



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO

**PROGRAMA DE MOTRICIDAD EN
EDUCACIÓN INFANTIL FOMENTANDO
LA INTERCULTURALIDAD A TRAVÉS
DE LOS JUEGOS DEL MUNDO COMO
RECURSO**



Autora: Sheila Robledo Cacho

Tutor: Víctor Manuel López Pastor

Co-tutora: Miriam Molina Soria

RESUMEN

Un enfoque crítico hacia la enseñanza en Educación Infantil para dar respuesta a la necesidad e inclusión de alumnos inmigrantes en los centros escolares ha dado origen al presente Trabajo Fin de Grado.

La Educación Física posee una serie de cualidades que la convierten en un buen instrumento para acoger al alumnado inmigrante, por la interacción y carácter socializador, por el empleo del juego como herramienta y recurso metodológico principal y por la aplicación de metodologías activas, participativas, motivadoras y reflexivas. Para ello, se ha diseñado un programa de motricidad recopilando juegos del mundo para trabajar la diversidad cultural en el aula y fomentar valores como la inclusión, el respeto, la tolerancia, etc.

El programa se ha puesto en práctica en un centro concertado de la provincia de Segovia con alumnos de 3º de Educación Infantil y se expone un análisis de los resultados obtenidos tras su desarrollo.

Por último, se exponen las conclusiones en relación con los objetivos planteados con el trabajo, limitaciones, propuestas de futuro y una reflexión personal.

Palabras clave: Educación Infantil, Educación Física, interculturalidad, diversidad cultural, juegos del mundo.

ABSTRACT

The origin of this Final Degree Project is a critical approach towards Preschool Education teaching to give an answer to the need and inclusion of immigrants students in schools.

Physical Education has a list of characteristics that make it a great way to embrace all the immigrant students, because of the interactive and socializing role, by the use of the game as a tool and main methodological resource and by the implementation of actives, participatives, motivating and reflexives methodologies. To achieve this, a mobility program has been designed, compiling world games to work cultural diversity in the classroom and to develop values such as inclusion, respect...

The program has been put into practice in a concerted center in the province of Segovia with Third Preschool Education students and an analysis of the obtained results after it's development is exposed.

Finally, the conclusions in relation to the objectives planned with the project, limits, proposals of future, and a personal reflection is exhibited.

Keywords: Preschool Education, Physical Education, interculturality, cultural diversity, world games.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	11
2.	OBJETIVOS	12
3.	JUSTIFICACIÓN.....	12
3.1.	JUSTIFICACIÓN PERSONAL Y PROFESIONAL	12
3.2.	RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS PROPIAS DEL TÍTULO.....	15
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	16
4.1.	APROXIMACIÓN A LOS CONCEPTOS CLAVE.....	17
4.1.1.	Conceptos clave: cultura, pluriculturalismo, interculturalidad y multiculturalidad ..	17
4.2.	EL PAPEL DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL DESDE LA EDUCACIÓN FÍSICA.....	26
4.2.1.	El juego como recurso o estrategia didáctica en Educación Física	26
4.2.2.	Juegos del mundo para educar en interculturalidad	29
5.	PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA.....	32
5.1.	DISEÑO DE UN PROGRAMA DE MOTRICIDAD BASADO EN LOS JUEGOS DEL MUNDO: “VIAJAMOS POR EL MUNDO CONOCIENDO CULTURAS”	32
5.1.1.	Objetivos	32
5.1.2.	Contenidos.....	33
5.1.3.	Sesiones y propuesta de actividades.....	33
5.1.4.	Recursos materiales, espaciales, humanos y organización temporal.....	34
5.1.5.	Evaluación.....	35
6.	RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	35
6.1.	ANÁLISIS DE LOS JUEGOS DEL MUNDO PARA FOMENTAR LA INTERCULTURALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA	36
(1)	Conocimientos y aprendizaje de los continentes y los diferentes juegos del mundo	36
(2)	Actuaciones, actitudes y comportamientos del alumnado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	40
(3)	Respeto, aplicación y cumplimiento de las normas propias de los distintos juegos que son reflejo de la cultura	46
(4)	Introducción de dinámicas de reflexión y análisis: relación de semejanza y diferencia entre los juegos seleccionados.....	51
7.	CONCLUSIONES	55
7.1.	CONCLUSIONES A PARTIR DE LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	55
7.2.	LIMITACIONES DEL TRABAJO.....	58
7.3.	PROPUESTAS Y PERSPECTIVAS DE FUTURO	59
7.4.	REFLEXIÓN PERSONAL	59

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61
ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA COMPLETO Y DETALLADO:	69
“Viajamos por el mundo conociendo culturas”	69
I.1. JUSTIFICACIÓN	69
I.2. CONTEXTO ESCOLAR.....	70
I.3. CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO-CLASE.....	70
I.4. OBJETIVOS	71
I.5. CONTENIDOS	74
I.6. PRINCIPIO DE GLOBALIDAD DE LA PROPUESTA	79
I.7. SESIONES Y PROPUESTA DE ACTIVIDADES	80
I.8. METODOLOGÍA	89
I.9. RECURSOS MATERIALES, ESPACIALES, HUMANOS Y ORGANIZACIÓN TEMPORAL	97
I.10. EVALUACIÓN	97
I.11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	104
ANEXO II. MUESTRAS/EJEMPLOS DE LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	107
II.I. OBSERVACIÓN E INTERCAMBIOS ORALES-Narrado de sesiones	107
II.II. OBSERVACIÓN-Ficha de seguimiento grupal	111
II.III. FOTOGRAFÍAS-Cámara de fotos del teléfono móvil	114
II.IV. EXPRESIÓN GRÁFICA-Dibujos del alumnado	117
II.V. AUTOEVALUACIÓN INDIVIDUAL DEL ALUMNADO-Ficha de autoevaluación con escala gráfica	119
II.VI. EVALUACIÓN DEL ALUMNADO AL PROGRAMA, AL DOCENTE...-Tendero de los deseos	120
II.VII. AUTOEVALUACIÓN DOCENTE-Ficha de autoevaluación docente con escala numérica.....	122
ÍNDICE DE FIGURAS.....	
ÍNDICE DE TABLAS.....	
ÍNDICE DE ANEXOS.....	

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 6.1.</i> Fot-S1. Niño señalando África (Elaboración propia).....	37
<i>Figura 6.2.</i> Fot-S1. Niños diciendo Oceanía (Elaboración propia).....	37
<i>Figura 6.3.</i> Continentes del mundo (Elaboración propia).....	38
<i>Figura 6.4.</i> Europa (Elaboración propia).	38
<i>Figura 6.5.</i> Brasil (Elaboración propia).	38
<i>Figura 6.6.</i> Australia (Elaboración propia).	38
<i>Figura 6.7.</i> DA13. Juego Gul Tara (Asia) (Elaboración propia).....	39
<i>Figura 6.8.</i> DA15. Nombre de Europa y Tri, uno de los juegos del continente (Elaboración propia).....	39
<i>Figura 6.9.</i> Fot-S1. (Elaboración propia).	40
<i>Figura 6.10.</i> Fot -S2. (Elaboración propia).....	40
<i>Figura 6.11.</i> FAA19, FAA17, FAA9, FAA10 y FAA6. (Elaboración propia).....	40
<i>Figura 6.12.</i> TDD-Fot-S6. Aspecto negativo: “hablar sin permiso” (Elaboración propia)	40
<i>Figura 6.13.</i> TDD-Fot-S6. Aspecto negativo: “no respeto normas” (Elaboración propia)	43
<i>Figura 6.14.</i> FAA9 (Elaboración propia).....	43
<i>Figura 6.15.</i> FAA11 (Elaboración propia).....	43
<i>Figura 6.16.</i> DA15. Juego “Dragones” (Perú) (Elaboración propia)	45
<i>Figura 6.17.</i> DA14. A jugando al juego de “Gul tara” (Elaboración propia)	45
<i>Figura 6.18.</i> FAA5 (Elaboración propia).	45
<i>Figura 6.19.</i> FAA14 (Elaboración propia).....	45
<i>Figura 6.20.</i> FAA3 (Elaboración propia).	47
<i>Figura 6.21.</i> FAA13 (Elaboración propia).....	47
<i>Figura 6.22.</i> Recordatorio del juego de Ghana y sus normas (Elaboración propia).	48
<i>Figura 6.23.</i> Fot-S5. Recordatorio del juego de Austria y sus normas (Elaboración propia).....	48
<i>Figura 6.24.</i> Fot-S1. Explicación ejemplo del juego de Ghana (Elaboración propia) ..	49
<i>Figura 6.25.</i> Fot-S4. Modelo y ejemplo del juego de Estonia (Elaboración propia)	49
<i>Figura 6.26.</i> FAA11 (Elaboración propia).	49
<i>Figura 6.27.</i> FAA16 (Elaboración propia).....	49
<i>Figura 6.28.</i> Fot-S1. Variante de los alumnos: cuadrupedia (Elaboración propia).....	50

<i>Figura 6.29. Fot-S3. Variante de los alumnos: atrapar la pelota para pasarla (Elaboración propia).</i>	50
<i>Figura 6.30. Fot-S5. Variante de los alumnos: jugar en español y distribuirse y correr por todo el espacio (Elaboración propia).</i>	50
<i>Figura 6.31. TDD-Fot-S6. Aspecto negativo: “no respeto normas” (Elaboración propia).</i>	51
<i>Figura 6.32. TDD-Fot-S6. Aspecto positivo: “juegos similares” (Elaboración propia).</i>	54
<i>Figura 6.33. TDD-Fot-S6. Aspecto positivo: “piedra, papel o tijera” y “pilla-pilla” (Elaboración propia)</i>	54
<i>Figura 6.34. Fot-S4. Dibujos y recordatorio sesión anterior (3) (Elaboración propia)</i> ...54	
<i>Figura 6.35. Fot-S5. Dibujo, análisis y reflexión sesión 5 (Elaboración propia)</i>	54

INDICE DE TABLAS

Tabla 3.1. Competencias generales del TFG y su respectiva justificación (Elaboración propia a partir del <i>Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales</i> y la <i>ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil</i>).	15
Tabla 4.1. Manifestación de la cultura en el currículo (Elaboración propia a partir del <i>Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León</i>).	21
Tabla 4.2. Comparación “multiculturalidad” e “interculturalidad” (Elaboración propia a partir de Casanova, 2005, p. 25).	26
Tabla 4.3. Teorías del juego (Elaboración propia a partir de Omeñaca y Ruiz, 2007 y Muñoz, 2008).	27
Tabla 4.4. Tabla comparativa sobre ventajas e inconvenientes de los juegos espontáneos y dirigidos (Elaboración propia a partir de Díaz, 1993 y Monroy y Sáez, 2012).	28
Tabla 4.5. Objetivos para educar para la paz e interculturalidad (Elaboración propia a partir de Velázquez, 2006).	30

Tabla 5.1. Objetivos del programa de motricidad infantil y su conexión con el Decreto (Elaboración propia a partir del <i>Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León</i>).	32
Tabla 5.2. Contenidos del programa de motricidad infantil y su conexión con el Decreto (Elaboración propia a partir del <i>Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León</i>).	33
Tabla 5.3. Eje principal a trabajar en las diferentes sesiones (Elaboración propia).	34
Tabla 5.4. Técnicas e instrumentos de evaluación (Elaboración propia).	35
Tabla 6.1. Criterios de análisis del programa de los juegos del mundo (Elaboración propia).	36
Tabla 6.2. Codificación de los instrumentos de evaluación (Elaboración propia).	36

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA COMPLETO Y DETALLADO:	69
“Viajamos por el mundo conociendo culturas”	69
I.1. JUSTIFICACIÓN	69
I.2. CONTEXTO ESCOLAR	70
I.3. CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO-CLASE	70
I.4. OBJETIVOS	71
I.5. CONTENIDOS	74
I.6. PRINCIPIO DE GLOBALIDAD DE LA PROPUESTA	79
I.7. SESIONES Y PROPUESTA DE ACTIVIDADES	80
I.8. METODOLOGÍA	89
I.9. RECURSOS MATERIALES, ESPACIALES, HUMANOS Y ORGANIZACIÓN TEMPORAL	97
I.10. EVALUACIÓN	97
I.11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	104
ANEXO II. MUESTRAS/EJEMPLOS DE LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	107

II.I. OBSERVACIÓN E INTERCAMBIOS ORALES-Narrado de sesiones	107
II.II. OBSERVACIÓN-Ficha de seguimiento grupal	111
II.III. FOTOGRAFÍAS-Cámara de fotos del teléfono móvil	114
II.IV. EXPRESIÓN GRÁFICA-Dibujos del alumnado	117
II.V. AUTOEVALUACIÓN INDIVIDUAL DEL ALUMNADO-Ficha de autoevaluación con escala gráfica	119
II.VI. EVALUACIÓN DEL ALUMNADO AL PROGRAMA, AL DOCENTE...-Tendero de los deseos	120
II.VII. AUTOEVALUACIÓN DOCENTE-Ficha de autoevaluación docente con escala numérica	122
ANEXO III. MUESTRAS/EJEMPLOS DE LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN COMPLETOS Y DETALLADOS.....	CD
III.I. FOTOGRAFÍAS-Cámara de fotos del teléfono móvil.....	CD
III.II. EXPRESIÓN GRÁFICA-Dibujos del alumnado	CD
III.III. AUTOEVALUACIÓN INDIVIDUAL DEL ALUMNADO-Ficha de autoevaluación con escala gráfica	CD

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Fin de Grado (TFG) tiene como fin desarrollar y elaborar un programa de motricidad en las clases de Educación Física en Educación Infantil, utilizando los juegos del mundo como recurso didáctico y educativo. Así pues, el trabajo gira en torno a la educación intercultural, la educación en valores y la educación para la paz como temática principal.

Tomando como base este punto de partida, explicamos ahora la estructura y organización del trabajo. Previamente, tal y como acabamos de mencionar, hacemos una introducción donde incluimos un pequeño resumen sobre la temática y la finalidad del presente TFG, de forma que pueda ser más comprensible. Seguidamente, exponemos una justificación personal-profesional y una justificación vinculada con las competencias del título y grado de Educación Infantil.

Posteriormente se manifiestan los objetivos planteados que se quieren alcanzar con el trabajo, reflejando las metas a las que queremos llegar y lograr con la realización de dicho TFG. Continuamos con una fundamentación teórica centrada en la revisión e investigación bibliográfica, abordando cuestiones y contenidos específicos sobre la temática: (a) juegos del mundo, (b) educación intercultural, (c) educación en valores, (d) Educación Física para la paz, (e) su manifestación en el currículo de Educación Infantil y en las clases de Educación Física, etc.

A continuación, presentamos un programa de intervención de motricidad que se llevará a cabo a la práctica en un colegio concertado de la provincia de Segovia, con el fin de analizar y evaluar dicho programa didáctico en un contexto real con niños y niñas de Educación Infantil.

Para finalizar, reflejamos el desarrollo y los resultados obtenidos tras la aplicación de la propuesta, las conclusiones finales con respecto a los objetivos planteados al inicio del trabajo, las principales limitaciones, unas propuestas y perspectivas de futuro, una reflexión a nivel personal sobre el TFG y las referencias bibliográficas de las fuentes consultadas en las que se ha basado el trabajo.

2. OBJETIVOS

Los objetivos son necesarios y fundamentales para enfocar el proceso y desarrollo del trabajo, marcando el fin o la meta que se pretende conseguir con el mismo. Así pues, el objetivo principal y general del presente TFG es llevar a cabo un programa de motricidad en Educación Infantil, tomando como base y referencia los juegos del mundo para educar en un mundo global, donde predomine la adquisición de un mejor conocimiento social y fomentar actitudes de respeto y aprecio hacia otras culturas, tanto en el ámbito formal como en el no formal.

Asimismo, los objetivos específicos planteados para este trabajo son:

- (1) Profundizar, reflexionar e investigar acerca de los juegos del mundo como recurso en Educación Física, partiendo de la experiencia corporal y motriz para adquirir aprendizajes culturales significativos.
- (2) Diseñar, desarrollar, evaluar y analizar un programa de intervención de motricidad infantil fomentando el desarrollo de la educación intercultural, educación para la paz y educación en valores, utilizando y trabajando los juegos del mundo.
- (3) Favorecer la integración de todos y cada uno de los alumnos y alumnas del grupo-aula, independientemente de las características sociales, culturales y étnicas, eliminando el rechazo y la marginación.
- (4) Promover actitudes como el respeto, la equidad, la participación, la colaboración y la convivencia con diferentes culturas a través del juego en Educación Infantil.

3. JUSTIFICACIÓN

La justificación se aborda desde dos perspectivas diferentes: (a) una justificación personal y profesional sobre el tema escogido; (b) un análisis de la relación que este TFG guarda con las competencias generales propias del título de Educación Infantil.

3.1. JUSTIFICACIÓN PERSONAL Y PROFESIONAL

Echando la mirada atrás, recuerdo mi experiencia como estudiante en el colegio en las diferentes etapas educativas. Continuamente compartía aula y grupo de amigos y

amigas con personas procedentes de diversos países y culturas. Para ello, siempre ha sido fundamental la integración, la inclusión, la convivencia y el respeto a la diversidad y a la heterogeneidad de esos niños y niñas.

Ese alumnado trae consigo una serie de reglas, normas, costumbres, lenguajes, valores...que forman parte de su identidad y constituyen su cultura. Por ello, es fundamental el conocimiento de las mismas, con el fin de garantizar una formación integral del individuo. Siempre he sabido reconocer esa diferencia como enriquecimiento, ya que me he dotado de nuevos aprendizajes, conocimientos, vivencias y experiencias en relación a diferentes culturas.

Estamos en una sociedad cada vez más heterogénea y plural, y esas diferencias culturales no tienen por qué ser un factor de distanciamiento, sino una razón de cohesión social entre las distintas culturas. Asimismo, recalamos que el alumnado presente en las aulas es muy diferente entre sí, siendo uno de los puntos clave para trabajar diversas culturas a través del juego, ya que el juego es un medio y un recurso útil y eficaz para que el niño aprenda normas y valores culturales de la sociedad, tanto la suya propia como las ajenas.

En esta misma línea, destacamos que la educación es uno de los ámbitos de trabajo desde el que se debe abordar y potenciar la interculturalidad y, por tanto, es uno de los retos más importantes a los que los maestros y educadores debemos dar respuesta. Por ello, la educación intercultural se presenta como un factor más de la calidad educativa para fomentar el desarrollo de competencias en el alumnado de infantil, que les permita participar y ser conscientes de la sociedad en la que viven, tomando como base el respeto, la equidad, la inclusión, la tolerancia, etc.

Asimismo, cabe destacar la falta de formación y la actitud por parte de muchos docentes para afrontar esta realidad socio-cultural educativa, ya que normalmente algunos profesores están ajenos a los intereses y a la identidad cultural que caracteriza a los niños y niñas de diferentes países (Pérez, López e Iglesias, 2004). Siempre se tiende a transmitir y adoptar nuestra propia cultura sin tener en cuenta que los recursos, como es el caso de los juegos del mundo, son esenciales para mostrar la aceptación y convivencia de individuos diferentes en una misma sociedad. Por tanto, desde edades tempranas se debe favorecer el rechazo a actitudes discriminatorias, en un contexto de igualdad y de respeto a la diferencia.

En las clases de Educación Física se pueden recuperar e introducir juegos motores (juegos del mundo) propios de diferentes lugares, nacionalidades y culturas, pero no solo para jugar, sino también para aprender, pensar, actuar, conocer otras culturas y todo aquello que esté relacionado con ellas. Desde su práctica se pueden establecer vínculos y elementos de comparación entre juegos típicos de nuestra propia zona y cultura y los de otros países. Esto proporciona un análisis crítico del mismo, además de fortalecer la cohesión del grupo-clase y propiciar una mayor socialización.

Como futura docente de Educación Infantil he de hacer hincapié y trabajar desde la diversidad del aula, desde la convivencia en un mismo espacio de personas de diferentes culturas. Esa diversidad y heterogeneidad es un factor positivo para el desarrollo del alumnado de infantil, ya que se fomenta la identidad cultural y se enriquece la forma de actuar y pensar, con el fin de aprender juegos culturales y valorar la sociedad presente.

El respeto, la convivencia y el conocimiento de diferentes culturas puede llevarse a cabo a través del juego, ya que es el principal recurso y herramienta didáctica y educativa para garantizar el desarrollo integral del alumnado. Además, tal y como manifiestan Vázquez y Álvarez (1990, p. 4), “el sistema educativo es uno de los lugares adecuados para promover esta igualdad, ya que en los centros educativos se conforman actitudes básicas con las que los jóvenes se incorporarán a la vida social, familiar y profesional en el futuro”.

Tal y como se mencionó anteriormente, uno de los puntos en común de los alumnos de diferentes culturas es el juego, como principal elemento integrador y medio de aprendizaje de normas culturales y valores de cada sociedad (Velázquez, 2006). Además, este mismo autor, manifiesta que gracias a la Educación Física se puede fomentar la interrelación social educando en valores y para la paz en la escuela y en el ámbito de manifestaciones culturales.

Por todo ello, la Educación Física, o el aspecto más relacionado con la motricidad, tiene un gran potencial para trabajar este tipo de contenidos. Esto requiere de instrumentos, recursos y metodologías eficaces para desarrollar estos planteamientos educativos que garanticen la adquisición de competencias y aprendizajes en educación intercultural. Esto es fundamental para entender la educación en general y la Educación Física en particular, y sobre todo mi vida profesional y mi práctica diaria con el alumnado.

Todo lo expuesto anteriormente refleja la integración y garantiza una educación intercultural desde la Educación Física, favoreciendo el desarrollo de actitudes de tolerancia, respeto, igualdad, etc. Todo ello puede llevarse a cabo a través de actividades de vivenciación que traten temáticas sociales o actuales para crear espíritu crítico y concienciar al alumnado.

No obstante, a pesar de las numerosas ventajas y beneficios que tiene introducir juegos interculturales en el aula, hay que ser conscientes de que el simple hecho de poner en práctica juegos del mundo en nuestras clases no es suficiente para favorecer un acercamiento a otras culturas. Es fundamental evitar que los niños y niñas solo se dediquen a jugar y a disfrutar, sin mostrar interés ni respeto hacia el entorno cultural de procedencia del propio juego.

3.2. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS PROPIAS DEL TÍTULO

Con este trabajo se procura adquirir las competencias generales y los objetivos que requiere el título de Grado de Educación Infantil. En la Memoria del plan de estudios del Título de Grado en Maestra en Educación Infantil, en el *Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales* y en la *ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil*, se implantan una serie de requerimientos para la titulación y formación de maestro en Educación Infantil.

A continuación, en la Tabla 3.1, se analiza qué competencias del título se desarrollan en este trabajo y se justifican adecuadamente.

Tabla 3.1. Competencias generales del TFG y su respectiva justificación (Elaboración propia a partir del *Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales* y la *ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil*).

COMPETENCIAS GENERALES	JUSTIFICACIÓN
Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la	Tomando como base el marco teórico y la búsqueda de diferentes libros, revistas, artículos y referencias bibliográficas se demuestra poseer y comprender el conjunto de conocimientos, informaciones, ideas, bases, etc., que sustentan el problema y los objetivos a alcanzar a lo largo del TFG.

vanguardia de su campo de estudio - Educación-.	Así pues, es necesario tener en cuenta y tener claros ciertos contenidos como la ley, el desarrollo del alumnado, autores de referencia en el tema escogido, etc.
Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio –Educación-.	Esta competencia se desarrolla en todo momento, ya que los conocimientos, aprendizajes y vivencias que se han adquirido a lo largo de todo el curso y Grado en Educación Infantil se van a aplicar y analizar a lo largo de todo el TFG, pero más concretamente, en el diseño de un programa de intervención y su puesta en práctica con alumnos/as en un contexto real. Además, se va a investigar y a reflexionar sobre la elaboración y puesta en práctica de dicho programa. El fin es lograr conseguir conclusiones y resultados educativos enriquecedores y útiles para saber solucionar problemas que puedan surgir y mejorar lo que se hace, la calidad del maestro, el aprendizaje de los alumnos y el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.	Gracias a la puesta en práctica del programa de motricidad con el alumnado se va a desarrollar más específicamente esta competencia, a través de observaciones, reflexiones críticas, anotando y valorando aquellos aspectos más relevantes de lo que ha sucedido con lo planificado, así como propuestas de mejora sobre la intervención educativa y analizar los objetivos del TFG.
Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.	El presente TFG se fundamenta en una propuesta didáctica y educativa con un grupo de escolares con el fin de transmitir información, conocimientos y aprendizajes, así como presentar las ideas y conocimientos en relación al tema escogido que se manifiestan en toda la elaboración del trabajo. Para ello, es fundamental mi formación personal y profesional, así como a los propios alumnos/as y al tribunal que va a formar parte de este trabajo, tanto en el desarrollo del documento escrito apoyado en tablas, imágenes, etc., como en la exposición del mismo.
Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.	A lo largo del desarrollo y elaboración del TFG se proporcionan conocimientos y aprendizajes significativos aplicables de manera autónoma en un contexto educativo y a otros contextos (familiar, social, etc.). Además, requiere de una formación continua y actualizada para enriquecer los estudios educativos.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Según Lleixá (2002), si tenemos en cuenta y analizamos la sociedad en la que estamos inmersos, podemos observar una gran diversidad de individuos procedentes de diferentes países y culturas (distintas razas, religiones, costumbres...). Todas ellas han

de estar integradas en el mundo en que vivimos y convivir desde el respeto, la tolerancia, la igualdad y la equidad, facilitando la participación, integración y convivencia para dar respuestas educativas tolerantes y comprensivas hacia las diferentes culturas (Hernández, Hernández y Milán, 2006).

En muchas ocasiones esto resulta un gran problema a la hora de establecer relaciones entre las personas, pero, en realidad, es enriquecedor y positivo para el desarrollo integral de los individuos. Es imprescindible plantear desde el ámbito educativo procesos de enseñanza-aprendizaje como oportunidad para educar en interculturalidad y sobre todo trabajar valores que van a ayudar al alumnado a comprender mejor la sociedad en la que vivimos y la diversidad de culturas presentes en la misma.

Muchas aulas están formadas por alumnos inmigrantes, originando una gran diversidad cultural en el ámbito escolar y, por tanto, es conveniente llevar a cabo una necesaria educación intercultural. Esta situación nos hace plantear las siguientes preguntas:

- ¿Cómo podemos integrarlo y abordarlo desde los centros educativos?
- ¿Qué podemos hacer desde el área de Educación Física?
- ¿Qué papel desempeña la Educación Física y en concreto la Educación Infantil en el desarrollo y trabajo de la interculturalidad en el aula?
- ¿Qué repercusión tiene la diversidad cultural en el desarrollo del niño y niña de Infantil?
- ¿Qué son los juegos del mundo?

Todas estas son algunas de las cuestiones a las que se dará respuesta en este capítulo del TFG, recogiendo los fundamentos teóricos de los juegos del mundo y de una educación intercultural, justificando nuestro programa de motricidad “Viajamos por el mundo conociendo culturas”.

4.1. APROXIMACIÓN A LOS CONCEPTOS CLAVE

4.1.1. Conceptos clave: cultura, pluriculturalismo, interculturalidad y multiculturalidad

Para comprender la diversidad de culturas y el fundamento para plantear cambios con el fin de mejorar la educación y responder a las demandas de la realidad,

hay que partir de definiciones y conceptos clave, tales como: cultura, pluriculturalismo, multiculturalidad e interculturalidad.

4.1.1.1. Cultura

Son numerosos los autores, las concepciones y las definiciones aportadas sobre el término “cultura”, por lo que se exponen aquellas que se consideran más apreciables y relevantes.

- Plog y Bats (1980, p. 864) definen la cultura como “el sistema de creencias, valores, costumbres, conductas y artefactos compartidos, que los miembros de una sociedad usan en interacción entre ellos mismos y con su mundo, y que son transmitidos de generación en generación a través del aprendizaje”.
- Kymlicka (1996, p. 55) acuña el concepto como “cultura es el conjunto de comportamientos adquiridos, comunes a una sociedad y que proporciona a sus miembros unas formas de vida significativas, tendiendo a concentrarlos en un espacio común”. No obstante, este mismo autor aborda otro concepto de cultura: “la tradición construida y cultivada por una comunidad a lo largo de varias generaciones, compartiendo una lengua, una historia, unos valores, unas creencias y unas prácticas y que manteniendo ciertas expectativas comunes se propone desarrollar un proyecto común” (p. 18).
- La definición que aporta Giner (1988, en Del Arco, 1998, p. 57) es: “la cultura consiste y se constituye en contenidos de conocimientos y pautas de conducta que han sido socialmente aprendidas y constituyen patrones comunes a una colectividad”.
- Baquero (2001, p. 101) entiende la cultura como: “el conjunto de valores, formas de comprender y adaptarse a la realidad, costumbres, organización del espacio y tiempo, relaciones de poder, pautas de interacción y normas que son cambiantes”.
- El concepto que defiende Jordán (2001, p. 135) es: “sistema de significados y valores compartidos por un grupo de humanos concreto, que genera percepciones y comportamientos sociales similares en los miembros que lo forman”.
- García (2005, p. 92) expone que “la cultura consiste en un conjunto de modelos que nos sirven para pensar, sentir y actuar, que configuran las actividades del individuo en su relación con la naturaleza, con otros sujetos y con lo trascendente”.

- Aparicio y Delgado (2011, p. 53) indican que la cultura es “una estructura compleja de conocimientos, códigos, símbolos, reglas formales o informales, modelos de comportamiento, de valores, intereses, aspiraciones, creencias, todos interdependientes unos de otros. Este universo se refleja en las prácticas de comportamiento cotidianas”.
- La UNESCO (2001, p.7) declara que la cultura es “el conjunto de los rasgos distintivos espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social y que abarca las artes, las letras, los modos de vida, las maneras de vivir juntos, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias”.

Tras estas definiciones del concepto de “cultura”, se puede concluir que la cultura es aprendida e inherente al ser humano desde la infancia. Se desarrolla a través de procesos de socialización con grupos y relaciones personales con el entorno más cercano, reconociendo normas, formas de interpretar la vida, acontecimientos, comportamientos, conductas, etc.

Todos los términos de cultura, o la gran mayoría de ellos, presentan una serie de características comunes, tal y como reflejan Malgesini y Giménez (1997), la cultura:

- 1) se aprende a través del proceso de socialización. Se adquiere, por tanto, mediante la relación de los individuos con el medio y grupo social y natural del entorno cercano.
- 2) se adapta a los cambios y transformaciones del medio.
- 3) refleja la realidad, dotándola de significado y sentido.
- 4) se transmite por el lenguaje y a través de símbolos.
- 5) se caracteriza por la gastronomía, viviendas, música, arte, vestimenta, lenguaje corporal, valores, emociones...
- 6) es un todo integrado, no puede entenderse si separamos los componentes mencionados anteriormente.

No obstante, hay numerosos autores que afirman que “hay muchos significados del concepto de cultura y la elección más adecuada debe ir en función de los problemas que queramos comprender” (Olivé, 1999, p.41). En nuestro caso, nos referimos a los conocimientos y conductas socialmente aprendidas de diferentes zonas geográficas con

el fin de aprender, reflexionar y analizar diferentes juegos tradicionales culturales. Esto va a constituir y configurar la identidad de un grupo social.

Las diferencias culturales no tienen por qué ser un factor de distanciamiento, sino un elemento enriquecedor y de cierta cohesión social para reconocer otras opciones culturales. Esto es fundamental ya que los ciudadanos, es decir, el alumnado de las aulas e individuos de la sociedad, deberían conocer o reconocer las diversas culturas que nos rodean (Fornet, 2004). No obstante, tal y como afirman Berger y Huntington (2002), los alumnos provenientes de otros lugares de origen suelen adaptarse, integrarse y respetar las referencias culturales del país en el que residen, imponiéndose culturalmente a la sociedad de acogida.

Es necesario tener en cuenta tres conceptos clave: pluriculturalismo, multiculturalidad e interculturalidad. Estos dos últimos términos suelen resultar confusos, pero muy diferentes entre sí. Los conceptos mencionados forman parte de la base de la fundamentación teórica de nuestro trabajo.

4.1.1.1.1. La cultura y su manifestación en el currículo educativo

El colegio y la educación son una de las principales fuentes para implicar al alumnado en la construcción y aceptación de la diversidad cultural. Además, la enseñanza de la interculturalidad es necesaria desde edades tempranas ya que es la etapa donde están presentes las primeras experiencias sociales con niños de otras razas, culturas...

Es fundamental demostrar desde el currículo cómo ayudar y fomentar esa educación cultural para aprender a reflexionar acerca de los juegos y formas de jugar de nuestra cultura y la de las demás. Uno de los objetivos generales del *Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León* es “Observar y explorar su entorno social” (p. 7). Asimismo, desde el área “Conocimiento del entorno” se abordan aprendizajes de actitudes, procedimientos y conceptos, que contribuyen a la formación y desarrollo del alumnado, propiciando una aproximación al mundo en el que vive, otorgándole participación y significado.

Esta área hace especialmente énfasis en la posibilidad de que el niño descubra, comprenda y represente su entorno, los elementos que lo integran y sus relaciones, desarrollando y fomentando la inserción, integración, interrelación y participación en la

sociedad que vive de manera reflexiva. Por tanto, a continuación, en la Tabla 4.1 se muestran algunos objetivos y contenidos del área mencionada que reflejan la integración de la cultura en el campo curricular de infantil.

Tabla 4.1. Manifestación de la cultura en el currículo (Elaboración propia a partir del *Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*).

Área Conocimiento del entorno	
Objetivos	Contenidos
<p>6. Identificar diferentes grupos sociales, y conocer algunas de sus características y valores.</p> <p>8. Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales y la diversidad social y cultural, y valorar positivamente esas diferencias</p> <p>9. Participar en manifestaciones culturales asociadas a países.</p>	<p>Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad</p> <p>3.3. La cultura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres del entorno, respetando y valorando la diversidad. - Disposición favorable para entablar relaciones tolerantes, respetuosas y afectivas con niños y niñas de otras culturas. - Reconocimiento de costumbres y señas de identidad asociadas a la cultura de países diferentes.

Así pues, tal y como acabamos de reflejar, el currículo y los sistemas educativos comienzan a tomar en cuenta e incorporar perspectivas el carácter cultural de la sociedad para contribuir positivamente a la coexistencia e interacción entre diferentes grupos sociales y culturales.

4.1.1.1.2. Diversidad cultural

El primer concepto a profundizar y a tener en cuenta es el de “diversidad cultural”, que se define como:

- “Diferencias culturales derivadas de la clase social, del género, de la edad, del nivel económico, valores, criterios de conducta, roles sociales, formas de adquirir y legitimar el conocimiento, etc.” (Aguado, 2003, p. 40).
- “Alumnado que no surge solo con la llegada de niños de otros países, sino que hay que recordar al alumnado de etnia gitana” (Rodríguez, 2009, p.13).
- “Personas que se consideran (o se autoconsideran) pertenecientes a otros grupos (étnicos) debido a su diferente cultura” (Osuna, 2012, p. 41).

En efecto, la diversidad cultural se refiere al conjunto de tradiciones, normas, expresiones artísticas, religiosas, etc., que identifican a una sociedad o pueblo. Sin embargo, esa diversidad también la encontramos en relación a la etnia, género, edad, clase social, valores, entre otros factores.

En este sentido, la diversidad cultural hace que existen las sociedades. La UNESCO (2001), dice en el artículo 5, en relación a la Diversidad cultural, que toda persona tiene derecho a una educación y una formación de calidad que respeten plenamente su identidad cultural; toda persona debe tener la posibilidad de participar en la vida cultural que elija y conformarse a las prácticas de su propia cultura, dentro de los límites que impone el respeto de los derechos humanos y de las libertades fundamentales.

La UNESCO atribuye a la educación un papel protagonista en la valoración y el mantenimiento de la diversidad cultural a partir de una educación respetuosa con las prácticas de su propia cultura. La atención a la diversidad es una de las aristas de la educación intercultural, bajo el respeto y tratamiento educativo de la diversidad cultural.

Teniendo en cuenta lo anterior, Aguado (2006) plantea una serie de pautas que se deben tener en cuenta para abordar de manera adecuada y eficaz la diversidad cultural en la educación: “evitar una visión superficial o frívola de la cultura; tener en cuenta otras diversidades más allá de las tradicionales; considerar las vivencias de cada persona en relación a su cultura; reconocer a la educación como un intercambio cultural permanente en el que entrecruzan creencias, aptitudes, valores, actividades y comportamientos” (p. 121).

4.1.1.2. Pluriculturalismo

El primer concepto al que aludir y poner el énfasis en la diferencia entre culturas es el de “pluriculturalismo”, el cual se concreta como:

- “Preservar la identidad de los grupos culturalmente diferentes, desarrollando su propio modo de vida y cultura” (Bourdieu, 1990, p. 62).
- “Pluralidad entre y dentro de las culturas mismas. Convivencia de culturas en el mismo espacio territorial, aunque sin una profunda interrelación equitativa” (Lleixá y Soler, 2004, p. 29).
- “Sociedad donde existe la imposibilidad de entendimiento entre diferentes culturas y de vivir juntos. Además, no se considera la posibilidad del diálogo para resolver confrontaciones y acaban justificando la expulsión y las fuerzas dominantes” (Flecha y Puigvert, 2002, p. 20).

- “Realidad social y cultural tan diferentes que no pueden desarrollar sus identidades a menos que vivan en su tierra de origen porque sólo pueden entenderse desde ellas mismas” (Escarbajal, 2010, p. 97).
- El prefijo “pluri” hace referencia a “muchas”, es decir, con él se puede hacer mención a muchas culturas, a una pluralidad de culturas. Desde el punto de vista sociológico el término es entendido como la presencia simultánea de dos o más culturas en un territorio y su posible interrelación (Bernabé, 2012, p. 69).
- “Diversidad cultural realmente existente en el interior de un territorio en permanente cambio, mediante el establecimiento de un diálogo intercultural” (Vázquez, 2015, p. 7).

El pluralismo cultural defiende la existencia de muchas culturas en un mismo territorio, reconociéndose a sí mismo frente a la idea monocultural potenciada en muchas ocasiones en la sociedad. Luego es una forma de entender la diversidad cultural, aunque no implica contacto entre las diferentes formas culturales (Barabas, 2014). Pero, a partir de esto, es fundamental asumir las diferencias étnicas, lingüísticas, culturales, etc., como factores de enriquecimiento para la sociedad. De este modo, hay que reconocer las diferencias y aceptar la pluralidad cultural, insertando la propia cultura como una más entre la realidad cultural existente (Iriarte, 2016).

Tras las definiciones tan dispares, sacamos la conclusión de que el concepto pluriculturalismo hace referencia a dos perspectivas. Una de ellas está enfocada a la coexistencia y convivencia de culturas sin interacción, diálogo, etc., mientras que el otro enfoque está estrechamente ligado a la coexistencia y convivencia entre las diferentes formas culturales con el fin de compartir, interaccionar, hablar, establecer un diálogo, etc., con personas diferentes a nuestra cultura. Estas dos visiones apuestan por el término multiculturalidad e interculturalidad, que se van a desarrollar y profundizar a continuación.

4.1.1.3. Multiculturalidad

El segundo término a analizar es “multiculturalidad”. Cuando hablamos de multiculturalidad nos referimos a:

- “Sociedades que conviven en un mismo territorio personas de diversas culturas, produciéndose o no interacciones entre ellas” (Flecha y Puigvert, 2002, p. 12).

- “La coexistencia de varias culturas, pudiéndose interpretar, igualmente, con la superposición de unas sobre otras. Se experimentan vínculos y relaciones, produciéndose el conocimiento cultural” (Amar, 2003, p. 53).
- “La aceptación del hecho de convivencia en un mismo entorno social, de diferentes etnias, religiones, educación, lengua, etc., asumiendo que hay diferencias culturales y hay que respetarlas” (UNESCO, 2001, p. 8; Casanova, 2005, p. 22).
- “Muchos grupos o individuos pertenecientes a diferentes culturas que viven juntos en la misma sociedad” (Aguado, 1996, p. 63).

La multiculturalidad es una realidad social que está haciendo que las diferentes sociedades, incluida la nuestra, cambien y evolucionen, convirtiéndose más diversa y compleja culturalmente (Rodríguez, 2004). Ante esta realidad no podemos quedar impasibles y pasarlo desapercibido, debiendo aprovechar la diversidad cultural para enriquecernos mutuamente, valorando las diferencias siempre desde un enfoque positivista y desde un plano de igualdad, respeto, inclusión, etc. (Lleixá, Flecha, Puigvert, Contreras, Torralba y Bantulà, 2002).

En cuanto al ámbito educativo, la educación multicultural se basa en la convivencia de culturas coexistentes y presentes en la sociedad, pero sin ningún intercambio de conocimientos, integración, etc. Así pues, podemos definir educación multicultural como la enseñanza de la coexistencia y aceptación de diferentes culturas a la nuestra, quedando exentos de conflictos (Husén y Oppper, 1984).

No obstante, no queremos que solo exista la convivencia, aceptación y coexistencia de culturas diversas, sino que haya un carácter cultural comunicativo y social relacionados con los juegos tradicionales de diferentes civilizaciones de la sociedad para la interacción, la asimilación, la integración, el respeto y tolerancia de diferentes culturas, estableciendo relaciones de socialización, compartiendo, generando expresiones culturales, dialogando, etc. Todo esto hace referencia al concepto de interculturalidad y educación intercultural, en los que se va a profundizar a continuación.

4.1.1.4. Interculturalidad

Otro concepto clave es el de interculturalidad, el cual se define como:

- “Interacción entre diferentes culturas de un mismo entorno social, por medio de mecanismos de integración, comunicación y convivencia, además del diálogo y el respeto mutuo” (UNESCO, 2001, p. 15).
- “Mezcla de culturas, aceptando la diversidad y las diferencias, intercambiando información a través del diálogo, el respeto y la participación de diferentes personas de diversas culturas” (Amar, 2003, p. 58).
- “Intercambio de conocimientos y costumbres entre diferentes culturas, lo que supone un conocimiento y enriquecimiento mutuo (Pastor y Almarcha, 2011, p. 47).
- ”Interacción entre culturas de una forma respetuosa, donde se concibe que ningún grupo cultural está por encima del otro, favoreciendo la integración y convivencia entre culturas” (Ruiz, 2011, p. 2).

Tal y como acabamos de reflejar, “interculturalidad” hace referencia a la aceptación y convivencia en un mismo entorno de diferentes culturas, además de la interacción equitativa de esas culturas y la posibilidad de encontrarse, relacionarse e incluso de compartir normas, características, juegos, etc. Por tanto, esto incita a un beneficio mutuo a la hora de asimilar las culturas y el patrimonio de las mismas, aceptando la diversidad cultural.

