12:38. Irene dice que en la cárcel tienen que estar de la mano, algunos dicen “Novios, novios”

Irene repite que paren varias veces pero el volumen de la clase es muy alto y alguno no la escucha. Ellos preguntan ¿Quién ganan? La respuesta de Irene es nadie.

Les manda sentarse en las colchonetas para repetir las normas, uno a uno van diciendo las normas, si que las saben pero les cuesta aplicarlas.

12:41. Empiezan el juego otra vez. Jac dice que los planes son los mismos.

Realizan el juego muy bien, arriesgando para quitar los conos, se autorregulan muy bien. Todos juegan.

Gon va silbando por las colchonetas.

Vuelve a castigar a Alex y Marc

12:44. Irene les reúne en grupo y les pregunta que de uno en uno van a decir algo bueno y malo del juego.

Alex llora en la esquina e Irene se percata y le ofrece venir al juego pero no quiere. Posteriormente va Irene a hablarle de buenas maneras y Alex vuelve con los compañeros con una sonrisa.

Irene pone como norma, que a la hora de decir lo bueno y lo malo que ha surgido en el juego está prohibido decir nombres de los compañeros y compañeras.

Marcos intenta meterse en el círculo e Irene le echa. Pero Marc se queda 2 metros por detrás.

12: 52. Después del pequeño feedback, Irene comenta la importancia que tienen los árboles y la plantas en nuestro mundo y les hace ver como ningún equipo ha ganado, ya que lo único que hacían quitándose los árboles eran estropear la vegetación de los jardines.

Irene explica el juego de Pato y empiezan a jugar. Juegan bien.

Yida toca a Nic porque sabe que es el más lento.

Siempre tocan a los mismos, Irene dice que los chicos tienen que elegir a las chicas y al revés.

12:54. Pregunta quien no ha salido para que participen cuantos más mejor.

12:57. Empiezan con la escala de color, que todos han pasado el nivel, han reconocido los fallos aquellos alumnos castigados por lo que se les han salvado.

12:58 entre todos recogen el material y a la fila.

Sesión 4º cuaderno de campo de la profesora.

En la primera parte de la sesión

- Se reúne al grupo en nuestro punto de encuentro, realizamos la misma rutina de días atrás. Se comenta lo que se ha hecho los demás días atrás y se recuerdan las normas.
- Saco a recordar las normas a uno de los niños más problemáticos.
- Una alumna me informa diciendo “ falta Héctor y Andrés así que hoy vamos a estar muy agusto todos sin ellos”
- Otro alumno comenta “ también falta Joseph , pero él se porta bien “
- Un alumno grita “ toca Oceanía” otro alumno “ no seguro que es Europa “
- Una vez puestos al día comenzamos presentando el nuevo continente y explicando el juego de la zapatanca.
- El alumno que acertó “ ves te lo dije “
- Todos están atentos y con ganas de jugar
- Durante el juego dos alumnos comentan “ este es el mejor juego de mi vida” a lo que otra la contesta “ sí, no está mal”
- Una vez realizada 3 rondas, paramos el juego y mientras se atan los cordones se explica el siguiente juego del jardín.
- Hubo varias interrupciones ya que es entendible que el juego tiene muchas normas. Una vez todas dudas aclaradas, entre todos colocamos los campos y ellos mismos se organizan para crear dos equipos.
- Durante el juego realicé varias paradas para que se acostumbrasen a escuchar las nuevas normas o comentarios que iba introduciendo.
- Durante el juego Marc no para de molestar por lo que se pasa más tiempo fuera del juego castigado que dentro.
- Marc en el tiempo que está castigado viene a preguntarme todo el tiempo si ya puede entrar en el juego. No dura ni 10 segundos sentado.
- Alex es castigado dos veces y la segunda vez llora. Cuando hablo con él le digo que aunque le castigue no significa que no le aprecie pero que tiene que entender que a veces no se autocontrola a lo que el niño me dice “ya eso es verdad “. Posterior a esto vuelve al juego.

En penúltimo lugar

- en vez de danza, debido a problemas técnicos, realizamos el juego de pato.
- Todos están jugando tranquilamente. Una vez terminado se les felicita por su comportamiento y se manda colocar material.

OBSERVACIONES DE LA 5ª SESIÓN

Sesión 5ª observada por Javier.

Observación de Javi de la 5ª sesión:

13:00 se sube a por el grupo a su aula.

13:09 después de coger los abrigos y las mochilas las colocan y cogen su estuche.

Se realiza el feedback diario y el grupo está atento.

13:11 Irene manda hacer dos círculos, uno compuesto por chicos y otro por chicas.

Se les ve que no tardan ni un segundo y celebran que por fin que los grupos sean así.

Cantan: “chicas al poder, chicas al poder “. Irene manda callar.

13:13 Irene termina la explicación de lo que hay que hacer. Al mencionar que cada chico y chica tiene que elegir a un compañero del sexo opuesto se escucha “yo no tengo novia, yo no elijo”.

13:14 una vez que van eligiendo y caminando en pareja, les da mucha vergüenza pero al final se van soltando y comentando lo que se les había mandado.

13:15 una niña para dar el paseo agarra de la mano a su compañero y se escucha “son novios son novios”” a Yida le gusta Luz “y así varias veces con varios nombres.

