



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación de Segovia

Grado de Maestro en Educación Primaria
Mención en Educación Física

TRABAJO FIN DE GRADO

**Propuesta de intervención didáctica: los juegos
interculturales como elemento integrador**

Autora: Carla Santa Elena García

Tutor: Alberto Gonzalo Arranz

Curso: 2019-2020

RESUMEN

El área de Educación Física es un elemento ideal para fomentar la integración de todo el alumnado. Para lograr una educación inclusiva es necesario que docentes, familias y alumnos se unan y tengan un pensamiento abierto sobre la multiculturalidad, interculturalidad y respeto mutuo sin importar la raza, etnia o religión.

Actualmente las escuelas suelen contener un elevado índice de diversidad entre sus alumnos y es importante fomentar el respeto entre ellos.

Este trabajo pretende mostrar como a través de un enfoque comunicativo, los juegos del mundo ayudan a trabajar la interculturalidad y respeto por la diversidad entre el alumnado de Educación Primaria. En el mismo se trabajará el desarrollo de la competencia motriz a través de juegos interculturales.

Palabras clave: multiculturalidad, interculturalidad, Educación Física, juegos del mundo, enfoque comunicativo.

ABSTRACT

The area of Physical Education is an ideal element to promote the integration of all students. To achieve an inclusive education it is necessary for teachers, families and students to interact and have an open mind about multiculturalism, interculturality and mutual respect regardless of race, ethnicity or religion.

Nowadays schools often contain a high index of diversity among their students and it is important to foster respect among them.

This assignment aims to show how through a communicative approach, games from different parts of the world help to build interculturalism and respect for diversity among Primary School students. It will work on the development of motor competence through intercultural games.

Keywords: multiculturality, interculturality, Physical Education, world games, communicative approach.

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN	1
2.OBJETIVOS	2
3.JUSTIFICACIÓN	2
4.MARCO TEÓRICO	4
4.1 DEFINICIÓN Y TIPOS DE JUEGO	4
4.1.1 Características del juego	5
4.1.2 Tipos de juego	5
4.1.3. Beneficios del juego	6
4.1.4 El juego como elemento inclusor de la población inmigrante	7
4.2 MULTICULTURALIDAD E INTERCULTURALIDAD	9
4.3 JUEGOS INTERCULTURALES O DEL MUNDO	11
4.3.1. Enfoque comunicativo en los juegos interculturales	12
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN “TODOS SUMAMOS, TODOS VALEMOS”	13
5.1 JUSTIFICACIÓN	13
5.2 OBJETIVOS	14
5.2.1 Objetivos generales de etapa	14
5.2.2 Objetivos generales del área de Educación Física	15
5.2.3 Objetivos específicos de la propuesta	15
5.3 CONTENIDOS	16
5.4 COMPETENCIAS BÁSICAS	17
5.5 RELACIÓN CON EL CURRÍCULO	18
5.6 METODOLOGÍA	20
5.7 SESIONES	22
5.7.1 Desarrollo de las sesiones	24
5.8 RECURSOS	33
5.9 EVALUACIÓN	33
5.10 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	35
6. CONCLUSIONES	36
7. APORTACIONES, OPORTUNIDADES LIMITACIONES Y FUTURAS LINEAS DE INVESTIGACIÓN	39
7.1 APORTACIONES A LA FORMACIÓN DOCENTE	39

7.2 OPORTUNIDADES, LIMITACIONES Y FUTURAS LINEAS DE INVESTIGACIÓN	40
8. BIBLIOGRAFÍA.....	42
9. ANEXOS	45

ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

Tabla 1. Beneficios del juego.	6
Gráfico 1. Evolución de la población en España.	7
Gráfico 2. Alumnado extranjero según lugar de procedencia	8
Tabla 2 Contenidos de la propuesta.....	16
Tabla 3. Competencias trabajadas en la propuesta.....	17
Tabla 4. Indicadores de logro.	34
Tabla 5. Instrumentos de evaluación.....	35

1.INTRODUCCIÓN

Actualmente, en España viven un gran número de inmigrantes de todas nacionalidades, por lo que es necesario que en las aulas de Educación Infantil y Primaria se integren todas las culturas, ideales o razas.

En muchas ocasiones esto no es así, lo que induce al bajo rendimiento o fracaso escolar de estos alumnos bien por desconocimiento del idioma o por la escasa motivación que tienen, por lo que es fundamental que los docentes estén bien formados en materia de multiculturalidad y sepan aplicarlo en sus clases.

Existen asignaturas de carácter teórico en las que los escolares deben estar sentados en una silla y trabajando en una mesa, por lo que apenas se relacionan con sus compañeros y compañeras; pero en el área de Educación Física esto no es así, ya que ésta es una asignatura más práctica en la que el alumnado puede moverse e interactuar con los demás. El docente puede fomentar a través de lo motriz, la integración de juegos de diferentes continentes, danzas de diferentes culturas o juegos cooperativos la interrelación entre alumnos de diferentes culturas y ampliación de sus conocimientos.

En este tipo de actividades juega un papel crucial la educación en valores y motivación del alumnado. La educación en valores para que los escolares comprendan la importancia del respeto hacia todos los compañeros y compañeras sin importar el sexo, raza o religión; y la motivación para que éstos tengan ganas de aprender y conocer juegos o aspectos de otras culturas diferentes a la suya.

Por todo esto es importante trabajar desde el enfoque comunicativo, ya que éste fomenta la igualdad de las diferencias, es decir, que cualquier cultura o etnia no es superior ni inferior a las demás, y la igualdad es tratada como una de las bases de la educación que ha de ser proporcionada a todos los alumnos y alumnas.

Debido a la necesidad de trabajar la igualdad y multiculturalidad en la escuela, se ha elaborado una propuesta de intervención de didáctica para ser llevada a cabo en el área de Educación Física con alumnos de 6º de Educación Primaria con la intención de fomentar la interrelación, la interculturalidad y la integración de conocimientos que favorezcan el desarrollo integral del alumnado a través de juegos del mundo.

2.OBJETIVOS

El presente trabajo tiene como objetivo general diseñar y evaluar una propuesta de intervención didáctica en Educación Física basada en los juegos del mundo.

Y sujeta a la finalidad anterior consideramos los siguientes objetivos específicos en los que se sustentarán las conclusiones finales:

- Justificar la necesidad de trabajar los juegos del mundo dentro de la escuela para fomentar un clima de respeto entre el alumnado.
- Mostrar la idoneidad del área de Educación Física para lograr integración
- Dar a conocer qué son los juegos del mundo o interculturales y la importancia que tienen en la educación.
- Trabajar la transversalidad entre diferentes áreas para contribuir al desarrollo integral del alumnado.
- Ampliar mi formación docente para mejorar mi labor como educadora y así poder plantear futuras propuestas de intervención.

3.JUSTIFICACIÓN

Según el Instituto Nacional de Estadística (INE), en España *“el 89,3% de la población es española y el 10,7% restante es extranjera”* (2019). Por tanto, actualmente en nuestra sociedad existe una gran diversidad.

De ahí la importancia de trabajar la multiculturalidad en las escuelas, ya que los niños y niñas de hoy en día son la sociedad del futuro, y es primordial que los docentes estén formados en esta materia para saber transmitirlo a los alumnos y lograr la formación integral de los mismos.

Por ello consideramos que el área de Educación Física es un medio idóneo para trabajar conceptos como interculturalidad, multiculturalidad y educación en valores a través del juego, ya que el aprender de forma práctica motiva más al alumnado.

A modo personal, la autora de esta propuesta conoció de primera mano la importancia de trabajar la diversidad en el área de Educación Física en las prácticas docentes que realizó en diferentes escuelas, donde trabajó con los alumnos diferentes actividades sobre juegos

del mundo y comprobó el beneficio que éstas provocan en los alumnos a nivel motriz, social, y motivacional.

Posteriormente, la autora del trabajo realizó un programa educativo en Estados Unidos donde ejerció como maestra y pudo comprobar que muchos de los juegos realizados en ese continente son muy similares a los realizados en las escuelas españolas pero con diferente denominación, por lo que considera fundamental que en las aulas se trabaje la interculturalidad por medio de actividades de otros países a través de las competencias presentes en el currículo, ya que *“El juego es el mejor medio de comunicación entre especies diferentes, como también es el mejor medio de comunicación entre personas de generaciones, clases sociales o culturas diferentes”* (Bateson, 1984 en Bantulá y Mora, 2002), (p.11).

Por tanto, en esta intervención didáctica se pretende fomentar la interrelación entre los alumnos, el compañerismo y la cooperación a través de los juegos del mundo, ya que tal y como afirma Velázquez (2006) *“uno de los principales puntos en común de todos los niños y niñas, cualesquiera que sea su lugar o cultura de procedencia, es el juego”*(p.7) y dejar de lado el rechazo y exclusión social que actualmente se da hacia personas de otras razas o culturas.

Por último, a través de la temática de juegos del mundo se pretenden trabajar las siguientes competencias de la Orden EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León: competencia lingüística, competencias sociales y conciencia y expresiones culturales.

4.MARCO TEÓRICO

4.1 DEFINICIÓN Y TIPOS DE JUEGO

El juego es una actividad lúdica y universal que se realiza por disfrute en cualquier parte del mundo y a todas las edades, además contribuye al desarrollo de la imaginación y creatividad de los niños y niñas desde edades tempranas. Éstos toman el juego como algo espontáneo, lo van creando implementando sus propias reglas del juego.

Según van evolucionando, el juego comienza a ser pautado, con unas reglas o normas específicas que deben cumplir, pero siempre con la finalidad primera de disfrutar, desarrollar su personalidad y sus habilidades.

Según la Rae (2014), el juego *es “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”*. Esta definición es muy general, por lo que diversos autores como (Vygotski, 1933 en Clementín, 2019), han ahondado más en el tema del juego relacionándolo con la educación y desarrollo de los niños: *“El juego favorece el desarrollo cognitivo, emocional y social. Funciona como una herramienta que ayuda al niño a regular su conducta”* (p.1). Los niños y niñas van desde edades tempranas desarrollando a través del juego sus habilidades sociales, motrices y se relacionan con sus compañeros y compañeras.

Garaigordobil y Fagoaga (2006), definen el juego como *“una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano”* (p.18), ya que éste ayuda a crear la personalidad del niño y lograr su desarrollo integral, ya que, para jugar, los niños interactúan con el mundo que les rodea o les surgen dudas.

