



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación de Segovia

Grado en Maestro de Educación

Primaria

**Desarrollo de las habilidades
sociales a través de los juegos
del mundo: Propuesta de
Intervención**

Alumno: Álvaro Sanz Talavera

Tutor: Luis Alberto Gonzalo Arranz

“Aquellos que educan bien a los niños merecen recibir más honores que sus propios padres, porque aquellos sólo les dieron vida, éstos el arte de vivir bien” Aristóteles

“El arte supremo del maestro es despertar el placer de la expresión creativa y el conocimiento” Albert Einstein

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. JUSTIFICACIÓN.....	7
3. OBJETIVOS	9
4. MARCO TEÓRICO.....	10
4.1. LA INTERCULTURALIDAD Y MULTICULTURALIDAD COMO MEDIO DE APRENDIZAJE	10
4.1.1. Concepto de Interculturalidad y multiculturalidad.....	10
4.1.2. La Interculturalidad en relación con el currículo de Educación Primaria en el área de Educación Física	11
4.2. EL JUEGO. DEFINICIÓN, CLASIFICACIÓN Y CARACTERÍSTICAS	13
4.2.1. Juegos en relación con el currículo de Educación Primaria en el área de Educación Física.....	13
4.2.2. Conceptualización de juego.....	13
4.2.3. Características del juego	14
4.2.4. Tipos de juego	15
4.2.5. Beneficios del juego	17
4.2.6. Consideraciones sobre el desarrollo didáctico del juego.....	18
4.2.7. Los juegos del mundo en el ámbito de la Educación Física.....	18
4.2.8. Conceptualización de juegos del mundo	18
4.2.9. Juegos del mundo en relación con el currículo de Educación Primaria en el área de Educación Física	19
4.3. HABILIDADES SOCIALES A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DEL MUNDO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	20
4.3.1. Las Habilidades Sociales: Definición y tipos de habilidades	20
4.3.2. Las Habilidades Sociales: Conceptualización	21
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA.....	25

5.1.	JUSTIFICACIÓN	25
5.2.	FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	25
5.3.	CONTEXTO	26
5.4.	OBJETIVOS	27
5.5.	CONTENIDOS	28
5.6.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Y COMPETENCIAS CLAVE	28
5.6.1.	Criterios de evaluación	29
5.6.2.	Estándares de Aprendizaje.....	30
5.6.3.	Competencias Clave	31
5.7.	METODOLOGÍA	32
5.8.	SESIONES	35
5.9.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	44
5.10.	INTERDISCIPLINARIEDAD Y TRANSVERSALIDAD	46
6.	CONCLUSIONES	47
7.	APORTACIONES, OPORTUNIDADES LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	49
7.1.	Aportaciones a la formación docente.....	49
7.2.	Oportunidades, Limitaciones y Futuras líneas de Investigación	50
8.	BIBLIOGRAFÍA	52
9.	ANEXOS	56

RESUMEN

El siguiente trabajo de fin de grado (TFG) utiliza los juegos del mundo como elemento clave para desarrollar las habilidades sociales. La finalidad de este trabajo es la elaboración de una propuesta didáctica basándonos en el aprendizaje significativo por descubrimiento autónomo y el aprendizaje por descubrimiento guiado. Con esta intervención pretendemos buscar y mejorar las habilidades sociales para fomentar la honestidad, la cooperación y colaboración, la comunicación, el respeto y el interés del alumnado.

Para esta propuesta didáctica sobre ‘‘Juegos del Mundo’’ nos hemos basado en un grupo de quinto de primaria del colegio Fray Juan de la Cruz. Primero hemos buscado cierta información sobre el tema para poder crear la propuesta. Finalmente, después de crear dicha propuesta hemos sacado unas conclusiones y unas aportaciones para mi futuro docente en el que quiero conseguir desarrollar las Habilidades Sociales que he marcado en mi trabajo.

Palabras clave: multiculturalidad, interculturalidad, Habilidades Sociales, juegos del mundo y Educación Física.