En esta línea entra el juego la educación intercultural, cuyo fin es enseñar y conseguir que todas las personas de cualquier sociedad y cultura adquieran conocimientos, actitudes, procedimientos, visiones..., partiendo del respeto, el reconocimiento social, la inclusión, la integración, la igualdad, etc. (Aguado, 1999; Besalú, 2002). Asimismo, para evitar segregación y distinción hay que partir de la visión, del análisis y la reflexión de semejanzas y diferencias, enfatizando sobre lo primero.

La educación intercultural promueve el respeto y la comprensión, fomenta actitudes positivas ante la diversidad cultural, potencia la igualdad de oportunidades, garantiza el pluralismo en los sistemas educativos, etc. (Gairín, 2004). Así pues, los objetivos de una educación intercultural que propone Vallespir (1999) son:

- Respetar y tolerar las distintas formas de entender la vida y el mundo.
- Valorar los elementos identificadores de cada una de las culturas, concretado en las formas de jugar o juegos de diferentes países.

- Facilitar el conocimiento de las culturas y propiciar la incorporación de elementos de otros modelos, aprendiendo reglas, normas, variantes, materiales, nombres... de juegos de diferentes continentes.
- Superar los prejuicios respecto a personas y grupos evitando actitudes estereotipadas.
- Potenciar el análisis y reflexión crítica de la propia cultura y las demás. Para ello, se profundiza en las diferencias y similitudes de los diversos juegos de la propuesta.

Para finalizar y concluir, procedemos a establecer una comparación entre “multiculturalidad” e “interculturalidad” en la Tabla 4.2.

Tabla 4.2. Comparación “multiculturalidad” e “interculturalidad” (Elaboración propia a partir de Casanova, 2005, p. 25).

Multiculturalidad	Interculturalidad
Coexistencia de diferentes culturas	Convivencia entre diferentes culturas
Acentuación de las diferencias	Conocimiento, relación cultural y enriquecimiento con lo diferente
Aumento de la distancia entre los grupos	Búsqueda de lo común

4.2. EL PAPEL DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL DESDE LA EDUCACIÓN FÍSICA

4.2.1. El juego como recurso o estrategia didáctica en Educación Física

Un niño aprende jugando y experimentando; por ello Zapata (1990) afirma que el juego es un elemento primordial en la educación escolar, ya que el alumnado aprende más mientras juega. Por ello, el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo de distintas capacidades en los alumnos, promoviendo el desarrollo integral del niño.

Hay que concebirlo como un instrumento educativo de gran valor en la formación personal y profesional del docente y en la formación personal de todo el alumnado. De este modo, hablamos del juego como actividad de enseñanza y de aprendizaje más utilizada como recurso pedagógico, pero también como metodología, como contenido y como fin en sí mismo.

Considerando esta idea clave, a continuación se muestran las principales características del juego en la vida infantil que proponen Omeñaca y Ruiz (2007).

- 1) Es fuente de placer, de alegría.

- 2) Tiene un fin en sí mismo.
- 3) Propicia aprendizajes.
- 4) Es una forma de expresión, de comunicación, interacción...
- 5) Implica participación activa.
- 6) Constituye un modo de enfrentarse a la realidad.
- 7) Constituye un “mundo aparte”.

El uso de este tipo de actividades lúdicas como medio educativo ha de partir de los conocimientos previos del alumnado para progresar y reconstruir sus aprendizajes, conocimientos, habilidades, procedimientos, etc., dotando de significado a todo lo que se lleva a cabo (Martínez, 2008). A través del juego pretendemos trabajar y aprender valores y normas culturales de la sociedad, tanto nuestra como la ajena.

Un elemento y recurso imprescindible y presente en todas las culturas es el juego, fortaleciendo y fomentando la comunicación, intercambio y convivencia entre diferentes culturas (Gambero, 2011). Peña y Peña (2014) señalan que desde el ámbito motriz se puede llevar a cabo un trabajo motivador y enriquecedor para desarrollar valores a través del juego favoreciendo la atención a la diversidad en relación a la cultura o etnia. Además, el juego toma como base la individualización de cada niño y la elaboración propia del mundo, implicando una participación activa, variedad de experiencias motrices, acercamiento al niño a su entorno, fomentando el desarrollo e interacción social, etc. (Delgado, 2012).

A lo largo del tiempo se han propuesto numerosas teorías sobre el juego por autores como Spencer, Groos, Shiller, Hall, Freud, Piaget, Vygotsky y Elkonin, Wallon y Chateau (Omeñaca y Ruiz, 2007 y Muñoz, 2008). Cada uno de ellos explica los estudios teóricos sobre el juego, es decir, el porqué de la actividad lúdica, quedando esto reflejado en la Tabla 4.3.

Tabla 4.3. Teorías del juego (Elaboración propia a partir de Omeñaca y Ruiz, 2007 y Muñoz, 2008).

AUTORES	ESTUDIOS TEÓRICOS DEL JUEGO
Spencer	La teoría del exceso de energía: liberar energías sobrantes e inversión artificial en actividades superfluas.
Groos	El juego como preejercicio: juego como preparación para la vida adulta y estimula el aprendizaje y desarrollo.
Shiller	La teoría estética: el recreo es la finalidad de la vida, placer como aspecto intrínseco del juego y juego orientado al ocio.
Hall	El juego como recapitulación de la ontogenia en la filogenia: actividad que persiste tras generaciones anteriores, formas de supervivencia y el desarrollo es la recapitulación de la evolución de la especie.

Freud	La perspectiva psicoanalítica: juego para expresar sentimientos reprimidos por el sujeto en el proceso educativo, origen del juego en la forma de relación con la figura de apego y objetos y personas se encuentran en una representación interior lúdica o no lúdica.
Piaget	Teoría del juego: juego como placer en la actuación sobre objetos e ideas y jugar es comprender el funcionamiento de las cosas.
Vygotsky y Elkonin	El juego protagonizado. La perspectiva sociohistórica: juego como desarrollo natural y sociohistórico, juego como placer e imitación como regla de los juegos.
Wallon	El juego como imitación y exploración: reproducción-imitación, cuatro estadios de juegos: funcionales, de ficción, de adquisición y de fabricación.
Chateau	El juego: un instrumento para la afirmación del “yo”: juego infantil para la atracción por la vida adulta y por el gusto, grupos de juegos según la presencia o ausencia de reglas: juegos no reglados (0-2 años), juegos reglados (a partir de 2 años) y juegos tradicionales (desde 7-8 años).

En nuestro caso, aplicamos el juego para propiciar aprendizajes, comprender las formas y juegos tradicionales de otras culturas, además de utilizarlo como fuente de placer. Para ello, como menciona Camps (1996), hay que luchar contra los ideales de que todo vale, ya que el juego además de recurso también es instrumento de aprendizaje de contenidos, de normas, de juegos tradicionales culturales, de vínculos interpersonales y grupales, de exploración del mundo que nos rodea. Es necesario reflexionar sobre los alumnos, ya que son personas con características, necesidades, posibilidades, limitaciones e intereses diferentes y específicos que conviven y participan en un contexto social. Por ello, es necesario educar a través de hechos educativos y pedagógicos basados en los juegos del mundo.

La intervención del docente es necesaria para aplicar el juego en el ámbito educativo, para propiciar la participación, el aprendizaje, el desarrollo de valores, valorar la diferencia, conocer el mundo en que vivimos, etc. Esto incita a reflexionar y analizar los juegos, que dependiendo de la participación del adulto pueden ser dirigidos o espontáneos.

Díaz (1993) y Monroy y Sáez (2012) facilitan información sobre las reglas del juego y sobre su valor educativo y didáctico, exponiendo las principales ventajas e inconvenientes de los juegos espontáneos y dirigidos, que quedan detallados en la Tabla 4.4.

Tabla 4.4. Tabla comparativa sobre ventajas e inconvenientes de los juegos espontáneos y dirigidos (Elaboración propia a partir de Díaz, 1993 y Monroy y Sáez, 2012).

	Juegos espontáneos	Juegos dirigidos
Definición	Son aquellos juegos que surgen por la iniciativa del niño y el adulto no influye en las decisiones. Construyen su propio aprendizaje.	Son aquellos juegos que implican que un adulto se involucre y participe para enseñar al niño y a la niña formas de jugar, conocimientos...

<p>Ventajas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - No tienen un objetivo específico ni determinante, es decir, hay ausencia de finalidad. - Permite conocer al niño, sus gustos y preferencias. - Ajuste y relación acorde a la edad y la actividad. Las actividades se plantean según su zona de desarrollo próximo: aquello que es capaz de realizar el niño/a por él solo y lo que sería capaz de realizar con ayuda de un adulto o compañero más capaz. - El juego en grupo permite conocer las relaciones de este, la participación, quién decide el juego, la realización de los grupos o equipos, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Variedad de juegos, ya que el profesor o la persona adulta puede adoptar nuevos juegos debido a los conocimientos que poseen al respecto. - El adulto controla y dirige el juego. Puede corregir errores y eliminar aspectos o defectos que dificulten la práctica del juego. - Tienen un objetivo concreto, concreto y planificado, por lo que se conocen los efectos que va a tener el alumnado o niño/a en cuanto al nivel motriz, intelectual y/o social.
<p>Inconvenientes</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Falta de perseverancia: firmeza o constancia en la manera de ser o de obrar en el juego. El niño se aburre y abandona el juego aunque no haya finalizado. - Ausencia de variedad: siempre suelen jugar a lo mismo. - Falta de organización ocasionando pérdidas de tiempo y no ponerse de acuerdo en las normas del juego u otros aspectos formales del mismo. - Ausencia de compañerismo debido al egocentrismo en el que el alumno se encuentra a causa del periodo en el que se encuentra. Así pues, no hay compañerismo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Supresión de la espontaneidad al tener delimitadas unas normas en el juego. Limitación de la libertad del niño, ya que es el adulto el que dirige el juego.

En la propuesta diseñada sobre los juegos del mundo para trabajar la interculturalidad y educar en valores y para la paz, los juegos van a ser dirigidos para enseñar al alumnado juegos populares de otras regiones geográficas diferentes a las suyas. De este modo se educa al alumnado en nuevas formas de jugar, con diferentes reglas, variantes, materiales, etc.

4.2.2. Juegos del mundo para educar en interculturalidad

“En el momento actual, uno de los fenómenos sociales cuyo auge afecta a la vida escolar, cada vez en mayor medida, resulta ser el de la inmigración” (Lleixá, 2002, p. 6). Tomando esta frase como punto de partida es necesario destacar que la diversidad cultural ha aumentado en la sociedad. Y por tanto, esto ha llevado a que en nuestras aulas existan niños y niñas procedentes de otros países y culturas.

En rasgos generales, el alumnado presente en las aulas forma parte de una gran diversidad cultural, étnica, lingüística, etc., y que conviven día a día entre sí. No obstante, esto no ocurre siempre, depende mucho de los centros educativos y de la zona, pero, en todo caso, creemos que la educación intercultural debe estar presente en todos los colegios para responder a una sociedad plural y diversa. Así pues, hay que intentar que el alumnado adquiera y desarrolle una serie de actitudes y habilidades adecuadas basadas en el respeto, la solidaridad, la igualdad, etc.

Arnaiz y Martínez (2002, p. 56) afirman que “es imprescindible que la escuela adopte una perspectiva intercultural, que reconozca activa y explícitamente los valores de las minorías que pretende integrar, respetando el derecho a la propia identidad”. A tal efecto, permite el reflejo de la cultura de diferentes países en relación a los juegos, que son esenciales en la cultura e identidad de los niños y niñas que llegan al centro educativo, al mismo tiempo que se trabaja la integración e inclusión desde las diferentes áreas de conocimiento.

Tal y como refleja Velázquez (2006, p. 75-76), en la Tabla 4.5, algunos fines actitudinales y actuaciones que se plantean para poder intervenir en el ámbito para la paz y para el desarrollo de la interculturalidad son:

Tabla 4.5. Objetivos para educar para la paz e interculturalidad (Elaboración propia a partir de Velázquez, 2006).

Objetivos de educar para la paz e interculturalidad		
Mejorar las relaciones de grupo y crear un clima positivo en las clases.	Eliminar todo tipo de discriminación por razón de etnia, sexo, condición social, etc.	Favorecer el conocimiento, respeto y valoración de las diferentes manifestaciones culturales del mundo.

Debemos destacar que los objetivos que acabamos de reflejar son los que priorizamos como fundamentales en el contexto educativo. La cuestión es concretar cómo se van a desarrollar esas actitudes en el aula, que sean coherentes y modifiquen las conductas del alumnado. En este sentido, nuestra línea de actuación es la propuesta de intervención “Viajamos por el mundo conociendo culturas”.

Velázquez (1999, 2002, 2004, 2006), Velázquez y Fernández (2002), Bantulá y Mora (2002) y Méndez (2003) definen los juegos del mundo como juegos motores tradicionales de diferentes culturas y lugares del mundo. Esta coexistencia de diversas culturas y tradiciones son enriquecedoras para el devenir de la sociedad.

Gracias a los juegos del mundo se va a tratar de acercar y plantear recursos y mecanismos necesarios para lograr y favorecer aprendizajes como la inclusión de todo el alumnado, incrementando las relaciones sociales, la educación intercultural y la educación para la paz. Asimismo, tal y como afirma Velázquez (2006), los distintos tipos de juegos que los niños y niñas practican son un reflejo de la cultura en la que viven y que constituyen su identidad.

Estos juegos de diferentes países, lugares y culturas suponen un acercamiento a la forma de jugar, de pensar, de actuar, de reflexionar y de mostrar actitudes positivas hacia la sociedad presente. Por tanto, deben tener un objetivo en sí mismos, no solo centrarse en una finalidad lúdica, resultando motivador para que el alumnado despierte el interés hacia el conocimiento de diferentes pueblos.

La escuela da la oportunidad de buscar puntos de encuentro y no de distanciamiento entre culturas y otros pueblos. Gracias a ello podemos hacer ver a los alumnos que todos somos más iguales de lo que parecemos y que todos utilizamos el juego como identidad cultural, aprender, enseñar, etc., y si, además, estos juegos son muy similares, van a hacer que los alumnos cada vez se vean más iguales entre sí.

Trabajar la inclusión y el conocimiento de culturas en el aula se puede llevar a cabo a través de una propuesta de intervención educativa desde el ámbito motriz y de las actividades motrices, teniendo que tener especial importancia en el tratamiento adecuado del cuerpo y del movimiento como los ejes principales e imprescindibles para el desarrollo integral y global del niño y niña en las primeras edades. Esto constituye una perspectiva y un espacio dotado de socialización e interacción entre el alumnado debido al empleo de metodologías lúdicas, sobre todo el juego, como principal recurso para favorecer la adquisición, desarrollo y aprendizaje de valores sociales como el respeto, la empatía, la amistad... todo ello relacionado con la inclusión y con una educación intercultural de calidad (Ramos, Rodríguez y Gigirey, 2018).

No obstante, hay que ser conscientes de no limitar esta práctica y aprendizaje a una unidad didáctica, programa o actividades a realizar en momentos concretos y determinados del calendario escolar. Es importante que los juegos tradicionales de otras partes del mundo y la diversidad de culturas, formen parte del plan de centro. Esta idea es compartida por autores como Cuevas, Fernández y Pastor (2009) y Soler, Flores y Prat (2012). Hay que destacar también que trabajar los juegos del mundo y la educación intercultural tiene que ser uno de los aspectos a desarrollar en los centros educativos,

5. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA

independientemente de si en los colegios hay alumnado inmigrante o de minorías culturales, todo ello a través de la optimización de los procesos de enseñanza y aprendizaje para mejorar la realidad de la escuela y de la sociedad (Gray, Hopkins, Reynolds, Wilcox, Farrell y Jesson, 1999).

5. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA

5.1. DISEÑO DE UN PROGRAMA DE MOTRICIDAD BASADO EN LOS JUEGOS DEL MUNDO: “VIAJAMOS POR EL MUNDO CONOCIENDO CULTURAS”

En este capítulo del TFG se expone de manera muy esquemática, sintética y breve el programa diseñado, más concretamente los objetivos, los contenidos, los ejes de las sesiones, los recursos materiales, espaciales, humanos y organización temporal y evaluación. No obstante, estos y los aspectos que no se abordan aquí quedan reflejados con mayor detalle y profundidad en el Anexo I.

5.1.1. Objetivos

Los objetivos a lograr con el programa de motricidad infantil se detallan en la Tabla 5.1, y su conexión con el *Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*.

Tabla 5.1. Objetivos del programa de motricidad infantil y su conexión con el Decreto (Elaboración propia a partir del *Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*).

OBJETIVOS DEL PROGRAMA DE MOTRICIDAD		
Objetivos didácticos	Objetivos de etapa	Objetivos de las diferentes áreas
(a) Conocer y valorar su propio cuerpo y la actividad física-motriz como medio de disfrute, exploración y aprendizaje de sus posibilidades motricidad y de manifestaciones culturales.	a, b y d	I.1, I.6, II.6, II.8, II.9, III.2
(b) Conocer diferentes juegos de diversas culturas y participar activamente y de manera respetuosa en los mismos.	b, d y e	I.6, II.6, II.8, II.9, III.2
(c) Buscar similitudes y diferencias entre los juegos culturales escogidos procedentes de otros países y del entorno más cercano (España).	d y e	I.2, I.6, II.6, II.8, II.9

5. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA

(d) Adaptar juegos y actividades de otros países y continentes a nuestra cultura y valorarlo como un gran recurso para la inclusión cultural y social.	b, d y e	I.2, I.6, II.6, II.8, II.9, III.2
(e) Fomentar la integración y convivencia cultural a través de los juegos del mundo evitando actitudes de discriminación, rechazo y exclusión.	a, b, d y e	I.6, II.8, II.9, III.1, III.2
(f) Respetar, mostrar interés y gusto, tener una actitud positiva y valorar costumbres, normas, tradiciones, juegos... de otras culturas diferentes a la española.	b, d y e	I.6, II.6, II.8, II.9, III.1, III.2

5.1.2. Contenidos

Los contenidos que se van a trabajar y abordar en el programa se reflejan en la siguiente tabla (véase Tabla 5.2), así como su conexión con el *Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*.

Tabla 5.2. Contenidos del programa de motricidad infantil y su conexión con el Decreto (Elaboración propia a partir del *Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*).

CONTENIDOS DEL PROGRAMA DE MOTRICIDAD	
Contenidos didácticos	Contenidos de las diferentes áreas
a) Juegos del mundo como principal recurso y nexo de unión entre culturas.	I.2.4; II.3.1, II.3.2, II.3.3, III.1.1.2, III.4
b) Búsqueda de diferencias y similitudes entre los juegos escogidos.	I.1.4, I.2.4, II.3.1, II.3.2, II.3.3, III.1.1.2, III.4
c) Adaptación de los juegos y actividades de otros países y continentes a nuestra cultura como un gran recurso para la inclusión cultural y social.	I.2.4, II.3.1, II.3.2, II.3.3, III.1.1.2, III.4
d) Interés y gusto por conocer, aprender y practicar juegos de otros lugares del mundo diferente al nuestro (España).	I.1.3, I.1.4, I.2.4, II.3.3, III.1.1.2, III.4
e) Desarrollo y fomento de actitudes de respeto, colaboración, ayuda, participación y tolerancia hacia niños y niñas de diferentes países en los diversos juegos.	I.1.4, I.2.4, II.3.1, II.3.2, II.3.3, III.1.1.2, III.4

5.1.3. Sesiones y propuesta de actividades

Para el programa se han diseñado seis sesiones. Estas están estructuradas según la propuesta de López-Pastor (2004): (1) asamblea inicial, (2) actividad motriz y (3) asamblea final. Asimismo, este autor expone que la estructura de sesión permite entender y comprender en mayor profundidad las finales y objetivos educativos que se quieren lograr al finalizar cada sesión y la propuesta.

Los juegos del mundo escogidos han sido los más originales y educativos para el alumnado. Para ello, tomamos como referencia principal al autor Velázquez (1999,

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
5. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA

2002, 2004, 2006), Velázquez y Fernández (2002), seguidamente de Bantulá y Mora (2002) y Méndez (2003).

En la Tabla 5.3 se exponen los ejes principales de cada una de las seis sesiones, para contextualizar el programa de motricidad infantil elaborado.

Tabla 5.3. Eje principal a trabajar en las diferentes sesiones (Elaboración propia).

SESIÓN	EJE A TRABAJAR
Sesión 1. Conocemos los cinco continentes y África.	Conocer los diferentes continentes que forman el mundo y especialmente África, mediante la realización de juegos tradicionales.
Sesión 2. ¿A qué juegan en América?	Conocer y vivenciar juegos de América, participando de manera activa y respetuosa en ellos.
Sesión 3. Descubrimos Asia.	Conocer juegos tradicionales de Asia, fomentando el desarrollo de valores como el respeto, la tolerancia, etc.
Sesión 4. Juegos de nuestro continente, Europa.	Conocer Europa como continente y sus juegos tradicionales, garantizando experiencias significativas.
Sesión 5. Terminamos nuestro viaje en Oceanía.	Conocer Oceanía como continente y sus tradicionales juegos, fomentando aún más la educación intercultural.
Sesión 6. Jugamos a lo que más nos ha gustado.	Seleccionar los juegos tradicionales que más ha gustado de los cinco continentes para conocer sus intereses y cultura.

5.1.4. Recursos materiales, espaciales, humanos y organización temporal

Las sesiones de Educación Física en el grupo-aula de 3º de Educación Infantil serán los miércoles de 12:00-13:00 h y los viernes de 9:00 a 10:00 h. Así pues, las sesiones serán de 60 minutos durante la última semana del mes de marzo y las dos primeras del mes de abril, incluyendo los tiempos de desplazamiento al gimnasio o al patio del centro escolar y al aula.

El espacio dependerá de la disponibilidad que tengamos de cada una de las dos instalaciones y del tiempo meteorológico. En lo referente a los recursos materiales, hay que destacar aquellos que serán elaborados por el docente como: mapamundi, nombres de los juegos escogidos y continentes, bits de inteligencia, dibujo o imagen de los diferentes juegos seleccionados y fichas de evaluación; aquellos materiales específicos de Educación Física: aros y pelotas; y otros materiales tales como: trozos de tela, tiza, folios y material escolar.

Por otro lado, en cuanto a los recursos humanos, el programa de motricidad requiere del docente responsable y del grupo de alumnos de 3º de Educación Infantil.

5.1.5. Evaluación

Para evaluar este programa de motricidad infantil se opta por la práctica de una evaluación formativa y compartida. El fin de esta evaluación formativa es mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el ámbito corporal y motriz en Educación Infantil. Además, el alumnado participa y se implica en el proceso de evaluación.

Seguidamente, en la Tabla 5.4 se muestran esquemáticamente las técnicas e instrumentos de evaluación que se van a llevar a cabo en el programa de motricidad infantil elaborado.

Tabla 5.4. Técnicas e instrumentos de evaluación (Elaboración propia).

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	- Narrado de sesiones por un profesor externo - Fichas de observación del alumnado: ficha de seguimiento grupal basada en los criterios de evaluación de las distintas áreas con escala verbal
Fotografías	- Cámara de fotos a través del teléfono móvil
Intercambios orales/expresión oral-verbal con los alumnos	- Recogidos en el narrado de sesiones
Expresión gráfica	- Dibujos del alumnado
Autoevaluación individual del alumnado	- Ficha de autoevaluación con escala gráfica
Evaluación del alumnado al programa, al docente...	- Tendero de los deseos
Autoevaluación docente	- Ficha de autoevaluación docente con escala numérica

A lo largo del Anexo II se muestran algunos ejemplos completos de las diferentes técnicas e instrumentos de evaluación utilizados en el programa de motricidad y en el Anexo III del CD se encuentran el resto de ellos de manera detallada.

6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

En este apartado vamos a abordar los temas más destacados que han surgido en la evaluación de la propuesta. Para ello se han creado unos criterios de análisis a tener en cuenta y que se muestran en la siguiente tabla (Tabla 6.1), con el fin de sacar resultados a través de las técnicas y los diferentes instrumentos de evaluación que se han

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

utilizado en el programa de intervención y que se han hablado de ellos en el capítulo anterior.

Tabla 6.1. Criterios de análisis del programa de los juegos del mundo (Elaboración propia).

(1) Conocimientos y aprendizaje de los continentes y los diferentes juegos del mundo
(2) Actuaciones, actitudes y comportamientos del alumnado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje
(3) Respeto, aplicación y cumplimiento de las normas propias de los distintos juegos que son reflejo de la cultura
(4) Introducción de dinámicas de reflexión y análisis: relación de semejanza y diferencia entre los juegos seleccionados

Para el análisis y la exposición de resultados hemos asignado códigos a cada uno de los instrumentos de evaluación aplicados, quedando codificados de la siguiente manera (Tabla 6.2).

Tabla 6.2. Codificación de los instrumentos de evaluación (Elaboración propia).

Código	Instrumento de evaluación
NS (número de sesión)	Narrado de sesiones por un profesor externo
FSG	Ficha de seguimiento grupal con escala verbal
Fot-Sn° (sesión y número de sesión)	Fotografías
DAn° (número del alumno que se le asigna para guardar su anonimato)*	Dibujos del alumnado
FAAn° (número del alumno que se le asigna para guardar su anonimato)*	Ficha de autoevaluación del alumnado con escala gráfica
TDD	Tendero de los deseos
FAD	Ficha de autoevaluación docente con escala numérica

*A cada alumno se le ha asignado el número que tiene en su lista de clase, ordenada alfabéticamente por apellidos, con el fin de guardar su anonimato siempre que sea posible.

6.1. ANÁLISIS DE LOS JUEGOS DEL MUNDO PARA FOMENTAR LA INTERCULTURALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA

(1) Conocimientos y aprendizaje de los continentes y los diferentes juegos del mundo

La primera lluvia de ideas durante la asamblea inicial ha permitido tener una visión general de aquellos conocimientos previos que sabe el alumnado, tomándolo como punto de partida durante el desarrollo de todo el programa. Algunos de ellos conocen cierta información con respecto a los continentes y los juegos del mundo. Por tanto, la gran mayoría del grupo-clase parte de los mismos aprendizajes, sin que

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

ninguno de ellos se encuentre en gran “desventaja”, es decir, la adquisición de conocimientos y el nivel de desarrollo efectivo del alumnado se ve potenciado por lo que los niños han sido capaces de aprender por ellos mismos y por aquello que han podido aprender con ayuda de la maestra.

En el ámbito escolar no se han abordado ni se ha dado importancia a estos contenidos, ya que no es un centro que acoge a gran cantidad de niños y niñas inmigrantes o de minorías culturales durante la etapa de Infantil. Esto no ha dado pie a la maestra del centro a integrar los continentes y los juegos del mundo para trabajar diferentes países, zonas del mundo, culturas y conseguir aprendizajes más profundos acerca del mundo multicultural e intercultural en que vivimos. No obstante, cabe destacar que este tipo de prácticas se han abordado independientemente del escaso número de alumnos inmigrantes del grupo-aula, para que aprendiesen todo aquello necesario para definir unas actuaciones educativas y sociales positivas basadas en la aceptación, convivencia y relación en la sociedad plural en que vivimos.

La introducción de estos conceptos y contenidos abstractos para el alumnado se ha favorecido mediante la utilización del juego para la formación y desarrollo de los niños y niñas. Para ello se han recogido datos mediante diferentes instrumentos de evaluación, como los narrados de sesiones y los intercambios orales con el alumnado, reflejados en los narrados, además de fotografías tomadas desde el teléfono móvil y los dibujos del alumnado,

En la Figura 6.1, 6.2 y en las citas textuales reflejadas en los instrumentos se puede ver algunas informaciones que corroboran lo mencionado.

“La maestra principal se encontraba nerviosa por las posibles respuestas del alumnado ante sus preguntas. No obstante, algunos niños y niñas responden sin miedo: “Es un mapa de los continentes”, “no sé cuántos continentes hay, pero me sé que uno de ellos es África”, “otro continente es Oceanía”, “en nuestra clase no tenemos a ningún niño de otro país, pero el padre de G. es marroquí”, “creo que no se juega en otros países y continentes”... (NSI).



Figura 6.1. Fot-S1. Niño señalando África (Elaboración propia).



Figura 6.2. Fot-S1. Niños diciendo Oceanía (Elaboración propia).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Tras este punto de partida, a lo largo de las asambleas iniciales de las diferentes sesiones se llevan a cabo actividades de aprendizaje, como los bits de inteligencia. Se va a representar diferentes imágenes o tarjetas: los cinco continentes en una sola ilustración, cada continente de manera individual y los países de cada continente de los juegos llevados a cabo en la práctica (ver Figura 6.3, 6.4, 6.5 y 6.6).



Figura 6.3. Continentes del mundo (Elaboración propia).



Figura 6.4. Europa (Elaboración propia).



Figura 6.5. Brasil (Elaboración propia).



Figura 6.6. Australia (Elaboración propia).

“Los bits de inteligencia proporcionados por Sheila durante la asamblea inicial estimula a los niños y niñas para aprender de manera visual los contenidos a trabajar sobre los continentes, países y juegos del mundo”, “el alumnado está muy concentrado y está prestando atención para retener la información, a la vez que visualizan el mapamundi elaborado” (NS1-NS2).

Los aprendizajes y conocimientos se van reflejando en las reflexiones de las asambleas iniciales y finales de las diferentes sesiones, recordando lo que se ha trabajado y visto en la sesión anterior y lo que se va a abordar en la siguiente. Las reflexiones y los análisis del alumnado ponen de manifiesto el interés por el continente, los países y los juegos, gracias a los intercambios orales y los dibujos elaborados por ellos mismos al finalizar cada sesión (véase Figura 6.7 y 6.8).

“A medida que se avanza en las sesiones, el alumnado participa más y relaciona los contenidos y conocimientos obtenidos con los nuevos a aprender” “algunos niños y niñas se adelantan a decir el continente en los bits de inteligencia: África, Oceanía”, “quedo sorprendida ante la respuesta de algunos alumnos, sobre todo, en la localización de los países: Genín, Ghana, España o Australia” (NS2-NS3-NS4-NS5).

“Cho, cho, chuckie es un juego de África parecido al de la zapatilla por detrás. Uno de nosotros tenía que dar vueltas alrededor del círculo con un trozo de tela y dejarle detrás de un compañero que luego iba a ir a por el que se la picaba” (alumno 5, NS2). “Ese juego es el de los aros y cada uno tenía un número y teníamos que intercambiarnos para no quedarnos sin aro que formaba el círculo” (alumno 8, NS5).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

“Los alumnos están dibujando aquello que más les ha llamado la atención de lo trabajado a lo largo de la sesión, algunos de ellos están escribiendo el nombre del continente o del juego, copiándose del mapamundi” (NS1-NS2-NS3-NS4-NS5).

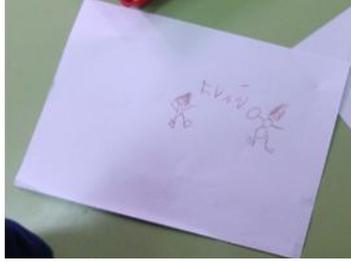


Figura 6.7. DA13. Juego Gul Tara (Asia) (Elaboración propia).



Figura 6.8. DA15. Nombre de Europa y Tri, uno de los juegos del continente (Elaboración propia).

Poco a poco, a lo largo de las sesiones, los alumnos se van sintiendo más seguros de lo que dicen, aprendiendo así unos de otros. Además, los aprendizajes de los alumnos han ido progresando a medida que se avanzaba en las sesiones.

“Cuando Sheila muestra algunos de los bits de inteligencia, como es el caso de los continentes de Oceanía y América y de los países como España, Benín y Brasil, no dice su nombre para ver si los alumnos son capaces de recordarlo. Algunos de ellos sí, pero otros no” (NS3).

“D. (alumno 2), E. (alumna 11), E. (alumno 19) van identificando de manera significativa costumbres y señas de identidad cultural de nuestro país y continente, pero también es capaz de ir equiparando manifestaciones del resto del mundo” (FSG).

“La sucesión de las tareas, las actividades y las sesiones permiten un adecuado desarrollo y progreso del aprendizaje de los alumnos, pues se contribuye a repasar de manera reflexiva en las numerosas asambleas iniciales y finales gracias a los bits de inteligencia, a los dibujos y a los intercambios orales, para concienciar al alumnado de los fines que queremos conseguir. Sin embargo, algunos de los contenidos y aprendizajes ellos no se han abordado de manera exitosa, eficaz y de manera significativa por el poco interés y por el comportamiento del alumnado (FAD).

A pesar de que en cada sesión se han trabajado juegos del mundo de diferentes continentes y países y se ha intentado ubicar los juegos en el mapamundi, recordándolo con los bits de inteligencia, la gran mayoría de los alumnos no han sido capaces de colocar y descubrir los juegos en los países correspondientes (véase Figura 6.9 y 6.10), pero sí han sabido decir de manera oral el juego al que habíamos jugado y su continente. Esto no supone ningún inconveniente o problema, debido a la dificultad de aprenderlo en apenas un mes; y mucho menos si no lo han abordado con anterioridad en el aula.

“La maestra tiene que ayudar a los alumnos a colocar de manera correcta el nombre y dibujo del juego en su respectivo país, ya que no saben situarlo, no se acuerdan” (NS1-NS2-NS3-NS4-NS5). “Sin embargo, algunos de los niños y niñas señalan alguno de los países de los juegos trabajados para ver si es ese, a veces aciertan y a veces no, pero la intención cuenta, mostrándose así su propio interés (NS3-NS4-NS5).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN



Figura 6.9. Fot-S1. (Elaboración propia).



Figura 6.10. Fot -S2. (Elaboración propia).

“Alumno 9, alumno 18 y alumno 21 no identifican nada en ninguna de las sesiones señas de identidad cultural de nuestro continente y del resto del mundo” (FSG).

“Durante el tiempo empleado en la ficha de autoevaluación del alumnado, estos han sido sinceros y han manifestado que algunos sí saben localizar los continentes y los países en el mapamundi, otros que algunas veces y finalmente también hay alumnos que no saben” (NS6).



Figura 6.11. FAA19, FAA17, FAA9, FAA10 y FAA6. (Elaboración propia).

“Uno de los puntos débiles de la propuesta es intentar que los alumnos pusieran los nombres de los juegos en sus respectivos países dentro del continente sin ayuda de la maestra. No han sido autónomos en este caso, no obstante, como propuesta de mejora podríamos haber pasado de nuevo los bits de inteligencia para que cuando se dijera el país del juego se localizara de manera inmediata y rápidamente en el mapamundi” (FAD).

(2) Actuaciones, actitudes y comportamientos del alumnado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje

Las actitudes, actuaciones y comportamientos del alumnado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del programa constituyen una dimensión cultural en el desarrollo del alumnado en relación a las referencias y comportamientos socioculturales.

El desarrollo de esto ha requerido de la enseñanza y tratamiento de una serie de valores, conocimientos, habilidades y actitudes que conforman la competencia intercultural de los juegos del mundo como principal recurso. Así pues, en un principio algunos de los alumnos se han mostrado confusos y con cierto rechazo porque nunca han escuchado hablar de los juegos culturales de diferentes zonas geográficas, ni se habían planteado la importancia del juego como identidad cultural. Por tanto, ha sido un tema inicial de abordar por sus aprendizajes, ya que no ha sido un contenido presente en sus estudios durante los tres años que llevan en el centro escolar.

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

“La gran mayoría de los alumnos muestran cierta indiferencia y confusión cuando se expone el tema a tratar, ya que nunca lo han trabajado de manera explícita en el aula. Sin embargo, algunos manifiestan su entusiasmo por adentrarse en contenidos que nunca se habían parado a pensar, sobre todo en si el juego es un elemento y herramienta que se utiliza en todas las partes del mundo o únicamente en nuestro país” (NS1).

“El principal valor que se ha mostrado desde la primera sesión es el de respeto y aceptación de diferentes culturas que viven en nuestro país y en otros, a pesar de que el grupo-aula no haya alumnos inmigrantes, excepto uno” (NS2).

“Recordando lo trabajado en sesiones anteriores, se ha recalcado de nuevo en la importancia de aprender y conocer juegos de diferentes zonas geográficas que constituyen la identidad cultural del país dentro de un continente. Esto va a permitir convivir, interaccionar y dialogar con personas diferentes a nosotros, y ponernos en su lugar, vivenciado a través de los juegos” (NS4-NS5).

“Uno de los puntos fuertes del programa es la relación y los aprendizajes significativos que han ido adquiriendo los alumnos desde el inicio del mismo a través de una lluvia de ideas, hasta el final, relacionando cada sesión, reflexionando sobre lo trabajado y enseñado, compartiendo diferentes puntos de vista, valorando la diversidad cultural como enriquecimiento en el ámbito motriz a través de los juegos, así como su fundamento en reglas, materiales, país de origen, nombre del juego...” (FAD).

A pesar de ello, ha sido fácil sensibilizar con respecto a las prácticas inclusivas e interculturales en el centro educativo y en la sociedad. Los alumnos se han mostrado bastante participativos, activos e interesados por los diferentes juegos y su posterior reflexión, ya que mediante el juego se transmiten conocimientos prácticos y teóricos, convirtiendo la actuación del sujeto en verdaderos reguladores de conducta.

“Alumna 8 expone en la asamblea final que ha aprendido a jugar a “Cho, cho, chuckie” (Benín) gracias a las normas tan sencillas que tenía el juego y porque se parece a la “zapatilla por detrás”. Así pues, relaciona juegos desde la base teórica como son las normas o el continente del juego, hasta su puesta en práctica respetando esto” (NS1).

“Todos los alumnos quieren picársela o ponerse en el centro, siendo estos los niños y niñas más extrovertidos y líderes del grupo-aula, pero también hay que dar la oportunidad a todos, sintiéndose protagonistas de su propio aprendizaje” (NS2-NS3-NS4 y NS5).

“Gracias a todo lo que hablamos cuando paramos o al final de la clase, he pensado en cómo tenía que actuar, qué tenía que hacer y cómo” (Alumno 3, NS3-NS4-NS5).

“Gracias a los ciclos de reflexión y acción y a las asambleas se ha podido ofrecer un feedback al alumnado, afianzar conocimientos adquiridos y conectándolos con conocimientos previos, redirigir los juegos a los objetivos marcados...” (FAD).

Han surgido algunos conflictos derivados de la interpretación de las normas o del respeto de las mismas. Los mayores problemas han surgido en juegos de persecución y competición, donde los niños y niñas se han guiado por afinidad y amistad y no por un juego donde se requiera la participación de todo el grupo-clase. Además, muchos de estos conflictos derivan de la experiencia previa del alumnado en actividades de este tipo, principalmente practicadas en horario extraescolar.

“No puedes elegir siempre a tus amigos, también jugamos los demás” (Alumna 1, NS2).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

“No sabes jugar, esa no es la regla del juego, no puedes inventártela para no picártela nunca” (Alumna 15, NS1). “Te he pillado y tienes que ir a prisión y no puedes salir hasta que alguien te dé” (Alumno 21, NS4).

“Siempre gano, y sobre todo en este tipo de juegos cuando vengo a deporte divertido (actividad extraescolar)” (Alumno 13, NS4). “Cuando jugamos I. y yo en deporte divertido nos juntamos y solemos ser nosotros quienes jugamos más porque uno va a por el otro” (Alumno 5, NS4).

En casi todos los conflictos estuvieron implicadas las mismas personas y todos eran chicos. No se han manifestado los conflictos con la misma intensidad cuando los juegos implicaban cierta oposición, competitividad o persecución como “Dragones” (Perú), “Popa manteca” (Argentina), “Ampe” (Ghana), “Gul tara” (Bangladesh) o “Tri” (Albania), con grupos heterogéneos en número. Esto afirma la teoría de la influencia de las experiencias previas y la necesidad de promover y fomentar procesos orientados a que el alumnado tome conciencia de determinadas situaciones, actuaciones, actitudes y formas de pensar que son consideradas “normales”, como base para reconducirlas hacia situaciones más justas y solidarias.

“Se han reconducido las actividades, los juegos y las diferentes sesiones para fomentar y garantizar una enseñanza de calidad con respecto a los juegos del mundo y la interculturalidad. Esto fomenta conocimientos, destrezas y pensamientos críticos sobre la realidad que desempeñan verdaderamente estos juegos, formando actitudes positivas hacia diferentes grupos sociales y culturales” (FAD).

En este sentido, es fundamental recalcar la motivación e interés que han mostrado en los diferentes juegos, siendo más participativos, activos y aprendiendo conocimientos de manera más rápida, eficaz y significativa. Todo ello se ha llevado a cabo a través de la experiencia de juegos menos competitivos y conocidos que han necesitado de reflexiones críticas para generar estrategias y ponerlas en práctica en las actividades. Algunos de estos juegos son: “Pies quietos” (España), “Cho, cho, chuckie” (Benín), “Joao palmada” (Brasil), “Clap, clap” (Vietnam) y “el Takgro o Takraw” (Tailandia).

Por otro lado, también cabe destacar algunos comentarios negativos y despectivos entre los alumnos a la hora de colocar los nombres y los dibujos de los juegos en el mapamundi, así como en la dinámica de las sesiones y las normas de los juegos. Hay niños y niñas a los que les gusta picársela, estar en el centro o ganar y cuando no les toca se cabrean, se desaniman a la hora de jugar y se aburren.

“Yo quiero colocarlo en el mapamundi porque nunca soy elegido. Siempre se eligen a los mismos y yo también quiero” (Alumno 17, NS2; alumna 4, NS3, alumno 16, NS4). “No entiendo porque se ríen si no sé colocar el nombre bien escrito, me cuesta leer y saber

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

que letras forman la palabra para ver si está bien puesta o está al revés” (Alumna 18, NS5).

““Hablar sin permiso” y “no respeto normas” han sido dos de las ideas significativas que han surgido durante el tendero de los deseos en esta última sesión. Esto se debe principalmente al incumplimiento de respetar los turnos de palabra, hablar cuando se requiere de tiempo de reflexión y análisis para aprender más acerca de los juegos del mundo, hacer trampas, no respetar las normas de los juegos...” (TDD-NS6). Véase Figura 6.12 y 6.13.



Figura 6.12. TDD-Fot-S6. Aspecto negativo: “hablar sin permiso” (Elaboración propia).



Figura 6.13. TDD-Fot-S6. Aspecto negativo: “no respeto normas” (Elaboración propia).