Por su parte, Thió de Pol, Fusté, et.al (2007) afirman que el juego es *“una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”* (p.128). Es decir, la finalidad del juego es lúdica, buscando el disfrute del niño sin importar en la mayoría de las cosas cuál sea el resultado.

En definitiva, consideramos que el juego es una *“actividad de carácter lúdico que debe ser practicada desde edades tempranas y encaminada a lograr el disfrute de los individuos que la realizan y que éstos desarrollen capacidades de relación y socialización”*.

4.1.1 Características del juego

El juego es una actividad empleada en el tiempo libre a modo de ocio y diversión, o en la escuela como recurso pedagógico, que según Garaigordobil (1992) reúne unas características:

- Es una fuente de placer: es una actividad divertida que suscita excitación y alegría
- Proporciona libertad y arbitrariedad: aunque el juego es algo libre de elección, suele tener unas pautas para su correcto desarrollo
- Su elemento constitutivo es la ficción: Cualquier cosa puede ser convertida en juego. Influye la imaginación y actitud del sujeto frente al juego.
- Implica acción y participación: jugar es hacer y se requiere implicación activa de quién lo practica.
- Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo: a través del juego, el niño o niña crea su propia personalidad y conoce el mundo que le rodea.
- Promueve interacción y comunicación: se facilita la interacción y relación entre los participantes, ya que éstos necesitan comunicarse para producirse el desarrollo de la actividad.

4.1.2 Tipos de juego

Cada juego puede ser practicado por personas de cualquier edad, pero siendo adaptado a las características de los participantes o teniendo en cuenta qué objetivos se pretenden cumplir. Aunque la finalidad primera de todos los juegos es el disfrute, Sandoval (2010) los ha clasificado según sus objetivos principales:

- Juegos sensoriales: son los relacionados con la facultad de sentir, los niños expresan sensaciones experimentando o palpando los objetos.
- Juegos motores: Son los más practicados, ya que contribuyen al desarrollo de la coordinación, fuerza, velocidad, etc.
- Juegos intelectuales: Pretenden desarrollar el razonamiento, imaginación o reflexión.
- Juegos individuales: Los practica una sola persona satisfaciendo sus intereses personales.
- Juegos sociales: su objetivo es la agrupación, responsabilidad grupal o cooperación. A partir de los juegos sociales surgen los juegos cooperativos, que

requieren la colaboración de los participantes para alcanzar el objetivo del juego y contribuyen a la socialización y relación entre los participantes.

Es fundamental llevar a cabo juegos sociales, ya que tal y como afirma (Kaiwin,2010 en Sandoval 2010), “*el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes*” (p.108), por lo que debe practicarse desde edades tempranas para que los niños desarrollen sus habilidades sociales, empaticen y aprendan a relacionarse con los demás. Los maestros deben involucrarse de forma activa y orientar a los alumnos en materias de respeto e inclusión hacia el resto de compañeros.

En esta propuesta de trabajo van a predominar los juegos sociales, ya que consideramos que son los que más se ajustan a los objetivos del trabajo. Este tipo de juegos enriquecen al alumnado ayudándole a adquirir valores como el respeto, cooperación, responsabilidad grupal, socialización, etc.

Dado que para su correcto desarrollo es fundamental la interacción entre los alumnos, este tipo de juegos mejoran las relaciones interpersonales y el clima- clase.

4.1.3. Beneficios del juego

La práctica del juego es algo lúdico que toda persona practica desde edades tempranas, y la cual aporta una serie de beneficios a quienes lo practican que van desde lo físico y motor, al desarrollo de habilidades sociales e interrelación con el resto.

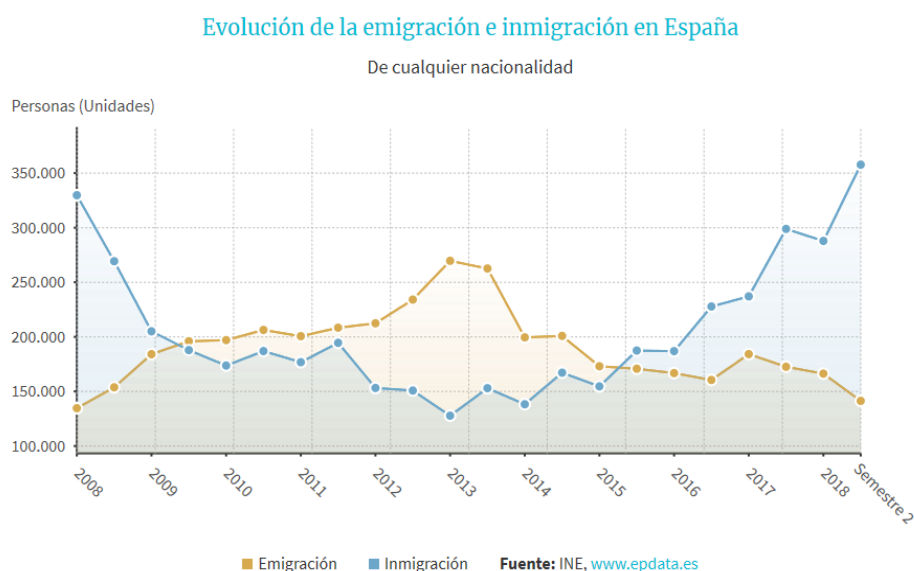
Tabla 1. *Beneficios del juego*. Elaboración propia.

<p style="text-align: center;">Desarrollo de la coordinación durante el movimiento</p> <p>En edades tempranas comienzan a practicarse actividades motoras sencillas que pretenden desarrollar el ámbito psicomotriz de la persona de una forma lúdica. Estas actividades van adquiriendo dificultad según evoluciona la coordinación del individuo.</p>
<p style="text-align: center;">Adquisición de autonomía</p> <p>En edades tempranas, los niños necesitan en ocasiones cierta ayuda para llevar a cabo una actividad, pero según van evolucionando en el plano motor comienzan a adquirir cierta autonomía hasta poder llevar a cabo una actividad sin ayuda alguna.</p>

Desarrollo de la imaginación y creatividad
Los niños comienzan a desarrollar su imaginación creando sus propias reglas del juego; y según va avanzando su edad progresa su creatividad para llevar a cabo actividades más creativas o complejas.
Manifestación de emociones
El juego ayuda a que sus participantes muestren emociones como alegría, tristeza, rabia, incertidumbre, etc.
Adquisición de valores
El juego contribuye a la formación integral del individuo y promoviendo de forma implícita la inclusión, cooperación, respeto, etc.
Relación entre iguales
La mayor parte de juegos requiere más de un participante, lo que promueve el desarrollo de las habilidades sociales de los individuos, tales como la comunicación o relacionarse con iguales.

4.1.4 El juego como elemento inclusor de la población inmigrante

Gráfico 1. *Evolución de la población en España.* Fuente: Agencia de datos de Europa Press.

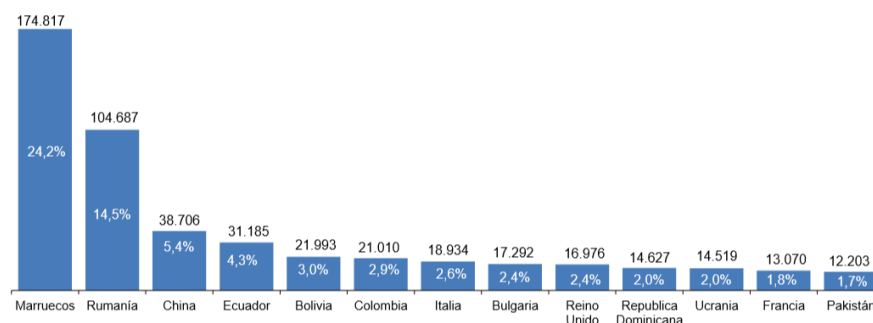


Como podemos observar en el anterior gráfico, en los últimos años ha aumentado considerablemente la población inmigrante en España, la Real Academia Española (2014), entiende como inmigrante a “*toda persona que se instala en un lugar distinto del*

que vivía en busca de mejores condiciones de vida”. Nuestra sociedad debe integrar a todas las personas como parte de la misma; la Organización de Naciones Unidas (ONU) define a la integración social como *“un proceso dinámico y con principios donde todos los miembros participan en el diálogo para lograr y mantener relaciones sociales pacíficas”*.

El aumento de población extranjera de estos últimos años desemboca en que el número de escolares extranjeros sea mayor que en años anteriores. Es fundamental la formación docente en educación en valores para que sepan integrar correctamente a sus alumnos en el aula y lograr la total inclusión independientemente de raza, sexo o religión. Birch (1974), define la integración educativa como *“un proceso que pretende unificar las educaciones ordinaria y especial con el objetivo de ofrecer un conjunto de servicios a todos los niños, en base a sus necesidades de aprendizaje”* (p.60).

Gráfico 2. *Alumnado extranjero según lugar de procedencia*. Fuente: Sistema Estatal de Indicadores de la Educación 2019.



Como podemos observar en este gráfico, en las escuelas conviven multitud de culturas, por lo que se debe trabajar de forma integradora evitando la exclusión de los escolares inmigrantes. En muchas ocasiones estos alumnos desconocen la lengua española, por lo que es tarea de la escuela y sobre todo de los docentes lograr la integración de estos alumnos en la escuela trabajando la inclusión e integración para que estos niños o niñas no pierdan la motivación y que la falta de la misma desemboque en fracaso escolar.

Booth, Ainscow, Black-Hawkins, Vaughan y Shaw (2000), definen la inclusión educativa como el *“derecho a acceder, con equidad y calidad, al espacio de las oportunidades que confiere un ambiente educativo determinado”*(p.6).

El área de Educación Física es ideal para trabajar la integración e inclusión del alumnado, dado que aprueba la interacción de los niños y no hay mejor forma de interactuar y relacionarse que de forma práctica a través del juego.

Los docentes deben rechazar por completo actividades que promuevan el racismo o prejuicios hacia ciertos colectivos, y sería conveniente llevar a la práctica juegos sociales que favorezcan la cooperación, interacción y respeto.