ABSTRACT

The following final degree work (FDW) use world games for develop social skills. The purpose of this work is to make the porposal didactics base on significant learning for self-sufficient discovery and learning for guided discovery. With this intervention we hope look for and improve our social skills to encourage sense of honor, cooperation and collaboration, respect, attention for the student body.

For our porposal didactics about ‘‘World Games’’ we have base on a group of fifth basic of the school Fray Juan de la Cruz. We have first sought information about the matter that we try to make the porposal. Finally, after create that porposal we have extract some conclusión and contribution for my future teacher in which I want get develop Social Skills that I have showed on this work.

Key words: multiculturalism, interculturalism, social skills, world games, Physical Education.

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo, *Diseño de una Propuesta Didáctica sobre los Juegos del Mundo para alumnos de 5º Educación Primaria*, compuesto de 5 capítulos, donde el primer capítulo va a explicar, una entrada a la propuesta que se planteará posteriormente.

Para continuar, se aborda la elección de este tema a través de aspectos justificables como la multiculturalidad e interculturalidad, la Educación Integral del alumnado y la igualdad.

Para continuar con el trabajo, previamente se plantea una revisión sobre diferentes fuentes documentales donde se abordarán tres aspectos muy relevantes del presente trabajo. El primero de ellos será la *Interculturalidad y Multiculturalidad*, lo cual nos permite conocer aspectos que abordan sobre este tema tanto en el currículo como de diferentes autores, para poder observar la importancia y relevancia que tiene dentro del marco educativo.

Prosiguiendo a lo anterior, se inicia un estudio sobre *el Juego* conceptualizando y tipificándolo desde el punto de vista de distintos autores, por ello se propone una definición de *Juego* y se realizará una clasificación del mismo. Una vez abordado este tema, se pretende conceptualizar los *Juegos del Mundo*; además de abordar el marco legislativo de la educación para indagar y encontrar si hay referencia alguna.

Por último, se va a estudiar las *Habilidades Sociales a través de los Juegos del Mundo*, donde se trata al igual que los dos puntos anteriores, de averiguar una serie de habilidades muy concretas que se estudiarán con nuestro alumnado.

Una vez abordados estos puntos, se diseña la propuesta de Unidad Didáctica, apoyándonos en el grupo de alumnos que hemos tenido en el periodo de prácticum, correspondiente a 5º de primaria. En esa UD, se muestra la importancia de la selección de diferentes juegos y se tendrá especial en cuenta las necesidades educativas especiales del alumnado si es necesario.

Para concluir el trabajo se plantea unas conclusiones y aportaciones de la UD y del trabajo en general que concluirá con una reflexión.

2. JUSTIFICACIÓN

En el presente trabajo, se ha decidido seleccionar la temática de la Multiculturalidad e Interculturalidad a través de los Juegos del Mundo. Hoy en día, en las escuelas, existen alumnos de procedencias distintas, lo que nos permite generar dicha propuesta para poder incluir a este alumnado gracias a los juegos con el fin de integrarles en el aula. Por esta razón, se considera relevante desarrollar en el aula de Educación Física, no solo para la inclusión e integración del alumnado de otros países en el centro, sino la necesidad de educar a todos los alumnos en la diversidad, centrándonos en la multiculturalidad, como forma de educar a todos los alumnos.

Por otra parte, el hecho de no haber incidido explícitamente en la temática de juegos del mundo en las materias de la titulación, aunque sí durante el prácticum, supuso un incentivo para profundizar dicho tema, para desarrollar una unidad didáctica con el fin de incorporar juegos culturales de otros países para la integración del alumnado. A partir de Escámez (2012) se observa una preocupación creciente de estas por educar en la integración dados los movimientos migratorios crecientes fruto de las crisis sociales y económicas, los conflictos sociales, o el auge de los comportamientos no tolerantes con la diversidad cultural. Es por esto que este trabajo contribuye a educar estos valores multiculturales a fin de desarrollar actitudes más tolerantes y responsables. Por ello, se ha pretendido crear una Unidad que permita que, al alumnado, al cual vaya dirigido dicha Unidad, desarrolle la conciencia cultural, lo que generará en ellos una apertura a la cultural y una sensibilización ante cualquier persona que sea de ese país e incluirle en nuestra sociedad.