“Siempre están haciendo trampas para ganar, siempre escogen a sus amigos o amigas y yo nunca me la pico o no me quieren pillar” (Alumna 10, NS1; Alumno 7 y alumno 2, NS2; Alumna 12, NS4; Alumna 15 y alumno 19, NS5). “No se sabe quién se la queda porque no quieren decirlo para que pillen más rápido a otro niño o niña” (Alumna 8, NS4-NS5). “Si nos soltamos no podemos hacer un dragón, no sabemos jugar” (Alumno 6, NS2). “Ya no quiero jugar más a este juego, me aburro” (Alumno 17, NS1).

“No disfruto jugando a juegos de otros países y continentes” (FAA9). “A veces sí y a veces no disfruto jugando a juegos de otros países y continentes” (FAA11). Véase Figura 6.14 y 6.15.



Figura 6.14. FAA9 (Elaboración propia).

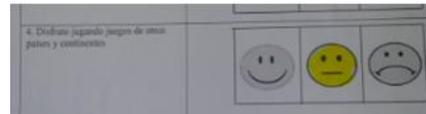


Figura 6.15. FAA11 (Elaboración propia).

Para que esto no suceda, se han llevado a cabo numerosas formas o estrategias como la elección de capitanes, elegir quién se la queda por sorteo, intentar que todos los alumnos del grupo-aula participaran por igual y se les diera protagonismo, utilizar criterios relacionados con la habilidad del alumnado garantizando grupos mixtos (sexo) a la vez que se busca la heterogeneidad en cuanto capacidades, conocimientos, actitudes, etc., hacer agrupamientos flexibles, etc. Es necesario resaltar que se han realizado grupos reducidos en la medida de lo posible, para fomentar las relaciones sociales y personales de cada uno de los alumnos, para que tomaran decisiones de manera conjunta, creasen estrategias de juegos en grupo, se ayudasen y se complementasen entre sí...

“No vale repetir compañero” (NS1-NS2-NS3-NS4-NS5). “Hay que pillar a otros niños” (NS3-NS4-NS5). “Sheila elige a algunos de los alumnos en base a sus buenos comportamientos, pero también tiene en cuenta si son personas que suelen liderar o no, dándoles la oportunidad a personas que apenas se sienten protagonistas” (NS2).

“Gracias a este tipo de actuaciones por mi parte, se atiende individualmente al alumnado, teniendo en cuenta a aquellos que tienen más problemas o dificultades sociales o física para integrar en mayor medida a este tipo de niños y niñas” (FAD).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

“Hemos modificado situaciones de la propuesta para crear un buen ambiente y clima de aula. Para ello, se han elegido diferentes niños para que se la piquen, hemos elegido niños y niñas simultáneamente o primero un chico y después una chica para dar protagonismo a ambos sexos por igual...” (FAD).

“Ha sido necesario marcar unos objetivos concretos, sencillos y claros y tenerles siempre presente para fomentar la participación de todos los alumnos, para que los más hábiles no se aburriesen y para que los menos habilidosos se sintieran motivados y a gusto durante la puesta en práctica de todo el programa. En esta misma línea, creo que en las clases de Educación Física debe emplearse una metodología activa, participativa, dialogada, inclusiva, intercultural..., no solo por las posibilidades que ofrece para favorecer el protagonismo del alumnado, sino desde la comprensión de los juegos del mundo, las formas de jugar de los diferentes países y continentes y la posibilidad de entender el juego como identidad cultural y elemento clave en el desarrollo del alumnado” (FAD).

Durante el trascurso del programa de motricidad se han ido reduciendo los conflictos, comportamientos y actitudes negativas, ya que eran regulados por los propios alumnos hasta el punto de que hemos dejado de intervenir. La preocupación por la no discriminación y por la igualdad de oportunidades entre sexos, habilidades, conocimientos... en el ámbito de la educación ha ido surgiendo desde las propias actividades y juegos del mundo. Creemos que esto se debe a las reflexiones y diálogos grupales durante el trascurso de cada una de las sesiones y al final de las mismas donde se ha insistido constantemente en los aprendizajes, la solución a los problemas...

“Alumno 2, alumno 6, alumna 8, alumna 11, alumna 12, alumno 14, alumno 18 y alumno 19 han respetado mucho, no han discriminado, han participado mucho y han regulado sus comportamientos en base a las circunstancias y situaciones de los juegos. En cambio, hay otros niños y niñas como alumno 7 y 17 que no han mostrado respeto (o muy poco), han discriminado a algunos de sus compañeras y compañeros de clase por sus habilidades, siendo incapaces de regular su comportamiento” (FSG).

Por otra parte, también han mejorado considerablemente las relaciones interpersonales y la aceptación de los compañeros con más dificultades motrices, principalmente; de la recriminación ante un fallo o error se pasa a dar ánimos, a las ayudas, a la colaboración, a la participación activa... Resulta significativo que algunas respuestas del alumnado, así como sus dibujos (véase Figura 6.16 y 6.17), han sido orientadas a la creación de un sentimiento de integración e inclusión, además de solidario, empático y honesto con respeto a los niños y niñas de clase, con los materiales empleados, los rasgos competitivos o no de los juegos, etc.

“He aprendido a ayudar a mis compañeros durante los juegos en vez de criticarlos y un ejemplo de esto ha sido cuando N. se ha caído y le he ayudado a levantarse a pesar de que me pillaran” (Alumna 10, NS2).

“Tranquilo, no pasa nada porque te hayan pillado o atrapado, yo te puedo ayudar salvándote” (Alumno 16, NS4). “Si quieres ponerte en el centro del aro y del círculo, me

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

cambio de sitio” (Alumno 5, NS4). “No te cabrees que no escojo a ninguno de mis amigos y amigas y te escojo a ti” (Alumno 13, NS1; alumna 1, NS2, alumno 20, NS5).

“Nuestros juegos casi no tienen balones o aros como nosotros porque juegan con otras cosas que ellos tienen, como una piedra, palos, plásticos...” (Alumno 6, NS5-NS6). “Todos los juegos no son para competir, aunque nosotros lo hagamos, lo más importante es participar, divertirse y aprender” (Alumno 2, NS5-NS6). “Hay personas que no tienen nada y pensaba que no jugaban” (Alumna 15, NS6).



Figura 6.16. DA15. Juego “Dragones” (Perú) (Elaboración propia).



Figura 6.17. DA14. A jugando al juego de “Gul tara” (Bangladesh) (Elaboración propia).

A pesar de esto, desde el punto de vista pedagógico, los valores constituyen principios morales aceptados por la sociedad y que regulan la acción del sujeto. Así pues, el alumnado, en rasgos generales a excepción de algún niño y niña, ha sido capaz de identificar y adquirir valores como el respeto, la integración, la tolerancia, la amistad, la solidaridad, la responsabilidad, la honestidad, etc., que han orientado la conducta y forma de juego deseable desde el que han guiado su pensamiento y acción para interpretar la realidad.

“Cuando conozca o vea a algún niño o niña de otro país o continente, me voy a acordar de lo que aprendí contigo: el respeto por otras culturas, su forma de jugar, poder ser amigos de esa persona, compartir juegos, etc.” (Alumna 15, NS6).

“En clase tenemos a G., que es de Marruecos y hemos aprendido a jugar a uno de los juegos que juegan allí, siendo honestos, responsables y respetuosos con las normas” (Alumno 16, NS1-NS6).

“Podemos hacer este tipo de clases y juegos con otros niños y niñas para que sepan jugar a juegos de otros lugares y culturas. Pero, también podemos aprender si ese niño o niña nos enseña un juego suyo, de su país” (Alumno 9, NS6).

“Los alumnos están realizando su propia autoevaluación. Para ello, Sheila menciona el número del ítem que va a leer para que los niños y niñas sepan que fila de caritas (escala gráfica) tienen que completar. Además de leerlo, lo explica brevemente para que lo entiendan y sean sinceros a la hora de responder. Muchos de ellos, en el ítem 5: “he aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...”, pintan la carita sonriente, dando una solución afirmativa”. No obstante, también hay alumnos que pintan la cara triste porque creen que no lo han aprendido, mostrando así sus sentimientos, vivencias y opiniones (NS6). Véase Figura 6.18 y 6.19.



Figura 6.18. FAA5 (Elaboración propia).

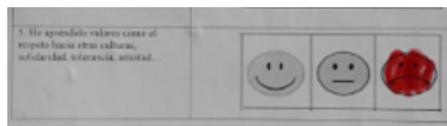


Figura 6.19. FAA14 (Elaboración propia).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

A través de la propuesta, hemos sido capaces de descubrir junto al alumnado que las clases y los juegos, especialmente de Educación Física, son para divertirse, jugar con los demás compañeros del aula, dialogar, aprender habilidades motrices, conocer y valorar juegos culturales de otras zonas geográficas diferentes a la nuestra, dar importancia al juego limpio, etc.

Todo ello ha dependido de las actitudes y valores que han estado inmersos durante el proceso educativo, no solo depende de los contenidos a enseñar, sino de la manera cómo se aprende y se enseña. Por tanto, hemos sido dinamizadores y guías durante el proceso, ayudando a desarrollar una actitud positiva por parte del alumnado como receptores y protagonistas en los diferentes juegos, formar grupos con niños y niñas más y menos afines para aprender a compartir, jugar juntos chicos y chicas, conocerse más entre sí, resolver problemas, rechazar comportamientos discriminatorios, empatizar, entre otros.

(3) Respeto, aplicación y cumplimiento de las normas propias de los distintos juegos que son reflejo de la cultura

Este criterio está relacionado con el anterior. Sin los primeros conocimientos y lluvia de ideas que han introducido el programa de motricidad, abordando los juegos del mundo, los continentes, el mapamundi, etc., el alumnado no podría haber aprendido acerca de ello, de la interculturalidad y se encontraría separado del mundo social y cultural. Para ello, desde el ámbito corporal y motriz se ha abordado una visión participativa y superadora de desigualdades, de discriminación y de roles sociales y culturales que muchas ocasiones tendemos a reproducir por nuestra cultura, que se suele considerar dominante por estar viviendo en dicha sociedad.

“El mapamundi, y más concretamente, los nombres de los juegos y los dibujos representativos de estos muestran que el juego es un elemento común que tienen todas las culturas, abordando así la perspectiva intercultural basada en el respeto, la aplicación y cumplimiento de las normas que reflejan la cultura de ese país” (NS1-NS6).

“La primera lluvia de ideas y la primera sesión reflejan la visión social y cultural que tienen los niños antes de abordar el programa. Estos conocimientos teóricos y prácticos han cambiado con el desarrollo de las sesiones, sintiéndome satisfecha según lo previsto antes de realizar la propuesta” (FAD).

A través del juego, y más específicamente de los juegos de diferentes culturas y lugares del mundo, el alumnado se ha iniciado y ha constituido un elemento que ha abierto la transmisión de normas y formas de juego para desempeñar las capacidades

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

que permiten enfrentar y resolver los problemas de distanciamiento de los diferentes continentes y países.

“La gran mayoría de los alumnos, especialmente alumna 1, alumno 3, alumna 4, alumno 9, alumna 10, alumna 11, alumna 12, alumna 15, alumno 19, alumno 20 y alumno 21, han respetado mucho y no discriminado a nadie ni a nada. Además, aceptan y respetan mucho las normas y reglas del juego, ya que entienden que hay que regirse en ellas y que reflejan la forma de jugar que tienen los distintos países de los continentes” (FSG). Véase Figura 6.20 y 6.21.

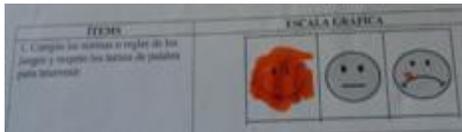


Figura 6.20. FAA3 (Elaboración propia).

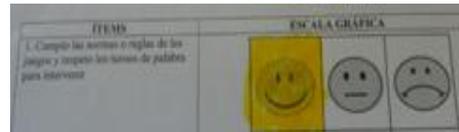


Figura 6.21. FAA13 (Elaboración propia).

Se ha abordado el juego desde una perspectiva sociocultural para favorecer y facilitar las relaciones y el encuentro entre diferentes culturas, ayudando al alumnado a comprender y respetar otras culturas y formas de juego de niños y niñas que vienen de otras naciones y que conviven con nosotros en la sociedad.

La identidad cultural se ha desarrollado e incorporado a través de las normas de los juegos que han construido una forma de transmitir una educación intercultural. Cada lugar y parte del mundo, haciendo así referencia a los continentes y a los países que forman estos, se caracteriza por tener una cultura propia, la cual ha servido para identificar formas de jugar de distintas sociedades y que debemos convivir con personas que tienen otras culturas y otras formas de pensar.

“Cada juego tiene sus propias normas y reglas que caracterizan a ese país por su cultura, su forma de vida, los materiales que pueden tener o que carecen... y tenemos que respetar para ponernos en la piel de esa sociedad y aprender a jugar como ellos” (NS1-NS6).

Durante el desarrollo de los juegos de las distintas sesiones, se han llevado a cabo los juegos del mundo, cumpliendo, transmitiendo e interiorizando las reglas tradicionales y habituales. Esto ha supuesto la práctica de actividades que reflejan las normas y los valores culturales de la sociedad de los distintos juegos. De acuerdo a las reglas se determinan las acciones que hay que realizar o evitar.

“Para este primer juego (Arsherez-Marruecos), Sheila expone que uno de los niños se la pica y es un cangrejo, que debe ir a cuatro patas boca arriba y tiene que intentar tocar a los compañeros con el pie. Si esto sucede, la persona que se la pica se convierte en cangrejo” (NS1).

“Dos jugadores se la quedan y persiguen al resto de niños tratando de tocarlos. Cada vez que un jugador es tocado, se unen sus manos y hay que intentar atrapar a los que quedan libres, formando así dos dragones o cadenas. Solo pueden pillar las personas que estén en los extremos. Hay que intentar conseguir que su propio dragón sea el más numeroso” (Juego de Perú, NS2).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

“Clap, clap (Vietnam): Un jugador se la queda y se le vendan los ojos. El resto de jugadores se colocan por el espacio. A una señal, todos comienzan a aplaudir y el jugador que tiene vendado los ojos tiene que ir guiándose por el sonido de los aplausos para atrapar a alguien. Cuando se encuentre a una persona, esta deja de aplaudir y el juego termina cuando no se la quede nadie sin encontrar” (NS3).

“Se designa un espacio como prisión. Tres personas se la quedan y tienen que perseguir al resto. Todo jugador tocado va a prisión y se puede liberar cuando solo quede un jugador libre, tocando a uno de los niños o niñas que está en prisión” (Tri-Albania, NS4).

“Paper, scissor and rock tag (Oceanía): Los participantes se dividen en equipos y se colocan enfrentados en la línea del medio del campo. Cada pareja debe decir “one, two, three, paper, scissor or rock tag?” A la vez, tienen que enseñar la figura que hayan elegido. El jugador que gane, para validar su punto, tiene que pillar al compañero que ha perdido antes de que llegue a la línea de fondo del campo” (NS5).

Además, en el inicio de cada sesión se han mostrado una serie de dibujos y, los alumnos han sido capaces de ir progresando, diciendo el continente que sea trabajado en la sesión anterior y las reglas de los juegos que se observan, reflexionando sobre ello. Se exponen a continuación dos ejemplos.

“Se recuerda lo que se ha trabajado en la sesión anterior (sesión 1, véase Figura 6.22): los juegos del continente africano. Así pues, Sheila enseña un dibujo donde hay dos niñas dibujadas. La autora del dibujo y algunos otros niños han manifestado que se trata del juego de Ghana, donde había que ponerse por parejas y sacar una pierna y ver si coincide o no con el compañero, para ganar o perder punto” (NS2).



Figura 6.22. Recordatorio del juego de Ghana y sus normas (Elaboración propia).

“Como en todas las sesiones anteriores, se comienza la asamblea inicial recordado lo que se ha trabajado en la sesión anterior (sesión 4, véase Figura 6.23): los juegos del continente europeo. Así pues, Sheila enseña un dibujo donde hay muchos niños dibujados dentro de unos aros. El autor del dibujo y algunos otros niños y niñas han señalado que se trata del juego donde había que colocarse en círculo dentro de un aro, menos uno niño o niña que está en el centro. Cada uno de ellos tenía que tener un número y si se decían sus números tenían que intercambiarse el sitio y evitar quedarse sin sitio en el círculo formado” (NS5).



Figura 6.23. Fot-S5. Recordatorio del juego de Austria y sus normas (Elaboración propia).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Algunas reglas de los juegos han resultado algo difíciles de entender, por lo que se ha requerido la participación de la maestra como modelo e imitación. Se ha empleado un lenguaje sencillo, claro y conciso para que las normas fueran entendidas, pero todo ha dependido de la madurez y la práctica o conocimiento que tuvieran de los distintos juegos.



Figura 6.24. Fot-S1. Explicación ejemplo del juego de Ghana (Elaboración propia).



Figura 6.25. Fot-S4. Modelo y ejemplo del juego de Estonia (Elaboración propia).

Las actitudes respetuosas y las normas básicas de los juegos han sido reflejo de la cultura y han necesitado ser enseñadas y aprendidas, pero algunos alumnos las han cumplido y otros a veces sí y a veces no (véase Figura 6.26 y 6.27), dependiendo del juego. Así pues, hemos promovido y fomentado actividades que han ayudado a entender que la cultura enriquece con las aportaciones mutuas y permanentes.



Figura 6.26. FAA11 (Elaboración propia).



Figura 6.27. FAA16 (Elaboración propia).

Las reglas se han variado al gusto de los practicantes, cambiando las reglas o siguiendo las mismas que definen al juego y que no se deben de perder. Así pues, la práctica de los juegos va haciendo que las reglas (introduciendo variantes) se vayan modificando, dependiendo del número de alumnos, el material, los intereses, las características... dando así también la posibilidad de que los niños y niñas haya creado sus propias normas y variantes para adaptarlas, teniendo la aprobación y valoración de todos los alumnos del grupo-clase. No obstante, las variaciones en los juegos han mantenido la esencia del juego propio de ese país y continente. Las normas han sido consensuadas a través del diálogo y los acuerdos.

“Durante el desarrollo de este primer juego (Arsherez-Marruecos) del continente africano, Sheila ha propuesto nuevas variantes, entre ellas el tipo de desplazamientos (reptar como las serpientes, saltar como las ranas) y el número de personas que se la quedan para pillar al resto de compañeros (2, 3 o 4 personas). Los alumnos están muy motivados y son ellos los que proponen otras acciones motrices como cuadrupedia para ser caballos o eligen 5 personas que se la pican para que haya más participación por parte de todos los alumnos” (NS1). Véase Figura 6.28.

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN



Figura 6.28. Fot-S1. Variante de los alumnos: cuadrupedia (Elaboración propia).

“El juego de Tailandia (Takgro) está resultando algo difícil al alumnado, ya que no son capaces de mantener la pelota en el aire golpeándola con cualquier parte del cuerpo. Para ello, Sheila se reúne con el grupo-clase, dialogan sobre qué otras formas o reglas pueden introducir para que el juego sea más dinámico y la pelota no caiga tanto al suelo. Alumno 17 dice que pueden atrapar la pelota e ir pasándosela entre los componentes de los pequeños grupos formados. Esto se pone en práctica y los resultados son más positivos” (NS3). Véase Figura 6.29.



Figura 6.29. Fot-S3. Variante de los alumnos: atrapar la pelota para pasarla (Elaboración propia).

“En esta última sesión, uno de los juegos más conocidos por los niños y que habitualmente juegan, es “piedra, papel o tijera”, pero en el desarrollo de la sesión se ha tenido que pronunciar en inglés (paper, scissor or rock”. Los alumnos han manifestado que les cuesta mucho pronunciarlo en inglés y que el compañero/a le entendiese, por lo que han determinado entre todos que pueden decirlo en español y que se pueda correr por todo el espacio hasta que se pille a la persona que gana en el duelo” (NS5). Véase Figura 6.30.



Figura 6.30. Fot-S5. Variante de los alumnos: jugar en español y distribuirse y correr por todo el espacio (Elaboración propia).

A pesar de esto, también es necesario señalar que no siempre se han cumplido las normas. Esto ha llevado a realizar comentarios negativos y desfavorables entre los alumnos en el desarrollo de los juegos de las diferentes sesiones y sobre todo en relación a las normas de los juegos. Se ha manifestado este incumplimiento de las normas como aspecto y grado de insatisfacción de los alumnos a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje, durante el desarrollo del tendero de los deseos en la última sesión como cierre del programa (véase Figura 6.31).

“Siempre están haciendo trampas para ganar, siempre escogen a sus amigos/as y yo nunca me la pico o no me quieren pillar” (Alumna 10, NS1; Alumno 7 y alumno 2, NS2; Alumna 12, NS4; Alumna 15 y alumno 19, NS5). “No se sabe quién se la queda porque no quieren decirlo para que pillen más rápido a otro niño o niña” (Alumna 8, NS4-NS5).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

“Si nos soltamos no podemos hacer un dragón, no sabemos jugar” (Alumno 6, NS2). “Ya no quiero jugar más a este juego, me aburro” (Alumno 17, NS1).

“No sabes jugar, esa no es la regla del juego, no puedes inventártela para no picártela nunca” (Alumna 15, NS1). “Te he pillado y tienes que ir a prisión y no puedes salir hasta que alguien te dé” (Alumno 21, NS4).



Figura 6.31. TDD-Fot-S6. Aspecto negativo: “no respeto normas” (Elaboración propia).

Todo ello se ha solucionado hablando con los niños y niñas en pequeños grupos y en gran grupo, para ver cómo podrían solucionar los problemas, las trampas, el entendimiento de los juegos, etc.

(4) Introducción de dinámicas de reflexión y análisis: relación de semejanza y diferencia entre los juegos seleccionados

Este cuarto criterio se centra en uno de los aspectos más importantes y significativos a lo largo de todas las sesiones, el rol activo y el protagonista que han tenido los alumnos, para reflexionar y analizar los juegos del mundo dentro de nuestro programa. Para ello, se les ha dotado de responsabilidades, sin obligar ni forzar a nadie a hacer cosas que no han querido hacer o a hablar por vergüenza o timidez, pero se les ha motivado para que todos participen sin tener miedo a lo que puedan decir o pensar sus compañeros y compañeras, sin hacer distinción a nadie por razón sexo, habilidad, capacidad, personalidad, etc. Siempre se les ha proporcionado un gran abanico de posibilidades y oportunidades, dentro de un clima de confianza, respeto y diálogo en el grupo, de forma que nadie ha podido sentirse juzgado, exponiendo sus propias ideas.

“Las primeras respuestas a las preguntas de la asamblea inicial han sido un poco difíciles de conseguir, ya que el alumnado no se mostraba participativo. No obstante, alumno 5 ha comenzado respondiendo “en el mapamundi están los continentes, pero no sé qué es lo que está pintado en rojo”. Además, se ha expuesto que en otros países no se juega, que sólo en nuestro país jugamos. Se les ha hecho reflexionar sobre ello, se les ha hablado de que en otras aulas hay niños de diferentes culturas y países como China, Polonia y Bulgaria, y allí también se juega” (NS1).

“Al enseñar los bits de esta tercera sesión, Sheila deja algunos nombres de los continentes y de los países sin decir, para ver si los niños y niñas son capaces de mencionar por ellos mismos la respuesta que se espera, recordando las sesiones anteriores. Pero, sólo son capaces de decir bien el continente de África y América y los países de Marruecos, Ghana y Brasil” (NS3).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

“Creo recordar que ese continente es Asia, pero no estoy seguro” (alumno 20, NS4) y a esta respuesta otro niño le responde “no, Asia era el continente amarillo y vamos a trabajar el azul, que es Europa” (alumno 6, NS4).

“El continente verde es Oceanía y sus países son fáciles porque hay pocos y no son tan raros sus nombres: Australia y Papúa Nueva Guinea” (alumno 12, NS5).

El aprendizaje de los juegos motores procedentes de otras culturas ha supuesto un reto para nosotros como maestros, de cara a la aproximación intercultural de la enseñanza. Así pues, podemos decir que el juego es un instrumento mediador del aprendizaje y facilitador de la interacción entre los niños de diferentes culturas.

Al principio de la propuesta se ha centrado casi únicamente en la práctica y disfrute de los juegos del continente africano, sin importar demasiado ni mostrar interés por su procedencia u origen. El alumnado solo se ha dedicado a seguir y a cumplir las normas, los desplazamientos y los movimientos, ajustados a las indicaciones.

“Sheila plantea la siguiente pregunta: ¿qué habéis aprendido en esta primera sesión? Ante esta, los alumnos responder que a jugar a diferentes juegos y que se lo han pasado bien. No dan importancia al lugar de donde proceden dichos juegos, ni los países ni el continente, pero, se ha reflexionado sobre ello en la colocación de los nombres y los dibujos en el mapamundi” (NS1).

“En rasgos generales, los alumnos se han desplazado con movimientos muy ajustados a las acciones e instrucciones que han requerido los distintos juegos, y así queda reflejado en la ficha de seguimiento grupal (FSG). Además, solo se han centrado en jugar, pasárselo bien e intentar ganar o picársela para conseguir mayor motivación y participación” (NS1-NS2).

Sin embargo, al final de la misma eran muchos los niños y las niñas que preguntaban y se mostraban entusiasmados acerca del país de los juegos que habían realizado durante las sesiones.

“Ese juego que se ve en el dibujo es de África porque lo trabajamos el otro día y es el de los pies porque hay dos niñas y se puede ver que pueden mover las piernas (juego de Ghana: Ampe)” (Alumna 15, NS2).

“Ese continente del dibujo es América porque es morado como el mapamundi y los bits de inteligencia y porque se divide en dos partes, la del norte y la del sur” (Alumno 19, NS3).

“Me acuerdo que el juego era de Europa, pero no del país” (Alumno 5, NS5).

En este sentido, también ha sido fundamental establecer una serie de relaciones entre los juegos para que planteasen semejanzas y diferencias con los juegos de su propia cultura, la española, y con juegos de culturas y orígenes que hemos estado conociendo gracias al programa. Hemos sido capaces y hemos descubierto no sólo la forma de jugar, sino la forma de pensar y actuar, estableciendo elementos de comparación: ¿se parecen los juegos a otros que ya hemos hecho o conocéis?, ¿qué cosas son diferentes?, ¿qué cosas cambian?, ¿se usan los mismos materiales?, etc.

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Encontramos todo tipo de respuestas: algunas de ellas manifiestan que los juegos escogidos son similares a los que conocen, pero con distinto nombre, relacionándolos con juegos tradicionales (por ejemplo: gallinita ciega o zapatilla por detrás), otras reflejan que algunos juegos tienen diferentes variantes como la forma de desplazamiento, el espacio delimitado o concreto, la adaptación del juego teniendo en cuenta el número de jugadores, etc.

“El juego de Marruecos (Arsherez) se parece a un pilla-pilla pero haciendo el cangrejo, la serpiente, el caballo... y se ha limitado un espacio” (Alumna 1, NS1). “El juego “Cho, cho, chuckie” es similar al de la zapatilla por detrás pero cantando otra canción y no se usa zapatilla, sino una tela o en nuestro caso un polo de chándal” (Alumno 17, NS1).

“La primera idea que han tenido los niños y niñas con respecto al primer juego de la segunda sesión es el juego de “stop” o “tulipán”. Y así es, es similar, pero para liberarse de que te pillen tienes que quedarte quieto con las piernas abiertas mientras dices “popa manteca” y si no te salvan te vas derritiendo”. “Algunos niños del grupo-aula han asociado el juego de Perú (Dragones) con la cadena o araña, pero formando dos cadenas o “dragones” para ver quién tiene el más numeroso” (NS2).

“Alumno 9 manifiesta que el juego de Vietnam (Clap, clap) se parece al juego tradicional de la gallinita ciega, ya que un niño o niña tiene que ir con los ojos tapados en busca del resto, pero estos tienen que quedarse fijos en el espacio dando palmas para que el ciego se guíe” (NS3).

“El juego de “paper, scissor rock tag” ha sido conocido por todos los niños y niñas del aula, pero siempre han jugado en español y no en inglés. Además, uno de los alumnos expone que se juega por parejas como en “Ampe” (Ghana) y uno gana o pierde (NS5).

“El juego de España se ha parecido al juego que jugamos el otro día donde había que tirar la pelota hacia arriba y uno trata de cogerla, sino esa persona tiene que regresar a cogerla y perseguir para pillar. Pero, en el juego de España había que decir un nombre de un niño o niña que tenía que coger la pelota, dar tres pasos y dar a alguien con la pelota” (Alumno 7, NS4).

Cuando buscamos las semejanzas y las diferencias entre los juegos de los distintos continentes del programa, también los conocemos, los practicamos y los analizamos. Esto ha despertado la curiosidad hacia otras culturas. Sin embargo, a veces podemos encontrarnos con algunos juegos que considerábamos como propios de lugares cercanos o lejanos, pero se conocen y se juegan con otros nombres y formas.

Gracias a ello, se ha facilitado un acercamiento y una posibilidad para transformar las cosas y contribuir positivamente a un aprendizaje máximo para todos los alumnos, independientemente de su cultura, consiguiendo una convivencia pacífica e inclusiva de todas las culturas en nuestra escuela y en nuestra sociedad. Esto se ha visto reflejado en el tendero de los deseos, donde los niños han escrito que les gusta que los juegos hayan sido similares a los que conocen o han jugado en las sesiones o clases y también han expuesto nombres que ellos han asociado a algunos juegos (véase Figura 6.32 y 6.33).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
6. RESULTADOS DEL PROGRAMA: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN



Figura 6.32. TDD-Fot-S6. Aspecto positivo: “juegos similares” (Elaboración propia).



Figura 6.33. TDD-Fot-S6. Aspecto positivo: “piedra, papel o tijera” y “pilla-pilla” (Elaboración propia).

Los procesos de creación de significados y aprendizajes ha sido clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero esto no solo depende de los profesionales, en este caso, de nosotros como maestros, sino también de los propios alumnos. Esto demuestra el potencial transformador de la escuela, considerando a los niños y niñas del grupo-aula como seres activos, con capacidad de generar, analizar y reflexionar sobre los juegos del mundo, siempre desde el respeto a otras culturas.

“Un elemento clave de la enseñanza y uno de los puntos fuertes del programa ha sido despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado, lo que ha implicado un planteamiento diferente del papel del alumno y del profesor. Haciendo hincapié en el rol como maestra, he actuado de intermediaria en las acciones, aprendizajes, comportamientos... que ha caracterizado a cada niño y niña. Por lo tanto, he sido facilitadora, guía y orientadora, mientras que los niños y niñas del grupo-aula han sido aprendices activos y autónomos, implicándose y participando en el proceso de enseñanza-aprendizaje (FAD).

Así pues, una de las prácticas que han resultado eficaces para orientar hacia una verdadera educación intercultural ha sido la realización y elaboración de los bits de inteligencia, del mapamundi que se ha ido completando con los nombres de los continentes y de los juegos de los diferentes países de procedencia de los juegos que se han llevado a cabo en las diferentes sesiones. Además, las asambleas iniciales, recordando lo que se ha trabajado en la sesión anterior (a través de los dibujos, principalmente) y las asambleas finales, concluyendo y reflexionando los aprendizajes obtenidos, han sido fundamentales para valorar las semejanzas y diferencias, para conseguir que sean capaces de ponerse en el lugar del otro a través de la aceptación y el respeto y para evitar actitudes discriminatorias y xenófobas (véase Figura 6.34 y 6.35).



Figura 6.34. Fot-S4. Dibujos y recordatorio sesión anterior (3) (Elaboración propia).



Figura 6.35. Fot-S5. Dibujo, análisis y reflexión sesión 5 (Elaboración propia).

De esta manera, el juego se puede considerar un punto de unión entre los niños de distintas culturas y es un medio para conocer las normas y valores sociales. No solo hemos tratado de mostrar la diversidad que prima dentro de la sociedad, sino también hemos aprendiendo una serie de valores y costumbres de distintos lugares de origen, ensalzando las diferencias y similitudes.

Este papel activo del sujeto y la posibilidad de transformar las cosas y sobre todo la sociedad, ha tenido el fin de contribuir positivamente y proporcionar aprendizajes significativos y reales. Es fundamental destacar que a través de las herramientas y los juegos del mundo (propuesta intercultural) del programa de intervención en Educación Física, se ha buscado lograr la inclusión de la diversidad cultural en igualdad de personas pertenecientes a otras culturas y proponer la creación de estándares comunes para asegurar una disciplina transformadora y fundamentalmente crítica.

7. CONCLUSIONES

Una vez analizados y extraídos los resultados tras la puesta en práctica del programa de motricidad infantil, obtenemos una serie de conclusiones a partir de los objetivos que nos hemos propuesto conseguir con este TFG. Tomando como base esto, también exponemos las principales limitaciones del trabajo, las propuestas y perspectivas de futuro y, por último, una reflexión personal.

7.1. CONCLUSIONES A PARTIR DE LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

- 1) Profundizar, reflexionar e investigar acerca de los juegos del mundo como recurso en Educación Física, partiendo de la experiencia corporal y motriz para adquirir aprendizajes culturales significativos.**

La lectura, la revisión y la reflexión de diferentes recursos bibliográficos, como libros y artículos, nos ha permitido profundizar y analizar información sobre nuestro tema principal del trabajo y que ha formado parte de nuestra fundamentación teórica y de nuestro programa de motricidad. Hemos podido conocer el significado de “cultura” y su manifestación en el currículo de infantil; las diferencias entre el concepto de

pluriculturalismo, interculturalidad y multiculturalidad; el papel del juego en la educación intercultural; la repercusión que tiene la diversidad cultural en el desarrollo de los niños; la importancia del desarrollo y conocimiento de los juegos del mundo para educar en interculturalidad, etc.

Todo ello nos ha permitido completar nuestra formación personal y docente para desarrollar de forma crítica y reflexiva nuestra postura al respecto, que se pone de manifiesto en el programa de motricidad infantil, forjando nuestros aprendizajes culturales y los del alumnado a través de la experiencia corporal y motriz en Educación Física.

2) Diseñar, desarrollar, evaluar y analizar un programa de intervención de motricidad infantil fomentando el desarrollo de la educación intercultural, educación para la paz y educación en valores, utilizando y trabajando los juegos del mundo.

Con el presente trabajo hemos podido diseñar, desarrollar en la práctica y evaluar una propuesta de intervención, más concretamente un programa de motricidad infantil, donde se han utilizado los juegos del mundo como recurso y herramienta didáctica para educar en la aceptación de la diversidad cultural en la sociedad y garantizar una interacción entre sí, desde el diálogo, el respeto, la convivencia, etc.

Desde la práctica de los juegos del mundo hemos establecido elementos de comparación (similitudes y diferencias) con aquellos juegos habituales, analizando las formas de vida, de jugar, de pensar y de actuar, las normas culturales de los juegos... para familiarizarnos con algunos aspectos derivados de la sociedad.

Durante el desarrollo de la propuesta en práctica, el grupo-aula ha sido el principal protagonista de su aprendizaje, no solo desde el punto de vista de la práctica motriz, sino también en el desarrollo conocimientos, procedimientos y actitudes en base al juego y sobre todo en los juegos del mundo que caracterizan al lugar de procedencia y su cultura. Además, gracias a la participación que ha tenido el alumnado se han obtenido en los resultados y en la evaluación del programa aprendizajes verdaderos y significativos sobre el valor del juego en diferentes culturas y zonas geográficas, similitudes y diferencias entre sociedades diversas, etc.

Esto queda reflejado en la puesta en práctica de la propuesta y en los resultados alcanzados, comprobando así la aplicabilidad, viabilidad y eficacia. Así pues, la

programación, el diseño, la puesta en práctica y los resultados recogidos gracias a las diferentes técnicas e instrumentos de evaluación han sido fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que han intervenido una gran cantidad de elementos o factores como: contexto escolar, características y capacidades del alumnado, recursos materiales y espaciales, etc.

3) Favorecer la integración de todos y cada uno de los alumnos y alumnas del grupo-aula, independientemente de las características sociales, culturales y étnicas, eliminando el rechazo y la marginación.

Educación Infantil es una etapa educativa perfecta para que los niños y niñas tengan la necesidad de integrar e incluir al otro para formar parte de la realidad del aula. Así pues, uno de los aspectos claves de la educación ha sido conseguir una educación intercultural, buscando actitudes y formas de trabajo basadas en el respeto, la tolerancia, la diversidad, etc. Para ello, se ha respetado todas opiniones e ideas, se ha fomentado las relaciones interpersonales, se ha conocido países de diferentes zonas geográficas, se ha aceptado jugar a juegos de otros países, se ha establecido relaciones entre los diferentes juegos del mundo para analizar las semejanzas y diferencias, se ha reflexionado sobre la diversidad y valorar esta para convivir entre culturas diversas a las nuestras, etc.

El programa de motricidad ha favorecido la colaboración de todo el alumnado y sobre todo se ha integrado aquellos alumnos menos participativos, aquellos que no destacaban en el ámbito motriz, aquellos con más problemas sociales, aquellos con estilos y ritmos de aprendizaje diferentes, etc. El fin de la propuesta educativa ha sido fomentar las habilidades sociales entre el grupo-aula, la toma de decisiones conjunta, el respeto hacia los demás, la integración, la participación e inclusión de todo el alumnado y de aquellos inmigrantes o pertenecientes a otras culturas o lugares del mundo, evitar el rechazo y marginación a otras formas de jugar y a otras personas diferentes a nosotros...

Algunos de las estrategias que hemos facilitado para la integración del alumnado en las clases de Educación Física son:(a) realizar grupos heterogéneos; (b) resolver conflictos a través del diálogo; (c) dar protagonismo a todos los niños y niñas.

4) Promover actitudes como el respeto, la equidad, la participación, la colaboración y la convivencia con diferentes culturas a través del juego en Educación Infantil.

Las sesiones del programa didáctico en Educación Física han mostrado cómo desde el aspecto motriz y corporal se han trabajado las relaciones sociales, la colaboración para conseguir un objetivo y tomar decisiones de manera conjunta, se ha fomentado la participación en juegos de diferentes culturas, el conocimiento de estos y su valoración manera positiva, etc. Todo ello se fomenta gracias al aspecto lúdico, es decir, al juego y su propia vivencia.

Asimismo, cabe destacar el respeto y el aprecio hacia el otro con todas sus peculiaridades, potenciando el trabajo en equipo y el diálogo, ya que las diferencias están presentes en el aula como reflejo de la sociedad que nos rodea. Se han ido registrando estas actitudes y actuaciones en los resultados obtenidos tras la puesta en práctica del programa de motricidad.

7.2. LIMITACIONES DEL TRABAJO

Algunas limitaciones del TFG son:

- Mucho tiempo invertido en explicar los juegos y las normas que les caracteriza y en realizar y poner en práctica los instrumentos de autoevaluación del alumnado y evaluación de estos hacia el programa, la docente...No obstante, las reglas del juego deberían ser comprendidas por todo el grupo-aula para que los juegos funcionaran bien y se cumplieran. Asimismo, los instrumentos de evaluación han permitido tener datos reales y significativos, a pesar de emplear una sesión entera.
- Las sesiones se han hecho muy cortas debido a los cambios de clase, los desplazamientos hacia el gimnasio, las constantes llamadas de atención... Por lo que ha habido juegos en los que se ha jugado un tiempo muy escaso.
- Debido al escaso número de inmigrantes en el centro educativo y, más concretamente en Educación Infantil, solo se trabaja y se desarrolla la educación intercultural en días especiales, en alguna fiesta o conmemoración; es decir, en momentos puntuales y específicos. Por tanto, nuestra propuesta ha podido verse como una práctica concreta y limitada en el aprendizaje cultural del grupo-aula, a pesar de haberlo hecho de forma regular y seguida.
- No hemos implicado a la familia en la propuesta. Podríamos haber contado con aquellas familias extrajeras para aprender su país de origen, situarle en el mapamundi, conocer su forma de vida, sus juegos, su gastronomía, su baile típico...

Se daría protagonismo a las familias, conociendo de manera más significativa la sociedad y los niños y niñas que asisten al centro escolar.

7.3. PROPUESTAS Y PERSPECTIVAS DE FUTURO

Algunas propuestas y perspectivas de futuro teniendo en cuenta todo el trabajo realizado, son:

- Poder llevar a cabo el programa de motricidad infantil en otros centros educativos (rurales, urbanos, privados, concertados, públicos...) con mayor presencia de alumnado inmigrante. Esto podría complementar el análisis y la reflexión, estableciendo una comparativa entre centros y cursos, permitiendo contrastar los resultados de la aplicación de mi propuesta en diferentes contextos.
- Introducir en el programa instrumentos musicales, revistas, materiales, bailes o danzas, cuentos, gastronomía... de los países y de los juegos que se han llevado a cabo para aumentar aún más el interés del alumnado y el respeto hacia la diversidad cultural.

7.4. REFLEXIÓN PERSONAL

Elaborar y llevar a cabo este TFG ha supuesto un desafío y un reto. En él he tenido que mostrar las habilidades, capacidades y competencias adquiridas a lo largo del Programa Conjunto en Educación Infantil y Primaria, pero más concretamente en la etapa de Infantil. Esto ha requerido afrontar mi formación personal y profesional como futura docente en un contexto real, en base a las experiencias y aprendizajes que obtenemos al cursar estos estudios y esta carrera.

Asimismo, este trabajo me ha dado la oportunidad de profundizar y generar conocimientos que me han ayudado a indagar y poner en práctica respuestas y soluciones educativas. Me he convertido en mejor profesional, pues desde la escuela hemos podido adoptar de manera positiva una visión y una propuesta intercultural para producir cambios personales y sociales en el alumnado y en el profesorado. Pero el centro educativo no es el único ámbito donde se debe enseñar y educar en interculturalidad, también es necesario que no se quede en una práctica concreta en un momento puntual y hacer frente a este desafío en la sociedad y en las familias para formar en valores como la convivencia, la tolerancia, el diálogo, el respeto, la igualdad...