Para ello es fundamental la interculturalidad, es decir, que todos los alumnos conozcan la cultura de sus compañeros mediante la interacción realizada en las actividades practicadas. Un buen ejercicio para practicarlos es la propuesta de cada alumno de juegos de su lugar de procedencia. Esta puesta en práctica tiene varias finalidades:

- 1º Que el resto de alumnos conozca juegos de otros lugares y culturas
- 2º Que se favorezca la interacción y comunicación entre el alumnado
- 3º Fomentar un clima de respeto

Para lograr el correcto desarrollo de estas actividades es fundamental conocer los aspectos a trabajar y no caer en confusiones, por lo que a continuación se hará un análisis detallado de dos conceptos relacionados, pero no iguales, como son la multiculturalidad e interculturalidad.

4.2 MULTICULTURALIDAD E INTERCULTURALIDAD

Hoy en día nuestra sociedad es multicultural, ya que tal y como afirman Lleixà, Flecha et.al, (2002) *“las sociedades multiculturales son aquellas en las cuales conviven en un mismo territorio personas de diversas culturas, produciéndose o no interacciones entre ellas”* (p.12). Este concepto se puede trasladar a la escuela, dado que los escolares de Educación Infantil y Primaria, provienen de multitud de culturas diferentes; y la escuela es un lugar idóneo para que esa multiculturalidad de alumnos interaccione entre ellos.

Toda escuela debe ser inclusiva, y tarea docente es integrar a todos los alumnos por igual dejando de lado la marginación que sufren ciertos colectivos más desfavorecidos. A través de actividades en cualquier área puede lograrse este objetivo, pero en el área de Educación Física puede practicarse, además, de forma práctica mediante el juego.

Velázquez (2006) sostiene que tarea del profesorado de Educación Física es *“mostrar a qué juegan los niños de diferentes países, pueblos y culturas con el fin de aportar un*

pequeño granito de arena a ese conocimiento del mundo multicultural en el que vivimos” (p.7).

Es decir, el docente ha de propiciar la puesta en práctica de actividades de diferentes culturas y lugares del mundo con el fin de que los alumnos interaccionen entre ellos para lograr una educación intercultural. Sáez (2006) define la Educación Intercultural como el *“instrumento de reconocimiento de la cultura que se emplea para valorar las diferencias culturales tendiendo a la diversidad y al pluralismo cultural”*. (P.861).

Según Arroyo (2010), la Educación Intercultural se sustenta en unos principios básicos (p.154):

- Aceptación y valoración de la diversidad cultural sin etiquetar a nadie para evitar la segregación de grupos
- Defensa de la igualdad
- El fortalecimiento en la escuela y en la sociedad de los valores de igualdad, respeto, tolerancia, pluralismo, cooperación y corresponsabilidad social.
- La lucha contra el racismo, la discriminación, los prejuicios y estereotipos mediante la formación en valores y actitudes positivas hacia la diversidad cultural.
- Es relevante todo el alumnado. Se dirige a todos para desarrollar en ellos competencias interculturales.
- Tiene expectativas positivas sobre las capacidades y posibilidades de los individuos.
- Tiene en cuenta las necesidades, experiencias, conocimientos e intereses de cada escolar. Es la mejor forma de incorporar la diversidad en la escuela.
- Implica metodologías de enseñanza cooperativas, recursos didácticos adecuados y la comunicación activa entre iguales.
- Necesita la interacción entre la escuela y familias.
- Requiere un profesorado capacitado para trabajar con la diversidad.
- Favorece la convivencia entre personas y grupos distintos desde el respeto mutuo, la gestión de los conflictos, la simpatía y la compasión.

Uno de los principios básicos de la Educación Intercultural sustenta la importancia de la interacción entre escuela y familias, ya que desde los primeros años de escolarización se debe inculcar a los niños y niñas la importancia del respeto hacia las diferentes razas o culturas.

Como ya se ha citado anteriormente, el área de Educación Física es idóneo para trabajar estos aspectos, debido a que promueve la interacción y cooperación entre las culturas a través del juego.

La puesta en práctica de juegos o danzas de diferentes culturas ayuda a desarrollar aspectos motores y sociales del alumnado además de tratar la interculturalidad.

4.3 JUEGOS INTERCULTURALES O DEL MUNDO

La escuela pretende que los juegos interculturales sean un recurso pedagógico ideal para contribuir a la integración del alumnado, ya que este tipo de actividades requieren la interacción de los escolares, lo que puede ser un punto de unión entre ellos y conocer aspectos de la cultura de sus compañeros.

La Educación Física facilita la práctica de juegos y danzas de diferentes partes del mundo promoviendo un aprendizaje práctico ahondando en un tema tan importante como es el de la diversidad.

Según Velázquez (2006), estos juegos interculturales reúnen unas características comunes (p.9):

- Universalidad: Muchos de los juegos que se practican hoy en día son universales, es decir, los niños de todo el mundo juegan prácticamente a lo mismo, pero cambiando el nombre del juego.
- Asequibilidad de los materiales del juego: La mayor parte de juegos infantiles no necesita materiales; y cuando los requiere, son asequibles para practicar en lugares desarrollados o más desfavorecidos. Algunos de los materiales son elementos naturales como palos, piedras, conchas marinas, etc.
- Adaptabilidad del entorno: Los niños y niñas adaptan los juegos al entorno en el que viven.

Cuando se practican estos juegos en la escuela, deben ser tratados con el mayor de los respetos, permitiendo al alumnado que explique cómo se desarrolla una actividad en su país o las reglas que utilizan, aunque éstas sean diferentes a las que se emplean en otras culturas.

4.3.1. Enfoque comunicativo en los juegos interculturales

Según García, Martínez y Matellanes (2003): *“El enfoque comunicativo surgió en nuestra sociedad en la década de los 70”* (p.51).

El enfoque comunicativo se basa en la comunicación entre individuos y es fundamental en todos los ámbitos de la vida. Existen diferentes formas de comunicación, pero en las escuelas y más concreto en nuestra propuesta, la forma predominante es la oral, ya que los escolares deben relacionarse y comunicarse entre ellos para el desarrollo de las actividades. Además, este enfoque defiende la idea de que ninguna raza es superior a otra, si no que a través de la comunicación se complementan unas a otras; es decir, tal y como afirman Flecha y Puigvert (2002), *“desde el enfoque comunicativo se fomenta la igualdad de las diferencias, que orienta el proceso a conseguir una posición igualitaria de las diversas etnias, culturas y personas”* (p.23).

Esta igualdad de diferencias se pretende adquirir con este proyecto, trabajando de forma igualitaria con todo el alumnado fomentando las relaciones interpersonales, ya que la mayor parte de las actividades requieren la participación de más de una persona y la comunicación entre los participantes para contrastar opiniones, adquirir nuevos aprendizajes, fomentar la relación entre compañeros, etc.

En definitiva, con el enfoque comunicativo se fomenta la interculturalidad pretendida con esta propuesta y la igualdad de todas las personas.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN “TODOS SUMAMOS, TODOS VALEMOS”

5.1 JUSTIFICACIÓN

Para la elaboración de la presente propuesta de intervención, la autora se ha basado en la Orden EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Actualmente en nuestra sociedad conviven personas de diferentes culturas, por lo que las escuelas cuentan con un alto índice de alumnos inmigrantes. Las escuelas deben ser inclusivas incluyendo a todos los escolares sin infravalorarlos por su sexo, raza o religión.

Uno de los principales puntos en común de todos los niños y niñas independientemente de la cultura a la que pertenezcan es el juego. Es un medio para que éstos y éstas aprendan las normas culturales y valores de la sociedad y también es un elemento inclusor que fomenta la interacción del alumnado.

Por eso en esta propuesta de trabajo llamada “Todos Sumamos, Todos valemos”, se pretende trabajar la interculturalidad a través de los juegos de diferentes culturas. Es decir, que los niños y niñas practiquen juegos de su cultura y conozcan los de otros países y continentes. De esta manera se fomentará la interacción y cooperación entre los escolares de una forma práctica como es el juego. Éste es además un recurso pedagógico que motiva al alumnado a adquirir los conocimientos necesarios a través de una forma práctica y lúdica.

Otro elemento importante a trabajar en este proyecto son los valores como la cooperación, socialización, participación y en especial el respeto, ya que al observar que en otras culturas existen actividades y pensamientos similares a los nuestros, se produce en el escolar un sentimiento de igualdad y respeto. El juego es algo primordial en la vida de los niños, y poniendo en práctica juegos interculturales, observarán que muchos de los juegos son similares o tienen objetivos y normas parecidas, aunque pertenezcan a países y continentes diferentes.

Por último, se quiere trabajar la interdisciplinariedad con otras áreas para contribuir al desarrollo integral del alumnado.

El colegio en el que se ha enfocado esta propuesta es el CEIP Fray Juan de la Cruz situado en la provincia de Segovia y esta unidad se ha llevado a cabo con alumnos de 6º de Educación Primaria. Esta clase cuenta con 23 alumnos en total, dentro de los cuales se encuentran dos niños diabéticos, una niña argentina, un niño japonés y una niña marroquí; estos dos últimos llevan la mayor parte de su vida viviendo en España, por lo que no tienen ningún problema con el idioma. Tampoco existe ningún caso de necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE), por lo que no ha sido necesario realizar ninguna adaptación; pero si hubiera algún escolar con ACNEAE, las actividades podrían ser adaptadas a las necesidades de cada uno de ellos para lograr igualdad de oportunidades.

Aunque esta propuesta está dirigida al alumnado de 6º de Primaria, se pueden modificar los elementos curriculares para llevar a cabo las actividades con escolares de otros cursos.

5.2 OBJETIVOS

5.2.1 Objetivos generales de etapa

Los objetivos generales de etapa que se pretenden alcanzar en esta propuesta son algunos de los recogidos en la Orden Edu 519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo y crítico de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.

- Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

5.2.2 Objetivos generales del área de Educación Física. (Elaboración propia)

- Respetar la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.
- Orientarse en las acciones motrices en relación con los demás, a otros objetos y a los fines de la actividad.
- Demostrar autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.
- Aceptar formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

5.2.3 Objetivos específicos de la propuesta. (Elaboración propia)

- Conocer y practicar juegos y actividades de la propia cultura y de otros lugares del mundo.
- Localizar en un mapamundi el país del que proviene cada actividad.
- Fomentar la igualdad entre todos los alumnos.
- Reconocer semejanzas y diferencias entre los juegos de diferentes culturas.
- Establecer cooperación, interacción, autonomía y creatividad en los juegos.
- Crear un clima de respeto y diversión.
- Demostrar un comportamiento personal y social responsable respetándose a sí mismo y a los demás.