Asimismo, otra pieza de gran valor en nuestro trabajo se centra en el respeto y cooperación, ya que son unos pilares básicos que van a estar representados durante todas las actividades y/o intervenciones escolares a través de los juegos que se propondrán. Por tanto, las propuestas que se van a realizar en el aula, tal y como Bernabé Villorde (2012) propone sobre la cooperación, donde el componente básico de integración es el respeto. Con esto queremos fomentar el trabajo en equipo y la igualdad de todos los participantes en el desarrollo de cualquier actividad que se plantee.

En nuestro trabajo se pretende analizar el fomento que hay de la diversidad en el aula y de la igualdad dentro de la clase por parte de los docentes, con el fin de poder llevarlo al

aula generando en ellos ““[...] un clima escolar, unos métodos, unas formas de desarrollar el currículo, unas relaciones humanas y unas actitudes que toleren la expresión de las singularidades [...]” (Gimeno, 2002, p.55).

En definitiva, entre todos los motivos que nos han llevado para realizar este Trabajo de Fin de Grado expresado anteriormente, hemos podido ampliar los conocimientos de manera más precisa sobre la Multiculturalidad e Interculturalidad a través de investigaciones para clarificar nuestras ideas y poder relacionarlas a través de la práctica con escolares.

3. OBJETIVOS

En el presente trabajo tiene como objetivo general: Diseñar y evaluar una propuesta de intervención didáctica para Educación Primaria, basada en juegos del mundo.

Supeditado a la finalidad anterior, consideramos los siguientes objetivos específicos que serán referencia en las conclusiones finales son:

- Conocer la relevancia de los juegos del mundo en Educación física y comprender la utilidad que tienen en la enseñanza.
- Planificar diversas actividades lúdicas interculturales del mundo.
- Promover el desarrollo de habilidades sociales para desarrollar la interculturalidad en el aula.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. LA INTERCULTURALIDAD Y MULTICULTURALIDAD COMO MEDIO DE APRENDIZAJE

En este apartado, se va a explicar lo que es la interculturalidad y multiculturalidad en Educación Primaria y la importancia de la misma revisando la perspectiva de diversos referentes normativos y autores especializados.

4.1.1. Concepto de Interculturalidad y multiculturalidad

La interculturalidad en el ámbito educativo, es un aspecto de suma importancia para trabajar con el alumnado en las escuelas dado el auge del fenómeno migratorio con motivo del mundo global en el que vivimos. Son cada vez más las personas que emigran de sus países a otros buscando mejores condiciones de vida para ellas mismas y sus familias. Por ello la interculturalidad en el contexto educativo y partiendo de Osuna (2011) hemos de entenderla desde un planteamiento holístico, transversal en el tratamiento de todas las áreas disciplinares. Así el término “intercultural” ha de permanecer en la práctica educativa permitiendo reflexionar con el alumnado sobre la diversidad cultural, las actitudes tolerantes y de entendimiento y las habilidades sociales y el diálogo como claves para convivir.

Arroyo (2013), explica que la educación intercultural se relaciona con la inclusión educativa, compartiendo objetivos similares para acoger a todo el alumnado, garantizando su educación de calidad. Hay que promover iniciativas educativas en donde las personas se relacionen entre sí, atendiendo principios favorecedores de la interculturalidad como: atención al currículo para atender a todos; la atención a la equidad ya no solo de acceso sino de experiencias para todos potenciadoras de solidaridad y la convivencia, minimizando el impacto de valores negativos como el racismo y la discriminación

Para concluir, la definición que se obtiene de interculturalidad en el ámbito educativo es la inclusión de alumnado extranjero dentro del aula, generando un espacio abierto desarrollando un espíritu crítico y plantear en el alumnado cualquier reflexión en la que aparezca un contexto de integración en su vida cotidiana. Con esto pretendemos enseñar al alumnado aspectos para dejar de lado el racismo y la discriminación que hay en la actualidad.