El programa de motricidad infantil ha derivado del juego como eje conductor. Además, los juegos motores de diferentes lugares del mundo han supuesto para los niños y niñas un acceso a las formas de jugar, pensar y actuar de esas sociedades. Esta situación ha sido eficaz, ya que ha repercutido en el tiempo de ocio del alumnado, despertando la curiosidad hacia otras culturas. El objetivo es que los centros educativos, la familia y la sociedad evolucionen hacia formas educativas donde tengan cabida todos los niños y niñas, reconociendo que todos somos diferentes y que esas características y diferencias son realmente valiosas.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguado, M. T. (1996). *Educación multicultural: su teoría y su práctica*. Cuadernos de la UNED. Madrid, España: UNED.
- Aguado, M. T. (2006). *Educación intercultural. Necesidades de formación del profesorado desde una perspectiva europea*. Madrid, España: UNED.
- Aguado, T. (1999). *Diversidad cultural e igualdad escolar: un modelo para el diagnóstico y desarrollo de actuaciones educativas en contextos escolares multiculturales*. Madrid, España: Ministerio de Educación y Cultura.
- Aguado, T. (2003). *Pedagogía intercultural*. Madrid, España: Mc-Gramo Hill.
- Amar, V. (2003). Interculturalidad y nuevas tecnologías. En F. Herrera, F. Mateos, S. Ramírez, M.I Ramírez y J.M. Inmigración, interculturalidad y convivencia, II, 49-62. Ceuta: Instituto de estudios ceutíes.
- Aparicio, J. M^a y Delgado, M^a. A (2011). *La Educación Intercultural en el Espacio Europeo de Educación Superior. Fundación para la investigación y formación en interculturalidad y educación para el desarrollo*. Segovia, España: Itamud-FIFIED.
- Arnaiz, P. y Martínez, R. (2002). La integración de las minorías étnicas: hacia una educación intercultural. En R. Marchena y J. D. Martín (Coord.). *De la integración a una educación para todos. La atención a la diversidad desde la Educación Primaria a la Universidad (53-70)*. Madrid, España: CEPE-ICSE.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1, 1-10.
- Bantulá, J. y Mora, J. M. (2002). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona, España: Editorial Paidotribo.
- Baquero, M. (2001). Cultura política participativa y desconsolidación democrática: reflexiones sobre el Brasil contemporáneo. *Sao Paulo en perspectiva*, 15(4), 98-104.
- Baquero, R. (2001). *La educabilidad bajo sospecha. Cuadernos de pedagogía*, 4(9), 71-85.

- Barabas, A. M. (2014). Multiculturalismo, pluralismo cultural y interculturalidad en el contexto de América Latina: la presencia de los pueblos originarios. *Configurações. Revista de sociologia*, 14, 11-24.
- Berger, P. L. y Huntington, S. P. (2002). *Globalizaciones múltiples. La diversidad cultural en el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Paidós.
- Bernabé, M. D. M. (2012). Pluriculturalidad, multiculturalidad e interculturalidad, conocimientos necesarios para la labor docente. *Hekademos: revista educativa digital*, 58(11), 67-76.
- Besalú, X. (2002). *Diversidad cultural y educación*. Madrid, España: Síntesis, S.A.
- Bourdieu, P. (1990). *Sociología y cultura*. México: Grijalbo.
- Calaf, M. D. R. y Fontal, O. (2010). *Cómo enseñar arte en la escuela*. Madrid, España: Síntesis.
- Camps, A. (1996). Proyectos de lengua entre la teoría y la práctica. *Cultura y educación*, 8(2), 43-57.
- Camps, V. (1996). Educación en valores. En V. Camps (Ed.), *El malestar de la vida pública*, (77-141). Barcelona, España: Grijalbo.
- Cano, Á. G. y Nieto, E. (2006). *Programación didáctica y de aula: de la teoría a la práctica docente*. Cuenca, España: Universidad de Castilla La Mancha. Colección Estudios.
- Casanova, M. A. (2005). *La interculturalidad como factor de calidad en la escuela. La interculturalidad como factor de calidad educativa*. Madrid, España: La Muralla.
- Cascón, P. (2000). Educar para la convivencia en los centros. *Cuadernos de Pedagogía*, 287, 61-66.
- Cuevas, R., Fernández, J.G. y Pastor, J.C (2009). Educación Física y educación intercultural: análisis y propuestas. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (24), 15-23.
- Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.*
- Del Arco, I. (1998). *Hacia una escuela intercultural: El profesorado: formación y expectativas*. Lleida, España: Universidad de Lleida.

- Delgado, I. (2012). Naturaleza e importancia del juego en la infancia. En I. Delgado, *El juego infantil y su metodología*, 2-33. Madrid, España: Paraninfo.
- Delgado, M. A. (1989). Análisis de las interacciones en las clases de educación física. *Apunts, Educación Física y Deportes*, 12(5), 16-17.
- Delgado, M. A. (1991). *Los estilos de enseñanza en la Educación Física: propuesta para una Reforma de la Enseñanza*. Granada, España: ICE de la Universidad de Granada.
- Delgado, R. (2009). La integración de los saberes bajo el enfoque dialéctico globalizador: La interdisciplinariedad y transdisciplinariedad en educación. *Investigación y postgrado*, 24(3), 11-44.
- Díaz, A. (1993). *Desarrollo Curricular para la formación de maestros especialistas en Educación Física*. España: Gymnos.
- Escarbajal, A. (2010). *Interculturalidad, mediación y trabajo colaborativo*. Madrid, España: Narcea.
- Flecha, R. y Puigvert, L. (2002). Multiculturalismo y Educación. En T. Lleixà (Coord.), R. Flecha, L. Puigvert, O. Contreras, M. A. Torralba y J. Bantulà. *Multiculturalismo y Educación Física* (9-46). Barcelona, España: Paidotribo.
- Fornet, R. (2004). *Reflexiones de Raúl Betancourt sobre el concepto de Educación Intercultural*. México, DF: Consorcio Intercultural.
- Gairín, J. (2004). Organizar la escuela intercultural. *La educación en contextos multiculturales: Diversidad e Identidad*, 1(10), 273-328.
- Gamero, J. (2011). *El juego globalizado*. Badalona, España: Paidotribo.
- García, J. L. (2005). Educación intercultural. Análisis y propuestas. *Revista de Educación*, 16(336), 89-109.
- García, S. (2017). Una experiencia de estimulación temprana y evaluación formativa en Educación Infantil. En V. M. López y A. Pérez (Ed.), *Evaluación formativa y compartida en educación: experiencias de éxito en todas las etapas educativas* (118-127). León, España: Universidad de León.
- Gray, J. Hopkins, D., Reynolds, D., Wilcox, B., Farrell, S., y Jesson, D. (1999). *Improving Schools: Performance and Potential*. Buckingham: Open University Press.

- Hernández, J. A., Hernández, J. R. y Milán, M. A. (2006). La interculturalidad en la escuela actual: una aproximación a las competencias interculturales del alumnado de Educación Primaria. *Ensayos*, 21, 255-265.
- Husén T. y Oppen, S. (1984). *Educación multicultural y multilingüe*. Madrid, España: Narcea, S.A.
- Iriarte, M. (2016). *Cultura, multiculturalidad e interculturalidad. Análisis de la educación intercultural en la ciudad de Málaga* (Tesis Doctoral, Universidad de Málaga, Málaga, España).
- Jordán, J. A. (2001). *La educación intercultural, una respuesta a tiempo*. Barcelona, España: EDIUOC.
- Kymlicka, W. C. M. (1996). *Una teoría liberal de los derechos de las minorías*. Madrid, España: Paidós.
- Lleixá, T. (2002). Deporte y educación intercultural. *Tándem: Didáctica de la Educación Física*, 10(7), 21-29.
- Lleixá, T. (2005). Actividades físico-deportivas extraescolares y diversidad: implicaciones en la formación de técnicos. En N. Boreas (Coord.), *La formación de los educadores de las actividades físico-deportivas extraescolares* (157-171). Palencia, España: Patronato Municipal de Deportes.
- Lleixá, T. y Soler, S. (2004). *Actividad física y deporte en sociedades multiculturales: ¿integración o segregación?* Barcelona, España: Horsori Editorial, SL.
- Lleixá, T., Flecha, R., Puigvert, L., Contreras, O., Torralba, M. A. y Bantulà, J. (2002). *Multiculturalismo y Educación Física*. Barcelona, España: Paidotribo.
- López, V. et al. (2004) *Informe final del Proyecto de investigación: La integración del alumnado con Necesidades Educativas Especiales en el Área de Educación Física en la Provincia de Segovia: especialmente en lo referido al alumnado inmigrante y de minorías étnicas*. Segovia, Junta de Castilla y León.
- López, V. M. (1999) *Prácticas de Evaluación en Educación Física: estudio de casos en primaria, secundaria y formación del profesorado*. Valladolid, España: Universidad Valladolid.
- López, V. M. (1999). *Educación Física, evaluación y reforma*. Segovia: Diagonal.

- López, V. M. (2004). *La Educación Física en Educación Infantil: una propuesta y algunas experiencias*. Madrid, España: Miño y Dávila.
- López, V. M. (2006). *La evaluación en educación física. Revisión de los modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa: la evaluación formativa y compartida*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- López, V. M. (2012). Evaluación formativa y compartida en la universidad: clarificación de conceptos y propuestas de intervención desde la Red Interuniversitaria de Evaluación Formativa. *Psychology, Society & Education*, 4(1), 117-130.
- López, V. M. y Pérez, Á. (2017). *Evaluación formativa y compartida en educación: experiencias de éxito en todas las etapas educativas*. León, España: Universidad de León.
- López, V., García, J. M. e Iglesias, P. (2004). El alumnado inmigrante en el área de Educación Física: el trabajo de un seminario sobre esta temática en la provincia de Segovia. In *Actas del XXII Congreso Nacional de Educación Física. La formación inicial del profesorado ante el reto europeo*.
- Malgesini, G. y Giménez, C. (1997). *Guía de conceptos sobre migraciones, racismo e interculturalidad*. Madrid, España: Los Libros de la Catarata.
- Martínez, L. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. *Scholarum: División de apoyo para el aprendizaje*.
- Méndez, A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física: juegos con material alternativo, juegos predeportivos y juegos multiculturales*. Barcelona, España: Editorial Paidotribo.
- Monjas, R. (Coord.) (2006). *La iniciación deportiva en la escuela desde un enfoque comprensivo. Experiencias y materiales curriculares*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Monroy, A., y Sáez, G. (2012). Teorías sobre el origen del juego. *Revista Digital Educación Física y Deportes*, 153, 1-15.
- Muñoz, Y. (2008). Meta-análisis sobre juego patológico 1997-2007. *Revista de Salud Pública*, 10, 150-159.
- Mosston, M. (1985). *La enseñanza de la Educación Física: la reforma de los estilos de enseñanza*. Barcelona, España: Hispano Europea.

- Olivé, L. (1999). *Multiculturalismo y pluralismo*. México: Paidós.
- Omeñaca, R., y Ruíz, J. V. (2007). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Barcelona, España: Paidotribo.
- ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil.*
- Osuna, C. (2012). En torno a la educación intercultural. Una revisión crítica. *Revista de Educación, 358*, 38-58.
- Pastor, M. J. y Almarcha, A. (2011). *Interculturalidad y educación en la diversidad*. Barcelona, España: Icaria.
- Peña, D. y Peña, P. (2014). La actividad física como elemento socializador en el alumnado del primer ciclo de educación secundaria. *EmásF, Revista Digital de Educación Física, 6(31)*, 86-111.
- Pérez, Á. (2006). El estilo actitudinal: una propuesta didáctica centrada en una metodología basada en actitudes. *Revista Española de Educación Física y Deportes, 13(379)*, 9-16.
- Pérez, D., López, V. M., e Iglesias, P. (2004). *La atención a la diversidad en educación física*. Sevilla, España: Wanceulen, Ed. Deportiva, SL.
- Plog, F. y Bats, G. (1980). *Cultural Anthropology*. Nueva York: Knoph.
- Ramos, A., Rodríguez, J. E. y Gigirey, A. (2018). La diversidad cultural en el ámbito de la educación física escolar. Propuesta didáctica. *TRANCES. Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud, 10(1)*, 81-102.
- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.*
- Rodríguez, R. M. (2004). La atención a la diversidad cultural: el reto de las organizaciones escolares. *Tendencias Pedagógicas, 9*, 189-202.
- Rodríguez, R. M. (2009). La investigación sobre la educación intercultural en España. *Archivos Analíticos de Políticas educativas, 17(4)*, 1-29.
- Ruiz, A. (2011). Trabajar la interculturalidad en Educación Infantil. *Innovación y experiencias educativas, 38*, 1-2.

- Soler, S., Flores, G. y Prat, M. (2012). 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.
- UNESCO (2001). Balance de los 20 años del Proyecto principal de educación en América Latina y el Caribe. *Documento de trabajo*.
- UNESCO (2001). Manifestación universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural. *Actas de la Conferencia General*.
- Vallespir, J. (1999). Interculturalismo e identidad cultural. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 36, 45-56.
- Vázquez, B. y Álvarez, G. (1990). *Guía para una Educación Física no sexista*. Madrid, España: Instituto de la Mujer-Ministerio de Asuntos Sociales.
- Vázquez, H. (2015). *Multiculturalismo/pluriculturalismo. Reflexiones críticas*. Barcelona, España: Horsori, SL.
- Velázquez, C. (1999). *Juegos de otros pueblos, países y culturas*. Valladolid, España: La Peonza.
- Velázquez, C. (2002). *Así juegan los niños y niñas del mundo*. Valladolid, España: La Peonza.
- Velázquez, C. (2004). *Educación para cooperar, educación para con-vivir*. Valladolid, España: La Peonza.CD-R.
- Velázquez, C. (2006). *Educación Física para la Paz*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Velázquez, C. (2006). *365 juegos de todo el mundo: jugar para construir un mundo mejor*. Barcelona, España: Océano.
- Velázquez, C. y Fernández, I. (2002). *Educación Física para la paz, la convivencia y la integración*. Valladolid, España: La Peonza. Cederrón.
- Zapata, O. (1990). *El aprendizaje por el juego: en la etapa maternal y preescolar*. México: Pax.

ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA COMPLETO Y DETALLADO:

“Viajamos por el mundo conociendo culturas”

I.1. JUSTIFICACIÓN

El presente programa de motricidad infantil denominado “Viajamos por el mundo conociendo culturas” trabaja los juegos de diferentes culturas y países (juegos del mundo) como un contenido enriquecedor dentro de cualquier programación educativa de Educación Física para trabajar el ámbito corporal y motriz.

El alumnado presente en las aulas forma parte de una gran diversidad cultural, étnica, lingüística, etc., y que conviven día a día entre sí. Por este motivo, gracias a los juegos del mundo se va a tratar de acercar y plantear recursos y mecanismos necesarios para lograr y favorecer aprendizajes como la inclusión de todo el alumnado, incrementando las relaciones sociales y la educación intercultural y educación para la paz.

Asimismo, desempeñar estos juegos motores de diferentes países, lugares y culturas del mundo e introducirlos en las clases de Educación Física supone un acercamiento a la forma de jugar, de pensar, de actuar, de reflexionar y de mostrar actitudes positivas hacia la sociedad presente. Con los juegos también se busca inculcar a los alumnos algunos valores como el respeto, el compañerismo o la igualdad. Para transmitir estos valores, el juego es la mejor herramienta debido a que el propio juego crea un ambiente afectivo que transmite felicidad y bienestar.

A su vez, destacar que gracias a ello podemos hacer ver a los alumnos que todos somos más iguales de lo que parecemos y podemos pensar: todos jugamos, y si, además, estos juegos son muy similares, van a hacer que los alumnos cada vez se vean más iguales entre sí. Por tanto, el juego es un excelente recurso didáctico si el maestro sabe emplearlo de manera educativa en el aula.

I.2. CONTEXTO ESCOLAR

El programa de motricidad infantil “Viajamos por el mundo conociendo culturas” se centra en los juegos del mundo como principal recurso y herramienta didáctica para trabajar y educar la interculturalidad. Además, se lleva a cabo en un centro educativo concertado de la provincia de Segovia capital.

El centro oferta Educación Infantil, Primaria y Secundaria con una línea para los niveles de Infantil y Primaria y dos líneas para Secundaria. En el curso 2018/2019 estudian 420 alumnos (71 en Educación Infantil, 155 en Primaria y 179 en Secundaria) e imparten las enseñanzas 35 profesores.

Las familias de los alumnos viven en zonas relativamente cercanas, aunque en los últimos años asisten a un proceso centrífugo y cada vez más son los que viven en zonas ya no tan próximas, incluso fuera del propio municipio. El centro escolar está abierto al entorno y a los barrios próximos de Nueva Segovia, la Albuera y el Palo.

Existe una amplia franja de población, de edad y clase media, sin mucha presencia de inmigrantes, con pocos problemas sociales y con recursos de todo tipo disponibles para la población. En cuanto al socioeconómico es medio; un porcentaje considerable de los padres tiene estudios medios y algunos otros, superiores. En la mayoría de los hogares trabajan ambos progenitores, principalmente como funcionarios, empleados o en profesiones liberales. No obstante, también hay un porcentaje de familias en paro que reciben ayudas sociales. Las familias procuran colaborar adecuadamente en el proceso educativo de sus hijos, aprecian el trabajo que realizan los profesores y se sienten protagonistas de esa labor.

I.3. CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO-CLASE

El curso al que va dirigido dicho programa de motricidad es 3º de Educación Infantil (5-6 años). Este curso cuenta con 21 alumnos, de los cuales 13 son chicos y 8 son chicas. Es un grupo que suele funcionar bien en las clases de Educación Física, pero hay alumnos con gran capacidad de liderazgo y de influenciar en su entorno y otros alumnos que son más tímidos y vergonzosos a la hora de comunicar y hablar delante sus compañeros.

Dentro del grupo encontramos un niño marroquí, su padre es de Marruecos pero su madre es española. El resto de alumnos y alumnas son de origen español.

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
**ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
 COMPLETO Y DETALLADO**

Todo el grupo-aula sigue de manera progresiva y adecuada el ritmo de la clase y todos ellos tienen, por lo general, la misma evolución cognitiva y motriz. Aunque cabe destacar dos niños con cierto retraso madurativo, ya que se comportan como niños de menor edad (3-4 años).

Llevan trabajando juntos desde el primer curso de Infantil, respetándose, trabajando juntos, tomando decisiones consensuadas, etc. No obstante, un niño no está totalmente integrado en el grupo, no posee habilidades sociales muy desarrolladas, tanto con la maestra como con sus compañeros y compañeras.

Es una clase muy participativa tanto a nivel motriz como en el ámbito cognitivo, implicándose en las actividades propuestas. Siempre quieren dar su opinión, quieren responder a las cuestiones que se les plantea, están motivados ante nuevos aprendizajes, etc.

I.4. OBJETIVOS

Los objetivos a lograr con el programa de motricidad infantil se detallan en la Tabla I.1 y su conexión con el *Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*.

Tabla I.1. Objetivos del programa de motricidad infantil y su relación con el Decreto (Elaboración propia a partir del *Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*).

OBJETIVOS DEL PROGRAMA DE MOTRICIDAD		
Objetivos didácticos	Objetivos de etapa	Objetivos de las diferentes áreas
a) Conocer y valorar su propio cuerpo y la actividad física-motriz como medio de disfrute, exploración y aprendizaje de sus posibilidades motricidad y de manifestaciones culturales.	(a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias. (b) Desarrollar sus capacidades afectivas. (d) Observar y explorar su entorno social.	<i>I. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</i> I.1. Descubrir las posibilidades de acción y de expresión. I.6. Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de otros, actuar con confianza y seguridad, y desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración. <i>II. Conocimiento del entorno</i> II.6. Identificar diferentes grupos sociales, y conocer algunas de sus características, valores y formas de vida. II.8. Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales y la diversidad social y cultural, y valorar positivamente las diferencias. II.9. Participar en manifestaciones culturales asociadas a diferentes países.

**TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO**

		<p><i>III. Lenguajes: comunicación y representación</i></p> <p>III.2. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje, disfrute y relación social. Valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia y de la igualdad entre hombres y mujeres.</p>
<p>(b) Conocer diferentes juegos de diversas culturas y participar activamente y de manera respetuosa en los mismos.</p>	<p>(b) Desarrollar sus capacidades afectivas.</p> <p>(d) Observar y explorar su entorno social.</p> <p>(e) Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, son especial atención a la igualdad entre niñas y niños, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.</p>	<p><i>I. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</i></p> <p>I.6. Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de otros, actuar con confianza y seguridad, y desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.</p> <p><i>II. Conocimiento del entorno</i></p> <p>II.6. Identificar diferentes grupos sociales, y conocer algunas de sus características, valores y formas de vida.</p> <p>II.8. Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales y la diversidad social y cultural, y valorar positivamente las diferencias.</p> <p>II.9. Participar en manifestaciones culturales asociadas a diferentes países.</p> <p><i>III. Lenguajes: comunicación y representación</i></p> <p>III.2. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje, disfrute y relación social. Valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia y de la igualdad entre hombres y mujeres.</p>
<p>c) Buscar similitudes y diferencias entre los juegos culturales escogidos procedentes de otros países y del entorno más cercano (España).</p>	<p>(d) Observar y explorar su entorno social.</p> <p>(e) Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, son especial atención a la igualdad entre niñas y niños, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.</p>	<p><i>I. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</i></p> <p>I.2. Reconocer e identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades, preferencias e intereses, y ser capaz de expresarlos y comunicarlos a los demás, respetando los de los otros.</p> <p>I.6. Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de otros, actuar con confianza y seguridad, y desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.</p> <p><i>II. Conocimiento del entorno</i></p> <p>II.6. Identificar diferentes grupos sociales, y conocer algunas de sus características, valores y formas de vida.</p> <p>II.8. Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales y la diversidad social y cultural, y valorar positivamente las diferencias.</p> <p>II.9. Participar en manifestaciones culturales asociadas a diferentes países.</p>
<p>(d) Adaptar juegos y actividades de otros países y continentes a nuestra cultura y valorarlo como un gran recurso para la inclusión cultural y social.</p>	<p>(b) Desarrollar sus capacidades afectivas.</p> <p>(d) Observar y explorar su entorno social.</p> <p>(e) Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas</p>	<p><i>I. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</i></p> <p>I.2. Reconocer e identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades, preferencias e intereses, y ser capaz de expresarlos y comunicarlos a los demás, respetando los de los otros.</p> <p>I.6. Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de otros, actuar con confianza y</p>

**TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO**

	<p>elementales de convivencia y relación social, son especial atención a la igualdad entre niñas y niños, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.</p>	<p>seguridad, y desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.</p> <p><i>II. Conocimiento del entorno</i></p> <p>II.6. Identificar diferentes grupos sociales, y conocer algunas de sus características, valores y formas de vida.</p> <p>II.8. Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales y la diversidad social y cultural, y valorar positivamente las diferencias.</p> <p>II.9. Participar en manifestaciones culturales asociadas a diferentes países.</p> <p><i>III. Lenguajes: comunicación y representación</i></p> <p>III.2. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje, disfrute y relación social. Valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia y de la igualdad entre hombres y mujeres.</p>
<p>(e) Fomentar la integración y convivencia cultural a través de los juegos del mundo evitando actitudes de discriminación, rechazo y exclusión.</p>	<p>(a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.</p> <p>(b) Desarrollar sus capacidades afectivas.</p> <p>(d) Observar y explorar su entorno social.</p> <p>(e) Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, son especial atención a la igualdad entre niñas y niños, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.</p>	<p><i>I. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</i></p> <p>I.6. Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de otros, actuar con confianza y seguridad, y desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.</p> <p><i>II. Conocimiento del entorno</i></p> <p>II.8. Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales y la diversidad social y cultural, y valorar positivamente las diferencias.</p> <p>II.9. Participar en manifestaciones culturales asociadas a diferentes países.</p> <p><i>III. Lenguajes: comunicación y representación</i></p> <p>III.1. Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.</p> <p>III.2. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje, disfrute y relación social. Valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia y de la igualdad entre hombres y mujeres.</p>
<p>(f) Respetar, mostrar interés y gusto, tener una actitud positiva y valorar costumbres, normas, tradiciones, juegos... de otras culturas diferentes a la española.</p>	<p>(b) Desarrollar sus capacidades afectivas.</p> <p>(d) Observar y explorar su entorno social.</p> <p>(e) Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, son especial atención a la igualdad entre niñas y niños, así como ejercitarse en la resolución pacífica de</p>	<p><i>I. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</i></p> <p>I.6. Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de otros, actuar con confianza y seguridad, y desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.</p> <p><i>II. Conocimiento del entorno</i></p> <p>II.6. Identificar diferentes grupos sociales, y conocer algunas de sus características, valores y formas de vida.</p> <p>II.8. Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales y la diversidad social y cultural, y valorar positivamente las diferencias.</p> <p>II.9. Participar en manifestaciones culturales asociadas</p>

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
**ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
 COMPLETO Y DETALLADO**

	conflictos.	a diferentes países. <i>III. Lenguajes: comunicación y representación</i> III.1. Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación. III.2. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje, disfrute y relación social. Valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia y de la igualdad entre hombres y mujeres.
--	-------------	---

I.5. CONTENIDOS

Los contenidos que se van a trabajar y abordar en el presente programa de motricidad infantil se reflejan en la siguiente tabla, Tabla I.2 y su conexión con el *Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.*

Tabla I.2. Contenidos del programa de motricidad infantil y su conexión con el Decreto (Elaboración propia a partir del *Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.*)

CONTENIDOS DEL PROGRAMA DE MOTRICIDAD	
Contenidos didácticos	Contenidos de las diferentes áreas
a) Juegos del mundo como principal recurso y nexo de unión entre culturas.	I. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal <i>Bloque 2. Movimiento y juego</i> <i>2.4. Juego y actividad.</i> - Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción en los juegos. - Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas. - Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar. - Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás. II. Conocimiento del entorno <i>Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad.</i> <i>3.1. Los primeros grupos sociales: escuela.</i> - Regulación de la propia conducta en actividades y situaciones que impliquen relaciones en grupo. - Valoración de las normas que rigen el comportamiento social como medio para una convivencia sana. <i>3.2. La localidad.</i> - Incorporación de pautas de comportamiento para unas relaciones sociales basadas en el afecto y el respeto. <i>3.3. La cultura.</i> - Reconocimiento de algunas costumbres y señas de identidad cultural. - Interés por los acontecimientos que se celebran en la localidad y por participar activamente en ellos. - Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres del entorno,

**TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO**

	<p>respetando y valorando la diversidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disposición favorable para entablar relaciones tolerantes, respetuosas y afectivas con niños y niñas de otras culturas. - Reconocimiento de costumbres y señas de identidad asociadas a la cultura de países diferentes. <p>III. Lenguajes: comunicación y representación</p> <p><i>Bloque 1. Lenguaje verbal.</i></p> <p><i>Escuchar, hablar, conversar.</i></p> <p><i>1.1.2. Las formas socialmente establecidas.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización habitual e formas socialmente establecidas (saludar, despedirse, solicitar...). Respeto a las normas sociales que regulan el intercambio lingüístico (iniciar y finalizar una conversación, respetar turno de palabra, escuchar...). - Ejercitación de la escucha a los demás, respeto por las opiniones de sus compañeros. <p><i>Bloque 4. Lenguaje corporal.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento y experimentación de movimientos como recurso corporal para la expresión y la comunicación. - Utilización del cuerpo y posibilidades motrices del propio cuerpo con relación al espacio y al tiempo. - Representación de juegos de expresión corporal compartidos. - Representación de juegos tradicionales populares individuales o en grupo.
<p>b) Búsqueda de diferencias y similitudes entre los juegos escogidos.</p>	<p>I. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p> <p><i>Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen.</i></p> <p><i>1.4. Sentimientos y emociones.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresión de sentimientos, emociones, vivencias preferencias e intereses propios en distintas actividades. - Desarrollo de habilidades favorables para la interacción social y para el establecimiento de relaciones de afecto con las personas adultas y con los iguales. <p><i>Bloque 2. Movimiento y juego</i></p> <p><i>2.4. Juego y actividad.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción en los juegos. - Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas. - Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar. - Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás. <p>II. Conocimiento del entorno</p> <p><i>Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad.</i></p> <p><i>3.1. Los primeros grupos sociales: escuela.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Regulación de la propia conducta en actividades y situaciones que impliquen relaciones en grupo. - Valoración de las normas que rigen el comportamiento social como medio para una convivencia sana. <p><i>3.2. La localidad.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Incorporación de pautas de comportamiento para unas relaciones sociales basadas en el afecto y el respeto.

**TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO**

	<p><i>3.3. La cultura.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de algunas costumbres y señas de identidad cultural. - Interés por los acontecimientos que se celebran en la localidad y por participar activamente en ellos. - Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres del entorno, respetando y valorando la diversidad. - Disposición favorable para entablar relaciones tolerantes, respetuosas y afectivas con niños y niñas de otras culturas. - Reconocimiento de costumbres y señas de identidad asociadas a la cultura de países diferentes. <p>III. Lenguajes: comunicación y representación</p> <p><i>Bloque 1. Lenguaje verbal.</i></p> <p><i>Escuchar, hablar, conversar.</i></p> <p><i>1.1.2. Las formas socialmente establecidas.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización habitual e formas socialmente establecidas (saludar, despedirse, solicitar...). Respeto a las normas sociales que regulan el intercambio lingüístico (iniciar y finalizar una conversación, respetar turno de palabra, escuchar...). - Ejercitación de la escucha a los demás, respeto por las opiniones de sus compañeros. <p><i>Bloque 4. Lenguaje corporal.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento y experimentación de movimientos como recurso corporal para la expresión y la comunicación. - Utilización del cuerpo y posibilidades motrices del propio cuerpo con relación al espacio y al tiempo. - Representación de juegos de expresión corporal compartidos. - Representación de juegos tradicionales populares individuales o en grupo.
<p>c) Adaptación de los juegos y actividades de otros países y continentes a nuestra cultura como un gran recurso para la inclusión cultural y social.</p>	<p>I. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p> <p><i>Bloque 2. Movimiento y juego</i></p> <p><i>2.4. Juego y actividad.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción en los juegos. - Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas. - Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar. - Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás. <p>II. Conocimiento del entorno</p> <p><i>Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad.</i></p> <p><i>3.1. Los primeros grupos sociales: escuela.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Regulación de la propia conducta en actividades y situaciones que impliquen relaciones en grupo. - Valoración de las normas que rigen el comportamiento social como medio para una convivencia sana. <p><i>3.2. La localidad.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Incorporación de pautas de comportamiento para unas relaciones sociales basadas en el afecto y el respeto. <p><i>3.3. La cultura.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de algunas costumbres y señas de identidad cultural.

**TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO**

	<ul style="list-style-type: none"> - Interés por los acontecimientos que se celebran en la localidad y por participar activamente en ellos. - Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres del entorno, respetando y valorando la diversidad. - Disposición favorable para entablar relaciones tolerantes, respetuosas y afectivas con niños y niñas de otras culturas. - Reconocimiento de costumbres y señas de identidad asociadas a la cultura de países diferentes. <p>III. Lenguajes: comunicación y representación</p> <p><i>Bloque 1. Lenguaje verbal.</i></p> <p><i>Escuchar, hablar, conversar.</i></p> <p><i>1.1.2. Las formas socialmente establecidas.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización habitual e formas socialmente establecidas (saludar, despedirse, solicitar...). Respeto a las normas sociales que regulan el intercambio lingüístico (iniciar y finalizar una conversación, respetar turno de palabra, escuchar...). - Ejercitación de la escucha a los demás, respeto por las opiniones de sus compañeros. <p><i>Bloque 4. Lenguaje corporal.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento y experimentación de movimientos como recurso corporal para la expresión y la comunicación. - Utilización del cuerpo y posibilidades motrices del propio cuerpo con relación al espacio y al tiempo. - Representación de juegos de expresión corporal compartidos. - Representación de juegos tradicionales populares individuales o en grupo.
<p>d) Interés y gusto por conocer, aprender y practicar juegos de otros lugares del mundo diferente al nuestro (España).</p>	<p>I. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p> <p><i>Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen.</i></p> <p><i>1.3. El conocimiento de sí mismo.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tolerancia y respeto por las características, peculiaridades físicas y diferencias de los otros, con actitudes no discriminatorias. <p><i>1.4. Sentimientos y emociones.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresión de sentimientos, emociones, vivencias preferencias e intereses propios en distintas actividades. - Desarrollo de habilidades favorables para la interacción social y para el establecimiento de relaciones de afecto con las personas adultas y con los iguales. <p><i>Bloque 2. Movimiento y juego</i></p> <p><i>2.4. Juego y actividad.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción en los juegos. - Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas. - Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar. - Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás. <p>II. Conocimiento del entorno</p> <p><i>Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad.</i></p> <p><i>3.3. La cultura.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de algunas costumbres y señas de identidad cultural. - Interés por los acontecimientos que se celebran en la localidad y por

**TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO**

	<p>participar activamente en ellos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres del entorno, respetando y valorando la diversidad. - Disposición favorable para entablar relaciones tolerantes, respetuosas y afectivas con niños y niñas de otras culturas. - Reconocimiento de costumbres y señas de identidad asociadas a la cultura de países diferentes. <p>III. Lenguajes: comunicación y representación</p> <p><i>Bloque 1. Lenguaje verbal.</i></p> <p><i>Escuchar, hablar, conversar.</i></p> <p><i>1.1.2. Las formas socialmente establecidas.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización habitual e formas socialmente establecidas (saludar, despedirse, solicitar...). Respeto a las normas sociales que regulan el intercambio lingüístico (iniciar y finalizar una conversación, respetar turno de palabra, escuchar...). - Ejercitación de la escucha a los demás, respeto por las opiniones de sus compañeros. <p><i>Bloque 4. Lenguaje corporal.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento y experimentación de movimientos como recurso corporal para la expresión y la comunicación. - Utilización del cuerpo y posibilidades motrices del propio cuerpo con relación al espacio y al tiempo. - Representación de juegos de expresión corporal compartidos. - Representación de juegos tradicionales populares individuales o en grupo.
<p>e) Desarrollo y fomento de actitudes de respeto, colaboración, ayuda, participación y tolerancia hacia niños y niñas de diferentes países en los diversos juegos.</p>	<p>I. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</p> <p><i>Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen.</i></p> <p><i>1.4. Sentimientos y emociones.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresión de sentimientos, emociones, vivencias preferencias e intereses propios en distintas actividades. - Desarrollo de habilidades favorables para la interacción social y para el establecimiento de relaciones de afecto con las personas adultas y con los iguales. <p><i>Bloque 2. Movimiento y juego</i></p> <p><i>2.4. Juego y actividad.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción en los juegos. - Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas. - Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar. - Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás. <p>II. Conocimiento del entorno</p> <p><i>Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad.</i></p> <p><i>3.2. La localidad.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Incorporación de pautas de comportamiento para unas relaciones sociales basadas en el afecto y el respeto. <p><i>3.3. La cultura.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de algunas costumbres y señas de identidad cultural. - Interés por los acontecimientos que se celebran en la localidad y por participar activamente en ellos.

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
**ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO**

	<ul style="list-style-type: none">- Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres del entorno, respetando y valorando la diversidad.- Disposición favorable para entablar relaciones tolerantes, respetuosas y afectivas con niños y niñas de otras culturas.- Reconocimiento de costumbres y señas de identidad asociadas a la cultura de países diferentes. <p>III. Lenguajes: comunicación y representación</p> <p><i>Bloque 1. Lenguaje verbal.</i></p> <p><i>Escuchar, hablar, conversar.</i></p> <p><i>1.1.2. Las formas socialmente establecidas.</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Utilización habitual e formas socialmente establecidas (saludar, despedirse, solicitar...). Respeto a las normas sociales que regulan el intercambio lingüístico (iniciar y finalizar una conversación, respetar turno de palabra, escuchar...).- Ejercitación de la escucha a los demás, respeto por las opiniones de sus compañeros. <p><i>Bloque 4. Lenguaje corporal.</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Descubrimiento y experimentación de movimientos como recurso corporal para la expresión y la comunicación.- Utilización del cuerpo y posibilidades motrices del propio cuerpo con relación al espacio y al tiempo.- Representación de juegos de expresión corporal compartidos.- Representación de juegos tradicionales populares individuales o en grupo.
--	---

I.6. PRINCIPIO DE GLOBALIDAD DE LA PROPUESTA

Como bien queda reflejado en páginas más arriba, el presente programa de intervención de motricidad está estrechamente ligado con las tres áreas que se establecen en el artículo 5 del *Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.*

Este enfoque globalizador permite que los niños y niñas aborden los aprendizajes y el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera global, poniendo en juego de manera interrelacionada aspectos cognitivos, afectivos, sociales, motrices, morales, culturales, etc. Por tanto, a raíz de este programa centrado en los juegos del mundo para trabajar el ámbito corporal y motriz en Educación Infantil, se va a abordar de manera conjunta con otros objetivos y contenidos centrados en conocer y explorar el entorno, la sociedad en la que viven, intercambiar ideas, vivencias y conocimientos culturales, valorar el intercambio cultural, la no discriminación, el trabajo en equipo, valorar juegos de diferentes culturas y utilizar el cuerpo y el movimiento para ello... Por tanto, se educa para la paz y en valores.

I.7. SESIONES Y PROPUESTA DE ACTIVIDADES

La Tabla I.3 refleja el modelo y la estructura de sesión que se sigue para crear y elaborar cada una de las sesiones que se van a desarrollar y poner en práctica con dicho programa de motricidad.

Tabla I.3. Modelo y estructura de sesión (Elaboración propia).

Nº alumnos:		Fecha:
Programa de motricidad “Viajamos por el mundo conociendo culturas”		
Espacio:		Duración:
Sesión n°:		
EJE A TRABAJAR		
MATERIALES		
<i>ASAMBLEA INICIAL 5-10 minutos</i>		
<i>ACTIVIDAD MOTRIZ 40 minutos</i>		
<i>ASAMBLEA FINAL 5-10 minutos</i>		

Como bien se acaba de mostrar en la tabla anterior, para este programa de motricidad en Educación Infantil se han diseñado seis sesiones. Estas están estructuradas según la propuesta de López (2004), que defiende un planteamiento caracterizado por: (1) asamblea inicial, (2) actividad motriz y (3) asamblea final. Asimismo, este autor expone que la estructura de sesión permite entender y comprender en mayor profundidad las finales y objetivos educativos que se quieren lograr al finalizar cada sesión y la propuesta.

A continuación, en la Tabla I.4 se puede observar la estructura de sesión mencionada anteriormente y las características propias de cada una de las fases.

Tabla I.4. Estructura de sesión (Elaboración propia a partir de López, 2004).

FASES/PARTES	CARACTERÍSTICAS
Asamblea inicial (5-10 min)	Al comienzo se hace un saludo colectivo para tener un primer contacto personal con el alumnado. Posteriormente, tras este contacto, el alumnado se coloca en círculo en modo de asamblea para enseñar unos bits, exponer el tema a trabajar, hacer pequeñas reflexiones, recordar algunas normas de comportamiento como respetar a los alumnos, al docente y a los materiales, poder enseñar los dibujos que han hecho, recordar lo que se ha trabajado en la sesión anterior para conectar y recordar aprendizajes, etc.
Actividad motriz (40 min)	En esta fase el cuerpo y el movimiento son los ejes principales. Los alumnos y alumnas comienzan a tener un primer contacto con los materiales, sus intereses,

**TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO**

	<p>sus posibilidades, sus limitaciones, sus primeras interacciones con otros niños y niñas, en parejas, pequeños grupos o gran grupo...</p> <p>También se pueden llevar a cabo paradas en corro durante la actividad motriz para aclarar cosas, recordar normas, introducir variantes, resaltar aspectos positivos, cambiar la actividad, etc.</p>
<p>Asamblea final (5-10 min)</p>	<p>Se verbaliza diferentes acciones, juegos, sentimientos, puntos de vista, aspectos que han aprendido... Para ello, hay que intentar que los alumnos y alumnas hablen por turnos y respeten las intervenciones del resto de compañeros.</p> <p>Asimismo, se les pide que hagan un dibujo sobre lo que han hecho para que lo traigan o enseñen el próximo día, se hace una despedida colectiva y se ayuda a recoger los materiales (aunque también se puede hacer antes de proceder a la asamblea final, al terminar la fase de actividad motriz).</p>

Los juegos del mundo escogidos han sido los más originales y educativos para el alumnado. Para ello, tomamos como referencia principal al autor Velázquez (1999, 2002, 2004, 2006), Velázquez y Fernández (2002), seguidamente de Bantulá y Mora (2002) y Méndez (2003).

En la Tabla I.5 se exponen los ejes principales de cada una de las seis sesiones, para contextualizar el programa de motricidad infantil elaborado.

Tabla I.5. Eje principal a trabajar en las diferentes sesiones (Elaboración propia).

SESIÓN	EJE A TRABAJAR
Sesión 1. Conocemos los cinco continentes y África.	Conocer los diferentes continentes que forman el mundo y especialmente África, mediante la realización de juegos tradicionales.
Sesión 2. ¿A qué juegan en América?	Conocer y vivenciar juegos de América, participando de manera activa y respetuosa en ellos.
Sesión 3. Descubrimos Asia.	Conocer juegos tradicionales de Asia, fomentando el desarrollo de valores como el respeto, la tolerancia, etc.
Sesión 4. Juegos de nuestro continente, Europa.	Conocer Europa como continente y sus juegos tradicionales, garantizando experiencias significativas.
Sesión 5. Terminamos nuestro viaje en Oceanía.	Conocer Oceanía como continente y sus tradicionales juegos, fomentando aún más la educación intercultural.
Sesión 6. Jugamos a lo que más nos ha gustado.	Seleccionar los juegos tradicionales que más ha gustado de los cinco continentes para conocer sus intereses y cultura.

En las siguientes Tablas (I.6, I.7, I.8, I.9, I.10, I.11) se especifican de manera detallada cada una de las sesiones del programa, según el modelo y estructura citados anteriormente.

Tabla I.6. Ficha de sesión nº 1. Conocemos los cinco continentes y África (Elaboración propia).

Nº alumnos: 21		Fecha: 27/03/2019	
Programa de motricidad: "Viajamos por el mundo conociendo culturas"			
Espacio: Patio o gimnasio del colegio		Duración: 50-60 min	
Sesión nº: 1. Conocemos los cinco continentes y África.			
EJE A TRABAJAR	- Conocer los diferentes continentes que forman el mundo y especialmente África, mediante la realización de juegos tradicionales.		

**TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO**

MATERIALES	<p>Mapamundi, nombres de los juegos escogidos y del continente, un trozo de tela, instrumentos musicales, tiza, folios y material escolar (pinturas, rotuladores...).</p>
ASAMBLEA INICIAL <i>5-10 minutos</i>	<p>Se comienza recogiendo a los alumnos en clase, recopilando los materiales del aula y del almacén y desplazamiento hacia el patio exterior del colegio o el gimnasio.</p> <p>Posteriormente, todo el grupo-aula junto al docente se colocan en círculo y se lleva a cabo una asamblea inicial exponiendo los bits de inteligencia y el tema a tratar: los juegos del mundo. Para ello, se les enseña un mapamundi que será elaborado por la maestra y se hace una serie de cuestiones que deberán contestar y que la docente ayudará a concretar y generar aprendizajes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ¿Qué es lo que estáis viendo? ¿Sabéis lo que es? 2) ¿Cuántos continentes forman el mundo? 3) ¿Qué son los juegos del mundo? 4) ¿Se juega en todos los países y continentes? 5) ¿Jugáis con otros niños y niñas de diferentes culturas y países? ¿Creéis que son similares o diferentes? 6) ¿Conocéis algún juego que os habrán enseñado vuestro papá, vuestra mamá o los abuelos y que sea de España? 7) ¿Conocéis a niños y niñas que no sean de España? ¿De dónde son? <p>Tras la lluvia de ideas y entrar en contacto con el tema principal de la propuesta, localizamos en el mapamundi el continente de África y explicamos al alumnado que nos vamos a “viajar” allí y vamos a conocer los juegos de los niños y niñas de ese continente.</p>
ACTIVIDAD MOTRIZ <i>40 minutos</i>	<p>Para romper el hielo, se comienza por un juego sencillo de África.</p> <p>- <u>Arsherez (Marruecos)</u>. Este juego se desarrollará en un espacio delimitado, formando un círculo. Uno de los niños es el cangrejo, por lo que debe ir a cuatro patas boca arriba. El objetivo es que intente tocar a los compañeros con el pie, para convertirlos en cangrejos, hasta que todos sean cangrejos.</p> <p>* Variantes: realizar diferentes acciones motrices de diversos animales como la rana, la serpiente, el pingüino, etc., nombrar al inicio varios niños para que sean cangrejos, tocar con diferentes partes del cuerpo...</p> <p>Tras este pequeño calentamiento, se realizan los siguientes juegos del continente africano.</p> <p>- <u>Ampe (Ghana)</u>. Por parejas: una persona es el líder y la otra le sigue. Tienen que dar palmas a la vez que dan tres saltos con los dos pies juntos muy rápidos, cuando los dan tienen que sacar una pierna. Si ambos sacan la misma, el líder pierde, si sacan una diferente el líder gana. Se va sumando puntos.</p> <p>* Variantes: por grupos se colocan todos en semicírculo y una persona es el líder. Hace lo visto anteriormente con el primero de un extremo del semicírculo; si pierde, la persona del semicírculo se coloca como líder y hará lo mismo a los compañeros del semicírculo. Los que contemplan a la pareja dan palmas acompañando el ritmo. En vez de utilizar los pies, jugar a piedra, papel y tijera una vez que saltan tres veces, jugar a pares y nones, etc.</p> <p>- <u>Cho, cho, chuckie (Benín)</u>. Todos los jugadores se sientan en el suelo formando un círculo. Un jugador se la queda y da vueltas alrededor del círculo con un trozo de tela en la mano, al tiempo que dice “cho, cho, chuckie”, como si estuviera llamando a sus pollitos. Cuando quiere deja la tela detrás de uno de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Éste lo toma del suelo, se levanta y persigue al que se la queda. Si el que se la queda logra dar una vuelta al círculo y ocupa el lugar que ha quedado vacío, sin ser tocado por el que le persigue, permanece en ese sitio. Si le pilla, volverá a ser la persona que se la queda.</p> <p>* Variantes: introducir más telas, ir en parejas, ir a la pata coja o a cuadrupedia,</p>

**TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO**

	<p>reducir y delimitar el espacio, etc.</p> <p>- <u>Estatuas</u>. El alumnado se mueve libremente al ritmo de una música que el profesor interprete con su djembè o instrumento musical similar. Si la música para nos convertimos en estatuas. Intentamos en todo momento buscar los espacios libres. Cuando somos estatuas podemos comprobar si estamos lejos del resto de los compañeros. Si nos movemos cuando la música ha parado nos sentamos en el suelo, en el lugar en que nos hemos movido. Finaliza el juego cuando solo queda un alumno de pie.</p> <p>* Variantes: mostrar diferentes emociones e intentar averiguar algunas de ellas cuando permanezcan los alumnos en estatuas, cuando pare la música juntarse en grupos de un determinado número de componentes que mencione la docente, hacer diferentes acciones o retos que se propongan (por ejemplo: estar lo más lejos de la profesora, estar lo más cerca, estar al ras del suelo...).</p>
<p>ASAMBLEA FINAL</p> <p>10 minutos</p>	<p>Se recoge el material, se reflexiona sobre lo que han aprendido, si algún juego al que han jugado se parece a los suyos, cómo se han sentido, etc. Además, se vuelve al mapamundi para colocar el nombre del continente y de los juegos escogidos de los lugares (países) de procedencia.</p> <p>Para finalizar, se realiza un saludo colectivo final y se pide al alumnado que haga un dibujo para el siguiente día de lo que más les ha gustado, con quién han jugado, una frase o palabra... a elección del alumnado.</p>

Tabla I.7. Ficha de sesión nº 2. ¿A qué juegan en América? (Elaboración propia).

Nº alumnos: 21		Fecha: 29/03/2019
Programa de motricidad: “Viajamos por el mundo conociendo culturas”		
Espacio: Patio o gimnasio del colegio		Duración: 50-60 min
Sesión nº: 2. ¿A qué juegan en América?		
EJE A TRABAJAR	- Conocer y vivenciar juegos de América, participando de manera activa y respetuosa en ellos.	
MATERIALES	Mapamundi, nombres de los juegos escogidos y del continente, folios y material escolar (pinturas, rotuladores...).	
ASAMBLEA INICIAL	<p>Se comienza recogiendo a los alumnos en clase, recopilando los materiales del aula y del almacén y desplazamiento hacia el patio exterior del colegio o el gimnasio.</p> <p>Posteriormente, todo el grupo-aula junto al docente se colocan en círculo y se lleva a cabo una asamblea inicial enseñando los bits de inteligencia, recordando lo que trabajaron la sesión anterior, enseñando alguno de los dibujos reflexionando de manera verbal y exponiendo el nuevo tema a tratar: los juegos tradicionales de América.</p> <p>Para ello, se les enseña un mapamundi que será elaborado por la maestra, se intenta averiguar qué continente es América y se localiza. Posteriormente, explicamos al alumnado que nos vamos a “viajar” allí y vamos a conocer los juegos de los niños y niñas de ese continente.</p>	
	<p>Esta fase se caracteriza por los siguientes juegos tradicionales de América.</p> <p>- <u>Popa manteca (Argentina)</u>. Se la queda un niño que debe perseguir a los demás. Para librarse de que te pillen puedes quedarte con los pies quietos, con las piernas abiertas y decir “popa manteca” de modo que ya no pueden pillarte. Pero como se ha convertido en manteca esta empieza a derretirse poco a poco. Los jugadores libres además de evitar que les pillen pueden salvar a sus compañeros pasando por debajo de sus piernas. Si no te salvan y te derrites pasas a ser perseguidor. Si el que se la liga pilla a alguien se intercambian los roles.</p>	

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
**ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
 COMPLETO Y DETALLADO**

ACTIVIDAD MOTRIZ 40 minutos	<p>* Variantes: si te pillan pasas a ligártela también con quién te ha tocado, reducir el espacio, salvar chocando la mano, etc.</p> <p>- <u>El Telegrama (América central)</u>. Juego donde los alumnos se encuentran sentados en sillas colocadas en círculo. Solo uno o dos de ellos se quedarán de pie. Serán estos quienes deban decir: “ha venido el cartero con un telegrama para todas las personas que tengan puestos una sudadera” (o cualquier otra prenda o accesorio de alguno o todos los participantes). Todo el que este dentro de la descripción tiene que cambiarse de sitio, perdiendo aquel que se quede de pie, y por tanto volviendo a empezar recitando el telegrama.</p> <p>* Variantes: decir más de dos cualidades en la misma frase tras recitar el telegrama, más de dos niños o niñas de pies, sentarse en el suelo...</p> <p>- <u>Dragones (Perú)</u>. Dos jugadores se la quedan y persiguen al resto tratando de tocarlos. Cada vez que un jugador es tocado, une sus manos con la persona que lo tocó y, juntos, tratan de atrapar a los que aún quedan libres. De esta forma se forman dos cadenas o <<dragones>> que van creciendo a medida que se desarrolla el juego.</p> <p>Sólo pueden tocar a los jugadores libres las dos personas de los extremos de cada uno de los dragones. El objetivo de los jugadores que se la quedaban al inicio del juego es conseguir que su dragón sea el más numeroso cuando no quede nadie por atrapar.</p> <p>* Variantes: los niños y niñas tienen que pasar de un lado a otro del espacio delimitado y los que se la piquen sólo pueden moverse por una línea marcada, dividir los dragones en parejas, tríos, etc.</p> <p>- <u>Joao Palmada (Brasil)</u>: En el exterior de un círculo que forman los participantes se coloca “Joao Palmada” (uno de los niños o niñas). Los jugadores tienen las manos cruzadas detrás de la espalda con las palmas de la mano hacia arriba. El que se la lleva, corre alrededor del círculo y cuando lo desea da una palmada a cualquier compañero. Éste debe salir en dirección contraria a Joao, que continúa corriendo, teniendo ambos que contornear el círculo siempre por su derecha. Al cruzarse, se paran, se dan las manos y dicen: “¡Buenas tardes!”, prosiguiendo la carrera para ver quién llega al lugar vacío. Aquel que no lo consiga, pasa a ser el nuevo “Joao Palmada”, reiniciándose el juego.</p> <p>* Variantes: en vez de saludarse entre sí, correr hasta ocupar el lugar vacío, formar grupos pequeños, variar las formas de desplazamiento (cuadrupedia, pata coja, marcha atrás...).</p>
ASAMBLEA FINAL 10 minutos	<p>Se recoge el material, se reflexiona sobre lo que han aprendido, si algún juego al que han jugado se parece a los suyos, cómo se han sentido, etc. Además, se vuelve al mapamundi para colocar el nombre del continente y de los juegos escogidos de los lugares (países) de procedencia.</p> <p>Para finalizar, se realiza un saludo colectivo final y se pide al alumnado que haga un dibujo para el siguiente día de lo que más les ha gustado, con quién han jugado, una frase o palabra... a elección del alumnado.</p>

Tabla I.8. Ficha de sesión nº 3. Descubrimos Asia (Elaboración propia).

Nº alumnos: 21		Fecha: 03/04/2019
Programa de motricidad: “Viajamos por el mundo conociendo culturas”		
Espacio: Patio o gimnasio del colegio		Duración: 50-60 min
Sesión nº: 3. Descubrimos Asia.		
EJE A TRABAJAR	- Conocer juegos tradicionales de Asia, fomentando el desarrollo de valores como el respeto, la tolerancia, etc.	

**TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO**

MATERIALES	Mapamundi, nombres de los juegos escogidos y del continente, pelota, tela, folios y material escolar (pinturas, rotuladores...).
ASAMBLEA INICIAL 5-10 minutos	<p>Se comienza recogiendo a los alumnos en clase, recopilando los materiales del aula y del almacén y desplazamiento hacia el patio exterior del colegio o al gimnasio.</p> <p>Posteriormente, todo el grupo-aula junto al docente se colocan en círculo y se lleva a cabo una asamblea inicial aprendiendo los bits de inteligencia, recordando lo que trabajaron la sesión anterior, enseñando alguno de los dibujos reflexionando de manera verbal y exponiendo el nuevo tema a tratar: los juegos tradicionales del continente asiático.</p> <p>Para ello, se les enseña un mapamundi que será elaborado por la maestra, se intenta averiguar qué continente es Asia y se localiza. Posteriormente, explicamos al alumnado que nos vamos a “viajar” allí y vamos a conocer los juegos de los niños y niñas de ese continente.</p>
ACTIVIDAD MOTRIZ 40 minutos	<p>Esta fase se caracteriza por los siguientes juegos del continente asiático.</p> <p>- Gul Tara (Bangladesh). Grupos de siete u ocho personas. Un jugador comienza el juego lanzando una pelota tan alto y fuerte como puede. Los otros tratan de atraparla antes de que toque suelo; si alguno lo consigue, vuelve a lanzarla. Sin embargo, si la pelota toca el suelo, aquel que la lanzó la recoge y persigue al resto de los jugadores tratando de dar a alguno con la pelota. El jugador tocado se convierte en el nuevo lanzador.</p> <p>* Variantes: introducir más pelotas, decir el nombre de algún compañero/a cuando se lance la pelota, ir de la mano en parejas, etc.</p> <p>- El Takgro o Takraw (Tailandia). Se divide la clase en grupos de 7 u 8 personas. Todos los jugadores se colocan de pie formando un círculo. Un jugador se pondrá en el centro del círculo, aunque no es imprescindible. El objetivo del grupo es mantener la pelota en el aire, tanto tiempo como se pueda, golpeándola con cualquier parte del cuerpo. Un mismo jugador solo puede golpear dos veces consecutivas la pelota.</p> <p>* Variantes: golpear con cualquier parte del cuerpo menos las manos o una de ellas, poder golpear más de dos veces seguidas, reducir el espacio de juego...</p> <p>- Araw-Lilim (Filipinas). Este juego se tiene que practicar en días soleados. Un jugador se la queda y trata de tocar a cualquiera de los otros, los cuales sólo están a salvo si pisan la sombra de cualquiera de los elementos que se encuentran en el espacio de juego: árboles, porterías... Cuando el que se la queda toca a alguien fuera de la sombra, ambos jugadores intercambian sus papeles.</p> <p>* Variantes: utilizar o cambiar la sombra por poder salvarse colocándose en algún material como aros, ladrillos, colchonetas..., ir en parejas, no cambiar roles por lo que cada vez habría más niños y niñas que se la picasen, etc.</p> <p>- Clap Clap (Vietnam). Un jugador se la queda y se le vendan los ojos. El resto de jugadores se colocan en un punto del espacio de juego. A una señal, todos comienzan a aplaudir. A partir de ese momento el único jugador que puede moverse es el que se la queda. Éste trata de tocar, uno por uno, a todos los jugadores que están aplaudiendo guiándose por el sonido de los aplausos. La persona encontrada deja de aplaudir. El juego finaliza cuando el último jugador ha sido encontrado. Este jugador es el que se la queda entonces, reiniciándose el juego.</p> <p>* Variantes: más niños y niñas con los ojos vendados, una vez que toca a alguien intentar adivinar qué compañero/a es, golpear los pies en el suelo en vez de dar palmadas...</p>

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO

ASAMBLEA FINAL 10 minutos	<p>Se recoge el material, se reflexiona sobre lo que han aprendido, si algún juego al que han jugado se parece a los suyos, cómo se han sentido, etc. Además, se vuelve al mapamundi para colocar el nombre del continente y de los juegos escogidos de los lugares (países) de procedencia.</p> <p>Para finalizar, se realiza un saludo colectivo final y se pide al alumnado que haga un dibujo para el siguiente día de lo que más les ha gustado, con quién han jugado, una frase o palabra... a elección del alumnado.</p>
--	---

Tabla I.9. Ficha de sesión nº 4. Juegos de nuestro continente, Europa (Elaboración propia).

Nº alumnos: 21		Fecha: 05/04/2019
Programa de motricidad: “Viajamos por el mundo conociendo culturas”		
Espacio: Patio o gimnasio del colegio		Duración: 50-60 min
Sesión nº: 4. Juegos de nuestro continente, Europa.		
EJE A TRABAJAR	- Conocer Europa como continente y sus juegos tradicionales, garantizando experiencias significativas.	
MATERIALES	Mapamundi, nombres de los juegos escogidos y del continente, aros, pelota, folios y material escolar (pinturas, rotuladores...).	
ASAMBLEA INICIAL 5-10 minutos	<p>Se comienza recogiendo a los alumnos en clase, recopilando los materiales del aula y del almacén y desplazamiento hacia el patio exterior del colegio o el gimnasio.</p> <p>Posteriormente, todo el grupo-aula junto al docente se colocan en círculo y se lleva a cabo una asamblea inicial trabajando los bits de inteligencia, recordando lo que trabajaron la sesión anterior, enseñando alguno de los dibujos reflexionando de manera verbal y exponiendo el nuevo tema a tratar: los juegos tradicionales de nuestro continente, Europa.</p> <p>Para ello, se les enseña un mapamundi que será elaborado por la maestra, se intenta averiguar qué continente es Europa y se localiza. Posteriormente, explicamos al alumnado que nos vamos a “viajar” allí y vamos a conocer los juegos de los niños y niñas de ese continente.</p>	
ACTIVIDAD MOTRIZ 40 minutos	<p>Esta segunda parte y fase de la sesión se caracteriza por los siguientes juegos tradicionales de Europa.</p> <p>- <u>Tri (Albania)</u>. Gran grupo. Se designa un espacio como prisión. Se la quedan tres jugadores que persiguen al resto. Todo jugador tocado va a prisión. Cuando sólo queda un jugador libre, éste puede liberar a los prisioneros llegando hasta la prisión y tocando a uno de ellos.</p> <p>* Variantes: más jugadores que se la quedan, ir en parejas y solo pueden pillar si no se sueltan, introducir más prisiones, liberar cuando se quiera, etc.</p> <p>- <u>Pies quietos (España)</u>. Se jugará en un lugar abierto y con suficiente espacio para correr. Los alumnos y alumnas se distribuyen por el espacio y uno de ellos se sitúa con un balón en las manos.</p> <p>Este jugador debe lanzar el balón hacia arriba diciendo el nombre de un compañero/a. Antes de que el balón toque el suelo, el jugador nombrado debe de ir a por el balón y cuando ya lo tiene en sus manos debe de decir "¡pies quietos!", en ese momento todos los jugadores se tendrán que quedar parados y el jugador que tiene el balón tiene que dar tres pasos grandes hacia el jugador que tenga más cercano y pillarle así lanzándole la pelota.</p> <p>A quien da con el balón se elimina, hasta que solo queden dos personas, que serán las ganadoras. O también hay una opción en la que no se elimina a nadie, pero la persona que ha sido dado con el balón pasa a ser la persona que mencione el</p>	

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO

	<p>nombre de otro niño/a siguiendo así el juego, evitando la eliminación.</p> <p>* Variantes: introducir más balones y más personas que se la quedan, ir en parejas, dependiendo del número de botes que dé el balón delimitar el número de pasos que tiene que dar el jugador...</p> <p>- <u>Numbers Tag (Austria)</u>. Se colocan todos los alumnos en círculo. Cada alumno en un aro menos uno de ellos que se coloca en el centro del círculo. Se asigna un número a cada uno de los niños que está en el círculo y el que está dentro del círculo dirá dos números. Los alumnos que tienen esos números tendrán que intercambiarse el sitio y el que está en el centro tendrá que intentar quitarle el sitio a uno de estos dos alumnos. De tal forma, que el alumno que se queda sin sitio se coloca en el centro del círculo y se vuelve a comenzar el juego.</p> <p>* Variantes: mencionar más números, más alumnos dentro del círculo, en vez de números asignar colores, letras del abecedario, etc.</p> <p>- <u>Kõrvetaja (Estonia)</u>. Todos los jugadores forman un círculo, excepto uno que se la queda y ocupa el centro del corro. Los que forman el círculo comienzan a pasarse una pelota. El que se la queda trata de tocar a la persona que tenga la pelota en ese momento. Si lo consigue, ambos jugadores intercambian sus papeles y el juego continúa de la misma forma.</p> <p>* Variantes: introducir más pelotas, más alumnos en el centro del corro, tocar la pelota solo con la mano o el brazo, lanzar la pelota al ras del suelo...</p>
<p>ASAMBLEA FINAL <i>10 minutos</i></p>	<p>Se recoge el material, se reflexiona sobre lo que han aprendido, si algún juego al que han jugado se parece a los suyos, cómo se han sentido, etc. Además, se vuelve al mapamundi para colocar el nombre del continente y de los juegos escogidos de los lugares (países) de procedencia.</p> <p>Para finalizar, se realiza un saludo colectivo final y se pide al alumnado que haga un dibujo para el siguiente día de lo que más les ha gustado, con quién han jugado, una frase o palabra... a elección del alumnado.</p>

Tabla I.10. Ficha de sesión nº 5. Terminamos nuestro viaje en Oceanía (Elaboración propia).

Nº alumnos: 21		Fecha: 10/04/2019
Programa de motricidad: “Viajamos por el mundo conociendo culturas”		
Espacio: Patio o gimnasio del colegio		Duración: 50-60 min
Sesión nº: 5. Terminamos nuestro viaje en Oceanía.		
EJE A TRABAJAR	- Conocer Oceanía como continente y sus tradicionales juegos, fomentando aún más la educación intercultural.	
MATERIALES	Mapamundi, nombres de los juegos escogidos y del continente, pañuelos, folios y material escolar (pinturas, rotuladores...).	
<p>ASAMBLEA INICIAL <i>5-10 minutos</i></p>	<p>Se comienza recogiendo a los alumnos en clase, recopilando los materiales del aula y del almacén y desplazamiento hacia el patio exterior del colegio o el gimnasio.</p> <p>Posteriormente, todo el grupo-aula junto al docente se colocan en círculo y se lleva a cabo una asamblea inicial con los bits de inteligencia, recordando lo que trabajaron la sesión anterior, enseñando alguno de los dibujos reflexionando de manera verbal y exponiendo el nuevo tema a tratar: los juegos tradicionales de Oceanía.</p> <p>Para ello, se les enseña un mapamundi que será elaborado por la maestra, se intenta averiguar qué continente es Oceanía y se localiza. Posteriormente, explicamos al alumnado que nos vamos a “viajar” allí y vamos a conocer los juegos de los niños y niñas de ese continente.</p>	

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO

ACTIVIDAD MOTRIZ 40 minutos	<p>Esta segunda parte y fase de la sesión se caracteriza por los siguientes juegos tradicionales de Oceanía.</p> <p>- <u>Paper, scissor and rock tag</u>. Los participantes se dividen en equipos y se colocan enfrentados en la línea del medio del campo. Cada pareja debe decir “one, two, three, paper, scissor or rock tag?” A la vez, tienen que enseñar la figura que hayan elegido. El jugador que haya ganado, para validar su punto, tiene que pillar al compañero que ha perdido antes de que llegue a la línea de fondo del campo.</p> <p>* Variantes: jugar en parejas, tríos, pequeños grupos y gran grupo, si la persona está pillada pasa a formar parte del equipo que le ha pillado, jugar con las consignas del pistolero, etc.</p> <p>- <u>Siikori (Papúa Nueva Guinea)</u>. Gran grupo. La clase se divide en dos equipos. Se utilizan pañuelos a modo de distintivos. Un jugador se la queda y se da a sí mismo para iniciar el juego. A partir de ese momento persigue a los jugadores del otro equipo tratando de dar a alguno. Cuando lo consigue, ambos jugadores intercambian sus papeles. Un jugador cansado puede tocar a un jugador de su equipo el cual pasa a quedársela a partir de ese momento.</p> <p>* Variantes: más jugadores que se la quedan, ir en parejas y solo pueden pillar si no se sueltan, introducir más pañuelos...</p> <p>- <u>Duck, duck, goose (Australia)</u>. Todos los jugadores se sientan en el suelo formando un círculo y mirando al centro del mismo. Un jugador se la queda y se pasea por fuera del círculo tocando la cabeza o la espalda de cada jugador a la vez que dice “duck” (pato). En un determinado momento toca la cabeza de un jugador, pero dice “goose” (ganso) y echa a correr.</p> <p>El jugador tocado se levanta y le persigue tratando de tocarle antes de que se siente en el sitio que ha quedado libre en el círculo. Si el perseguidor lo consigue, el que se la quedaba inicialmente se la sigue quedando y el que le atrapó se sienta en su sitio; en caso contrario, es el perseguidor el que se la queda, reiniciándose el juego de la misma.</p> <p>* Variantes: más jugadores que se la quedan, poder o no cambiar de dirección, poder atravesar el centro del círculo, etc.</p>
ASAMBLEA FINAL 10 minutos	<p>Se recoge el material, se reflexiona sobre lo que han aprendido, si algún juego al que han jugado se parece a los suyos, cómo se han sentido, etc. Además, se vuelve al mapamundi para colocar el nombre del continente y de los juegos escogidos de los lugares (países) de procedencia.</p> <p>Para finalizar, se realiza un saludo colectivo final y se pide al alumnado que haga un dibujo para el siguiente día de lo que más les ha gustado, con quién han jugado, una frase o palabra... a elección del alumnado.</p>

Tabla I.11. Ficha de sesión nº 6. Jugamos a lo que más nos ha gustado (Elaboración propia).

Nº alumnos: 21		Fecha: 12/04/2019
Programa de motricidad: “Viajamos por el mundo conociendo culturas”		
Espacio: Patio o gimnasio del colegio		Duración: 50-60 min
Sesión nº: 6. Jugamos a lo que más nos ha gustado.		
EJE A TRABAJAR	- Seleccionar los juegos tradicionales que más ha gustado de los cinco continentes para conocer sus intereses y cultura.	
MATERIALES	Dependiendo de los juegos tradicionales de los continentes que hayan seleccionado para volver a jugar, se utilizará unos materiales u otros.	
	Se comienza recogiendo a los alumnos en clase, recopilando los materiales del aula y del almacén y desplazamiento hacia el patio exterior del colegio o el gimnasio.	

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
**ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
 COMPLETO Y DETALLADO**

ASAMBLEA INICIAL <i>5-10 minutos</i>	<p>Posteriormente, todo el grupo-aula junto al docente se colocan en círculo y se lleva a cabo una asamblea inicial recordando lo que trabajaron en las cinco sesiones anteriores, enseñando alguno de los dibujos, reflexionando de manera verbal y exponiendo el nuevo tema a tratar: escoger juegos que más nos hayan gustado.</p> <p>Para ello, se les enseña un mapamundi que será elaborado por la maestra y se intenta localizar todos los continentes, el juego que quieren y cómo se jugaba (si llegasen a recordarlo). Posteriormente, se procede a escoger el material y a continuar con la siguiente fase.</p>
ACTIVIDAD MOTRIZ <i>40 minutos</i>	<p>Esta segunda parte y fase de la sesión se caracteriza por los siguientes juegos tradicionales de los diferentes continentes que el alumnado elija para volver a realizar en esta última sesión.</p>
ASAMBLEA FINAL <i>10 minutos</i>	<p>Se recoge el material, se reflexiona sobre lo que han aprendido, si algún juego al que han jugado se parece a los suyos, cómo se han sentido, etc. Además, se vuelve al mapamundi para repasar de nuevo el mapa, los lugares de procedencia de los juegos realizar a lo largo del programa de motricidad, así como algunos rasgos culturales (nombre y normas de los juegos).</p> <p>Se repiten las preguntas que se hicieron al iniciar la propuesta para potenciar los aprendizajes que se quieren conseguir al finalizar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ¿Qué es lo que estáis viendo? ¿Sabéis lo que es? 2) ¿Cuántos continentes forman el mundo? 3) ¿Qué son los juegos del mundo? 4) ¿Se juega en todos los países y continentes? 5) ¿Jugáis con otros niños y niñas de diferentes culturas y países? ¿Creéis que son similares o diferentes? 6) ¿Conocéis algún juego que os habrán enseñado vuestro papá, vuestra mamá o los abuelos y que sea de España? 7) ¿Conocéis a niños y niñas que no sean de España? ¿De dónde son? <p>Para finalizar, se lleva a cabo la autoevaluación del alumnado, el tendero de los deseos, se realiza un saludo colectivo final y se pide al alumnado que haga un dibujo para de lo que más les ha gustado de todo el programa, con quién han jugado, una frase o palabra... a elección del alumnado.</p>

I.8. METODOLOGÍA

I.8.1. Principios metodológicos (*Decreto 122/2007, de 27 de diciembre*)

La finalidad de la Educación Infantil es formar y contribuir al desarrollo integral del niño/a en todos sus aspectos: desarrollo físico, cognitivo o intelectual, afectivo-emocional, social, moral, etc. Para ello, es fundamental promover una serie de principios metodológicos que deben orientar la labor y práctica del profesorado, teniendo en cuenta las características, necesidades, el desarrollo, maduración individual y el aprendizaje del alumnado. Así pues, resulta imprescindible que exista una planificación que considere las necesidades individuales de cada alumno para potenciar las posibilidades personales, optimizando las relaciones de convivencia en el aula y paliando las limitaciones (Cano y Nieto, 2006).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
**ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO**

En esta misma línea, teniendo en cuenta el currículo de Infantil, el *Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*, los principios metodológicos que se van a desarrollar son:

- (1) *Aprendizaje significativo*: El aprendizaje significativo se basa en la metodología constructivista de Ausubel (1983), que pretende que los niños y niñas sean los protagonistas de la acción y del aprendizaje, construyéndolo de forma activa, en función de sus intereses y necesidades. Asimismo, es fundamental conocer los conocimientos previos del alumnado, para que puedan buscar y conectar los aprendizajes que ya poseen con los nuevos, mediante la experiencia y la vivencia.
- (2) *El principio de globalidad*: Los contenidos y objetivos educativos del proceso de enseñanza-aprendizaje se trabajan de una manera globalizadora, abordándose las tres áreas de Educación Infantil para que tengan un interés y significado claro, enriquecedor e integral para los alumnos. Este principio metodológico es muy oportuno en Educación Infantil, ya que los alumnos perciben el mundo de una manera holística y es necesario trabajar desde una perspectiva global de construcción de conocimientos y aprendizajes. En este sentido, Delgado (2009) manifiesta que las disciplinas se cruzan alcanzando un punto de vista común, teniendo en cuenta una forma de organizar los saberes.
- (3) *El juego*: El principio lúdico utiliza el juego como principal recurso educativo y medio de disfrute y aprendizaje. Los alumnos y alumnas aprenden de manera vivencial a través de la experiencia y el juego hace que se desarrolle de manera motivadora y atractiva, trabajando los juegos del mundo para fomentar la educación intercultural, educación en valores y educación para la paz.

I.8.2. Modelos y estilos de enseñanza y organización del alumnado

I.8.2.1. Modelos de enseñanza

El principal modelo o metodología empleada en esta propuesta es el estilo actitudinal, que consiste en el desarrollo de responsabilidad individual y grupal por parte de todos los alumnos y alumnas. A su vez, se pretende incrementar y fomentar la inclusión de todos los niños y niñas en las clases de Educación Física (Pérez, 2006).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
**ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO**

Como comenta este mismo autor, se busca una propuesta que se aleje del rendimiento físico y quede centrada en una metodología basada en actitudes positivas como elemento vertebrador del proceso de enseñanza-aprendizaje ante la heterogeneidad del alumnado del grupo-aula. Por tanto, se busca conseguir una mayor motivación hacia la Educación Física y a su vez que los resultados no solo se enfoquen en lo motriz, sino también desde una perspectiva cognitivo-intelectual, afectivo-motivacional, relaciones interpersonales y de inserción social, creando unas actitudes positivas de autoestima, pensamiento autónomo, solidaridad...

También cabe destacar el enfoque socioafectivo que permite al alumnado vivenciar en la propia piel situaciones, en este caso juegos del mundo de diferentes países y culturas, para tener una experiencia en primera persona de lo que se está trabajando (Cascón, 2000). Así pues, se desarrolla una actitud de empatía que ayuda a reformular y cambiar los valores propios y formas de comportarnos en la convivencia con personas de otros continentes.

Para finalizar, es necesario destacar que los modelos de enseñanza favorecen la transmisión de determinados valores personales, sociales, morales y cívicos, que promuevan y favorezcan la inclusión del alumnado inmigrante. Para ello, la metodología es: a) participativa para que todos los alumnos participen y b) activa y dinámica evitando momentos de inactividad motriz para garantizar aprendizajes y experiencias culturales vivenciales y significativas.

I.8.2.2. Estilos de enseñanza

Basándonos en los estilos de enseñanza que establece Delgado (1989, 1991) y Mosston (1985), aquellos se utilizarán en el presente programa de motricidad son:

- (1) *Mando directo modificado*: el docente tiene el principal rol y protagonismo de las actividades de las diversas sesiones, ya que dirige la clase y los alumnos tienen que acatar las órdenes. No obstante, la organización y rol es más flexible, no solo se centra en la dirección del grupo-aula, sino que se fomenta el desarrollo de relaciones sociales entre el alumnado y el docente, proporcionando feedbacks.
- (2) *Asignación de tareas*: el docente manda una tarea señalando una serie de pautas al iniciar la actividad y los alumnos realizan los ejercicios cómo y cuándo ellos creen conveniente en base a los conocimientos que poseen y aquellos

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
**ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO**

desarrollados a lo largo de toda la propuesta. Se busca la autonomía del alumnado, la responsabilidad del alumnado y la adaptación de las tareas a las capacidades individuales de cada alumno. Por lo que una parte de los aprendizajes se dan sin la intervención directa del profesor en la tarea propuesta.

(3) *Estilo socializador*: este estilo de enseñanza fomenta la socialización y formación del alumnado como elemento social del grupo-aula. Se desarrolla el trabajo en equipo y la responsabilidad individual, favoreciendo la participación e inclusión de los niños y niñas en las diferentes actividades y sesiones, el aprendizaje de valores, el respeto a las normas y actitudes positivas.

De este modo, hay que tener en cuenta el rol y papel del docente que es guía y referente afectivo para el alumno durante su proceso de aprendizaje, posibilitando experiencias que pongan en juego el mayor número de aprendizajes significativos posibles. Además, transmite las explicaciones de los juegos, acompaña y ayuda a los alumnos en sus procesos interviniendo y participando solo cuando los niños requieran, lo soliciten o cuando lo considere necesario, con el fin de favorecer la autonomía del alumnado (López, 2004).

En esta línea, el docente ofrece a su alumnado distintas estrategias para que de forma autónoma hagan uso de ellas en los diferentes juegos, en un ambiente de libertad y seguridad (Calaf y Fontal, 2010). Así pues, se ocupa del diseño y distribución de espacios y materiales, así como de la creación de un ambiente de confianza y afecto donde los niños y niñas se sienten seguros emocionalmente.

1.8.2.3. Organización del alumnado

A lo largo del programa de motricidad infantil diseñado y su puesta en práctica, se van a realizar diferentes agrupaciones, sobre todo en pequeños grupos para fomentar en mayor medida la participación activa e inclusión de todos los alumnos, evitando la inactividad motriz. En cambio, para realizar las paradas o ciclos de reflexión y las asambleas se van a realizar en gran grupo.

Durante el desarrollo de las asambleas iniciales de las diferentes sesiones, se lleva a cabo actividades de aprendizaje como los bits de inteligencia. Son unidades de información que serán presentadas al alumnado. El material gráfico es un estímulo visual (imagen de continentes, países, banderas...) que se ve acompañado de un

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
**ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO**

estímulo auditivo, que consiste en enunciar en voz alta lo que representa y que queda escrito detrás de la imagen. En el ámbito pedagógico, el objetivo fundamental de los bits es estimular al niño para que aprenda.

Son un método didáctico que mejoran la atención, facilitan la concentración y desarrollan y estimulan el cerebro, la memoria, el aprendizaje, la capacidad de atención y la retención de la información, sentando las bases para la adquisición de conocimientos sólidos. Su metodología se basa en mostrar información visual y auditiva de forma escueta y rápida, mediante tarjetas de información. Por tanto, los bits se mostrarán rápidos, repetida en varias sesiones cortas y con gran alegría para atraer su atención y motivación.

Los bits de inteligencia serán de elaboración propia, pero han de cumplir una serie de requisitos o características: han de ser novedosos, simples y precisos (con detalles apropiados y sin fondos o imágenes entrelazadas), concretos (una sola cosa o tema), claros (imagen percibida de forma nítida), nuevos (algo que el niño no conozca), nada ambiguo (bien definido), con imágenes grandes (para que sean percibidos de la mejor manera posible) e imprescindibles para el niño.

A continuación se muestran los bits de inteligencia de los cinco continentes en las Figuras I.1, I.2, I.3, I.4, I.5, I.6.



Figura I.1. Continentes del mundo (Elaboración propia).



Figura I.2. Europa (Elaboración propia).



Figura I.3. Asia (Elaboración propia).



Figura I.4. África (Elaboración propia).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO



Figura I.5. América (Elaboración propia).



Figura I.6. Oceanía (Elaboración propia).

Seguidamente, continuamos con los países de África de los juegos seleccionados, más concretamente Marruecos, Ghana y Benín. Véase Figura I.7, I.8 y I.9.



Figura I.7. Marruecos
(Elaboración propia).



Figura I.8. Ghana
(Elaboración propia).



Figura I.9. Benín
(Elaboración propia).

Los juegos de América escogidos corresponden a Argentina, América Central, Perú y Brasil. Véase Figura I.10, I.11, I.12, I.13.



Figura I.10. Argentina
(Elaboración propia)



Figura I.11. América Central
(Elaboración propia)



Figura I.12. Perú
(Elaboración propia).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO



Figura I.13. Brasil (Elaboración propia).

Los juegos de Asia escogidos corresponden a Tailandia, Filipinas, Vietnam y Bangladesh. Véase Figura I.14, I.15, I.16, I.17.



Figura I.14. Tailandia (Elaboración propia).



Figura I.15. Filipinas (Elaboración propia).



Figura I.16. Vietnam (Elaboración propia).



Figura I.17. Bangladesh (Elaboración propia).

Los juegos de Europa escogidos corresponden a Albania, España, Austria y Estonia. Véase Figura I.18, I.19, I.20, I.21.

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO



Figura I.18. Albania (Elaboración propia).



Figura I.19. España (Elaboración propia).



Figura I.20. Austria (Elaboración propia).



Figura I.21. Estonia (Elaboración propia).

Los juegos de Oceanía escogidos corresponden a Papúa Nueva Guinea y Australia.
Véase Figura I.22, I.23.



Figura I.22. Papúa Nueva Guinea (Elaboración propia).



Figura I.23. Australia (Elaboración propia).

Según Monjas (2006) es adecuado que los agrupamientos vayan cambiando, que no sean siempre los mismos y que el alumnado juegue y aprenda todos conjuntamente trabajando en equipo, ayudándose unos a otros favoreciendo la participación activa de todos, etc. Además, se facilitarán estrategias para formar equipos y grupos mixtos, en cuanto al sexo, género, habilidades, religión, cultura, país, etc.

I.9. RECURSOS MATERIALES, ESPACIALES, HUMANOS Y ORGANIZACIÓN TEMPORAL

Las sesiones de Educación Física en el grupo-aula de 3º de Educación Infantil serán los miércoles de 12:00-13:00 h y los viernes de 9:00 a 10:00 h.

Tabla I.12. Calendario sesiones mes de marzo de 2019 Tabla I.13. Calendario sesiones mes de abril de 2019

(Elaboración propia)

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

(Elaboración propia).

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Las sesiones serán de 50-60 minutos durante el mes de abril, incluyendo los tiempos de desplazamiento al gimnasio o al patio del centro escolar y al aula. El espacio dependerá de la disponibilidad que tengamos de cada una de las dos instalaciones y del tiempo meteorológico.

En lo referente a los recursos materiales, hay que destacar aquellos que serán elaborados por el docente como: mapamundi, nombres de los juegos escogidos y continentes, bits de inteligencia, dibujo o imagen de los diferentes juegos seleccionados y fichas de evaluación; aquellos materiales específicos de Educación Física: aros y pelotas; y otros materiales tales como: trozos de tela, tiza, folios y material escolar.

Por otro lado, en cuanto a los recursos humanos, el programa de motricidad requiere del docente responsable y del grupo de alumnos de 3º de Educación Infantil.

I.10. EVALUACIÓN

Para evaluar este programa de motricidad infantil se opta por la práctica de una evaluación formativa y compartida. El fin de esta evaluación formativa es mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje como parte integral del área de Educación Física ante cualquier principio pedagógico llevado a cabo.

López (1999, 2006, 2012) expone que este sistema de evaluación formativa sirve para que el alumnado aprenda más y para que el profesorado aprenda a trabajar mejor y perfeccionar su práctica docente. Así pues, la finalidad principal no es calificar al alumno, sino disponer de información que permita saber cómo ayudar al alumnado a

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
**ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO**

mejorar y aprender más,... y que sirva a su vez para que los profesores aprendamos a hacer nuestro trabajo cada vez mejor.

Además, según este mismo autor la evaluación debe seguir y cumplir una serie de criterios, que son los siguientes:

- (a) *Adecuación*. Utilizar sistemas e instrumentos de evaluación coherentes y adecuados al currículo, al alumnado y a la práctica docente.
- (b) *Relevancia*. Información relevante, útil, eficaz y significativa para el alumnado dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- (c) *Veracidad*. Cumplimiento de los criterios, si son creíbles y veraces.
- (d) *Formativa*. El grado de la evaluación para mejorar el aprendizaje del alumnado, la actuación docente y los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- (e) *Integrada*. Integrar los sistemas e instrumentos de evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y los sujetos de la evaluación.
- (f) *Ética*. Rechazo de una calificación como herramienta de control.

También es fundamental la implicación del alumnado en los procesos de evaluación, ya que presenta una serie de ventajas y aspectos positivos en el aprendizaje y en la adquisición de competencias y habilidades personales, cognitivas, sociales, etc. Por tanto, algunas de las principales ventajas, según López y Pérez (2017, p. 41), son:

- (1) Mejora el aprendizaje
- (2) Mejora la autonomía personal, la autorregulación y los procesos de aprender a aprender
- (3) Desarrolla capacidad de análisis crítico y autocrítica
- (4) Mejora el clima del aula y la resolución de problemas de convivencia en el aula.

Esta participación del alumnado va a estar presente cuando los niños y niñas realicen una evaluación sobre sí mismos (autoevaluación), pero el docente también realiza una autoevaluación para mejorar y perfeccionar su práctica y acción profesional. Asimismo, el alumnado participa en la evaluación evaluando el programa y al docente con el fin mencionado anteriormente. A su vez, se utiliza la coevaluación, ya que un profesor va a evaluar a otro compañero, es decir, a mí como maestra, a la hora de poner en práctica este programa diseñado a través de los narrados de sesión.

Tomando como base todo lo expuesto anteriormente, es necesario tener en cuenta la evaluación reflejada en el currículo (*Decreto 122/2007, de 27 de diciembre,*

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
**ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
 COMPLETO Y DETALLADO**

por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León), la cual hace referencia a una evaluación global, continua y formativa. Esta debe servir para identificar los aprendizajes adquiridos por el alumnado, teniendo en cuenta el ritmo y características de estos, tomando como referencia los criterios de evaluación de las distintas áreas. Pero, no solo hay que evaluar los aprendizajes, sino el proceso de enseñanza-aprendizaje y la propia práctica educativa y rol del docente.

Seguidamente, en la Tabla I.14 se muestran esquemáticamente las técnicas e instrumentos de evaluación que se van a llevar a cabo en el programa de motricidad infantil elaborado. Se profundiza en las páginas siguientes.

Tabla I.14. Técnicas e instrumentos de evaluación (Elaboración propia).