5.3 CONTENIDOS

Según la ORDEN EDU/519/2014, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, los contenidos que trata esta propuesta son los siguientes:

Tabla 2 *Contenidos de la propuesta*. Elaboración propia a partir del currículo educativo.

Bloque 1: Contenidos comunes	<ul style="list-style-type: none">- Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.- Uso adecuado y responsable de los materiales orientados a su conservación y a la prevención de lesiones o accidentes.- Utilización del lenguaje oral y escrito para expresar ideas, pensamientos, argumentaciones.
Bloque 3: Habilidades motrices	<ul style="list-style-type: none">- Control motor y corporal previo, durante y posterior a la ejecución de las acciones motrices.- Formas y posibilidades de movimiento: desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones.
Bloque 4: Juegos y actividades deportivas	<ul style="list-style-type: none">- Conocimiento, aprendizaje, práctica y participación en juegos infantiles en sus manifestaciones populares y tradicionales de diferentes culturas.- Normas, reglas, roles y finalidad de los juegos. Comprensión

	<p>aceptación, respeto, tolerancia y no discriminación hacia las normas y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.</p> <p>- Aceptación dentro del equipo, del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad del intercambio de papeles para que todos experimenten diferentes responsabilidades.</p>
--	---

Dado que en esta propuesta se va a dar transversalidad con otras áreas, existen también contenidos específicos del área de Ciencias Sociales:

- Reconocer y saber situar en el mapamundi las zonas geográficas originarias de cada juego.
- Conocer a que continente pertenece cada país originario de los juegos.

5.4 COMPETENCIAS BÁSICAS

En esta propuesta se desarrollan algunas de las competencias básicas presentes en la Orden Edu 519/2014 por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León:

Tabla 3. *Competencias trabajadas en la propuesta.* Elaboración propia.

COMPETENCIA BÁSICA	¿CÓMO SE TRABAJA?
Competencia lingüística	<p>Durante toda la propuesta, ya que los alumnos tienen que comunicarse entre ellos para la resolver las actividades y para lograr colaboración en las mismas; y durante las asambleas iniciales y finales a la hora de explicar los juegos o reflexionar sobre el desarrollo de los mismos.</p>

Competencia digital	Los alumnos pueden buscar información relativa a los juegos o de la cultura a la que éstos pertenecen en internet.
Competencia de aprender a aprender	Se trabajará cuando los alumnos busquen información sobre los continentes y países y relacionen la información obtenida con conocimientos previos.
Conciencia y expresiones culturales	Con esta propuesta sobre juegos del mundo, se pretende que los alumnos conozcan aspectos culturales de los distintos países.
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Durante toda la propuesta se requiere una participación activa del alumnado, ya que éstos deben tomar decisiones sobre los problemas motrices planteados teniendo en cuenta sus limitaciones o las de sus compañeros.
Competencia social y cívica	Se trabajan valores como el respeto, la tolerancia, la empatía y el respeto de las reglas. Se fomentan las relaciones interpersonales porque los alumnos tendrán que relacionarse con sus compañeros para superar las actividades.

5.5 RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

La finalidad primera del área de Educación Física es desarrollar en las personas su competencia motriz desde que comienzan su etapa educativa, además de ir desarrollando conocimientos, habilidades sociales o actitudes. Este área también ayuda a cumplir objetivos generales de la Educación Primaria vigentes en la Orden Edu 519/2014:

- a. Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar

los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

- b. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.
- c. Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d. Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- e. Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

Por su parte, según López Martínez (2006), el área de Educación Física tiene unos fines propios para lograr el desarrollo integral del alumnado:

1. Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, y de relación con los demás recursos para organizar el tiempo libre.
2. Adoptar hábitos de higiene, de alimentación, de posturas y de ejercicio físico manifestando una actitud responsable hacia su cuerpo y de respeto a los demás, relacionando estos hábitos con los efectos sobre la salud.
3. Regular y dosificar el esfuerzo, utilizando como criterio fundamental de valoración dicho esfuerzo y no el resultado obtenido.
4. Participar en juegos y actividades estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás, evitando la discriminación por características personales sexuales y sociales.
5. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para la comunicar sensaciones, ideas y estados de ánimo, y comprender mensajes expresados de este modo.

El área de Educación Física también ayuda a trabajar la transversalidad con otras áreas:

- Con Lengua Castellana y Literatura: Los escolares trabajan la lectura, desarrollan sus capacidades comunicativas, ya que la mayor parte de actividades en Educación Física requiere la comunicación e interrelación entre el alumnado.
- Con Educación Artística: Trabajar la imaginación, dramatización o danzas.
- Con la Lengua Extranjera: A la hora de aprender vocabulario, cultura o nombres de juegos de otros países o continentes de una forma práctica y no tan teórica como lo aprenderían en un aula.
- Con Ciencias: El alumnado aprende hábitos posturales, higiene, conocer la ubicación de cada continente cuando se trabajan actividades de otros lugares, conocer las partes y funcionamiento del cuerpo, músculos o huesos.

Trabajar de forma transversal la Educación Física con otras áreas puede contribuir a una mejor calidad educativa del alumnado, ya que se pueden aprender conocimientos teóricos de una forma más práctica huyendo del método tradicional de aprender sentados en una silla (por ejemplo: aprender la cadena alimentaria en el patio a través de una actividad que requiere movimiento).

Trasladándonos a los contenidos de nuestra propuesta, consideramos que el trabajo de la interculturalidad y educación en valores a través de actividades motoras, pueden resultar más motivadoras para el alumnado y, por tanto, facilitar la adquisición de conocimientos y obtener la atención de los escolares.

5.6 METODOLOGÍA

La metodología con la que se va a llevar a cabo esta propuesta es activa-participativa, es decir, su principal objetivo es conseguir la máxima participación del alumnado, ya que ellos son el foco central del proceso enseñanza – aprendizaje.

El maestro ha de crear curiosidad en los escolares hacia los conocimientos, destrezas, actitudes y valores que pretende transmitir. Por ello, deberá desempeñar el papel de orientador del desarrollo del alumnado.

Las metodologías seleccionadas por el docente deben favorecer el desarrollo integral de los niños y niñas, partiendo de los aprendizajes más simples para avanzar hacia otros más complejos. Además, se debe fomentar la motivación en el alumnado e

implicarle de forma activa para que sea responsable de su propio aprendizaje. El docente, también es encargado de crear un clima motivacional y de respeto en las sesiones para que los escolares se sientan cómodos a la hora de expresar sus ideas o inquietudes. También deberá programar las actividades teniendo en cuenta las necesidades del alumnado y haciendo que éstas sean lúdicas para lograr el disfrute de todos.

Para potenciar la motivación por el aprendizaje, las metodologías han de ser activas, es decir, deben facilitar la participación e implicación del alumnado y generar aprendizajes que se puedan aplicar en situaciones reales.

Con esta metodología se pretende que el alumno sea el elemento central del proceso enseñanza- aprendizaje y que comparta conocimientos u opiniones con la clase para también enriquecerse con las expuestas por sus compañeros y compañeras.

Algunas de las características que tendrán las actividades de la unidad, coinciden con las expuestas por Martín Ruiz (2017) sobre las metodologías activas- participativas:

- Lúdica: a través del juego se impulsa el aprendizaje, ya que nuestras actividades están orientadas al disfrute del alumno y a que éstos aprendan de una manera práctica no convencional.
- Creativa y flexible: aunque en ningún momento se van a abandonar los objetivos de la propuesta, las actividades no siguen un modelo rígido y autoritario, es decir, no hay una única forma de que se desarrollen, ya que se permitirá a los alumnos que desarrollen su creatividad exponiendo posibles formas de resolver la actividad.
- Fomenta la conciencia grupal: fortalece la cohesión grupal fomentando la solidaridad y relación entre los componentes de cada grupo. Todos los alumnos son iguales y deberán incluir a todos los compañeros independientemente de sus características o necesidades.
- Formativa: su objetivo principal es la formación integral de cada alumno promoviendo el pensamiento crítico y el debate, pero siempre desde el respeto.

Todas las actividades de la propuesta cumplirán las anteriores características pretendiendo que los alumnos adquieran aprendizajes significativos complementando los nuevos aprendizajes a los que ya poseen gracias a las asambleas iniciales y finales que se

desarrollarán, y a paradas de reflexión- acción durante el transcurso de las sesiones si son precisas.

El docente pretenderá trabajar un enfoque comunicativo en las sesiones, ya que según Flecha y Puigvert (2002) *“el enfoque comunicativo fomenta la igualdad de diferencias, que orienta el proceso encaminado a conseguir una posición igualitaria de las diversas etnias, culturas y personas”* (p.23).

El logro de esta igualdad de diferencias es uno de los objetivos de la unidad, por lo que el docente deberá hacer especial ahínco en el desarrollo de este enfoque.

El enfoque comunicativo también defiende la mezcla de culturas como elemento que desarrolla socialmente al individuo; y en esta propuesta se pretende alcanzar eso, que los alumnos de diferentes culturas se relacionen para lograr su desarrollo integral y establezcan relaciones sociales con compañeros de otros países sin realizar discriminación alguna.

5.7 SESIONES

La estructura de las sesiones será la misma durante toda la propuesta. Todas van a tener un desarrollo similar, a excepción de la primera en la que en la asamblea inicial se comprobarán los conocimientos previos del alumnado en el tema principal de la propuesta con una lluvia de ideas. A partir de ahí se desarrollarán las sesiones.

Se seguirá el modelo propuesto por Montiel, Ruiz y Sánchez (2007):

- En la primera fase “EMPEZANDO”, el docente realiza una pequeña explicación sobre cómo se va a desarrollar la sesión, se lleva a cabo una asamblea inicial en la que se mostrará un mapamundi (Anexo 1) y se realiza un calentamiento de movilidad articular o un juego para activar a los escolares.
- En la segunda fase “EN MARCHA”, se proponen tareas motrices para que se cumplan los objetivos didácticos propuestos, se realizan paradas de reflexión-acción para comentar diferentes aspectos sobre el desarrollo de los juegos, y se realizan actividades en pequeño o gran grupo.
- En la última fase “PARA TERMINAR”, se lleva a cabo una asamblea final en la que se comentan los aspectos más importantes de la sesión; los alumnos y alumnas reflexionan sobre qué actividades les han gustado más y cuáles menos.