Por su parte también tenemos que conocer la multiculturalidad, ya que es otro aspecto que debemos de desarrollar y que se llevará a cabo a lo largo de la propuesta. En la actualidad, nuestra sociedad es multicultural y tal y como afirman Leixá, 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).

León Olivé apunta que *“en ocasiones el término ‘multiculturalidad’ se utiliza por las sociedades en donde conviven grupos que provienen de diversas culturas”*. (Olivé, 2004:21).

Con estas dos definiciones podemos razonar que la multiculturalidad es un aspecto que debemos de desarrollar en el aula para utilizar diversos recursos culturales de cada una de las culturas que haya en nuestra aula con el fin de producir una interacción entre el alumnado.

Otro aspecto importante es el número de población de distinta procedencia y hábitos culturales que tenemos en el aula. Si hay una parte de la clase que tiene diferentes hábitos, como futuro docente que soy; debo utilizar cada parte cultural que tiene mis alumnos para poder incluir al alumnado inmigrante con diversidad cultural gracias a la Educación Física, tal y como afirman Carter-Thullier, López Pastor y Gallardo Fuentes (2017).

4.1.2. La Interculturalidad en relación con el currículo de Educación Primaria en el área de Educación Física

Para poder analizar la Interculturalidad, debemos de iniciar su búsqueda dentro del *Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*, dentro del apartado de anexos II. Educación Artística, en la asignatura de Valores Sociales y Cívicos, se propone la formación del alumnado tanto personal como social de manera intercultural, con el fin de participar de una manera mucho más comprensible y constructiva dentro de la sociedad, la cual posee mucha diversidad.

“Asimismo, refuerza la preparación de las personas para actuar como ciudadanos participativos e implicados en la mejora de la cohesión, la defensa y el desarrollo de la sociedad democrática. Esta formación incluye la adquisición de competencias sociales y

cívicas personales, interpersonales e interculturales para participar de una manera eficaz y constructiva en sociedades cada vez más diversificadas.”

En el *Decreto 26/2016, de 25 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*, en el área de educación física, en el Bloque IV. Juegos y Actividades deportivas, trata de manera menos específica el término, “intercultural”, relacionando de vital importancia aspectos dentro del juego como el respeto y la tolerancia entre los participantes.

- *“Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos convencionales, recreativos adaptados y deportes alternativos.”*
- *“Normas, reglas, roles y finalidad de los juegos. Comprensión aceptación, respeto, tolerancia y no discriminación hacia las normas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.”*
- *“Identificación y aceptación como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.”*

Por último, en la *Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato*, la interculturalidad aparece dentro de las siguientes competencias, como son la *Competencia Aprender a Aprender, Conciencia y expresión cultural y Competencia Social y Cívica*, donde exponen diferentes aspectos sobre la interculturalidad.

Se explica que el enfoque intercultural dentro de la enseñanza contribuye a conocer las expresiones y las ideas culturales de otros países gracias al juego. Este aspecto nos sirve para desarrollar la competencia *Conciencia y Expresión Cultural* que, combinado con la Competencia de aprender a aprender, permitirá al alumnado conocer la cultura de otros países gracias al desarrollo motriz.

La Competencia Sociales y Cívicas, se analiza para exponer la importancia que tiene el propio individuo al comprender las diferentes dimensiones interculturales del mundo globalizado y para contribuir activamente a la convivencia, las relaciones sociales y la vida en sociedad.

4.2.EL JUEGO. DEFINICIÓN, CLASIFICACIÓN Y CARACTERÍSTICAS

En este apartado, se pretende explicar lo que es el juego para diferentes autores, tratando de buscar una definición, una clasificación y unas características del mismo. Además, se buscará una relación con los juegos del mundo, ya que en la propuesta que se va a proponer, se utilizará este tipo de juegos.