13:16 un chico (Yida) llega al grupo de las chicas y señala a una y la dice “tu no que eres muy fea”

13:18 a medida que pasa el tiempo se empieza a poner nerviosos y el juego no se realiza de modo que se tiene que realizar. Apenas hablan y están más pendientes de las parejas que van juntándose. Irene les tiene que decir de lo que tienen que hablar finalmente.

13:19 por diferentes motivos Irene echa al banco a 3 alumnos típicos y realizan mientras la hoja de castigo.

13:20 se para la dinámica e Irene cuestiona en círculo a los alumnos y alumnas si se ha comentado algo interesante. Son dos o tres los que sí que cuentan que han hablado sobre la unidad, los demás no saben que decir.

13:21 Irene comenta que van hacer un cuestionario para comprobar cuánto recuerdan de todo lo que han llevado a cabo en la unidad.

Un alumno dice “parece mentira que en educación física se tenga que utilizar el lápiz o el bolígrafo”

13:24 mientras realizan el cuestionario, todos se lo toman en serio y se intentan no copiar.

Un alumno grita ¿Por qué hay que hacer esta bobada? A lo que una compañera le dice “te puedes callar ya”

Algunos alumnos preguntan si las danzas cuentan también como juego.

Mario como siempre realiza rápido y mal el cuestionario y comenta a molestar a los demás. Grita a un compañero “gilipollas” a lo que el grupo le manda callarse porque quieren concentrarse.

13:30 empiezan a acabar lo primero y realizan el cuestionario del sociograma que el primer trimestre y el último realizan.

13:33 los que van terminando se colocan con Irene, ya que comienza un juego entre todos los compañeros de mímica. Los de siempre pasan de Irene y comienzan a molestar a los que siguen con el cuestionario hasta que ésta les llama la atención.

13:40 además del juego de la mímica como cada vez se unía más personas comenzaron a realizar un teléfono estropeado.

13:42 aquellos que Irene riño por molestar a sus compañeros comienzan a tirarse a las colchonetas e Irene tiene que parar el juego para reñirles.

Durante el juego 4 niñas y 2 niños comienzan a bailar una canción disimuladamente. Irene les dice que si hacen una ronda sin hacer trampas les deja cantar esa canción.

13:45 Irene tiene que ir a por los alumnos que andan en las colchonetas riñendo uno a uno mientras el resto del equipo está junto y riéndose con el juego. Hay muy buen clima sin contar a los de siempre.

13: 48 Irene consigue que todo el grupo juegue junto.

13:50 Irene felicita a la mayoría del grupo por cómo están jugando.

13:52 como premio Irene les dice que la enseñen la canción que tarareaba una parte de la clase, la cual la habían aprendido días anteriores en una excursión.

13:53 todo el grupo sin excepción alguna comienzan a cantar y a bailar la canción. Tanto chicos como chicas están bailando y disfrutando.

13:55 recogen estuches y mochilas y se ponen a la fila.

13:57 se termina la sesión.

Sesión 5º cuaderno de campo de la profesora.

Diario de la sesión 5:

Durante la explicación.

- Todos participan y afirman que toca Oceanía.
- Mientras recordamos lo hecho durante estos cinco días, dos compañeras comentan a los que faltaron el día anterior lo que se hizo. Por ello mando a todo el grupo explicar que se hizo en la última sesión.
- El alumno típico no le interesa lo que le cuenta y de hecho pone caras de no importarle mucho.
- Gonza dice “ hoy toca Oceanía ya que solo nos falta viajar allí “

Explicación de la primera dinámica:

- La gran mayoría celebran que los grupos no sean mixtos.
- Mientras las chicas están colocadas bien y gritando “chicas al poder “los chicos parece que les cuesta más hacer un círculo.
- Cuando comienza el juego nadie se atreve a salir el primero a buscar una pareja. Los chicos se empujan. Las chicas se esconden sobre todo las dos niñas marroquíes.
- Tengo que ayudar y elegir a dedo que parejas se hacen ya que la dinámica no avanzaba.
- 3 parejas son las únicas que lo hacen bien y sin bobadas. Estas tres parejas reciben palabras como “a My le gusta Lu “o “son novios son novios se han dado de la mano”.

- Un alumno llega al grupo de chicas y dice a una niña “ no te elijo que tú eres muy fea”
- Al final se portan pero el grupo de chicas que de chicos.

Ficha de evaluación:

- Solo es uno el que grita “ porque hay que escribir en educación física “ y “ menuda bobada es esto “
- Todos se toman su tiempo y me preguntan dudas, sobre todo de los nombres del juego. Saben cómo se juega pero se les olvidaba el nombre.
- Héc, Yida y Marc no paran de molestar a sus compañeros. un alumno me pide cambiarse de lado porque por ellos no se concentra.
- Los primero en terminar da la casualidad que son aquellos que en todos juegos o en la mayoría han sido castigados por su comportamiento.

Ultima parte de la sesión:

- Se improvisa dos juegos uno de mímica y otro el teléfono estropeado ya que los niños y niñas van terminando su ficha y aun queda algo de tiempo.
- Son los tres de siempre los que en vez de hacer caso y jugar comienzan a saltar en las colchonetas.
- Se les riñe más de seis veces y por fin se juntan al grupo.
- El último en terminar es Youssef.
- Durante los juegos algún alumno tararea una canción y les digo que como premio me la pueden enseñar.
- Bailar y cantan todos sin excepción la canción.
- Se van a la fila.