Esta propuesta cuenta con 6 sesiones. Cada continente ocupará un día, y para la última sesión el alumnado votará qué juegos les han gustado más para volverlos a llevar a cabo. Cada sesión tendrá una duración de 55 minutos y será dividida en las tres partes citadas anteriormente.

En “Empezando”, el docente se encuentra con el alumnado y realizan la asamblea inicial en la que se comentarán aspectos que se trabajaron en las sesiones anteriores, qué se va a hacer en ésta y se compartirá la información que los niños y niñas han buscado en sus casas sobre los juegos y cultura del continente que se va a tratar. Si hay algún escolar que es del continente que se va a trabajar, comenta algún aspecto curioso sobre los juegos y cultura de su país, explica alguna actividad típica de su lugar de procedencia para llevarla a la práctica y sitúa en el mapamundi la zona de la que es el juego que va a enseñar. Esta parte tendrá una duración de unos 10 minutos. En “En marcha” se llevarán a cabo los juegos propios del continente establecido. Tanto si el docente lo considera oportuno como si los alumnos tienen alguna duda, se realizarán las paradas de reflexión-acción necesarias. Esta parte tendrá una duración de 35 minutos.

Por último, en “Para terminar”, se realizará una asamblea final en la que se debatirá sobre los juegos que se han practicado; qué sentimientos se han tenido al realizarlos, qué ha sido lo que más y menos ha gustado, si conocen algún juego con características similares, etc. El docente dirá el continente que se va a trabajar en la siguiente sesión para que los alumnos busquen información sobre aspectos culturales o elementos que le resulten curiosos para comentarlo el próximo día en la asamblea inicial. Esta parte tendrá una duración de 10 minutos.

5.7.1 Desarrollo de las sesiones

SESIÓN 1: OCEANÍA	
Materiales: Aros	
Espacio: Patio del colegio	
EMPEZANDO...	10 minutos
<p>Se realiza una asamblea inicial en la que se produce una lluvia de ideas donde los alumnos exponen lo que saben de juegos de otros países y qué conocimientos previos tienen sobre los temas a tratar en la propuesta. En un mapamundi sitúan el continente de Oceanía y comentan si conocen algún aspecto o curiosidad de esta localización geográfica (Anexo 2). Por último, se realiza un calentamiento de movilidad articular.</p>	
EN MARCHA...	35 minutos
<p>Piedra, papel o tijera (Australia): Los participantes se reparten en dos equipos de igual número de jugadores. Cada uno de ellos se coloca detrás de una de las líneas del extremo de un terreno de 40 x 20 m. Los equipos escogen una de las tres figuras de la conocida fórmula electiva: “piedra, papel o tijeras”. A continuación, se acercan a un par de metros de la línea central que divide el terreno de juego, situándose en hileras, una frente a la otra, y exclaman en voz alta: “¡un, dos, tres, piedra, papel, tijeras!”. Cada jugador muestra la figura escogida por su equipo, colocando delante del adversario la mano que tenía escondida detrás de su espalda. El equipo que gana sale a perseguir a los miembros del otro grupo que no están a salvo hasta cruzar su línea de fondo. Todos los jugadores que hayan sido pillados cambian de equipo. (Se puede elegir también individualmente, no por equipos)</p> <p>Wok tali wok (Papúa, Nueva Guinea): En un campo de 20 x 40 m se trazan en sus extremos opuestos dos círculos de 3 m de diámetro. Todos los jugadores se sitúan en su interior, excepto uno que representa al “cazador”. Éste debe dar vueltas alrededor del círculo donde se encuentran sus compañeros, las cuales, cuando crean oportuno, salen corriendo todos a la vez, intentando llegar hasta el otro círculo y sentarse en su interior. Todos los jugadores que hayan sido tocados</p>	

se convierten en cazadores. El juego continúa de un círculo a otro, hasta que todos estén atrapados.

Sikori (Papúa, Nueva Guinea): Los jugadores se dividen en 2 grupos, cada grupo colocado a un extremo con el brazo estirado y la palma hacia arriba. Un jugador empieza, se acerca al otro equipo y debe dar en la palma de uno de los jugadores del otro equipo. En el momento que toque a un jugador del otro equipo debe salir corriendo y volver a su sitio, el jugador dado intentará pillarlo. Si se le pilla, este jugador se pasa al otro equipo.

PARA TERMINAR...

10 minutos

What is the time Mister Wolf? (Australia): Un jugador es el lobo y se coloca de espaldas al resto a unos diez metros de la línea de partida. Los jugadores preguntan: “What is the time, Mr. Wolf?”, “¿Qué hora es, señor Lobo?”, a lo que el lobo se da la vuelta y responde: “Ten o clock” (“Las diez”, o cualquier otra hora).

El resto de los jugadores dan tantos pasos como la hora que sea, acercándose al lobo. Por ejemplo; a las diez dan diez pasos, a las dos, sólo dos, etc. El juego continúa de la misma forma pero, cuando el lobo quiera puede responder a la pregunta que le formulan diciendo: “Dinner time!” (“¡La hora de comer!”). Entonces, corre hacia el grupo mientras el resto de los jugadores escapa tratando de traspasar la línea de partida. Si el lobo atrapa a algún jugador antes de que llegue a ese punto, el jugador atrapado se convierte en el nuevo lobo. En caso de que no coja a nadie, el juego se reinicia con el mismo lobo.

Por último, se realiza una asamblea en la que los alumnos exponen qué facilidades y dificultades han encontrado a la hora de poner en práctica los juegos y si han encontrado similitudes con algún juego que conocían previamente. Se comenta si han surgido conflictos o qué comportamientos han mostrado los alumnos.

El docente cuenta que la próxima sesión tratará de juegos de África para que así los escolares puedan buscar alguna curiosidad cultural de este continente en sus casas.

Por último, los escolares irán al aseo a lavarse las manos.

SESIÓN 2: ÁFRICA

Material: Conos

Espacio: Patio

EMPEZANDO...

10 minutos

Se realiza una asamblea inicial en la que los alumnos exponen los aspectos o curiosidades que han encontrado sobre África, la alumna marroquí explicará curiosidades sobre su cultura y los juegos de su país y explicará una actividad de Marruecos para llevarla a la práctica. Esta alumna situará Marruecos en el mapamundi, y ella y el resto de la clase situarán en un mapamundi en qué espacio se encuentra el continente africano. También deben intentar situar los países a los que pertenecen los juegos que van a practicar (Anexo 3).

Dyaon (Burkina-Faso): Una vez escogido a suerte un jugador, éste se distribuye sobre la línea central del patio. En un extremo del campo se colocan en hilera el resto de jugadores. Los jugadores que se encuentran en el centro dan una palmada, los que están situados en hilera se desplazan corriendo hasta el otro extremo del campo, evitando ser pillados durante el trayecto. Los jugadores que son atrapados se quedan en la parte central para intentar pillar también a sus compañeros en el resto de jugadas. El último jugador que sea pillado será el que se coloque en el centro del campo en la siguiente partida.

EN MARCHA...

35 minutos

El antílope (Zaire): Se escoge a uno de los participantes para realizar el papel de antílope con la intención de intentar atrapar al resto de jugadores. Cada vez que un jugador es atrapado grita: “¡antílope!”, dando a entender a sus compañeros que a partir de este momento también ayudará en la persecución. El juego continúa hasta que todos los jugadores están atrapados. En la posición inicial, el antílope debe situarse en uno de los extremos del campo, mientras sus compañeros se distribuyen en el campo opuesto.

Itík-Erhák (Marruecos): Se forman dos equipos de igual número de jugadores y a suertes se asigna el papel de perseguidos y perseguidores. A una señal, un grupo

sale en persecución del otro, intentando pillar a cualquier jugador del otro grupo. Cuando ello sucede, un máximo de cuatro perseguidores puede rodear al jugador atrapado, para conducirlo hasta un espacio acordado con anterioridad (hilera de conos). El prisionero durante el trayecto no puede ofrecer resistencia y debe colaborar en su traslado, atento sin embargo a que sus compañeros de equipo puedan salvarlo tocándolo en cualquier parte del cuerpo. Los jugadores que paran pueden proteger al prisionero rodeándolo y bloqueando las posibles acciones del adversario, sin utilizar para ello las manos. La partida termina cuando todos los miembros de un equipo han sido hechos prisioneros. Después se intercambian los papeles, y gana el equipo que ha conseguido atrapar al otro en menor tiempo.

PARA TERMINAR...

10 minutos

Kasha Mu Bukondi (Congo): Los jugadores, de pie, forman un círculo dándose la mano. Uno de ellos se coloca en medio del círculo, intentando salir de éste rompiendo la cadena formada por las manos de sus compañeros. El jugador central debe intentar pasar entre dos jugadores y éstos han de evitarlo. La acción se repite hasta conseguir traspasar el círculo, colocándose en medio uno de los jugadores de por donde ha conseguido salir.

Por último, se realiza una asamblea en la que los alumnos exponen qué facilidades y dificultades han encontrado a la hora de poner en práctica los juegos y si han encontrado similitudes con algún juego que conocían previamente. Se comenta si han surgido conflictos o qué comportamientos han mostrado. El docente comenta que la próxima sesión tratará de juegos de Europa para que así los escolares puedan buscar alguna curiosidad cultural de este continente en sus casas. Por último, los escolares irán al aseo a lavarse las manos.

SESIÓN 3: EUROPA

Materiales: Aros

Espacio: Patio

EMPEZANDO...

10 minutos

Se realiza una asamblea inicial en la que los alumnos exponen los aspectos o curiosidades que han encontrado sobre Europa y situarán en un mapamundi en qué espacio se encuentra este continente. También deben intentar situar los países a los que pertenecen los juegos que van a practicar (Anexo 4).

Czar and Peasants (Rusia): Se escoge, al azar, un alumno para que realice el rol de zar y los demás alumnos serán los campesinos. Los campesinos deben escoger una profesión y representarla a través de la mímica. El zar, situado a una distancia de 10 metros aproximadamente de ellos, debe averiguar de qué oficio se trata, cuando lo adivine, este tiene que salir corriendo a coger a alguno de los campesinos, mientras ellos huyen hasta un lugar seguro que serán unos aros. Si el zar consigue tocar a algún campesino estos cambian los roles. Los campesinos llegarán al lugar seguro cuando pasen una línea marcada.

EN MARCHA...