4.2.1. Juegos en relación con el currículo de Educación Primaria en el área de Educación Física

Para el *Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*, el juego posee diferentes utilidades dentro de distintas áreas, por lo que se escogerá las referentes al juego motriz. El juego como actividad física es posible llevarlo a la práctica de diferentes formas lúdicas, cooperativos, competitivos, individuales y grupales.

Dentro del *Decreto 26/2016, de 25 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*, se observa que aparece dentro de las áreas de Educación Artística y Educación Física. Para el área de Educación Física se reconoce que el juego es una herramienta imprescindible debiendo formar parte de las unidades de programación. También se plantea como un instrumento que favorece desde el punto de vista motor el desarrollo integral del niño, y sobre todo de forma motivadora.

Por último, en la *Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato*, en el 7003 del artículo, se pretende favorecer el aprendizaje a través de acciones motrices, poniendo el juego como un conjunto de amplios conocimientos que van a permitir al alumnado desarrollar habilidades, destrezas y actitudes para integrar diferentes elementos para completar las competencias clave.

4.2.2. Conceptualización de juego

El juego es un aspecto que se ha trabajado a lo largo de la enseñanza, desde el inicio. Desde que se inicia la práctica en el mismo, se ha observado que las personas que

participan en dicha actividad, muestran un alto nivel de imaginación en el mismo, lo cual genera un nivel de actividad mucho más activo y más practicable.

Huizinga (2000), expone que el juego es una actividad libre y autónoma donde los participantes no tienen obligación alguna para jugar y lo que se permite una serie de reglas que son de por sí creadas o ya son innatas del propio juego.

Viciano y Conde (2002) define que el juego es una manera en la que se comunican y expresan las personas, lo que crea un entorno completamente nuevo y diferente donde se desarrolla de forma motriz, afectiva, cognitiva y socialmente.

Los juegos activan la implicación del alumnado de educación primaria permitiendo alcanzar con ellos los objetivos educativos y ofreciendo para ello numerosas oportunidades de experimentación (Baena-Extremera, 2005)

Por su parte, Mattos Salazar (2018) define el juego como actividad que depende del entorno del niño, es decir, los recursos materiales no son prescindibles, ya que, sin ellos, la actividad no se puede desarrollar. Dependiendo del planteamiento de diferentes cuestiones que la actividad proponga, los alumnos tendrán que colaborar para que el juego se pueda desarrollar.

A partir de los anteriores, se considera el juego como una actividad física reglada que permite desarrollar una manera de comunicación distinta. Debemos tener en cuenta el espacio y el tiempo donde se practica dicho juego y el interés que muestran.

4.2.3. Características del juego

Para poder conocer cuáles son las características del juego, Omeñaca y Ruiz Omeñaca (2007), realizaron una clasificación de las características del juego, de estas:

- a) El juego es un canal de aprendizaje donde podemos intentar explicar contenidos acordes a cualquier asignatura.
- b) Es un elemento comunicativo que permite comunicarse con sus compañeros. Este aspecto se consigue cuando el alumnado se pone de acuerdo para generar diferentes estrategias dentro del juego.
- c) Se busca que cualquier participante, este en continuo movimiento, lo cual es un punto importante para que el juego no acabe. La intervención del docente surgirá cuando los participantes de las actividades, estén en un bucle que no desarrolla bien la propuesta que queremos plantear.

- d) Es un mundo nuevo, donde existe unas normas que hacen especiales al juego, lo que les permite abstraerse de su mundo, para concentrarse en este nuevo. Estos aspectos los hacen únicos.
- e) Dentro del juego hay diferentes momentos de tensión, en donde tiene que tener una buena conducta, para resolver entre los participantes el conflicto, lo que nos garantiza que el juego pueda continuar.