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	- Narrado de sesiones por un profesor externo - Fichas de observación del alumnado: ficha de seguimiento grupal basada en los criterios de evaluación de las distintas áreas
Fotografías	- Cámara de fotos a través del teléfono móvil
Intercambios orales/expresión oral-verbal con los alumnos	- Recogidos en el narrado de sesiones
Expresión gráfica	- Dibujos del alumnado
Autoevaluación individual del alumnado	- Ficha de autoevaluación con escala gráfica
Evaluación del alumnado al programa, al docente...	- Tendero de los deseos
Autoevaluación docente	- Ficha de autoevaluación docente con escala numérica

❖ *Narrado de sesiones*

Este instrumento permite al docente acumular información para reflexionar sobre lo que ha ocurrido en clase (incidencias de cada sesión), tanto por parte de los alumnos como por la propia labor docente, es decir, información sobre el grupo, sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, observar acciones y ejecuciones del alumnado durante todo el proceso, actitudes, prestar atención a la evolución y progreso de los alumnos en los juegos, tomar decisiones para la siguiente sesión para ir mejorando y reconduciendo, etc.

A su vez, este instrumento (ver Tabla I.15) se llevará a cabo por un profesor externo para que evalúe y recoja información (coevaluación).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO

Tabla I.15. Ficha de narrado de sesiones (Elaboración propia a partir de López et al., 2004).

Ficha de observación de la sesión práctica n°:		Fecha:
Hora	Actuación docente	Actuación del alumnado

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
**ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
 COMPLETO Y DETALLADO**

❖ *Cámara de fotos a través del teléfono móvil*

Este instrumento de evaluación complementa al narrado y permite observar con atención y detenimiento las acciones motrices del alumno, las actitudes, las emociones, la organización del espacio, el uso y la organización de los materiales que se emplean y cómo se lleva a cabo, agrupamientos, etc.

❖ *Dibujos del alumnado*

Los alumnos tienen que realizar unos dibujos sobre cada una de las sesiones tras su desarrollo. Estos tienen diferentes objetivos o funciones: expresar lo que viven, sienten, les gusta, les interesa..., interiorizar conocimientos y servir como nexo de unión y conexión entre las sesiones. Así pues, se puede recoger información de las preferencias del alumnado, cómo viven ellos las sesiones, qué les gusta más, su nivel de elaboración del esquema corporal, etc.

❖ *Ficha de autoevaluación con escala gráfica*

Se utiliza una escala gráfica de tres caritas (sonriente, neutra y triste. Ver Figura I.24) con el fin de evaluar una serie de aspectos o ítems. En base a esos ítems, los niños y niñas tienen que seleccionar y elegir el correspondiente icono o carita con el que se identifiquen. Para ello, deben rodear la carita o pintar el fondo de la misma evaluándose a sí mismos y valorándose con respecto a los descriptores (ver Tabla I.17).

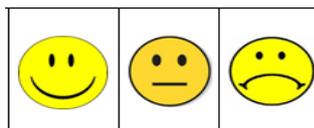
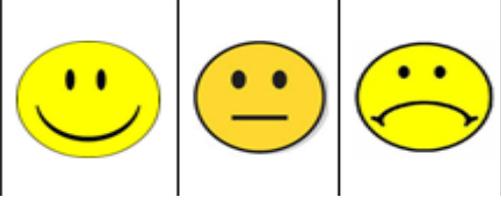
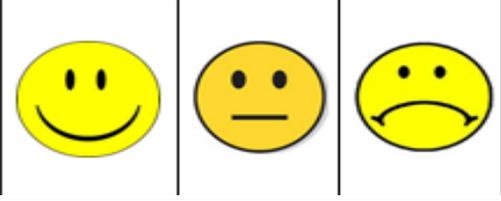
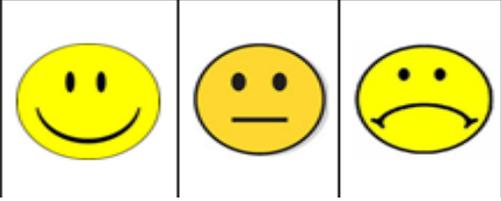
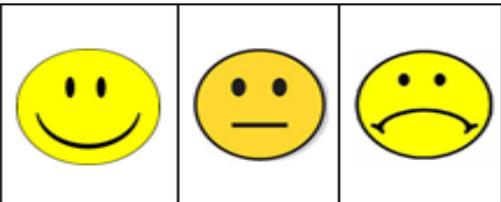


Figura I.24. Escala gráfica: cara feliz = sí, cara neutra = a veces, cara triste = no

Tabla I.17. Ficha de autoevaluación individual alumnado (Elaboración propia).

ÍTEMS	ESCALA GRÁFICA
1. Cumpló las normas o reglas de los juegos y respeto los turnos de palabra para intervenir	

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
**ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
 COMPLETO Y DETALLADO**

2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	
4. Disfruto jugando a juegos de otros países y continentes	
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	

❖ *Tendero de los deseos* (García, 2017)

Para desarrollar este instrumento se necesitan pinzas de la ropa con los nombres escritos de los alumnos y alumnas del grupo-aula, más concretamente, el doble de pinzas que niños hay en la clase. Se plantea que dibujen o escriban aquellos deseos donde expliquen qué actividad, momento, dibujo... les ha gustado más (cartulina verde) y lo que les ha gustado menos (rojo). Una vez escritos los deseos se exponen de forma dialogada en la asamblea final grupal de la última sesión y los alumnos tendrán que poner una pinza en aquellos deseos en los que estén de acuerdo. Estos estarán colgados de una cuerda como si fuera un tendero.

Este instrumento permite conocer el grado de satisfacción o insatisfacción de los alumnos a lo largo del proceso de aprendizaje y mejorar aquellos aspectos que no han cumplido las expectativas del alumnado. Aquellos deseos más significativos serán los que cuenten con mayor número de pinzas, ya que pueden proporcionar un feedback.

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
**ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
 COMPLETO Y DETALLADO**

❖ *Ficha de autoevaluación docente*

Se evalúa a través de una escala numérica del 1 al 4, siendo 1 la valoración más baja y el 4 la más alta. El docente evalúa distintos aspectos de su actuación y práctica docente, de la programación y el proceso y desarrollo de la sesión (ver Tabla I.18).

Tabla I.18. Ficha de autoevaluación docente (Elaboración propia).

ASPECTOS A EVALUAR	1-2-3-4	EXPLICACIÓN/OBSERVACIONES
Consecución de los objetivos		
Adecuación del desarrollo de contenidos: secuenciación de actividades y sesiones		
Aplicación de metodología y modelos de enseñanza acordes a los objetivos docentes		
Puntos fuertes del programa		
Puntos débiles del programa de motricidad infantil y mejoras		
Capacidad de reconducir las actividades y sesiones		
Atención individual prestada al alumnado e integración de escolares con más dificultades (físicas, sociales, etc.)		
Modificar situaciones de la propuesta para crear un buen clima de aula		
Desarrollo y progreso del aprendizaje de los alumnos		
Capacidad de control del grupo		
Satisfacción docente según lo previsto antes de la realización de la propuesta de motricidad		

ESCALA NUMÉRICA: 1 = Muy Poco, 2 = Poco, 3 = Bastante, 4 = Mucho

I.11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La metodología empleada y las actividades propuestas a lo largo de todo el programa de motricidad infantil están diseñadas para contribuir y fomentar la participación activa de todos los alumnos, independientemente de la habilidad motriz, sexo o género, capacidades, personalidad, origen, etnia, etc.

Además, las adaptaciones necesarias se llevarán a cabo en la organización del espacio y de los materiales, en los agrupamientos, los estilos de enseñanza y los aspectos metodológicos, las rutinas... para facilitar la consecución de los objetivos planteados. Algunas de estas adaptaciones serían: agrupar y formar diferentes grupos

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
**ANEXO I. PROGRAMA DE MOTRICIDAD INFANTIL EN EDUCACIÓN FÍSICA
COMPLETO Y DETALLADO**

para garantizar una mayor dinamización, elegir varios alumnos para picársela, reducir el espacio de juego, etc.

Para dar respuesta a este contexto, nuestra propuesta no solo se centra en aspectos físicos-motrices, sino también en aspectos relacionales, afectivos y cognoscitivos, formando al alumnado en todas sus facetas. Así pues, se atiende a la diversidad del aula, siempre respetando los ritmos de aprendizaje de cada uno de ellos.

ANEXO II. MUESTRAS/EJEMPLOS DE LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

II.I. OBSERVACIÓN E INTERCAMBIOS ORALES-Narrado de sesiones

Tabla II.1. Narrado de sesión 1 (Elaboración propia).

Ficha de observación de la sesión práctica nº: 1		Fecha: 27/03/2019
Hora	Actuación docente	Actuación del alumnado
12:00h	<p>Sheila entra en el aula saludando al grupo-clase. Poco después, ante la mirada de todos los niños y niñas coloca un mapamundi elaborado en papel continuo en la pared.</p> <p>Esta, la maestra principal se encontraba nerviosa por las posibles respuestas del alumnado ante sus preguntas. Entre las cuestiones que plantea durante la asamblea inicial son: ¿qué es lo que estáis viendo?, ¿sabéis qué es?, ¿cuántos continentes forman el mundo?, ¿conocéis qué son los juegos del mundo?, ¿se juega en todos los países y continentes?, ¿conocéis a algún niño o niña que no sea de España?</p> <p>Está mucho más tranquila y sobre todo asombrada por los conocimientos que poseen los alumnos, a pesar de no haber abordado este tipo de aprendizajes durante la jornada escolar y extraescolar.</p>	<p>El alumnado mira sorprendido a Sheila, ya que trae mucho material en las manos y le saluda. Ante lo que está haciendo, miran al mapamundi y empiezan a hablar entre ellos, muy curiosos.</p> <p>Cuando Sheila realiza una serie de preguntas, la miran atentamente y algunos niños y niñas responden sin miedo: “Es un mapa de los continentes”, “no sé cuantos continentes hay, pero me sé que uno de ellos es África”, “otro continente es Oceanía”, “en nuestra clase no tenemos a ningún niño de otro país, pero el padre de G. es marroquí”, “creo que no se juega en otros países y continentes”, “en clase tenemos a G., que es de Marruecos”.</p> <p>Alumno 5 ha comenzado respondiendo “en el mapamundi están los continentes, pero no sé qué es lo que está pintado en rojo”. Además, se ha expuesto que en otros países no se juega, que sólo en nuestro país jugamos. Se les ha hecho reflexionar sobre ello, se les ha hablado de que en otras aulas y clases hay niños de diferentes culturas y países como China, Polonia y Bulgaria, y allí también se juega.</p>
12:03h	<p>Las primeras respuestas a las preguntas de la asamblea inicial de la propuesta han sido un poco difíciles de conseguir, ya que el alumnado no se mostraba participativo. Pero, Sheila se coloca en círculo junto al grupo-clase y se exponen unos bits de inteligencia para afianzar y relacionar contenidos.</p> <p>Los bits de inteligencia proporcionados por Sheila durante la asamblea inicial estimulan a los niños y niñas para aprender de manera visual los contenidos a trabajar sobre los continentes, países y juegos del mundo. Va mencionando en todo momento</p>	<p>La gran mayoría de los alumnos muestran cierta indiferencia y confusión cuando se expone el tema a tratar, ya que nunca lo han trabajado de manera explícita en el aula. Sin embargo, algunos manifiestan su entusiasmo por adentrarse en contenidos que nunca se habían parado a pensar, sobre todo en si el juego es un elemento y herramienta que se utiliza en todas las partes del mundo o únicamente en nuestro país.</p> <p>Están poco participativos porque se les saca de su rutina, no están acostumbrados a reflexionar y pensar.</p>

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO II. MUESTRAS/EJEMPLOS DE LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE
EVALUACIÓN

	<p>lo que representa la imagen o bits que va enseñando.</p>	<p>Durante los bits de inteligencia el alumnado está muy concentrado y está prestando atención para retener la información, a la vez que visualizan el mapamundi elaborado.</p> <p>Cada vez que ven algún continente intentan adivinar de cuál se trata: “es Oceanía”, “es África”, etc. Pero, cuando llegan los países, solo dicen “Segovia”.</p>
12:10h	<p>Tras la lluvia de ideas y entrar en contacto con el tema principal del programa, se localiza África en el mapamundi y se explica al alumnado que vamos a “viajar” allí para conocer y jugar a juegos de ese continente.</p> <p>Para ello, se forma una fila en la puerta de clase y cuando Sheila y el alumnado está listo salen para dirigirse hacia el gimnasio.</p>	<p>Los niños y niñas se encuentran inquietos, ya que están deseosos de jugar y conocer otras formas de jugar que no saben.</p> <p>Se colocan en fila en la puerta de clase. Intentan mantener silencio para poder salir al gimnasio del colegio para realizar allí la sesión, la parte de actividad motriz.</p>
12:11h	<p>Sheila explica en una breve asamblea que cada juego tiene sus propias normas y reglas que caracterizan a ese país por su cultura, su forma de vida, los materiales que pueden tener o que carecen... y tenemos que respetar para ponernos en la piel de esa sociedad y aprender a jugar como ellos.</p> <p>Para el primer juego (Arsherez-Marruecos), Sheila expone que es propio de Marruecos y que uno de los niños se la pica y es un cangrejo, que debe ir a cuatro patas boca arriba y tiene que intentar tocar a los compañeros con el pie. Si esto sucede, la persona que se la pica se convierte en cangrejo.</p> <p>Tras unos minutos de observación, se va a introducir variantes, ya que los niños y niñas que son cangrejos están un poco cansados. Así pues, durante el desarrollo de este primer juego (Arsherez-Marruecos) del continente africano, Sheila ha propuesto nuevas variantes, entre ellas el tipo de desplazamientos (reptar como las serpientes, saltar como las ranas) y el número de personas que se la quedan para pillar al resto de compañeros (2, 3 o 4 personas).</p>	<p>Los alumnos se colocan en círculo y escuchan atentamente a Sheila. Parecen tener claro lo que hay que hacer y cómo.</p> <p>Bastantes chicos y chicas levantan la mano para querer picársela, pero solo uno de ellos, el que mejor se está portando y está respetando es el elegido por Sheila. Este se coloca a cuatro patas boca arriba y empieza a pillar a sus compañeros y compañeras.</p> <p>Están un poco cansados, paran el juego y escuchan a la maestra. Ahora, tienen que picársela dos personas al inicio y tienen que ir reptando como las serpientes.</p> <p>Poco después, vuelven a parar el juego. Los alumnos están muy motivados y son ellos los que proponen otras acciones motrices como cuadrupedia para ser caballos o eligen 5 personas que se la pican para que haya más participación por parte de todos los alumnos.</p> <p>Siempre suelen elegir a las mismas personas para ir a pillar. Por lo que algunos de ellos están desmotivados y no quieren jugar.</p>
12:20h	<p>La maestra expone que van a jugar a otro juego diferente y que pertenece a un país llamado Ghana. Sheila se pone con M., la docente y tutora del grupo. Con su ayuda explican el juego de manera más simple, con ejemplos, observando cómo.</p> <p>Sheila es la líder y junto a M. dan tres saltos con los pies juntos a la vez que dan tres palmadas y posteriormente sacan una pierna, cada una la que ellas quieran.</p>	<p>De tanta actividad motriz el alumnado se muestra cansado pero manifiestan que quieren seguir aprendiendo más juegos.</p> <p>Escuchan atentamente, algunos sentados y otros de pie. Muestran cara de miedo, están un poco asustados. El principal motivo ha sido la dificultad que encuentran al juego, ya que no lo entienden muy bien. Pero, con ayuda de Sheila y M., el alumnado lo ha entendido bien y se han puesto a jugar.</p>

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
**ANEXO II. MUESTRAS/EJEMPLOS DE LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE
EVALUACIÓN**

	<p>Como han sacado pierna diferente, Sheila gana, pero en la segunda ronda ambas profesoras han sacado la misma pierna, por lo que Sheila pierde.</p> <p>Tanto M. como Sheila han sido modelo de aprendizaje del juego.</p>	<p>Se han puesto por parejas, Hay gran diversidad y heterogeneidad en cuanto a sexo, habilidad, desarrollo cognitivo...</p> <p>Poco más tarde, han ido surgiendo comentarios negativos, tales como: “no sabes jugar, esa no es la regla del juego, no puedes inventártela para no picártela nunca” o “ya no quiero jugar más a este juego, me aburro”.</p>
12:27h	<p>Se procede a explicar el último juego de esta primera sesión sobre el continente africano. Sheila menciona que se denomina “Cho, cho, chuckie” y que tienen que sentarse en el suelo formando un círculo. Un niño se la queda, que es escogido por Sheila dentro de los voluntarios que han levantado la mano. Este tiene que dar vueltas alrededor del círculo mientras canta y menciona “Cho, cho, chuckie” con una tela en la mano. Cuando quiera deja la tela detrás de uno de sus compañeros y compañeras para que éste lo tome del suelo, se levante y le persiga. Si el que se la queda logra dar una vuelta al círculo y ocupa el lugar que ha quedado vacío, sin ser tocado por el que le persigue, permanece en ese sitio. Si le pilla, volverá a ser la persona que se la quede.</p> <p>La docente hace un ejemplo de cómo se juega.</p> <p>Ha tenido que intervenir, mencionando: “no vale repetir compañero”. Además, se introducen variantes: se la pican dos personas y hay dos pañuelos.</p>	<p>No les ha gustado el juego anterior. Quieren jugar a otro que más le llame la atención.</p> <p>Escuchan a la maestra y se colocan sentados en círculo en el gimnasio.</p> <p>Muchos de ellos levantan la mano para picársela, pero solo E. es escogida. El resto se mantiene en su sitio, queriendo que les toque a ellos picársela.</p> <p>Comienzan el juego, la persona que se la pica va cantando a la vez que da vueltas alrededor del círculo.</p> <p>Minutos después, algunos niños y niñas manifiestan: “siempre están haciendo trampas para ganar, siempre escogen a sus amigos o amigas y yo nunca me la pico o no me quieren pillar”, pero un compañero ha resaltado “no te cabrees que no escojo a ninguno de mis amigos y amigas y te escojo a ti”.</p> <p>Tras estos comentarios, se han llevado a cabo diferentes variantes: se la pican dos personas y hay dos pañuelos. El grupo-aula se ha mostrado más impaciente y entusiasmado por cómo jugar y por tener mayor participación.</p>
12:40	<p>Se recoge el material, se reflexiona sobre lo que han aprendido, si algún juego al que han jugado se parece a los suyos, cómo se han sentido, etc.</p> <p>Sheila plantea la siguiente pregunta: ¿qué habéis aprendido en esta primera sesión?</p> <p>La maestra tiene que ayudar a los alumnos a colocar de manera correcta el nombre y dibujo del juego en su respectivo país, ya que no saben situarlo, no se acuerdan.</p> <p>Pero, tras las reflexiones, Sheila afirma que no solo se han centrado en jugar, pasárselo bien e intentar ganar o picársela para conseguir mayor motivación y participación.</p> <p>Los alumnos no dan importancia al lugar de donde proceden dichos juegos, ni los países ni el continente, pero, se ha reflexionado sobre ello en la colocación de los nombres y los dibujos en el mapamundi.</p>	<p>El grupo-clase ayuda a recoger el material utilizado y se colocan en asamblea formando un círculo. Ante la pregunta de la profesora, los alumnos responden que han aprendido a jugar a diferentes juegos y que se lo han pasado bien. No dan importancia al lugar de donde proceden dichos juegos, ni los países ni el continente, pero, se ha reflexionado sobre ello en la colocación de los nombres y los dibujos en el mapamundi.</p> <p>Alumna 8 expone en la asamblea final que ha aprendido a jugar a “Cho, cho, chuckie” (Benín) gracias a las normas tan sencillas que tenía el juego y porque se parece a la “zapatilla por detrás”. Así pues, relaciona juegos desde la base teórica como son las normas o el continente del juego, hasta su puesta en práctica respetando esto.</p> <p>Otro alumno levanta la mano y dice: “el juego de Marruecos (Arsherez) se parece a un pilla-pilla pero haciendo el cangrejo, la serpiente, el caballo... y se ha limitado un espacio” y otro</p>

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO II. MUESTRAS/EJEMPLOS DE LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE
EVALUACIÓN

		<p>compañero menciona: “en clase tenemos a G., que es de Marruecos y hemos aprendido a jugar a uno de los juegos que juegan allí, siendo honestos, responsables y respetuosos con las normas”.</p> <p>Otro niño refleja: “el juego “Cho, cho, chuckie” es similar al de la zapatilla por detrás pero cantando otra canción y no se usa zapatilla, sino una tela o en nuestro caso un polo de chándal”.</p>
12:48	<p>Sheila junto al alumnado se vuelven al mapamundi para colocar el nombre del continente, los países y juegos escogidos de los lugares de procedencia.</p> <p>La maestra tiene que ayudar a los alumnos a colocar de manera correcta el nombre y dibujo del juego en su respectivo país, ya que no saben situarlo, no se acuerdan.</p> <p>El mapamundi, y más concretamente, los nombres de los juegos y los dibujos representativos de estos, muestran que el juego es un elemento común que tienen todas las culturas, abordando así la perspectiva intercultural basada en el respeto, la aplicación y cumplimiento de las normas que reflejan la cultura de ese país</p> <p>La profesora Sheila vuelve a hacer hincapié en que cada juego tiene sus propias normas y reglas que caracterizan a ese país por su cultura, su forma de vida, los materiales que pueden tener o que carecen... y tenemos que respetar para ponernos en la piel de esa sociedad y aprender a jugar como ellos.</p>	<p>Los niños y niñas siguen en círculo alrededor de la maestra y del mapamundi. Con ayuda de esta, algunos de ellos colocan el nombre del juego y un dibujo representativo del mismo en el mapa.</p> <p>La gran mayoría intenta adivinar al azar dónde hay que ponerlo, a la vez que recuerdan cómo se ha jugado, qué normas caracterizaban a los diferentes juegos.</p> <p>Escuchan atentamente a las explicaciones e informaciones que da Sheila para aprender más. No dejan de visualizar el mapamundi.</p>
12:52	<p>Para finalizar, se realiza un saludo colectivo final y se pide al alumnado que hagan un dibujo para el siguiente día de lo que más les ha gustado, con quién han jugado, una frase o palabra... a elección del alumnado.</p>	<p>Se despiden amablemente de la docente Sheila.</p> <p>Los alumnos están dibujando aquello que más les ha llamado la atención de lo trabajado a lo largo de la sesión, algunos de ellos están escribiendo el nombre del continente o del juego, copiándose del mapamundi.</p>

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO II. MUESTRAS/EJEMPLOS DE LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

II.II. OBSERVACIÓN-Ficha de seguimiento grupal

Tabla II.2. Ficha de seguimiento grupal (Elaboración propia).

INDICADORES DE LOGRO/CRITERIOS DE EVALUACIÓN																												OBSERVACIONES REFLEXIONES	
NOMBRE Y APELLIDO*	Respeto y no discrimina				Participa y regula comportamiento				Acepta y respeto las reglas del juego				Identifica costumbres y señas de identidad cultural de España				Identifica manifestaciones del resto del mundo				Comunica sentimientos, vivencias, necesidades, intereses				Se desplaza con movimientos ajustados a las acciones				
	FECHAS																												
Alumna 1	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	P	P	B	B	P	P	B	M	P	P	B	B	B	M	M	M	Alumna que ha progresado durante el programa.
Alumno 2	B	M	M	M	B	M	M	M	N	P	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	M	M	M	M	M	M	M	M	Niño muy tranquilo. Respeto, no discrimina y regula su comportamiento en todas las rutinas generadas en las sesiones.
Alumno 3	B	B	M	M	B	B	M	M	B	M	B	M	P	P	B	B	P	P	B	B	B	B	B	B	B	M	M	M	Alumno que ha progresado durante las sesiones del programa.
Alumna 4	B	B	B	M	B	M	M	M	B	B	M	M	N	P	P	B	N	P	P	B	P	P	B	B	B	B	M	M	Avance adecuado. Se ha introducido en la temática y en los contenidos.
Alumno 5	B	B	M	M	B	B	M	M	P	B	M	M	B	B	M	M	B	B	M	M	B	M	M	M	M	M	M	M	Muestra interés y se enriquece de las propias aportaciones y la de los demás.
Alumno 6	M	M	M	M	M	M	M	M	P	B	M	M	B	M	M	M	B	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	Alumno muy completo. Muestra entusiasmo por aprender cosas nuevas y generar conocimientos significativos. Pero, en ocasiones quiere tener el siempre el protagonismo.

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO II. MUESTRAS/EJEMPLOS DE LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Alumno 7	P	P	P	P	P	P	P	B	N	N	N	P	N	N	P	B	N	N	P	B	P	B	B	M	M	M	M	M	Ciertos problemas de conducta, no se ciñe a las normas básicas de juego y de comportamiento. Tiene pequeños conflictos con alumno 16, no pueden estar juntos. Pero, motrizmente es bueno.	
Alumna 8	B	M	M	M	B	M	M	M	B	M	M	M	P	B	B	M	P	B	B	M	P	P	B	M	B	B	B	M	Ha sido capaz de ir aprendiendo poco a poco, mostrando entusiasmo e interés.	
Alumno 9	M	M	M	M	B	M	M	M	B	M	M	M	N	N	P	P	N	N	P	P	N	N	N	P	B	B	B	B	Pocas habilidades sociales y comunicativas. No participa activamente, es un niño muy tímido y poco seguro de sí mismo.	
Alumna 10	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	N	P	P	B	N	P	P	B	N	P	P	B	B	B	B	B	Han ido adquiriendo e identificando juegos y ciertas costumbres de diferentes países y continentes. Sus análisis y reflexiones se han ido desarrollando con las sesiones programadas.		
Alumna 11	M	M	M	M	M	M	M	B	M	M	M	P	B	B	M	P	B	B	M	M	M	M	M	M	M	M	M			
Alumna 12	B	M	M	M	B	M	M	M	M	M	M	N	P	P	B	N	P	B	B	P	P	B	B	B	B	B	B	M		
Alumno 13	P	B	B	M	P	B	B	M	P	B	M	M	N	P	B	B	N	P	B	M	B	B	B	B	M	M	B	B	M	Su desarrollo y sus aprendizajes se han visto incrementados por la motivación que les ha ido generando los distintos juegos, el mapamundi, los bits de inteligencia...
Alumno 14	M	M	M	M	M	M	M	B	M	M	M	P	B	M	M	P	B	M	M	B	M	M	M	M	M	M	M	M		
Alumna 15	B	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	B	B	M	M	B	B	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M		
Alumno 16	P	P	P	B	P	P	B	B	P	P	B	M	N	P	P	B	M	P	P	B	B	B	B	B	M	M	M	M	Ciertos problemas de conducta, no se ciñe a las normas básicas de juego y de comportamiento. Tiene	

II.III. FOTOGRAFÍAS-Cámara de fotos del teléfono móvil

❖ Sesión 1



Figura II.1. Niño señalando Asia
(Elaboración propia).



Figura II.2. Maestra señalando España
(Elaboración propia).



Figura II.3. Docente enseñando bits de inteligencia
(Elaboración propia).



Figura II.4. Explicación juego de Marruecos
(Elaboración propia).



Figura II.5. Desarrollo juego de Marruecos (“Arsherez”)
(Elaboración propia).



Figura II.6. Variante juego Marruecos: reptar
(Elaboración propia).



Figura II.7. Maestras como modelo de explicación
juego de Ghana (“Ampe”) (Elaboración propia).



Figura II.8. Niñas jugando a “Ampe”
(Elaboración propia).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO II. MUESTRAS/EJEMPLOS DE LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE
EVALUACIÓN



Figura II.9. Niños aprendiendo a jugar y a respetar las normas de “Ampe” (Elaboración propia).



Figura II.10. Maestra explicando el juego de Benín (“Cho, cho, chuckie”) (Elaboración propia).



Figura II.11. Grupo realizando el juego de Benín (Elaboración propia).



Figura II.12. Desarrollo del juego “Cho, cho, chuckie” (Elaboración propia).



Figura II.13. Asamblea final: reflexión de los juegos (Elaboración propia).



Figura II.14. Análisis del mapamundi (Elaboración propia).



Figura II.15. Maestra señalando los países de los juegos de África: Marruecos, Ghana y Benín en su respectivo país (Elaboración propia).



Figura II.16. Niño colocando el nombre del juego (Elaboración propia).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO II. MUESTRAS/EJEMPLOS DE LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE
EVALUACIÓN



Figura II.17. Alumnado dibujando aquello que más les ha gustado (Elaboración propia).



Figura II.18. Grupo-aula pintando y escribiendo el nombre de los juegos (Elaboración propia).

II.IV. EXPRESIÓN GRÁFICA-Dibujos del alumnado

❖ Sesión 1



Figura II.19. Dibujo alumna 8: dos niñas jugando (Elaboración propia).



Figura II.20. Dibujo alumno 5: dos niños jugando a una variante del juego de Marruecos (Elaboración propia).



Figura II.21. Dibujo alumna 1: dos niñas jugando al juego de Benín y el nombre escrito del juego (Elaboración propia).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO II. MUESTRAS/EJEMPLOS DE LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE
EVALUACIÓN

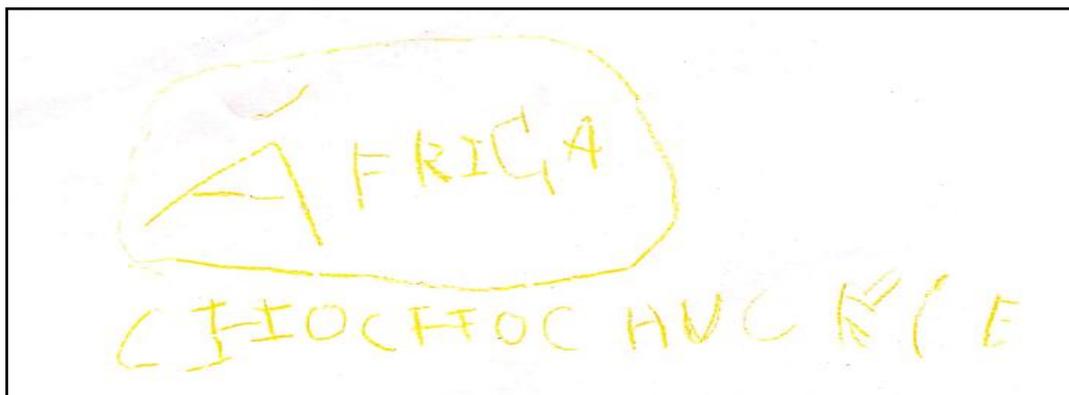


Figura II.22. Dibujo alumna 11: nombre escrito de “África” y “Cho, cho, chuckie” (Elaboración propia).



Figura II.23. Dibujo alumna 15: nombre escrito de “África” y “Cho, cho, chuckie” (Elaboración propia).

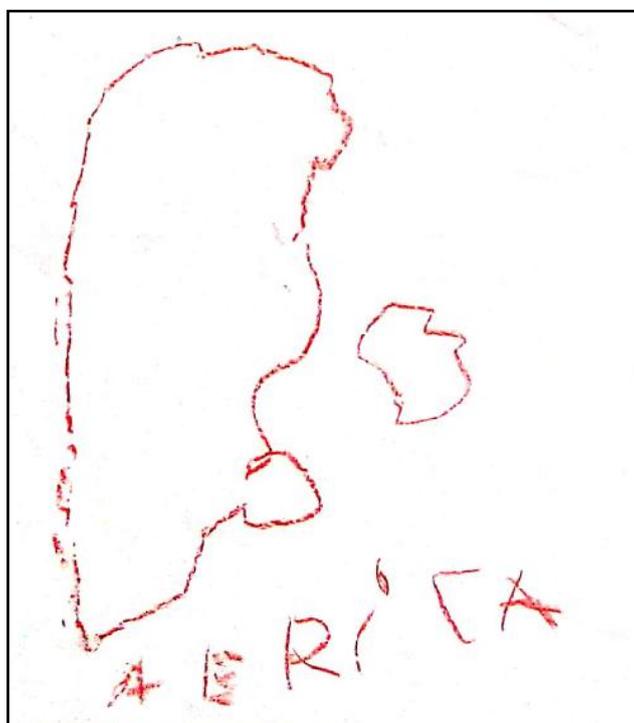


Figura II.24. Dibujo alumno 6: continente africano y nombre escrito de “África” (Elaboración propia).

II.V. AUTOEVALUACIÓN INDIVIDUAL DEL ALUMNADO-Ficha
 de autoevaluación con escala gráfica

ÍTEMES	ESCALA GRÁFICA
1. Cumplo las normas o reglas de los juegos y respeto los turnos de palabra para intervenir.	
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	

DEREK

Figura II.25. Ficha de autoevaluación del alumno 2 (Elaboración propia).

ÍTEMES	ESCALA GRÁFICA
1. Cumplo las normas o reglas de los juegos y respeto los turnos de palabra para intervenir	
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	

ALBA

Figura II.26. Ficha de autoevaluación de la alumna 4 (Elaboración propia).

ÍTEMES	ESCALA GRÁFICA
1. Cumplo las normas o reglas de los juegos y respeto los turnos de palabra para intervenir	
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	

Alex Carste

Figura II.27. Ficha de autoevaluación del alumno 6 (Elaboración propia).

ÍTEMES	ESCALA GRÁFICA
1. Cumplo las normas o reglas de los juegos y respeto los turnos de palabra para intervenir	
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	

NO RA

Figura II.28. Ficha de autoevaluación de la alumna 8 (Elaboración propia).

II.VI. EVALUACIÓN DEL ALUMNADO AL PROGRAMA, AL
 DOCENTE...-Tendero de los deseos



Figura II.29. Alumnado colocando cartulinas rojas y verdes en el tendero (1) (Elaboración propia).



Figura II.30. Alumnado colocando cartulinas rojas y verdes en el tendero (2) (Elaboración propia).



Figura II.31. Alumnado colocando cartulinas rojas y verdes en el tendero (3) (Elaboración propia).



Figura II.32. Alumnado colocando cartulinas rojas y verdes en el tendero (4) (Elaboración propia).



Figura II.33. Alumnado colocando cartulinas rojas y verdes en el tendero (5) (Elaboración propia).



Figura II.34. Cartulinas rojas: "hablar sin permiso" y "no respeto normas" y cartulina verde: "continentes" (Elaboración propia).



Figura II.35. Analizando los aspectos positivos y negativos del tendero de los deseos de los alumnos (Elaboración propia).



Figura II.36. Pinzas de la ropa con los nombre (Elaboración propia).

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO II. MUESTRAS/EJEMPLOS DE LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE
EVALUACIÓN

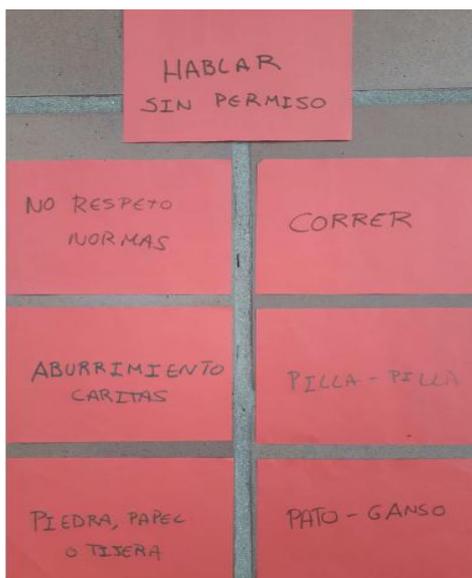


Figura II.37. Cartulinas rojas: aspectos negativos (Elaboración propia).
Figura II.38. Cartulinas verdes: aspectos positivos (Elaboración propia).

II.VII. AUTOEVALUACIÓN DOCENTE-Ficha de autoevaluación docente con escala numérica

Tabla II.3. Ficha de autoevaluación docente (Elaboración propia).

ASPECTOS A EVALUAR	1-2-3-4	EXPLICACIÓN/OBSERVACIONES
Consecución de los objetivos	3	<p>Los objetivos forman parte de lo que se espera que los alumnos consigan al terminar el programa de motricidad durante los momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, ha sido necesario marcar unos objetivos concretos, sencillos y claros, y tenerles siempre presente para fomentar la participación de todos los alumnos, para que los más hábiles no se aburriesen y para que los menos habilidosos se sintieran motivados y a gusto durante la puesta en práctica de todo el programa. En esta misma línea, creo que en las clases de Educación Física debe emplearse una metodología activa, participativa, dialogada, inclusiva, intercultural..., no solo por las posibilidades que ofrece para favorecer el protagonismo del alumnado, sino desde la comprensión de los juegos del mundo, las formas de jugar de los diferentes países y continentes y la posibilidad de entender el juego como identidad cultural y elemento clave en el desarrollo del alumnado.</p> <p>Para llevar a cabo la consecución y desarrollo de los objetivos de las distintas áreas y los específicos o didácticos, ha sido fundamental establecer una secuencia en función de lo que hemos querido que se alcanzara en cada una de las sesiones y al final de la propuesta, siempre teniendo en cuenta el nivel de desarrollo y madurativo del alumnado. Además, las actividades y juegos planteados han permitido valorar y ver el grado de consecución de los objetivos propuestos, analizando esto en los resultados al final de la intervención, con el fin de que el proceso educativo fuese más rico y significativo.</p> <p>La gran mayoría de los alumnos y alumnas han conseguido los objetivos planteados al inicio. Algunos de ellos, por su personalidad o por su desmotivación ante ciertos juegos de las diferentes sesiones, no han logrado los fines de manera eficaz satisfactoria.</p>
Adecuación del desarrollo de contenidos: secuenciación de actividades y sesiones	3	<p>La sucesión de las tareas, las actividades y las sesiones permiten un adecuado desarrollo y progreso del aprendizaje de los alumnos, pues se contribuye a repasar de manera reflexiva en las numerosas asambleas iniciales y finales, gracias a los bits de inteligencia, a los dibujos y a los intercambios orales, para concienciar al alumnado de los fines que queremos conseguir. Sin embargo, algunos de los contenidos y aprendizajes ellos no se han abordado de manera exitosa, eficaz y de manera significativa por el poco interés y por el comportamiento del alumnado.</p> <p>Las sesiones y las actividades han estado secuenciadas, ya que se ha partido de juegos más tranquilos y conocidos hasta poner en práctica juegos más dinámicos, activos y menos conocidos. Esto ha permitido establecer relaciones entre los juegos de las diferentes sesiones y zonas del mundo.</p>

**TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO II. MUESTRAS/EJEMPLOS DE LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE
EVALUACIÓN**

<p>Aplicación de metodología y modelos de enseñanza acordes a los objetivos docentes</p>	<p style="text-align: center;">4</p>	<p>Gracias a los ciclos de reflexión y acción y a las asambleas se ha podido ofrecer un feedback al alumnado, afianzar conocimientos adquiridos y conectándolos con conocimientos previos, redirigir los juegos a los objetivos marcados...</p> <p>Ha sido necesario marcar unos objetivos concretos, sencillos y claros y tenerles siempre presente para fomentar la participación de todos los alumnos, para que los más hábiles no se aburriesen y para que los menos habilidosos se sintieran motivados y a gusto durante la puesta en práctica de todo el programa. En esta misma línea, creo que en las clases de Educación Física debe emplearse una metodología activa, participativa, dialogada, inclusiva, intercultural..., no solo por las posibilidades que ofrece para favorecer el protagonismo del alumnado, sino desde la comprensión de los juegos del mundo, las formas de jugar de los diferentes países y continentes y la posibilidad de entender el juego como identidad cultural y elemento clave en el desarrollo del alumnado.</p> <p>Así pues, utilizar el juego, la globalización y el aprendizaje significativo como principios metodológicos ha llamado la atención e interés del alumnado. Asimismo, los estilos y modelos de enseñanza han garantizado una mayor participación del grupo-aula, siendo los niños y las niñas los principales protagonistas de su propio aprendizaje, consiguiendo por ellos mismos, a través del descubrimiento y la indagación, los objetivos específicos del programa de motricidad.</p>
<p>Puntos fuertes del programa</p>	<p style="text-align: center;">3</p>	<p>Uno de los puntos fuertes del programa es la relación y los aprendizajes significativos que han ido adquiriendo los alumnos desde el inicio del mismo a través de una lluvia de ideas, hasta el final, relacionando cada sesión, reflexionando sobre lo trabajado y enseñado, compartiendo diferentes puntos de vista, valorando la diversidad cultural como enriquecimiento en el ámbito motriz a través de los juegos, así como su fundamento en reglas, materiales, país de origen, nombre del juego...</p> <p>Un elemento clave de la enseñanza y otro de los puntos fuertes ha sido despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado, lo que ha implicado un planteamiento diferente del papel del alumno y del profesor. Haciendo hincapié en el rol como maestra, he actuado de intermediaria en las acciones, aprendizajes, comportamientos... que ha caracterizado a cada niño y niña. Por lo tanto, he sido facilitadora, guía y orientadora, mientras que los niños y niñas del grupo-aula han sido aprendices activos y autónomos, implicándose y participando en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>
<p>Puntos débiles del programa de motricidad infantil y mejoras</p>	<p style="text-align: center;">2</p>	<p>Uno de los puntos débiles de la propuesta es intentar que los alumnos pusieran los nombres de los juegos en sus respectivos países dentro del continente sin ayuda de la maestra. No han sido autónomos en este caso, no obstante, como propuesta de mejora podríamos haber pasado de nuevo los bits de inteligencia para que cuando se dijera el país del juego se localizara de manera inmediata y rápidamente en el mapamundi.</p>

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO II. MUESTRAS/EJEMPLOS DE LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE
EVALUACIÓN

		Otra debilidad ha sido el tiempo empleado en las explicaciones de los juegos y sus normas, ya que restaban tiempo a la acción motriz de estos. No obstante, las paradas y reflexiones han sido adecuadas para afianzar conocimientos.
Capacidad de reconducir las actividades y sesiones	3	<p>Se han reconducido las actividades, los juegos y las diferentes sesiones para fomentar y garantizar una enseñanza de calidad con respecto a los juegos del mundo y la interculturalidad. Esto fomenta conocimientos, destrezas y pensamientos críticos sobre la realidad que desempeñan verdaderamente estos juegos, formando actitudes positivas hacia diferentes grupos sociales y culturales.</p> <p>Ha sido fundamental realizar asambleas iniciales y juegos sencillos como pequeños calentamientos, mantener los tiempos de escucha y reflexión, introducir cambios y parones, utilizar el movimiento tras alguna explicación o para afianzar aprendizajes, cambiar el nivel y el tono de voz durante las sesiones, plantear preguntas y desafíos, controlar el nivel de dificultad de los juegos, las asambleas, las reflexiones, solucionar conflictos sobre la marcha...</p>
Atención individual prestada al alumnado e integración de escolares con más dificultades (físicas, sociales, etc.)	3	<p>Se han llevado a cabo numerosas formas o estrategias como la elección de capitanes, elegir quién se la queda por sorteo, intentar que todos los alumnos del grupo-aula participaran por igual y se les diera protagonismo, utilizar criterios relacionados con la habilidad del alumnado garantizando grupos mixtos (sexo) a la vez que se busca la heterogeneidad en cuanto capacidades, conocimientos, actitudes..., hacer agrupamientos flexibles, etc. Es necesario resaltar que se han realizado grupos reducidos en la medida de lo posible, para fomentar las relaciones sociales y personales de cada uno de los alumnos, para que tomasen decisiones de manera conjunta, crearan estrategias de juegos en grupo, se ayudaran y se complementaran entre sí...</p> <p>Gracias a este tipo de actuaciones por mi parte, se atiende individualmente al alumnado, teniendo en cuenta a aquellos que tienen más problemas o dificultades sociales o físicas para integrar en mayor medida a este tipo de niños y niñas. Además, no hemos exigido a todos los alumnos y alumnas lo mismo, ya que el aprendizaje se ha adaptado a los diferentes ritmos de aprendizaje, garantizando el máximo desarrollo integral a cada uno de ellos.</p>
Modificar situaciones de la propuesta para crear un buen clima de aula	3	<p>Hemos modificado situaciones de la propuesta para crear un buen ambiente y clima de aula. Para ello, se han elegido diferentes niños para que se la piquen, hemos elegido niños y niñas simultáneamente o primero un chico y después una chica para dar protagonismo a ambos sexos por igual...</p> <p>Los conflictos se han solucionado a través del diálogo y la toma de decisiones conjunta para favorecer las relaciones interpersonales y crear un adecuado clima de aula. Así pues, hemos introducido variantes, hemos creado grupos heterogéneos, hemos dado protagonismo a todo el grupo-aula, etc.</p> <p>Además, ha sido fundamental la metodología empleada, ya que fomenta la participación del alumnado y conlleva una mayor interacción entre los alumnos y estos conmigo como</p>

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO II. MUESTRAS/EJEMPLOS DE LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE
EVALUACIÓN

		docente, creando un ambiente cómodo y seguro.
Desarrollo y progreso del aprendizaje de los alumnos	3	<p>La primera lluvia de ideas y la primera sesión reflejan la visión social y cultural que tienen los niños antes de abordar el programa. Estos conocimientos teóricos y prácticos han cambiado con el desarrollo de las sesiones, sintiéndome satisfecha según lo previsto antes de realizar la propuesta.</p> <p>La sucesión de las tareas, las actividades y las sesiones permiten un adecuado desarrollo y progreso del aprendizaje de los alumnos, pues se contribuye a repasar de manera reflexiva en las numerosas asambleas iniciales y finales gracias a los bits de inteligencia, a los dibujos y a los intercambios orales, para concienciar al alumnado de los fines que queremos conseguir. Hemos sido capaces de conocer diferentes continentes, países, juegos de diferentes zonas geográficas y sus normas, analizar y reflexionar acerca de las semejanzas y diferencias entre los juegos de las diferentes sesiones y los juegos a los que habitualmente juegan en su tiempo de ocio o que conocen porque alguna vez han jugado...</p> <p>Sin embargo, algunos de los contenidos y aprendizajes ellos no se han abordado de manera exitosa, eficaz y de manera significativa por el poco interés y por el comportamiento del alumnado.</p>
Capacidad de control del grupo	3	<p>El control del aula ha sido fundamental para conseguir un desarrollo normal del proceso de enseñanza-aprendizaje. Así pues, una de las claves como docente es la capacidad de guiar la puesta en práctica en un contexto y aula real. A pesar de que en ocasiones el alumnado ha estado un poco revoltoso y no seguía las normas y las rutinas de las sesiones, se han llevado a cabo numerosas estrategias y habilidades para poder “liderar” la clase y controlar la marcha para que fuese adecuada.</p> <p>Los procedimientos y estrategias que se han empleado para controlar y manejar la clase, mantener un vínculo, establecer relaciones interpersonales entre el alumnado y yo como docente, o los alumnos entre sí, son: fijar límites y mantener rutinas consecuentes, reforzar las buenas acciones y conductas, levantar la mano y permanecer en silencio para que el alumnado lo imite a la vez, mencionar diferentes acciones para ver si el grupo-clase está escuchando y realizarlas, escuchar al alumnado...</p> <p>Otro aspecto que se ha tenido en cuenta ha sido la organización del espacio y del tiempo en las sesiones, utilizando un espacio amplio pero no excesivo para poder acceder y poder llegar a todos los niños y niñas y hacer una visión general del desarrollo. Para ello, se han creado diferentes agrupaciones en base a unos criterios idóneos para los distintos juegos programados. De igual forma, crear un ambiente agradable ha propiciado los buenos comportamientos.</p>
		Me he sentido muy satisfecha tras la puesta en práctica del programa de motricidad, ya que los alumnos han adquirido aprendizajes que apenas han trabajado y abordado, tanto en el centro educativo como fuera de este. Han ido adquiriendo un bagaje motriz y corporal gracias a los juegos del mundo,

TFG PROGRAMA DE MOTRICIDAD INTERCULTURAL
ANEXO II. MUESTRAS/EJEMPLOS DE LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE
EVALUACIÓN

<p>Satisfacción docente según lo previsto antes de la realización de la propuesta de motricidad</p>	<p>4</p>	<p>pero no ha quedado en eso. El grupo-clase ha sido capaz de reflexionar y analizar las semejanzas y las diferencias entre los juegos, cómo es nuestro mundo, por qué somos diferentes pero qué cosas nos unen a todos los seres humanos, cuáles son las normas y los materiales que caracterizan a los juegos y a la cultura de esos países, etc. Por ello, no solo se han dedicado a jugar, sino a pensar cómo se juega en otros países y cómo es nuestra sociedad.</p> <p>He quedado muy sorprendida por las actitudes positivas que han mostrado los alumnos en todo el proceso del programa. Entre ellas destacan el respeto, la solidaridad, la convivencia, la empatía, la diversidad cultural...</p>
---	----------	---

ESCALA NUMÉRICA: 1 = Muy Poco, 2 = Poco, 3 = Bastante, 4 = Mucho

ANEXO III. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN COMPLETOS Y DETALLADOS

III.I. FOTOGRAFÍAS-Cámara de fotos del teléfono móvil

❖ Sesión 2



Figura III.1. Maestra enseñando un dibujo sesión anterior (Elaboración propia).