35 minutos

Switch (Reino Unido): Los alumnos se colocarán formando un círculo, por parejas se pondrán uno detrás del otro, la persona situada detrás debe tocar los hombros de su compañero. El maestro indicará lo que tienen que hacer, si dice “switch” los miembros de la pareja cambian de lugar (la persona que estaba delante se coloca detrás); si da una palmada todas las personas colocadas en la parte de atrás deberán correr alrededor del círculo hacia la derecha hasta llegar a colocar sus manos otra vez en los hombros de su compañero; si da dos palmadas harán lo mismo, pero corriendo hacia la izquierda. La última persona que toque a su compañero será descalificada.

Tri (Albania): Tres personas se la quedan y harán de policías persiguiendo e intentando tocar a los demás. Los jugadores que hayan sido tocados por los policías deberán ir a “la prisión”, los que no están tocados pueden salvar a un compañero

tocando su mano (se salvará a la persona que lleve más tiempo en prisión). Cuando sólo queda un ladrón y consigue tocar a uno de sus compañeros en prisión se salvarán todos. Si no lo consigue y es tocado por los policías, los tres compañeros que llevasen más tiempo en prisión pasan a ser los policías en el siguiente juego.

Alla Frutta (Italia): Todas las personas del grupo de cogen de las manos formando un círculo, menos una de ellas. Los miembros del círculo tienen que escoger una fruta cada uno. Cuando lo hayan decidido la persona que está fuera del círculo se acerca y dice “A la fruta...”, si alguien tenía esa fruta asignada tiene que gritar “soy yo”. La persona que se la queda debe intentar tocar a esa persona y los demás jugadores deben intentar evitarlo girando el círculo. Cuando el que se la queda toca a la otra persona cambian los roles y se vuelve a repetir el juego. En el caso de que el círculo se rompiese mientras giran, el que se la queda tiene que elegir a una de las dos personas que se soltaron.

PARA TERMINAR...

10 minutos

- **Ochs Am Berg (Principado de Liechtenstein):** Un jugador se la queda y se coloca de espaldas al resto, los demás se colocarán al borde de una línea trazada en el suelo. El jugador que se la queda dice: “*Ochs am berg*” (“El buey en la montaña”) y se da la vuelta cuando haya acabado la frase. Durante ese tiempo el resto de los jugadores tratan de avanzar hacia él. Si el que se la queda descubre a alguien moviéndose este volverá al punto de partida. Cuando alguien consigue llegar hasta la pared y tocarla pasa a sustituir al que se la quedaba en el siguiente juego.

Por último, se realiza una asamblea en la que los alumnos exponen qué facilidades y dificultades han encontrado a la hora de poner en práctica los juegos y si han encontrado similitudes con algún juego que conocían previamente. Se comenta si han surgido conflictos o qué comportamientos han mostrado.

El docente cuenta que la próxima sesión tratará de juegos de América para que así los escolares puedan buscar alguna curiosidad cultural de este continente en sus casas. Por último, los escolares irán al aseo a lavarse las manos.

SESIÓN 4: AMÉRICA

Materiales: No se requieren

Espacio: Patio

EMPEZANDO...

10 minutos

Se realiza una asamblea inicial en la que los alumnos exponen los aspectos o curiosidades que han encontrado sobre América, la alumna argentina explicará curiosidades sobre su cultura y los juegos de su país y explicará una actividad de Argentina para llevarla a la práctica. Esta alumna situará Argentina en el mapamundi, y ella y el resto de la clase situarán en un mapamundi en qué espacio se encuentra el continente americano. También deben intentar situar los países a los que pertenecen los juegos que van a practicar (Anexo 5). Por último, se realizará un calentamiento de movilidad articular.

EN MARCHA...

35 minutos

Lobito (Uruguay): Los alumnos cogidos de las manos forman un círculo; en su interior, tumbado en el suelo, se coloca un jugador que representa el “lobo”. Los jugadores del círculo mientras giran alrededor del lobo recitan: Ay, qué lindo es pasar por aquí, cuando el lobo está durmiendo. En este instante, el lobo se “despierta” y empieza a perseguir a los compañeros del círculo, en caso de atrapar a alguno de ellos, éste será el encargado de reiniciar el juego y se convertirá en lobito.

Uhlta (EEUU): Los participantes se distribuyen en equipos con el mismo número de componentes. Los jugadores de cada equipo se dan las manos formando un círculo. Cada equipo se sitúa en un extremo del terreno, uno al lado del otro, detrás de la línea de salida. A la señal del profesor cada equipo debe recorrer lo más rápido posible y girando sobre su propio eje la distancia que les separa de la línea de llegada, que se encuentra a 20m. de distancia. Gana el equipo que antes logre llegar a la meta sin soltarse de las manos durante el recorrido.

La caza (Argentina): Los jugadores del círculo se van numerando del uno al tres sucesivamente, representando el papel de zorros. Los jugadores del centro del

círculo representan al cazador y al perro. Cuando el cazador pronuncia un número cualquiera, todos los zorros que tengan dicho número saldrán corriendo hasta una marca determinada situada a una distancia de 12 m del círculo, para volver rápidamente a éste. Mientras, el perro debe perseguirlos. En caso de tocar a alguno de los zorros se cambian los papeles. El cazador pasa a perro, el perro a zorro y el zorro a cazador. En caso contrario se repite la misma acción variando los números.

PARA TERMINAR...

10 minutos

Se realiza una asamblea en la que los alumnos exponen qué facilidades y dificultades han encontrado a la hora de poner en práctica los juegos y si han encontrado similitudes con algún juego que conocían previamente. Se comenta si han surgido conflictos o qué comportamientos han mostrado.

El docente cuenta que la próxima sesión tratará de juegos de Asia para que así los escolares puedan buscar alguna curiosidad cultural de este continente en sus casas.

Por último, los escolares irán al aseo a lavarse las manos.

SESIÓN 5: JUEGOS DE ASIA

Materiales: Cintas de diferentes colores

Espacio: Patio

EMPEZANDO...

10 minutos

Se realiza una asamblea inicial en la que los alumnos exponen los aspectos o curiosidades que han encontrado sobre Asia, el alumno japonés explicará curiosidades sobre su cultura y los juegos de su país y explicará una actividad de Japón para llevarla a la práctica. Este alumno situará Japón en el mapamundi, y ella y el resto de la clase situarán en un mapamundi en qué espacio se encuentra el continente asiático. También deben intentar situar los países a los que pertenecen los juegos que van a practicar (Anexo 6). Por último, se realizará un calentamiento de movilidad articular.

EN MARCHA...	35 minutos
<p>Tetsuagi Oni (Japón): Uno la liga y pilla a los demás. Cuando consigue pillar a uno se cogen de la mano y siguen pillando a los demás. Cuando son seis se separan en dos grupos de tres. No vale escapar de la cadena. Para pillar los de la cadena tienen que estar juntos. Se puede jugar con algunas variables como, por ejemplo, cuando son 4 se pueden separar en 2 parejas o cuando sean 6 en dos tríos.</p> <p>El Dragón (China): Un jugador es el dragón que perseguirá a todos y deberá llevar una cinta roja sobre la cabeza para ser reconocido. Conforme va pillando a niños los va convirtiendo en nuevos dragones que le ayudan en su cacería. Según el orden en que son pillados les vamos dando cintas de distinto color empezando por los rojos. Serán así, dragones rojos, blancos, amarillo... El último empieza en la siguiente partida y elige el color del que quiere ser.</p> <p>Levanta la mano (Taiwán): En corro. Un jugador en el centro da vueltas. Cuando quiere para y, rápidamente señala a alguien con el dedo diciéndole: “levanta la mano”. El niño señalado debe permanecer quieto, mientras que el que está a su izquierda levantará la mano derecha, y el que está a la derecha, la izquierda. Quien se equivoca pasa al centro. Al final del juego cada uno debe haber contado el número de penalizaciones. Quien menos tenga gana.</p>	
PARA TERMINAR...	10 minutos
<p>Se realiza una asamblea en la que los alumnos exponen qué facilidades y dificultades han encontrado a la hora de poner en práctica los juegos y si han encontrado similitudes con algún juego que conocían previamente. Se comenta si han surgido conflictos o qué comportamientos han mostrado. Los alumnos votan qué juegos les han gustado más de toda la unidad y los más votados serán los que practicarán en la siguiente sesión de la propuesta. Por último, los escolares irán al aseo a lavarse las manos.</p>	

En la 6ª y última sesión de la unidad, los juegos que se practicarán serán los que han sido los más votados previamente por los alumnos, y al final de esta sesión rellenarán la hoja de autoevaluación de la propuesta.

5.8 RECURSOS

- Espaciales: Patio o gimnasio (en caso de condiciones climáticas adversas).
- Materiales: Aros, mapamundi, internet para la búsqueda de información, ordenador para el uso de internet, conos y cintas de colores.
- Humanos: Profesor/a de la asignatura.

Como se puede observar, son escasos los recursos que se necesitan para la propuesta, por lo que ésta puede ser llevada a cabo en diferentes tipos de escuelas.

5.9 EVALUACIÓN

La evaluación es un elemento curricular muy importante, ya que dicta si el alumnado ha adquirido los conocimientos necesarios o no. El docente debe tener una buena formación en cuanto a cómo evaluar a los escolares, ya que no debe orientar este proceso únicamente hacia una nota o resultado, aunque esta forma ha sido la tradicional de evaluar, ya que tal y como afirman López-Pastor, Sonllewa y Martínez (2019): “*En las aulas y claustros, la mayoría de las veces que el profesorado usa el término “evaluación” se está refiriendo de forma única o principal al proceso de calificar o poner notas*” (p.5). Este método puede provocar desmotivación entre los escolares si no logran una buena calificación, por lo que consideramos que el proceso evaluador debe ser algo continuo, individualizado y orientado al proceso de enseñanza- aprendizaje, en el que valorando ítems e indicadores de logro que el docente habrá elaborado previamente, se pretende lograr aprendizaje por parte de los niños y niñas, que adquieran conocimientos y tengan autonomía suficiente como para darse cuenta de errores que cometan; en todo este proceso el docente debe ser un guía orientador que ayude y corrija a los alumnos de forma constructiva.

Por tanto, y valorando lo anteriormente expuesto, la evaluación de esta propuesta será:

- Individualizada: Se tendrá en cuenta las características de cada alumno/a y se valorará su esfuerzo, participación e implicación en las actividades. También se evaluará su comportamiento hacia los compañeros.
- Continua: Comprobando la evolución de los conocimientos del alumnado en los aspectos clave de la unidad a través de unos indicadores de logro que se realizarán valorando ítems expuestos por el docente y el grado de cumplimiento de algunos criterios de evaluación presentes en la Orden Edu 519/2014 por la que se establece

el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León:

Tabla 4. *Indicadores de logro*. Elaboración propia

<p>Demstrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.</p>
<p>Participar activamente en las actividades, asambleas, localización en los mapas y búsqueda de información en casa.</p>
<p>Practicar juegos del mundo con interés y respeto</p>
<p>Mostrar actitudes de superación personal</p>
<p>Elaborar de forma autónoma estrategias de cooperación u oposición para el correcto desarrollo de las actividades.</p>
<p>Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.</p>
<p>Incorporar a la rutina hábitos de salud e higiene.</p>

- **Formativa:** Se pretende contribuir al desarrollo integral del alumnado, por lo que se trata de ayudarlos a desarrollar sus habilidades sociales, corregir errores e incrementar sus conocimientos. Este tipo de evaluación es muy completa, ya que tal y como afirma López et al. (2006): “*sirve para mejorar el aprendizaje del alumnado y la calidad docente*”. (p.38).

Tabla 5. *Instrumentos de evaluación*. Elaboración propia.

Técnica	Instrumentos de evaluación
Lluvia de ideas	Se recogerán los conocimientos previos del alumnado en los temas a tratar en la propuesta a través de sus opiniones, comentarios o ideas.
Observación	El docente apuntará diariamente las observaciones que le resulten relevantes. Realizará una ficha de seguimiento grupal (Anexo 7) en la que anotará de forma individualizada el esfuerzo, participación y comportamiento del alumnado.
Reuniones	Al principio y final de cada sesión y si se requieren paradas de reflexión-acción.
Autoevaluación	Ficha rellena por el alumnado (Anexo 8).
Evaluación general de la propuesta	El docente anotará el grado de cumplimiento de los objetivos de la propuesta, puntos fuertes y aspectos a mejorar. (Anexo 9).

5.10 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad es fundamental para que el alumnado pueda acceder a una educación adaptada a sus características y necesidades y los docentes son los encargados de evitar cualquier tipo de discriminación fomentando la inclusión y el respeto entre iguales, ya que todos los alumnos deben ser aceptados.

En el grupo- clase con el que se va a realizar la propuesta no hay escolares con necesidades específicas de apoyo educativo, por lo que no ha sido necesario realizar ninguna adaptación curricular, únicamente ir desarrollando las actividades al ritmo del grupo. Sí que hay dos alumnos con diabetes que no necesitan una adaptación curricular

específica, ya que la tienen médicamente regulada, pero sí que deben tener un control del azúcar durante toda la sesión, por lo que pueden realizar las paradas oportunas durante las actividades bien si se encuentran mal o si únicamente desean controlar la insulina.

Uno de los niños se inyecta insulina al levantarse, y durante la mañana solo se medica si aprecia que le está bajando el azúcar. El otro alumno se controla el azúcar antes, durante y después de la sesión a través de un dispositivo que tiene sujeto al brazo y por el que se pasa un dispositivo electrónico que le comunica al momento si tiene bien el azúcar o no. En caso de que algún niño sufriese una bajada de azúcar se les proporcionará un caramelo, chicle o cualquier alimento dulce, pero si se quedasen sin conocimiento se procedería a llamar a los servicios de emergencia.

Dado que esta propuesta puede llevarse a cabo con escolares de cualquier curso, las actividades pueden ser modificadas si se cuenta con alumnos con necesidades especiales.

6. CONCLUSIONES

Con la realización de este proyecto, hemos querido plasmar la importancia del trabajo de los juegos interculturales en la escuela por varias razones: contribuir al desarrollo integral del alumnado, fomentar un clima de respeto y lograr la inclusión e integración de todos los escolares sin realizar ningún tipo de discriminación entre otras razones.

Para ello, al comenzar la elaboración de este TFG nos planteamos una serie de objetivos de los cuáles queríamos lograr su consecución durante toda la propuesta, y los que a continuación detallaremos si se han logrado o no.

El objetivo general “*Diseñar y evaluar una propuesta de intervención didáctica en Educación Física basada en los juegos del mundo*” se ha cumplido y de forma muy satisfactoria. Esta temática siempre me ha resultado muy interesante ya que durante toda mi vida me he relacionado con personas de diferentes culturas y he compartido experiencias con ellos y ellas, por lo que considero que esta multiculturalidad enriquece a todas las personas; después de haberme documentado para la elaboración de este proyecto, afianzo lo anteriormente dicho, y considero de vital importancia trabajar en la escuela materias de diversidad e integración desde edades tempranas, por lo que desde el principio supe hacia donde quería enfocar la propuesta.

Basándome en las experiencias que he vivido en mis prácticas docentes y en el lectorado que hice en Estados Unidos el curso pasado, pude observar que la temática de los juegos del mundo se imparte de manera muy superficial en las escuelas, y que únicamente se trabaja con alumnado del primer internivel de Educación Primaria (1º, 2º y 3º) y también con escolares de 4º curso.

Es decir, incluso siendo una temática de vital importancia para el desarrollo integral del alumnado, no se suele trabajar con 5º y 6º curso, por lo que decidí destinar mi propuesta de intervención a escolares de estos cursos, más en concreto a los de 6º.

Considero que no se pueden poner excusas al escaso énfasis que se pone en el trabajo de los juegos interculturales, ya que para la elaboración de este proyecto he comprobado que existe una amplia documentación sobre esta temática, por lo que, adaptando las actividades a los contenidos curriculares de cada curso, se podría llevar a cabo con alumnado de todas las edades.

Por último, y acordándolo con mi tutor, decidí implantar para esta propuesta de trabajo, una evaluación individualizada, continua y formativa, ya que consideramos que es la que mejor se adapta a la materia y actividades de nuestro trabajo. Uno de los instrumentos de evaluación que elaboramos fue una autoevaluación del alumnado, que puede que, a la hora de llevarlo a la práctica sea algo costoso al principio dada la escasa costumbre de los escolares a evaluarse a ellos mismos.

En cuanto al grado de cumplimiento de los objetivos específicos de la propuesta:

“Justificar la necesidad de trabajar los juegos del mundo dentro de la escuela para fomentar un clima de respeto entre el alumnado”. Este objetivo se ha cumplido, ya que a través de la información dada en este trabajo se puede observar que en los últimos años el número de población inmigrante ha aumentado y por ende el número de escolares provenientes de otros países, por lo que es función de la escuela incluir a este alumnado y que no reciban ningún tipo de discriminación. A través de los juegos interculturales, los alumnos y alumnas se relacionan e interaccionan con los demás, aprendiendo a desarrollar valores como el respeto o la cooperación a través de algo práctico y lúdico como es el juego; y la adquisición de estos valores propiciará una mejora del clima de la clase. Dentro de este punto se incluye el también objetivo *“Dar a conocer qué son los juegos del mundo o interculturales y la importancia que tienen en la educación”* y el cuál consideramos

que también se ha cumplido al ser el tema principal de nuestra propuesta. A lo largo del presente trabajo se hace especial ahínco en lo beneficiosos que resultan este tipo de juegos para desarrollar habilidades sociales en el alumnado y que éstos aprendan diferentes conocimientos y aspectos de otras culturas de una forma práctica reparando en que la mayor parte de los juegos tienen normas parecidas y su finalidad es la misma independientemente de donde provengan. Además, estos juegos reúnen características como la universalidad o adaptabilidad al entorno que las hacen idóneas para practicar en espacios de cualquier dimensión.

Al tratarse de actividades que requieren prácticamente continuo movimiento, ayuda a cumplirse el objetivo *“Mostrar la idoneidad del área de Educación Física para lograr integración”*, ya que es la materia hacia la que está dirigida nuestra propuesta y hemos querido mostrar cómo la integración se puede lograr también de una forma práctica y lúdica, por lo que las actividades de nuestro proyecto las hemos enfocado hacia los juegos sociales, cuyas características fomentan más la adquisición de valores e integración.

Conocemos la importancia del trabajo conjunto entre las diferentes asignaturas para lograr un mayor aprendizaje y desarrollo en los escolares, por lo que otro de los objetivos que nos marcamos fue *“Trabajar la transversalidad entre diferentes áreas para contribuir al desarrollo integral del alumnado”*. Este objetivo también se ha cumplido, ya que sí que ha existido relación con otras áreas en el trabajo. Con Lengua Castellana y Literatura: el alumnado se ha tenido que comunicar para relacionarse y buscar estrategias para desarrollar la actividad, también en las asambleas iniciales y finales en las que comentaban aspectos importantes sobre las actividades y daban su opinión; por otro lado, al hacer la autoevaluación han tenido que desarrollar la expresión escrita para responder a las preguntas.

También ha existido relación con el área de Ciencias, a la hora de tratar de localizar en el mapamundi donde se encontraba el país del que provenían los juegos a practicar y a que continente pertenecían, y además se ha tratado el tema de la higiene, ya que al final de cada sesión el alumnado se iba a lavar las manos.

La educación en valores, inclusión, respeto e integración son aspectos que se deben tratar de forma conjunta en cualquier área, por lo que también forman parte de elementos trabajados en nuestra propuesta.

Podemos afirmar que el último objetivo *“Ampliar mi formación docente para mejorar mi labor como educadora y así poder plantear futuras propuestas de intervención”* también se ha cumplido. Al ir elaborando este proyecto y gracias a la documentación leída y estudiada, he adquirido nuevos conocimientos y he comprendido aún más la importancia de trabajar los juegos interculturales, ya que éstos ofrecen multitud de beneficios y aprendizajes tanto al alumnado como al docente.

Cuando ejerza como maestra, trataré de llevar a la práctica los conocimientos adquiridos con esta propuesta con escolares de todas las edades, adaptando las actividades a los contenidos curriculares de cada curso. También me gustaría seguir formándome para, en un futuro, desarrollar propuestas de diferentes temáticas y cuya finalidad sea también trabajar la integración en Educación Física.

7. APORTACIONES, OPORTUNIDADES LIMITACIONES Y FUTURAS LINEAS DE INVESTIGACIÓN

Este apartado resume las aportaciones que este trabajo ha dado a nivel personal y profesional a su autora. También se habla de las oportunidades y limitaciones que pueden darse al ponerlo en práctica y de qué maneras se podría trabajar este proyecto en un futuro.