Figura III.2. Docente mostrando y aprendiendo con los bits de inteligencia (Elaboración propia).



Figura III.3. Docente en la asamblea con los bits de inteligencia (Elaboración propia).



Figura III.4. Explicación primer juego de América (Elaboración propia).



Figura III.5. Desarrollo juego “Popa manteca” (Elaboración propia).



Figura III.6. Cumplimiento de normas juego de Argentina “Popa manteca” (Elaboración propia).



Figura III.7. Explicación segundo juego (Perú)
(Elaboración propia).



Figura III.8. Práctica juego "Dragones" (Perú)
(Elaboración propia).



Figura III.9. Explicación tercer juego (América central)
(Elaboración propia).



Figura III.10. Desarrollo juego "El telegrama"
(América central) (Elaboración propia).



Figura III.11. Explicación último juego (Brasil)
(Elaboración propia).



Figura III.12. Desarrollo juego "Joao palmada"
(Brasil) (Elaboración propia).



Figura III.13. Reflexionando sobre el mapamundi
(Elaboración propia).



Figura III.14. Colocación nombre de los juegos
(Elaboración propia).



Figura III.15. Mapamundi completo segunda sesión (Elaboración propia).



Figura III.16. Niños dibujando tras reflexión (Elaboración propia).

❖ Sesión 3



Figura III.4. Recordatorio sesión anterior con dibujo (Elaboración propia).



Figura III.3. Maestra con los bits de inteligencia (Elaboración propia).



Figura III.5. Explicación primer juego (Bangladesh) (Elaboración propia).



Figura III.6. Desarrollo juego "Gul tara" (Bangladesh) (Elaboración propia).



Figura III.21. Desarrollo juego Tailandia (Elaboración propia).



Figura III.22. Desarrollo juego "El Takgro" (Tailandia) (Elaboración propia).



Figura III.23. Explicación juego Vietnam (Elaboración propia).



Figura III.24. Desarrollo juego "Clap clap" (Vietnam) (Elaboración propia).



Figura III.25. Reflexión final: análisis (Elaboración propia).



Figura III.26. Colocación nombre del continente (Elaboración propia).



Figura III.77. Colocación nombre de los juegos (Elaboración propia).



Figura III.28. Mapamundi completo (Elaboración propia).



Figura III.89. Niños dibujando (1) (Elaboración propia).



Figura III.30. Niños dibujando (2) (Elaboración propia).

❖ Sesión 4



Figura III.91. Asamblea inicial y recordatorio con dibujo (Elaboración propia).



Figura III.3102. Maestra con los bits de inteligencia (Elaboración propia).



Figura III.33. Desarrollo juego Albania (Elaboración propia).



Figura III.34. Desarrollo juego "Tri" (Albania) (Elaboración propia).



Figura III.35. Desarrollo juego España (Elaboración propia).



Figura III.36. Desarrollo juego "Pies quietos" (España) (Elaboración propia).



Figura III.37. Explicación juego Austria (Elaboración propia).



Figura III.38. Desarrollo juego "Numbers Tag" (Austria) (Elaboración propia).



Figura III.39. Explicación juego Estonia (Elaboración propia).



Figura III.40. Desarrollo juego "Korvetaja" (Estonia) (Elaboración propia).



Figura III.41. Asamblea final y colocación nombre continente (Elaboración propia).



Figura III.42. Colocación nombre de los juegos (Elaboración propia).



Figura III.43. Desarrollo juego Tailandia (Elaboración propia).



Figura III.44. Desarrollo juego "El Takgro" (Tailandia) (Elaboración propia).

❖ Sesión 5



Figura III.45. Recordatorio sesión anterior con dibujo (Elaboración propia).



Figura III.46. Maestra con los bits de inteligencia (Elaboración propia).



Figura III.47. Explicación juego “paper, scissor and rock” (Elaboración propia).



Figura III.48. Desarrollo juego “paper, scissor and rock” (Elaboración propia).



Figura III.49. Explicación juego Papúa Nueva Guinea (Elaboración propia).



Figura III.50. Desarrollo juego “Siikori” (Papúa Nueva Guinea) (Elaboración propia).



Figura III.51. Explicación juego Australia (Elaboración propia).



Figura III.52. Desarrollo juego “Duck, duck, goose” (Australia) (Elaboración propia).



Figura III.53. Colocación nombre del continente (Elaboración propia).



Figura III.54. Colocación nombre de los juegos (Elaboración propia).



Figura III.55. Dibujos del alumnado (Elaboración propia).



Figura III.56. Grupo-aula dibujando (Elaboración propia).

❖ Sesión 6



Figura III.57. Asamblea final: fichas de autoevaluación (Elaboración propia).



Figura III.58. Grupo-aula haciendo su autoevaluación (Elaboración propia).



Figura III.59. Alumnado rellenando autoevaluación (1) (Elaboración propia).



Figura III.60. Alumnado rellenando autoevaluación (2) (Elaboración propia).



Figura III.61. Alumnado colocando cartulinas rojas y verdes en el tendero (1) (Elaboración propia).



Figura III.62. Alumnado colocando cartulinas rojas y verdes en el tendero (2) (Elaboración propia).



Figura III.63. Alumnado colocando cartulinas rojas y verdes en el tendero (3) (Elaboración propia).



Figura III.64. Alumnado colocando cartulinas rojas y verdes en el tendero (4) (Elaboración propia).



Figura III.65. Alumnado colocando cartulinas rojas y verdes en el tendero (5) (Elaboración propia).



Figura III.66. Cartulinas rojas: “hablar sin permiso” y “no respeto normas” y cartulina verde: “continentes” (Elaboración propia).



Figura III.67. Analizando los aspectos positivos y negativos del tendero de los deseos de los alumnos (Elaboración propia).



Figura III.68. Pinzas de la ropa con los nombre (Elaboración propia).

III.II. EXPRESIÓN GRÁFICA-Dibujos del alumnado

❖ Sesión 1



Figura III.69. Dibujo alumna 1 (Elaboración propia).



Figura III.70. Dibujo alumno 2 (Elaboración propia).



Figura III.71. Dibujo alumno 3 (Elaboración propia).

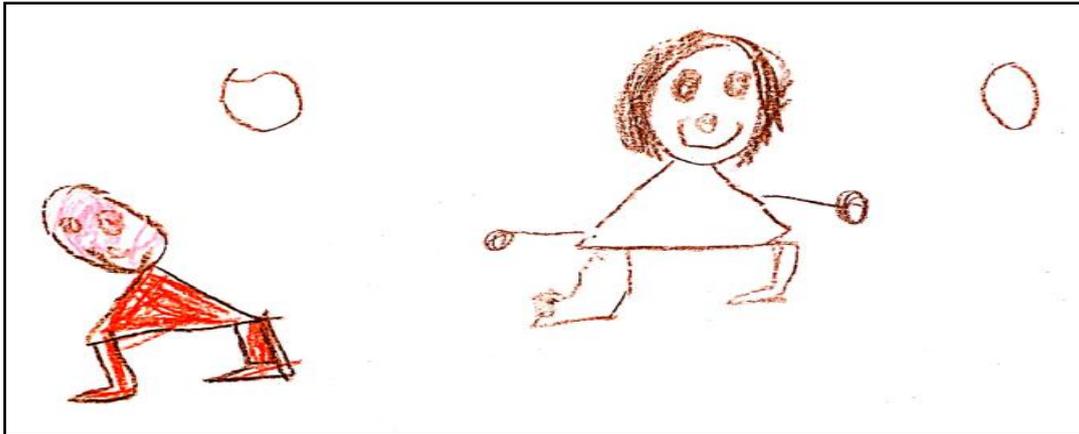


Figura III.72. Dibujo alumna 4 (Elaboración propia).



Figura III.73. Dibujo alumno 5 (Elaboración propia).

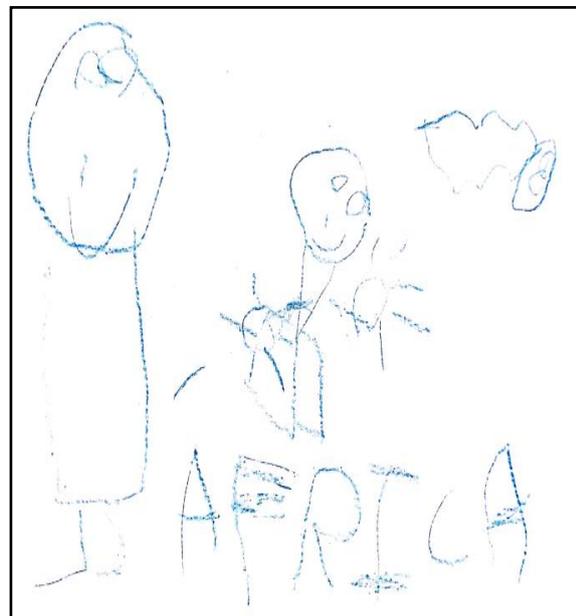
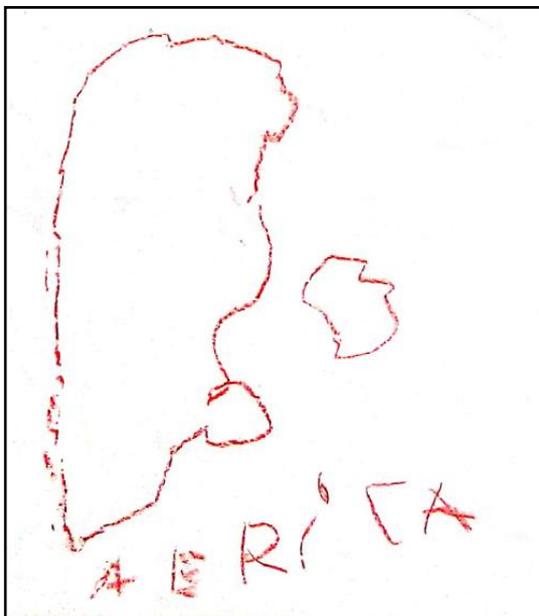


Figura III.74. Dibujo alumno 6 (Elaboración propia). Figura III.75. Dibujo alumno 7 (Elaboración propia).



Figura III.76. Dibujo alumna 8 (Elaboración propia).

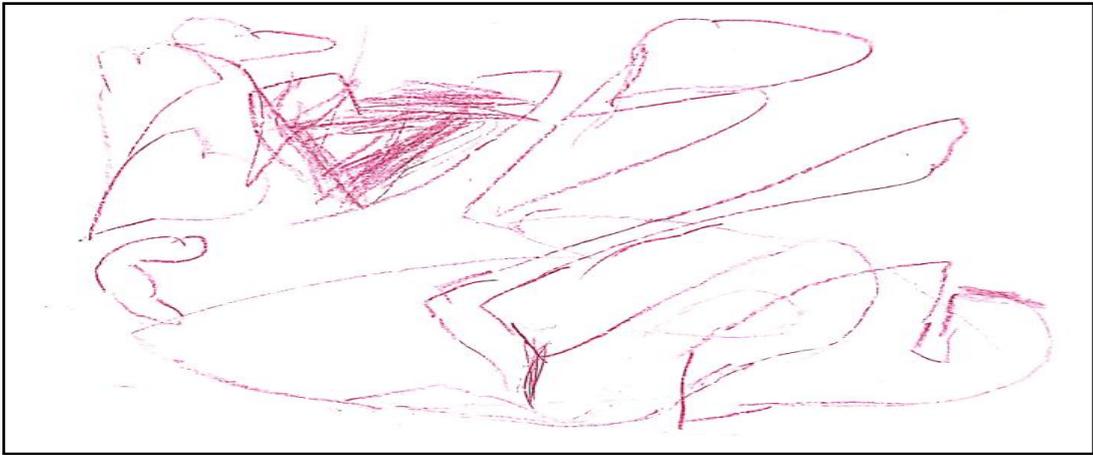


Figura III.77. Dibujo alumno 9 (Elaboración propia).

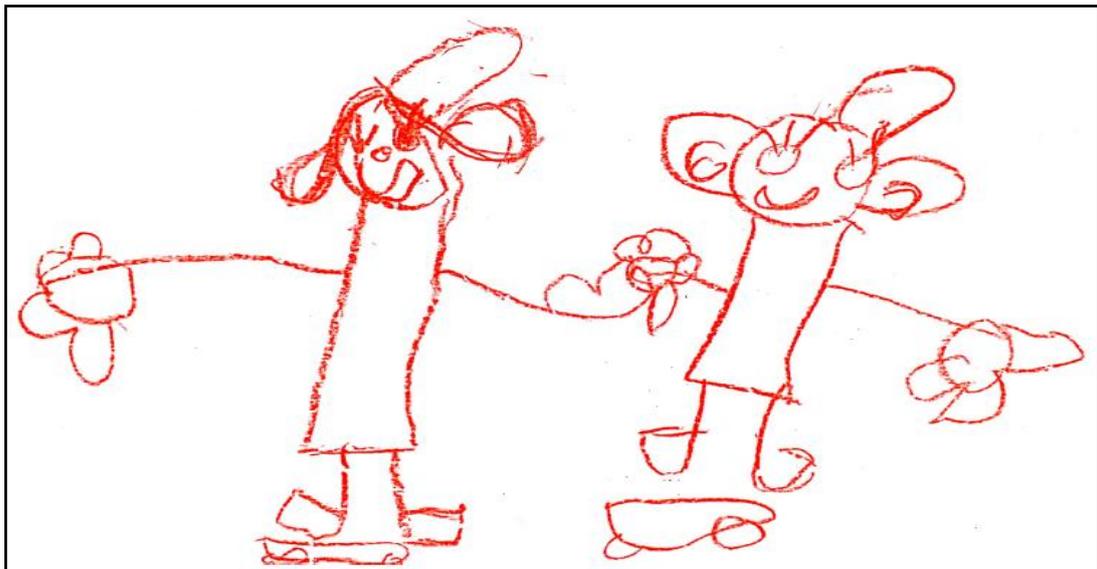


Figura III.78. Dibujo alumna 10 (Elaboración propia).



Figura III.79. Dibujo alumno 11 (Elaboración propia).



Figura III.80. Dibujo alumno 12 (Elaboración propia).

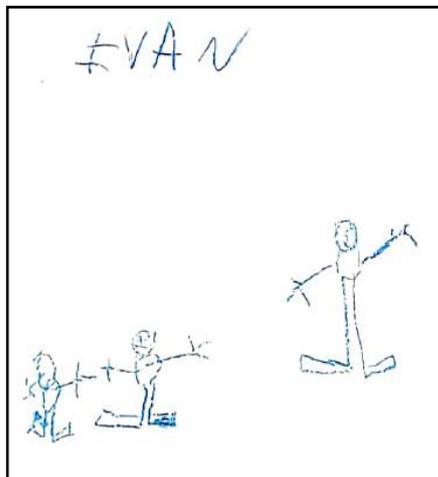


Figura III.81. Dibujo alumno 13 (Elaboración propia). Figura III.82. Dibujo alumno 14 (Elaboración propia).



Figura III.83. Dibujo alumno 15 (Elaboración propia).



Figura III.84. Dibujo alumno 16 (Elaboración propia).

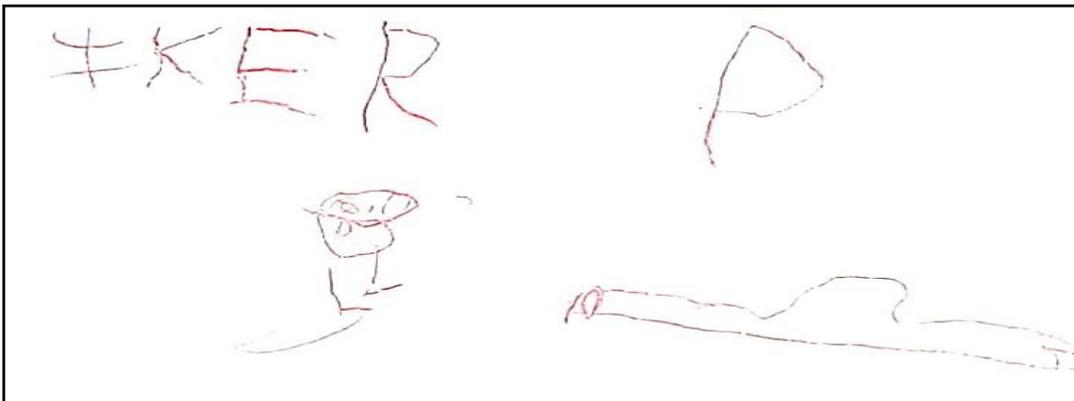


Figura III.85. Dibujo alumno 17 (Elaboración propia).

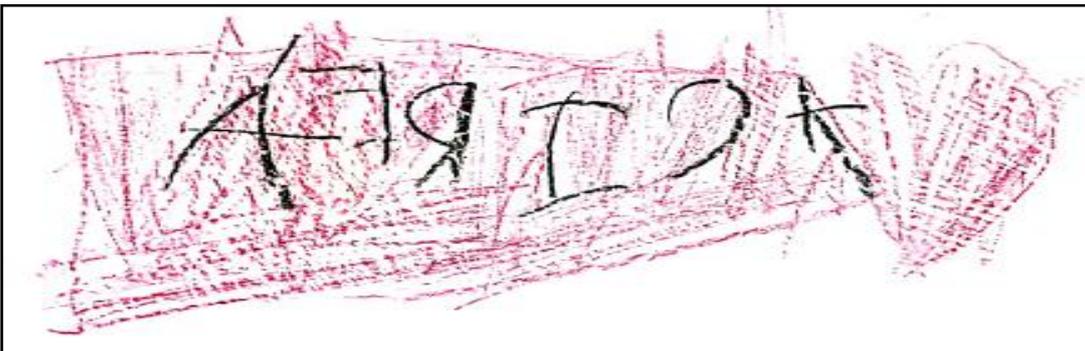


Figura III.86. Dibujo alumno 18 (Elaboración propia).



Figura III.87. Dibujo alumno 19 (Elaboración propia).

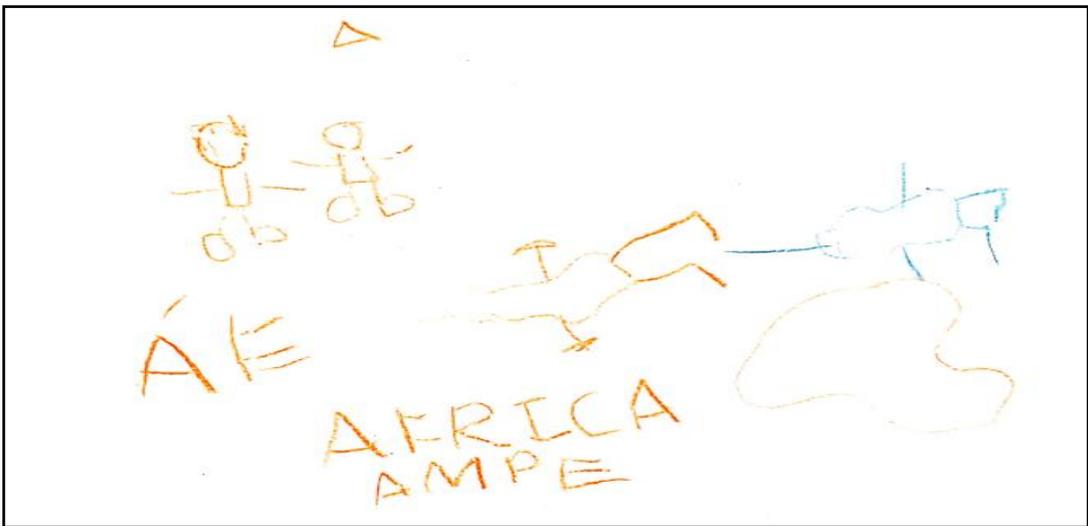


Figura III.88. Dibujo alumno 20 (Elaboración propia).

❖ Sesión 2



Figura III.89. Dibujo alumna 1 (Elaboración propia).



Figura III.90. Dibujo alumno 2 (Elaboración propia).

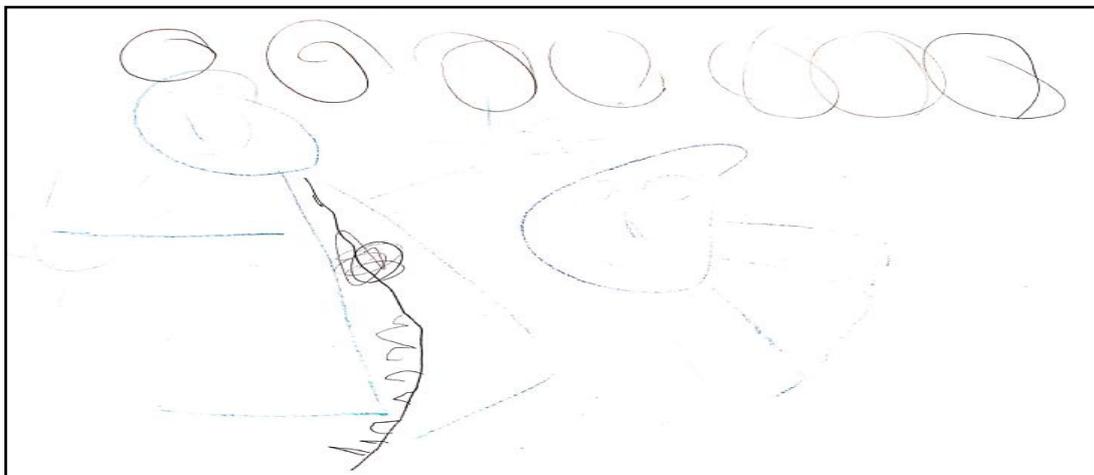


Figura III.91. Dibujo alumno 3 (Elaboración propia).

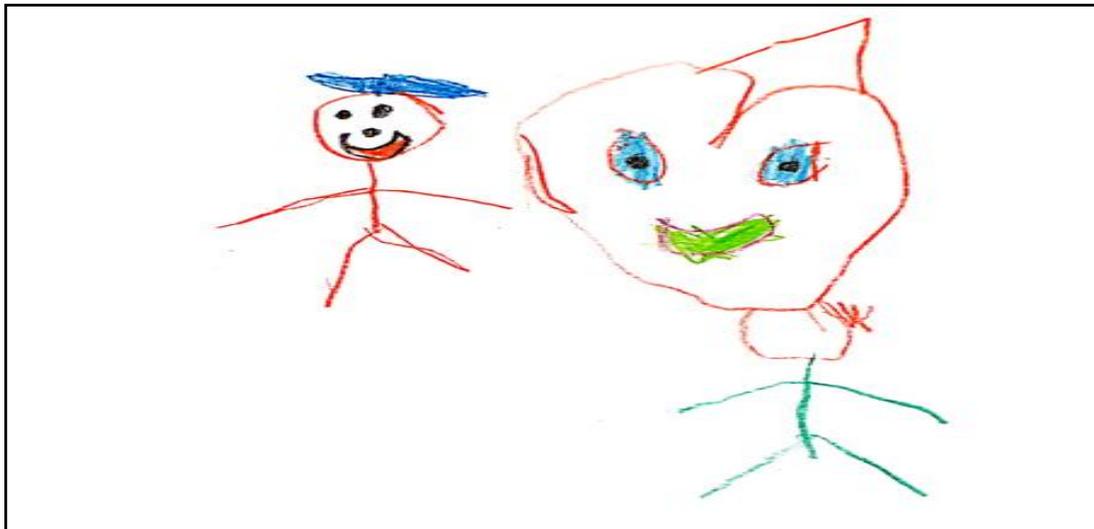


Figura III.92. Dibujo alumno 4 (Elaboración propia).



Figura III.93. Dibujo alumno 5 (Elaboración propia).



Figura III.94. Dibujo alumno 6 (Elaboración propia). Figura III.95. Dibujo alumno 7 (Elaboración propia).



Figura III.96. Dibujo alumno 8 (Elaboración propia).

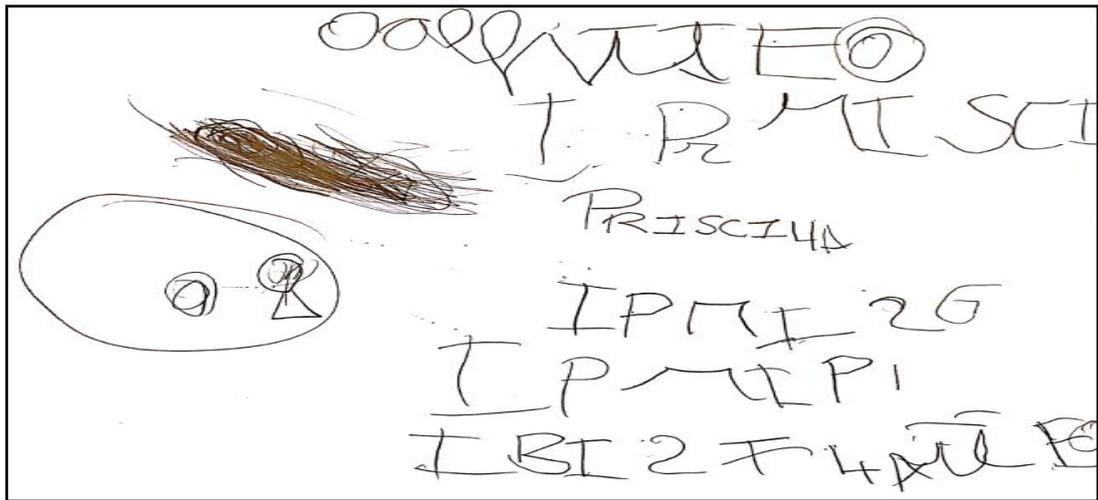


Figura III.97. Dibujo alumno 9 (Elaboración propia).



Figura III.98. Dibujo alumno 10 (Elaboración propia).

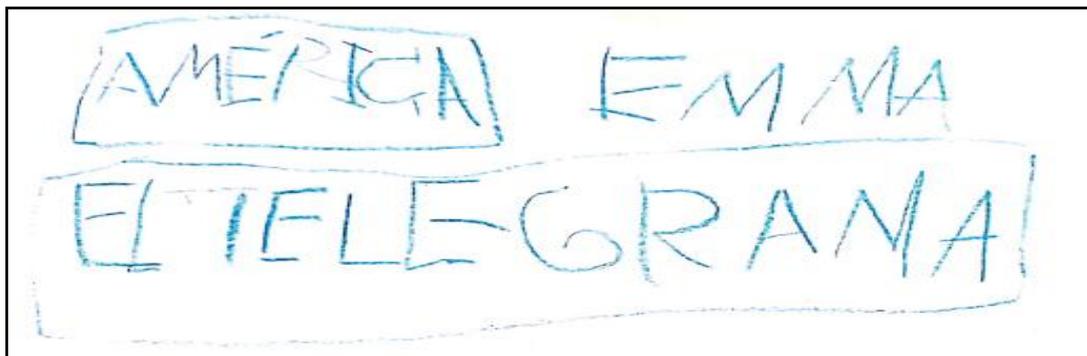


Figura III.99. Dibujo alumno 11 (Elaboración propia).

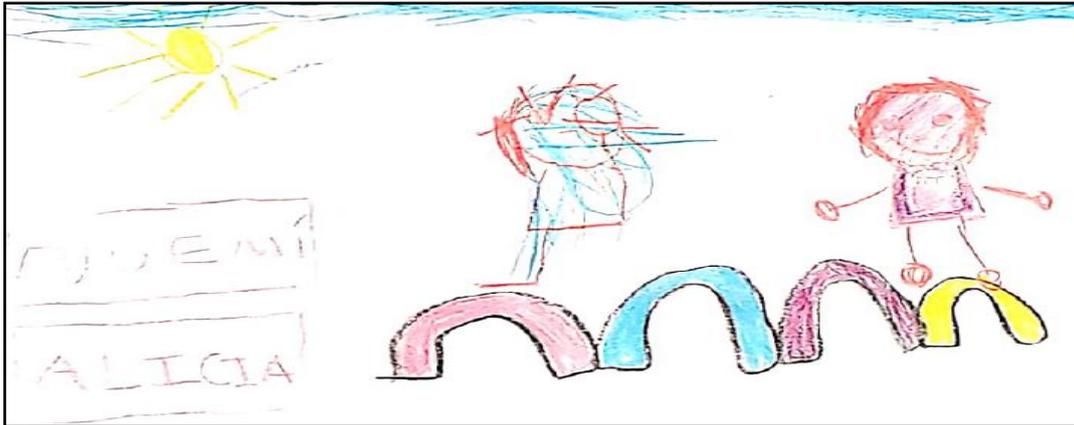


Figura III.100. Dibujo alumno 12 (Elaboración propia).



Figura III.101. Dibujo alumno 13 (Elaboración propia).

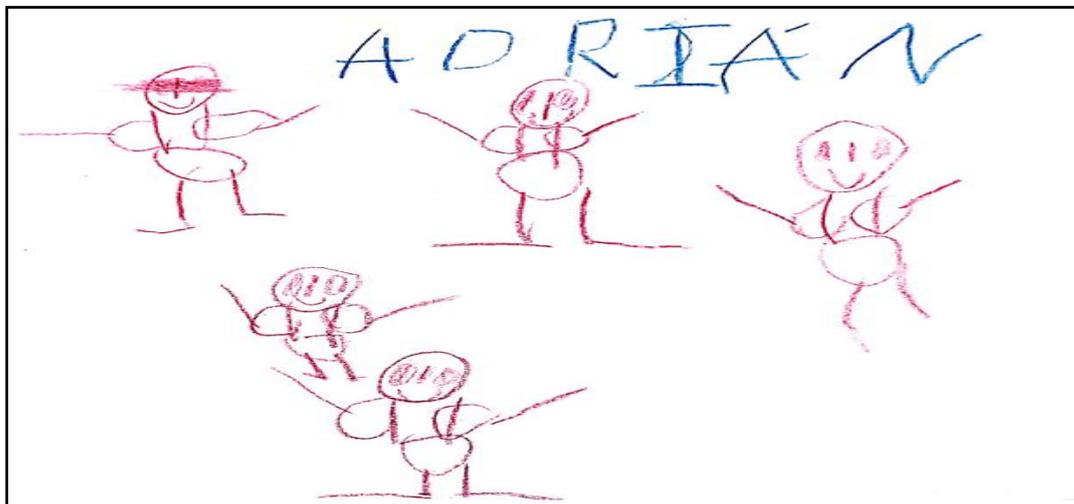


Figura III.102. Dibujo alumno 14 (Elaboración propia).



Figura III.103. Dibujo alumno 15 (Elaboración propia).

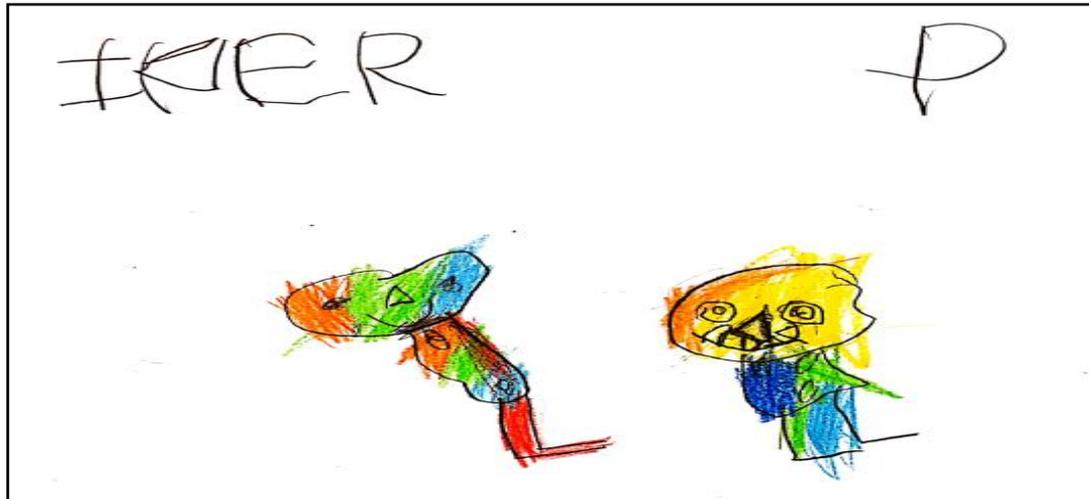


Figura III.104. Dibujo alumno 17 (Elaboración propia).



Figura III.105. Dibujo alumno 18 (Elaboración propia).

❖ Sesión 3



Figura III.106. Dibujo alumna 1 (Elaboración propia).

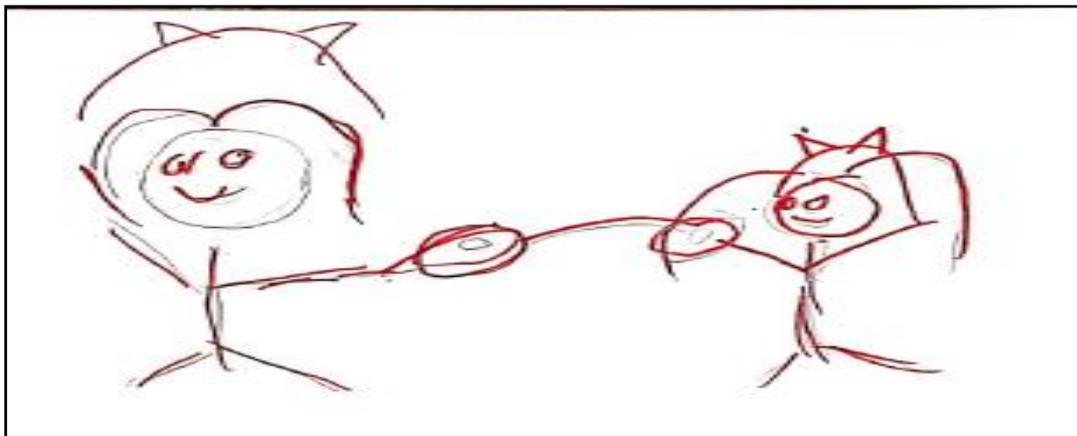


Figura III.107. Dibujo alumno 3 (Elaboración propia).



Figura III.108. Dibujo alumno 4 (Elaboración propia).

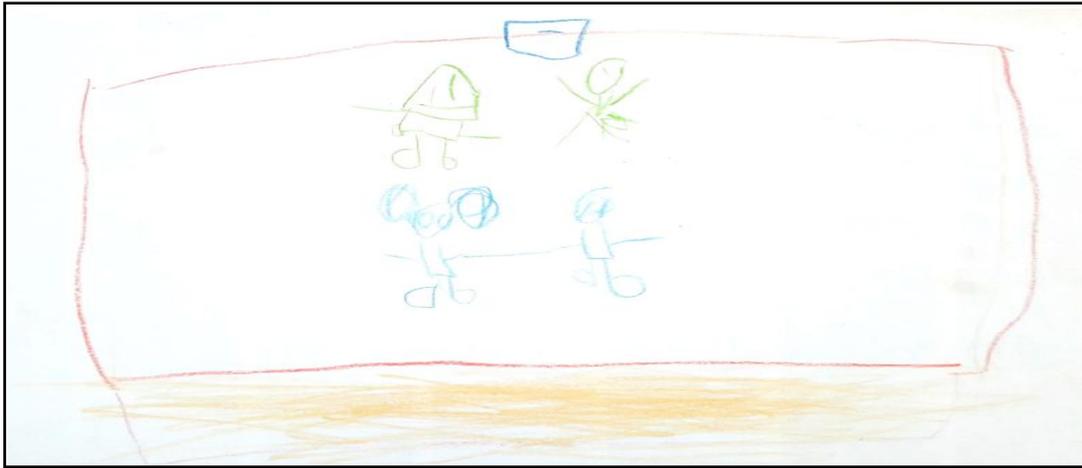


Figura III.109. Dibujo alumno 5 (Elaboración propia).