7.1 APORTACIONES A LA FORMACIÓN DOCENTE

La realización de esta propuesta me ha enriquecido tanto a nivel personal como profesional, ya que he comprendido la gran importancia que tiene el trabajo de la interculturalidad en las escuelas. Todas las asignaturas deben tratar y trabajar de forma conjunta este tema para que no exista ningún tipo de discriminación entre sus escolares, por lo que yo decidí elaborar un proyecto sobre la interculturalidad para el área en el que me he formado, el de Educación Física.

Para crear esta propuesta, tuve que documentarme a través de multitud de fuentes, por lo que ahora tengo material sobre educación, juegos e interculturalidad que me han ayudado a mejorar mi formación docente y entender la necesidad de que todo el profesorado esté bien formado en materias de integración para saber integrarlo en sus clases.

Considero que en un futuro sabré trabajar correctamente el tema de la interculturalidad al tener referencias y saber qué recursos debo emplear para conseguir los objetivos marcados.

Previo a la elaboración de esta propuesta conocía la importancia que tenía el juego en la educación, pero nunca podría llegar a imaginar hasta qué punto, ya que es un recurso que al alumnado le suele gustar, porque aprende de una forma práctica y lúdica, y al docente le ayuda a intentar conseguir el objetivo que se haya marcado; por lo que el juego se debe emplear desde edades tempranas. Con este trabajo he conocido diferentes tipos de juegos y en qué situación es más útil emplear cada uno.

7.2 OPORTUNIDADES, LIMITACIONES Y FUTURAS LINEAS DE INVESTIGACIÓN

La elaboración de este proyecto me ha brindado la oportunidad de conocer más aspectos sobre diversidad, interculturalidad, juegos, juegos del mundo, inclusión, etc. Estos conceptos los he aprendido gracias al trabajo realizado para crear una propuesta de intervención para el curso de Educación Primaria que deseaba: 6º. Decidí que la propuesta estuviera destinada para 6º, ya que por experiencia he comprobado que el tema de interculturalidad y juegos interculturales no siempre se trabaja con estos cursos.

En cuanto a las limitaciones, no he encontrado ninguna a la hora de desarrollar el trabajo, ya que la información sobre interculturalidad y juegos es muy amplia tanto en la biblioteca de la universidad como en la red.

En futuras líneas de investigación, me gustaría comprobar los beneficios que causa en los escolares trabajar la interculturalidad de forma transversal entre las diferentes áreas. Es decir, que, aunque la parte motora de las actividades se desarrolle en Educación Física, que en otras áreas se desarrollen partes de la propuesta, como por ejemplo en Lengua buscar información sobre los juegos y cultura de cada continente, que en Ciencias Sociales trabajen la localización de cada país en el mapamundi; y que en todas las áreas se realicen actividades de acuerdo a los contenidos de cada una que fomenten la interacción e integración del alumnado.

También probaría llevar a cabo esta propuesta, aunque cambiando y adaptando las actividades, con escolares de Educación Infantil en psicomotricidad, para que desde

edades tempranas vayan trabajando el respeto e interculturalidad y así comprobar si existe contraste de resultados entre alumnado de Educación Infantil y Educación Primaria.

Por último, me gustaría comparar los resultados de desarrollar esta propuesta con alumnado de 1º de Primaria y con 6º de Primaria, para así observar si evolucionan o no a la hora de interactuar con sus compañeros y compañeras e integrar a todo el grupo-clase. Esto nos llevaría a comprobar si la adquisición de valores y objetivos que se pretenden alcanzar es algo que se adquiere gracias a los conocimientos previos obtenidos o por la edad.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Agencia de Datos de Europa Press. (2019). *Población en España hoy: inmigrantes, emigrantes y otros datos sobre los habitantes de España*. Recuperado de: <https://www.epdata.es/datos/poblacion-espana-hoy-inmigrantes-emigrantes-otros-datos-habitantes-espana/1/espana/106>
- Arroyo, M.J. (2013). La Educación Intercultural: un camino hacia la inclusión educativa. *Revista de Educación Inclusiva*, 6, 144-159.
- Bantulá, J. y Mora, J. (2002). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Paidotribo.
- Birch, J. W. (1974). *Mainstreaming: Educable mentally retarded children in regular clases*. Reston: The Council for Exceptional Children.
- Booth, T., Ainscow, M., Black-Hawkins, K., Vaughan, M., y Shaw, L. (2000). *Índice de inclusión. Desarrollando el aprendizaje y la participación en las escuelas*. Unesco. Bristol: Centro de Estudios para la Educación Inclusiva.
- Clementín, F. (2019). Vygotski y la psicología del juego. *Eres mamá*. Recuperado de: <https://eresmama.com/vygotski-y-la-psicologia-del-juego/>
- Costa, V. (2016). *Propuesta de intervención didáctica basada en los juegos interculturales en las Comunidades de Aprendizaje*. Trabajo Fin de Grado. Segovia, Facultad de Educación de Segovia, Universidad de Valladolid.
- 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 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Díez, I. (2016). *La Educación Física como medio de integración en Educación Primaria*. Trabajo Fin de Grado. Soria, Facultad de Educación de Soria, Universidad de Valladolid.
- Gálvez, M. y Rodríguez, N. (2005). *Jugando Juntos: un tercer lugar para niños de 3 a 6 años y su familia*. Universidad de las Américas, Puebla.
- Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Madrid: Seco Olea.

- Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos*. Madrid: Educación, formación profesional e innovación educativa. Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE).
- García, M. V., Martínez, A. M., & Matellanes, C. (2003). *Español como segunda lengua (E/L2) para alumnos inmigrantes. Propuesta curricular para la escolarización obligatoria*. Pamplona: Gobierno de Navarra.
- Gil, P y Pastor, J.C. (2003). Actitudes multiculturales exteriorizadas en Educación Física: el estudio de un caso y la educación emocional como respuesta. *Revista Complutense de Educación*, 1, 133-158.
- Gimeno, D. (2014). *El juego como elemento intercultural*. Trabajo Fin de Grado. La Rioja, Facultad de Letras y Educación, Universidad de La Rioja.
- Instituto Nacional de Estadística. (2019). *Avance de la Estadística del Padrón Continuo a 1 de enero de 2019*. Recuperado de:
https://www.ine.es/prensa/pad_2019_p.pdf
- Lleixà, T., Flecha, R., Puigvert, L., Contreras, O., Torralba, M.A., y Bantulà, J. (2002). *Multiculturalismo y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- López, J. (2006). Educación Física y Deporte Escolar. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 9, 19-22.
- López, V. M. (Coord.) (2006). *La evaluación en educación física. Revisión de los modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa: la evaluación formativa y compartida*. Madrid, España: Miño y Dávila
- López, V.M, Martínez, S y Sonlleba, M. (2019). Evaluación Formativa y compartida en Educación. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 12, 5-9.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2019). *Sistema Estatal de Indicadores de la Educación 2019*. Recuperado de:
<http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:627dc544-8413-4df1-ae46-558237bf6829/seie-2019.pdf>
- Montiel, J., Ruiz, A., Sánchez, J. (2007) *Efdeportes, revista digital Buenos Aires, n°113*. El modelo o esquema actual de sesión de Educación Física escolar. España.

- ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Real Academia Española (2014). El Juego. *Diccionario de la lengua española*. (23ªed.). Recuperado de: <https://dle.rae.es/juego>
- Sáez, R. (2006). La educación intercultural. *Revista de Educación de la Universidad Complutense de Madrid*, 339, 859-881.
- Sandoval, R.W. (2010). La Educación Física y el juego. *Revista del Instituto de Investigaciones Educativas*, 26, 105-112.
- Thió de Pol, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S. y Masnou, F. (2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje*. Barcelona: Grao.
- Trujillo, F. (2009). Propuesta de interculturalidad en Educación Física. Educaweb. Recuperado de: <https://www.educaweb.com/noticia/2009/11/30/propuesta-interculturalidad-clase-educacion-fisica-3973/>
- Velázquez, C. (2006). *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona: Océano Ámbar.

9. ANEXOS

ANEXO 1- MAPAMUNDI



ANEXO 2- MAPA DE OCEANÍA



ANEXO 3- MAPA DE ÁFRICA



ANEXO 4- MAPA DE EUROPA



ANEXO 5- MAPA DE AMÉRICA



ANEXO 6- MAPA DE ASIA



ANEXO 7- FICHA DE SEGUIMIENTO GRUPAL

Se realizará valorando el grado de cumplimiento de los indicadores de logro y será rellenada por el docente al final de cada sesión.

Tabla 5. *Ficha de seguimiento grupal.* Elaboración Propia.

	I. Logro 1	I. Logro 2	I. Logro 3	I. Logro 4	I. Logro 5	I. Logro 6	I. Logro 7	Observaciones
Nombre alumno	Escala valoración (De 1 a 10)	Escala valoración (De 1 a 10)	
Nombre alumno								

ANEXO 8- AUTOEVALUACIÓN

Ítem	Escala numérica de 1 a 10	Observaciones/comentarios
He participado activamente en las propuestas realizadas		
Las actividades me han resultado motivadoras		
He respetado a mis compañeros y al docente		
He conocido juegos y aspectos de diferentes partes del mundo		
He tenido algún problema a la hora de realizar las actividades		
He trabajado bien con mis compañeros cuando las actividades eran grupales		
He buscado información sobre los continentes o países de los juegos en medios digitales		
He encontrado similitudes entre los juegos de otros países y entre los que yo ya conocía		
La actividad que más me ha gustado y el motivo:		
La actividad que menos me ha gustado y el motivo:		
Nota que pondrías a la propuesta y expón las razones:		

ANEXO 9- EVALUACIÓN GENERAL DE LA PROPUESTA

Evaluación de la propuesta y del docente Curso con el que se ha realizado:		
ASPECTO A EVALUAR	ESCALA NUMÉRICA (DE 1 A 10)	OBSERVACIONES Y COMENTARIOS
Se han cumplido los objetivos de la propuesta		
Se han seguido los contenidos del currículo		
Las sesiones y actividades han seguido una secuencia lógica		
El docente ha resuelto satisfactoriamente los problemas surgidos y ha tenido la capacidad de reconducir las actividades y sesiones		
Puntos fuertes de la propuesta		
Puntos débiles y aspectos a mejorar		
Transversalidad con otras áreas		
Atención prestada a alumnos con necesidades (si procede)		
Nota final de la propuesta: Observaciones generales		