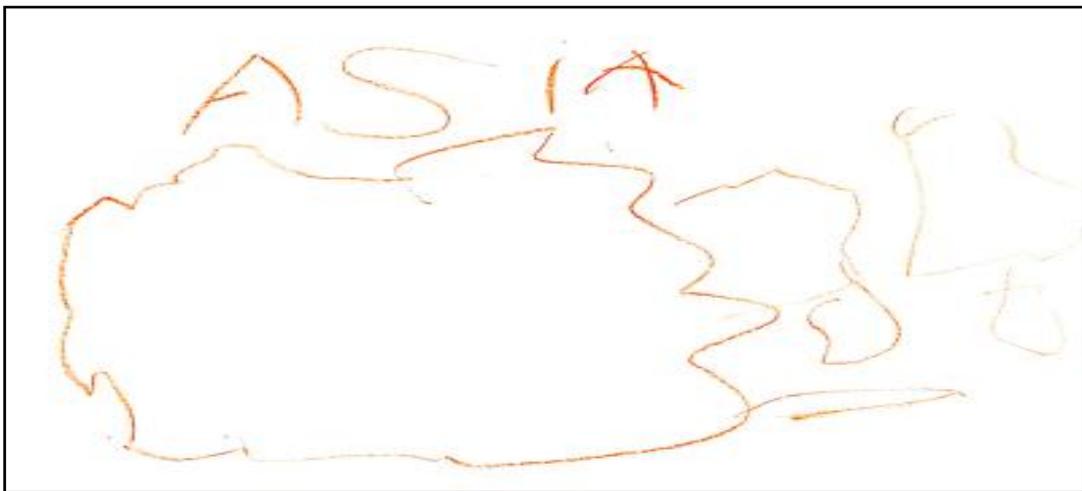


Figura III.110. Dibujo alumno 6 (Elaboración propia).



Figura III.111. Dibujo alumno 7 (Elaboración propia).

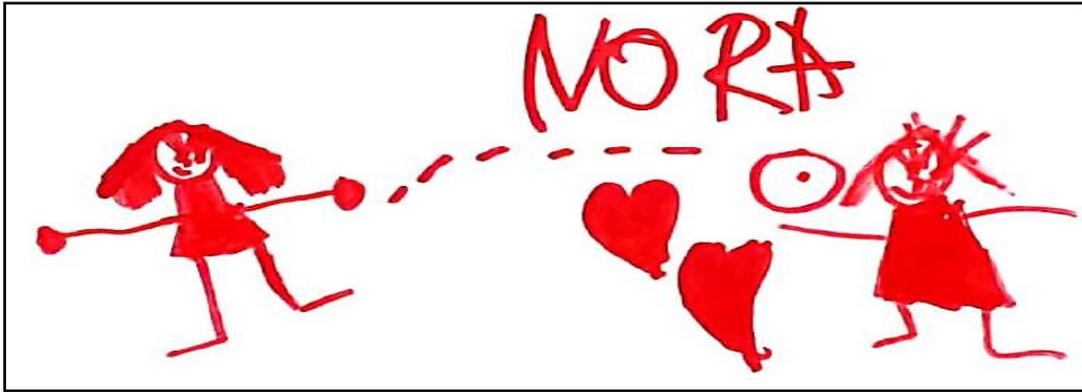


Figura III.112. Dibujo alumno 8 (Elaboración propia).

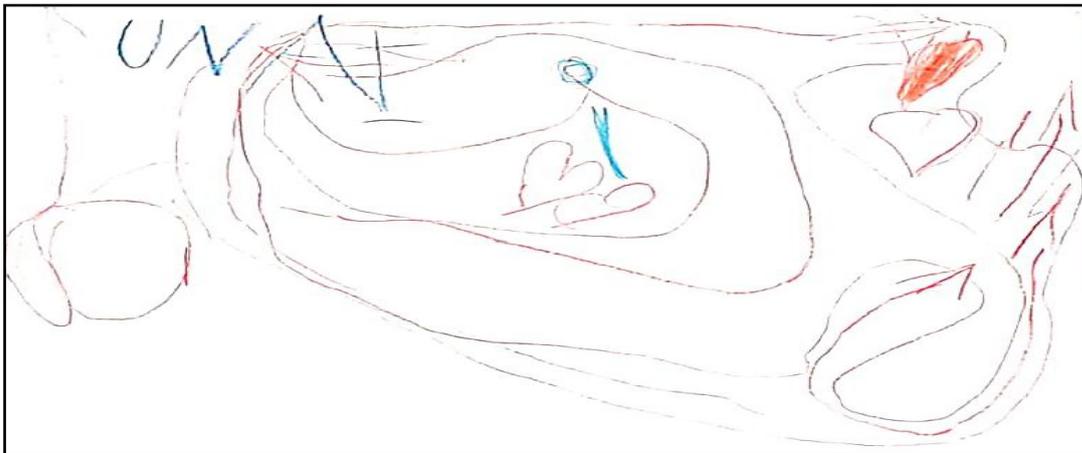


Figura III.113. Dibujo alumno 9 (Elaboración propia).



Figura III.114. Dibujo alumno 10 (Elaboración propia).



Figura III.115. Dibujo alumno 11 (Elaboración propia).

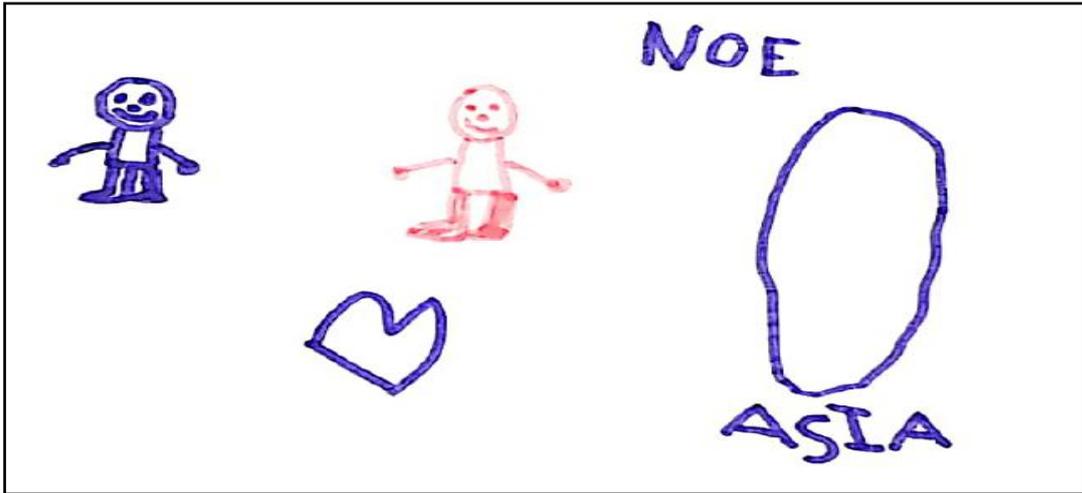


Figura III.116. Dibujo alumno 12 (Elaboración propia).

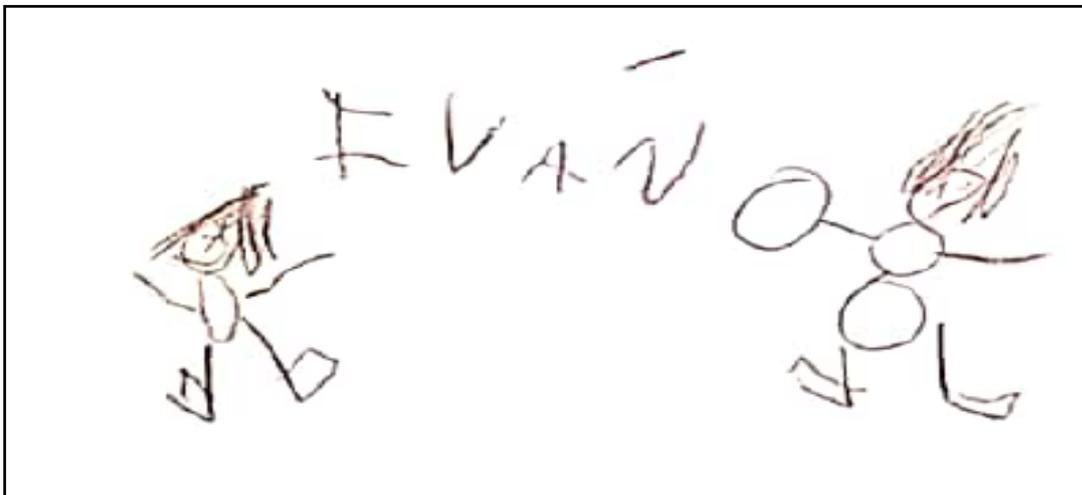


Figura III.117. Dibujo alumno 13 (Elaboración propia).



Figura III.118. Dibujo alumno 15 (Elaboración propia).

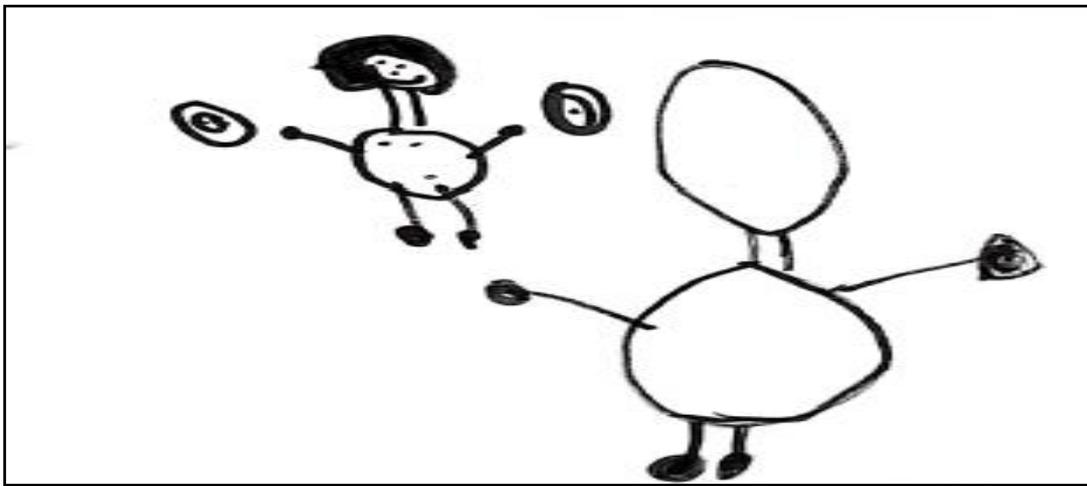


Figura III.119. Dibujo alumno 16 (Elaboración propia).



Figura III.120. Dibujo alumno 17 (Elaboración propia).



Figura III.121. Dibujo alumno 18 (Elaboración propia).



Figura III.122. Dibujo alumno 19 (Elaboración propia).

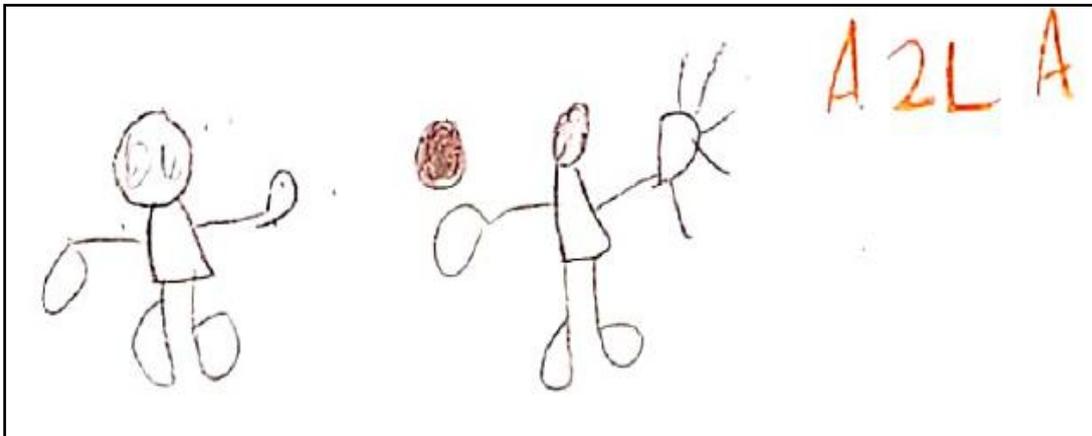


Figura III.123. Dibujo alumno 20 (Elaboración propia).



Figura III.124. Dibujo alumno 21 (Elaboración propia).

❖ Sesión 4

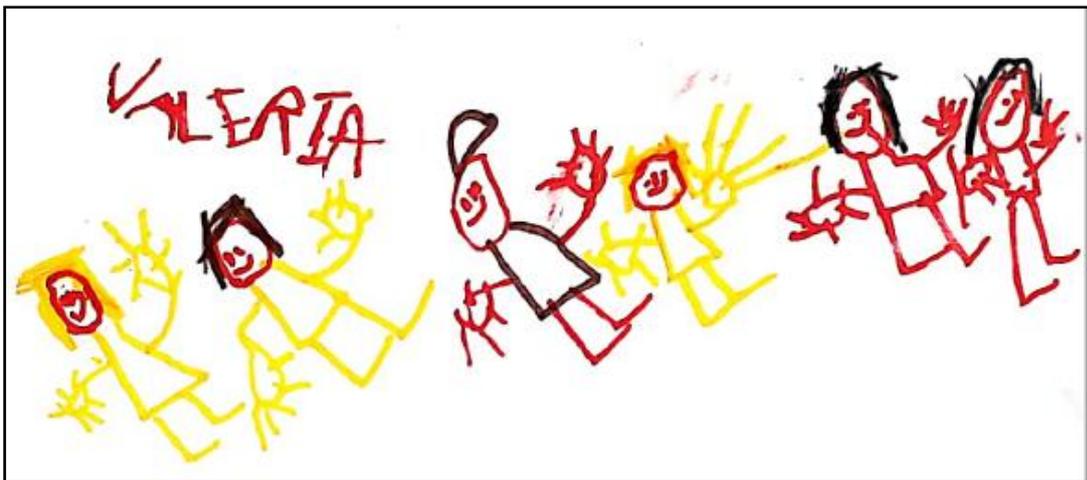


Figura III.125. Dibujo alumna 1 (Elaboración propia).



Figura III.126. Dibujo alumno 2 (Elaboración propia).



Figura III.127. Dibujo alumno 4 (Elaboración propia).



Figura III.128. Dibujo alumno 5 (Elaboración propia).

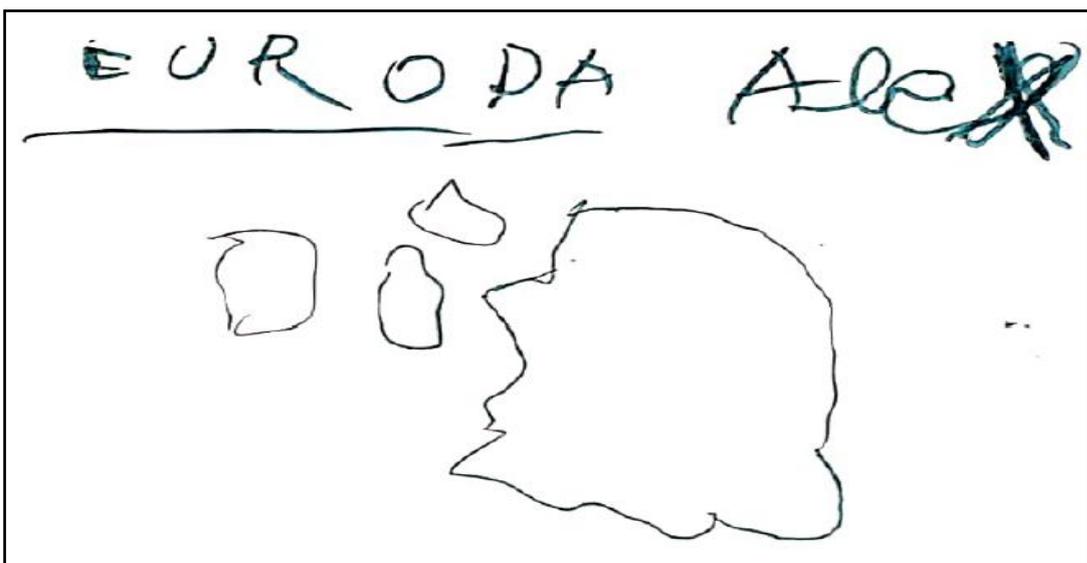


Figura III.129. Dibujo alumno 6 (Elaboración propia).

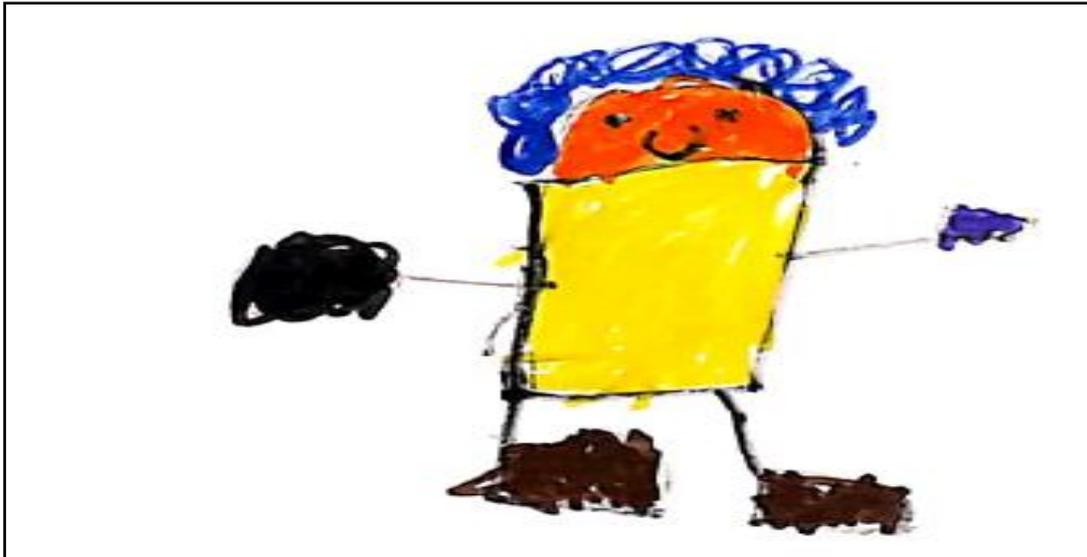


Figura III.130. Dibujo alumno 7 (Elaboración propia).



Figura III.131. Dibujo alumno 8 (Elaboración propia).



Figura III.132. Dibujo alumno 9 (Elaboración propia).



Figura III.133. Dibujo alumno 10 (Elaboración propia).



Figura III.134. Dibujo alumno 11 (Elaboración propia).



Figura III.135. Dibujo alumno 12 (Elaboración propia).



Figura III.136. Dibujo alumno 13 (Elaboración propia).



Figura III.137. Dibujo alumno 14 (Elaboración propia).

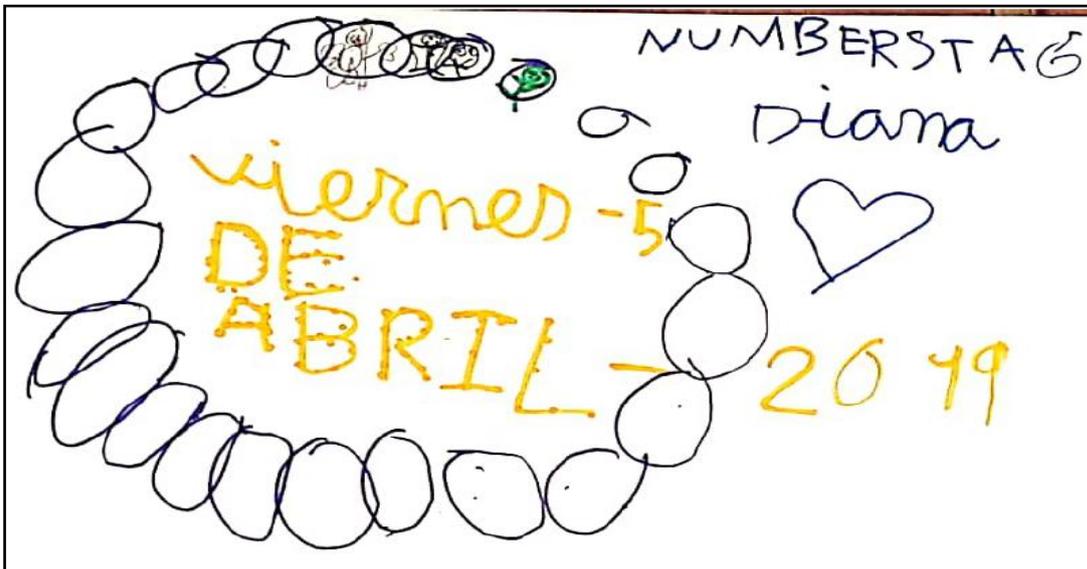


Figura III.138. Dibujo alumno 15 (Elaboración propia).



Figura III.139. Dibujo alumno 16 (Elaboración propia).



Figura III.140. Dibujo alumno 17 (Elaboración propia).



Figura III.141. Dibujo alumno 18 (Elaboración propia).

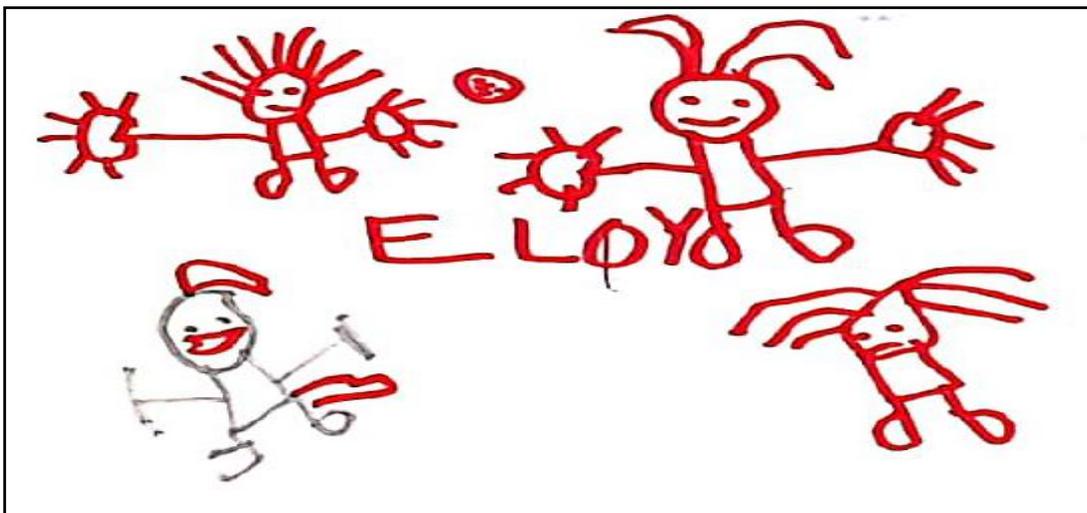


Figura III.142. Dibujo alumno 19 (Elaboración propia).



Figura III.143. Dibujo alumno 20 (Elaboración propia).

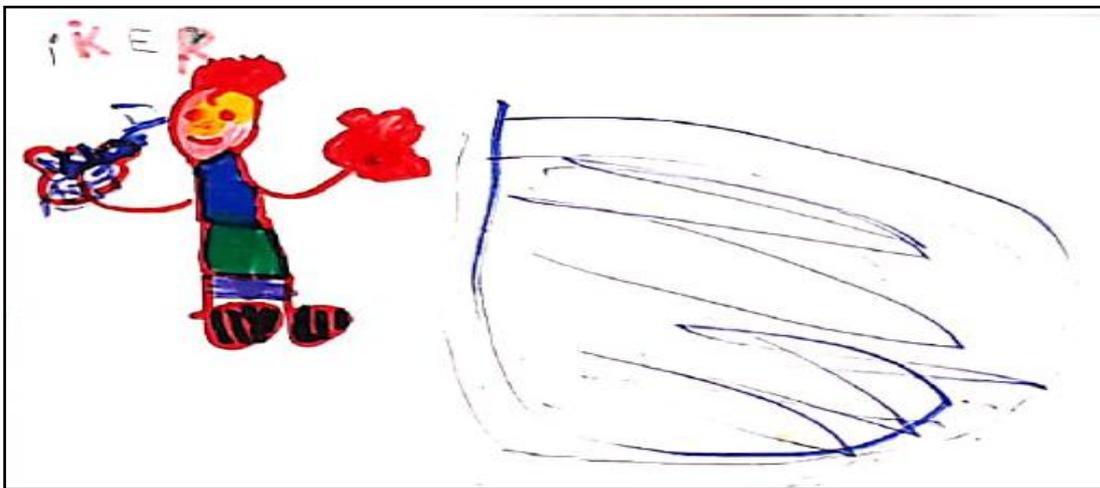


Figura III.144. Dibujo alumno 21 (Elaboración propia).

❖ Sesión 5



Figura III.145. Dibujo alumna 1 (Elaboración propia).



Figura III.146. Dibujo alumno 2 (Elaboración propia).



Figura III.147. Dibujo alumno 3 (Elaboración propia).



Figura III.148. Dibujo alumno 4 (Elaboración propia).

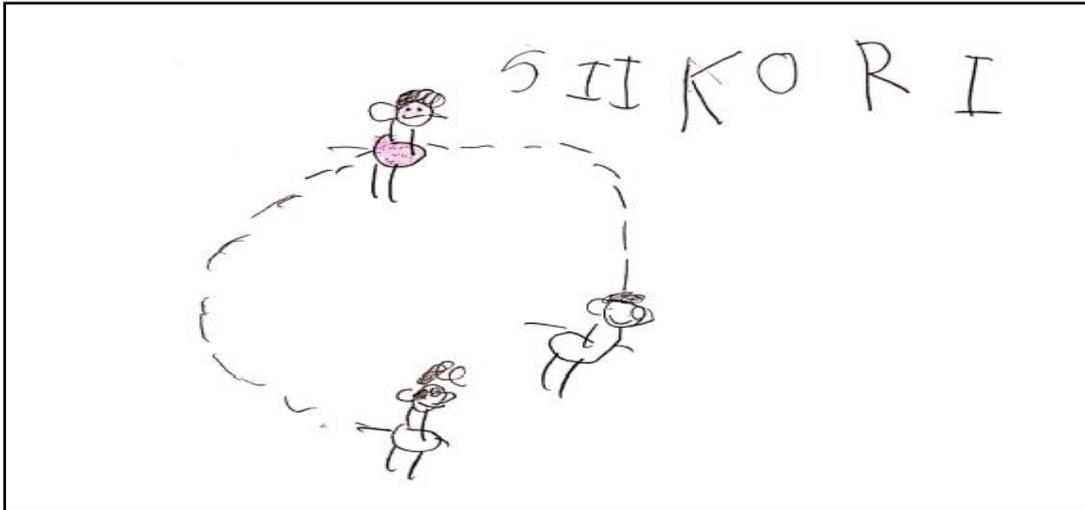


Figura III.149. Dibujo alumno 5 (Elaboración propia).



Figura III.150. Dibujo alumno 6 (Elaboración propia).

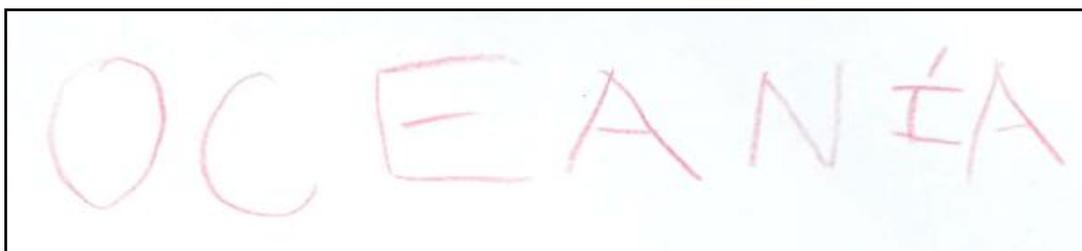


Figura III.151. Dibujo alumno 7 (Elaboración propia).



Figura III.152. Dibujo alumno 8 (Elaboración propia).



Figura III.153. Dibujo alumno 9 (Elaboración propia).



Figura III.154. Dibujo alumno 10 (Elaboración propia).

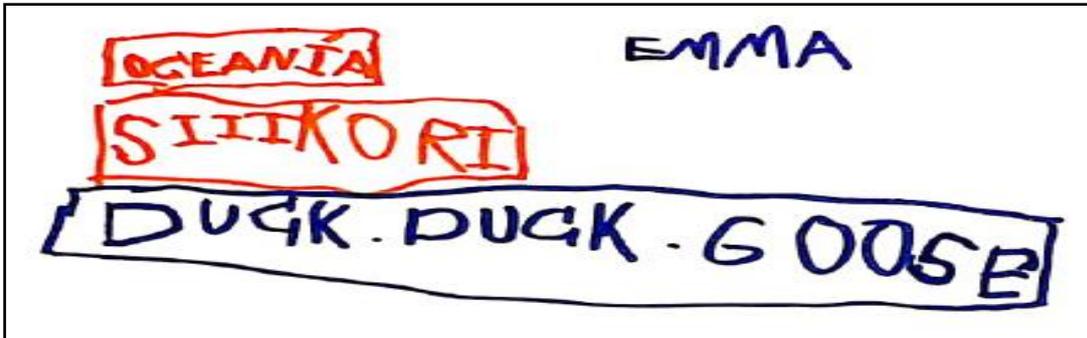


Figura III.155. Dibujo alumno 11 (Elaboración propia).

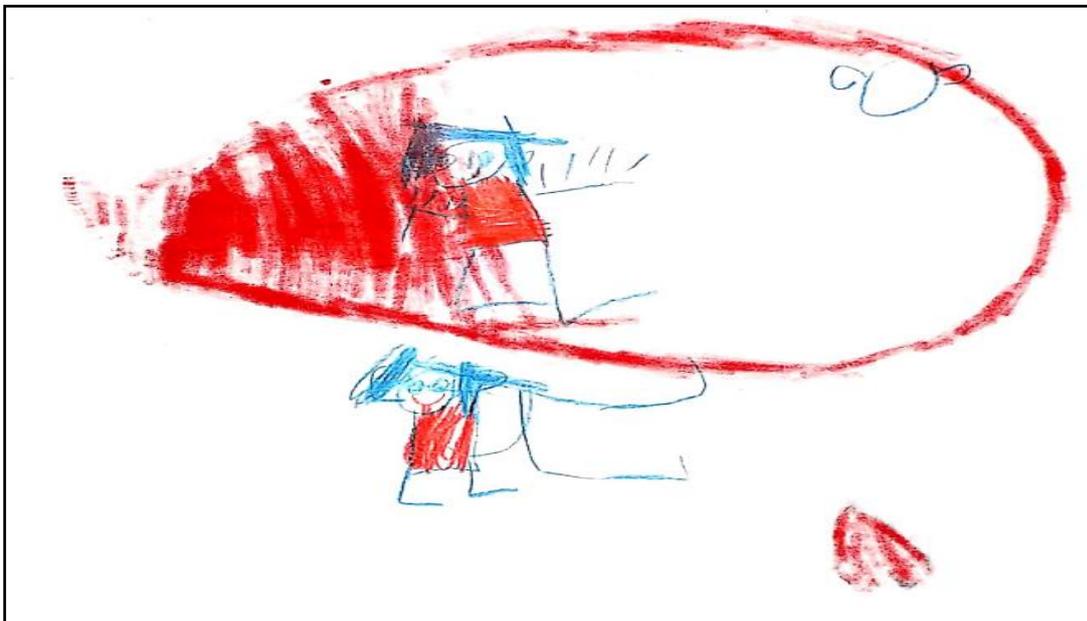


Figura III.156. Dibujo alumno 12 (Elaboración propia).



Figura III.157. Dibujo alumno 13 (Elaboración propia).

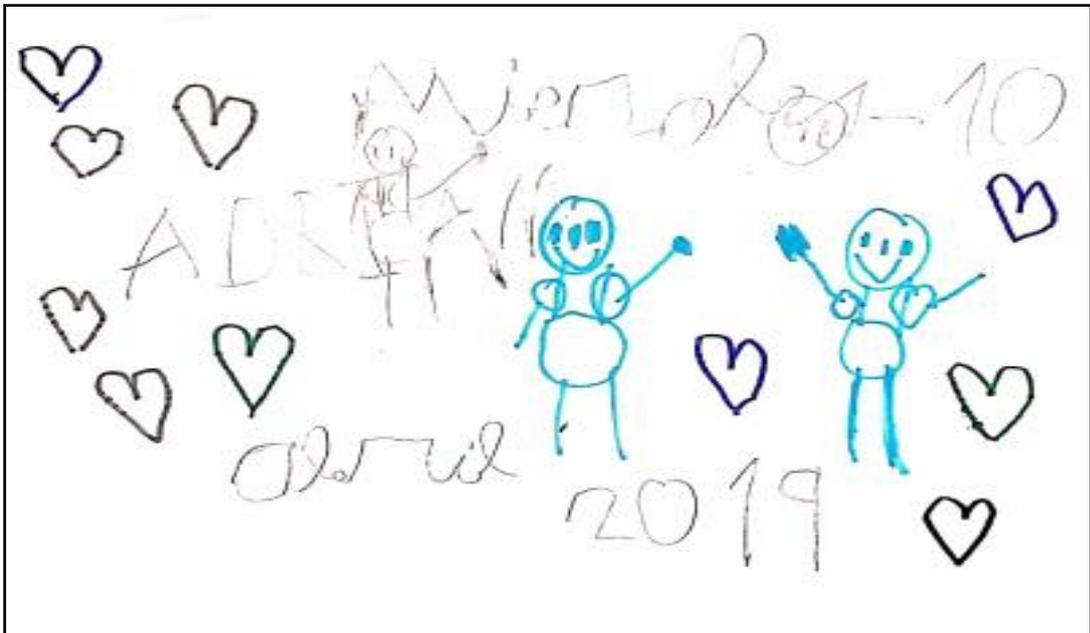


Figura III.158. Dibujo alumno 14 (Elaboración propia).



Figura III.159. Dibujo alumno 15 (Elaboración propia).



Figura III.160. Dibujo alumno 16 (Elaboración propia).



Figura III.161. Dibujo alumno 17 (Elaboración propia).



Figura III.162. Dibujo alumno 18 (Elaboración propia).

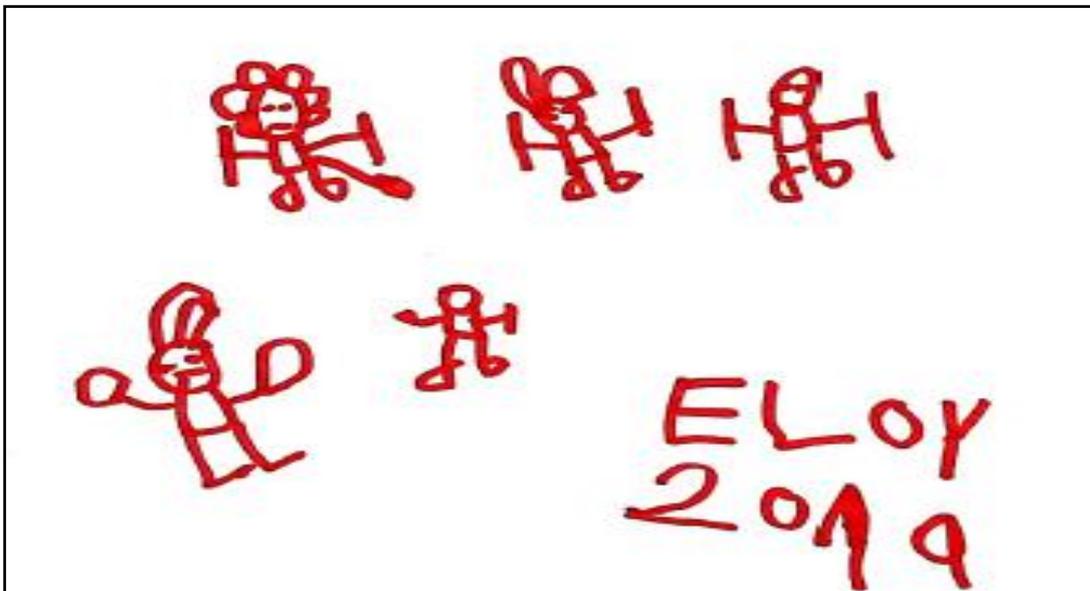


Figura III.163. Dibujo alumno 19 (Elaboración propia).



Figura III.164. Dibujo alumno 20 (Elaboración propia).



Figura III.165. Dibujo alumno 21 (Elaboración propia).

III.III. AUTOEVALUACIÓN INDIVIDUAL DEL ALUMNADO- Ficha de autoevaluación con escala gráfica

ÍTEM	ESCALA GRÁFICA
1. Cumpla las normas o reglas de los juegos y respete los turnos de palabra para intervenir	  
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	  
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	  
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	  
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	  

VALERIA

Figura III.166. Ficha de autoevaluación del alumno 1 (Elaboración propia).

ÍTEM	ESCALA GRÁFICA
1. Cumpla las normas o reglas de los juegos y respete los turnos de palabra para intervenir	  
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	  
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	  
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	  
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	  

DEREK

Figura III.167. Ficha de autoevaluación del alumno 2 (Elaboración propia).

ÍTEM	ESCALA GRÁFICA
1. Cumpla las normas o reglas de los juegos y respete los turnos de palabra para intervenir	  
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	  
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	  
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	  
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	  

ALEX

Figura III.168. Ficha de autoevaluación del alumno 3 (Elaboración propia).

ÍTEM	ESCALA GRÁFICA
1. Cumpla las normas o reglas de los juegos y respete los turnos de palabra para intervenir	  
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	  
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	  
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	  
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	  

AD ALLO

Figura III.169. Ficha de autoevaluación del alumno 4 (Elaboración propia).

ÍTEMES	ESCALA GRÁFICA
1. Cumplo las normas o reglas de los juegos y respeto los turnos de palabra para intervenir	  
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	  
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	  
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	  
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	  

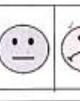
DI EGO

Figura III.170. Ficha de autoevaluación del alumno 5 (Elaboración propia).

ÍTEMES	ESCALA GRÁFICA
1. Cumplo las normas o reglas de los juegos y respeto los turnos de palabra para intervenir	  
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	  
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	  
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	  
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	  

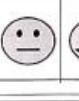
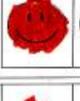
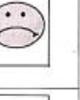
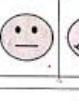
ALEX CARTE

Figura III.171. Ficha de autoevaluación del alumno 6 (Elaboración propia).

ÍTEMES	ESCALA GRÁFICA
1. Cumplo las normas o reglas de los juegos y respeto los turnos de palabra para intervenir	  
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	  
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	  
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	  
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	  

GABRIEL

Figura III.172. Ficha de autoevaluación del alumno 7 (Elaboración propia).

ÍTEMES	ESCALA GRÁFICA
1. Cumplo las normas o reglas de los juegos y respeto los turnos de palabra para intervenir	  
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	  
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	  
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	  
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	  

NORTA

Figura III.173. Ficha de autoevaluación del alumno 8 (Elaboración propia).

ITEMS	ESCALA GRÁFICA
1. Cumpla las normas o reglas de los juegos y respete los turnos de palabra para intervenir	
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	
3. Conozco los continentes del mundo y de ciertos países y se localizan en el mapamundi	
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	

UNIVA

Figura III.174. Ficha de autoevaluación del alumno 9 (Elaboración propia).

ITEMS	ESCALA GRÁFICA
1. Cumpla las normas o reglas de los juegos y respete los turnos de palabra para intervenir	
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	
3. Conozco los continentes del mundo y de ciertos países y se localizan en el mapamundi	
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	

NAYRA

Figura III.175. Ficha de autoevaluación del alumno 10 (Elaboración propia).

ITEMS	ESCALA GRÁFICA
1. Cumpla las normas o reglas de los juegos y respete los turnos de palabra para intervenir	
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	
3. Conozco los continentes del mundo y de ciertos países y se localizan en el mapamundi	
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	

EMMA

Figura III.176. Ficha de autoevaluación del alumno 11 (Elaboración propia).

ITEMS	ESCALA GRÁFICA
1. Cumpla las normas o reglas de los juegos y respete los turnos de palabra para intervenir	
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	
3. Conozco los continentes del mundo y de ciertos países y se localizan en el mapamundi	
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	

NOEMÍ

Figura III.177. Ficha de autoevaluación del alumno 12 (Elaboración propia).

ÍTEM	ESCALA GRÁFICA
1. Cumpla las normas o reglas de los juegos y respete los turnos de palabra para intervenir	  
2. Comparta cosas que sé con mis compañeros	  
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	  
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	  
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	  

IVASIN

Figura III.178. Ficha de autoevaluación del alumno 13 (Elaboración propia).

ÍTEM	ESCALA GRÁFICA
1. Cumpla las normas o reglas de los juegos y respete los turnos de palabra para intervenir	  
2. Comparta cosas que sé con mis compañeros	  
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	  
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	  
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	  

ADRIAN

Figura III.179. Ficha de autoevaluación del alumno 14 (Elaboración propia).

ÍTEM	ESCALA GRÁFICA
1. Cumpla las normas o reglas de los juegos y respete los turnos de palabra para intervenir	  
2. Comparta cosas que sé con mis compañeros	  
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	  
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	  
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	  

Diana

Figura III.180. Ficha de autoevaluación del alumno 15 (Elaboración propia).

ÍTEM	ESCALA GRÁFICA
1. Cumpla las normas o reglas de los juegos y respete los turnos de palabra para intervenir	  
2. Comparta cosas que sé con mis compañeros	  
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	  
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	  
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	  

FRAN

Figura III.181. Ficha de autoevaluación del alumno 16 (Elaboración propia).

ÍTEM	ESCALA GRÁFICA
1. Cumplo las normas o reglas de los juegos y respeto los turnos de palabra para intervenir	  
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	  
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	  
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	  
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	  

il
PISOR

ÍTEM	ESCALA GRÁFICA
1. Cumplo las normas o reglas de los juegos y respeto los turnos de palabra para intervenir	  
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	  
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	  
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	  
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	  

CARL

Figura III.182. Ficha de autoevaluación del alumno 17 (Elaboración propia).

Figura III.183. Ficha de autoevaluación del alumno 18 (Elaboración propia).

ÍTEM	ESCALA GRÁFICA
1. Cumplo las normas o reglas de los juegos y respeto los turnos de palabra para intervenir	  
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	  
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	  
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	  
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	  

YO ELOY

ÍTEM	ESCALA GRÁFICA
1. Cumplo las normas o reglas de los juegos y respeto los turnos de palabra para intervenir	  
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	  
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	  
4. Disfruto jugando juegos de otros países y continentes	  
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	  

SERGIO

Figura III.184. Ficha de autoevaluación del alumno 19 (Elaboración propia).

Figura III.185. Ficha de autoevaluación del alumno 20 (Elaboración propia).

ITEMS	ESCALA GRÁFICA
1. Cumpla las normas o reglas de los juegos y respete los turnos de palabra para intervenir	
2. Comparto cosas que sé con mis compañeros	
3. Conozco los continentes del mundo y diferentes países y sé localizarlos en el mapamundi	
4. Diferito jugando juegos de otros países y continentes	
5. He aprendido valores como el respeto hacia otras culturas, solidaridad, tolerancia, amistad...	

PKER

Figura III.186. Ficha de autoevaluación del alumno 21 (Elaboración propia).