4.2.4. Tipos de juego

Como referencia inicial, tenemos la propuesta que realizó Posadas (2009), donde realiza una clasificación del juego en relación con el contenido la cual es:

- **Juegos Tradicionales:** son aquellos que se transmiten de generación en generación, donde puede ser creado, adaptado o asumido por una cultura. Son actividades que deben potenciar la práctica lúdica con el fin de aportar diferentes tradiciones de dicha cultura.
- **Juegos Populares:** es una actividad que se practica en masa y no necesariamente tiene que ser un juego tradicional, aunque puede convertirse a lo largo del tiempo en un juego tradicional. En este grupo podemos encontrar a los juegos Autóctonos, que son aquellos creados en una propia comarca o localidad con su propia normativa.
- **Nuevos Juegos:** Son actividades que el profesor y el alumno pueden crear. La importancia de estas actividades, es la creación de un juego con nuevas reglas a partir de un juego tradicional, donde los alumnos son los encargados de plantear unas normas que se deben de cumplir y el docente debe revisarlas para que la actividad se pueda desarrollar.
- **Juegos Alternativos:** Son aquellas actividades, que han surgido a través de materiales que se han reutilizado o de aquellos que se han ido introduciendo poco a poco en el mercado industrial, como zancos, paracaídas, dando lugar a nuevos juegos como el floorball, la indiaca, etc.
- **Juegos Cooperativos:** son un tipo de juegos donde todos los participantes juegan entre sí con el fin de alcanzar un desafío común, por lo que tienen que generar un entorno grupal estable que les permita conseguir el desafío propuesto. Con este planteamiento, trabajamos en cada uno de los alumnos su propio autocontrol de emociones y el trabajo en grupo para alcanzar una meta en común.

Otra clasificación que realiza Hernández (2016) se observa una transición entre juego y deporte, donde define cuales son los juegos más característicos de un país a través de los términos popular y tradicional hasta alcanzar la práctica deportiva. La clasificación es la siguiente:

- 1° estadio: Juego. Se proponen de manera personal o grupal de más a menos espontánea.
- 2° estadio: Juego Popular. Se propone en un grupo y se difunde en otras personas.
- 3° estadio: Juego Popular-Tradicional. Se mantiene a lo largo del tiempo.
- 4° estadio: Juego Popular-Tradicional que deriva al Deporte Popular-Tradicional. Cuando por transmisión a otras zonas se unifican reglas.
- 5° estadio: Deporte Popular-Tradicional. Aparecen grupos institucionales en donde se controla y se regula esta actividad.
- 6° estadio: Deporte Autóctono. Se consolida una federación que posee una legislación vigente que le permite apodarse de juego autóctono.

A partir de los tipos de juegos vistos, se considera que los tipos de juegos que quizá sea necesario considerar en el entorno de la escuela son los siguientes:

- 1) Juegos Populares: son juegos que surgen de manera espontánea y que se van transmitiendo de una persona a otra. La peculiaridad de estos juegos, es que son muy fáciles de comprender y de transmitir.
- 2) Juegos Tradicionales: son actividades que se concretan en una determinada zona, y que por consiguiente solo son conocidas en ese lugar. Son juegos que perduran durante un gran periodo de tiempo y que se transmiten de generación en generación. Dentro de este grupo, se encuentran los Juegos del Mundo, que son parte esencial de la propuesta de UD.
- 3) Juegos Populares-Tradicionales: Son aquellos juegos que adquieren desde el inicio, la marca de Juego Popular, pero a lo largo del tiempo adquieren aspectos de juegos tradicionales. “Los juegos del mundo son una recopilación de juegos populares y tradicionales de diversos países y culturas que han trascendido las fronteras y se han ido incorporando al ámbito educativo, mostrando la esencia en ocasiones de esas culturas de origen, forma de pensar y de hacer (Agudo et al, 2006)”.

- 4) **Juegos Alternativos:** Es una nueva clasificación que aparece con la invención de nuevas actividades, a partir de los anteriores bloques. Son juegos que adquieren rasgos de otras actividades o deportes lo que permite adaptarlos muy bien a la clase a la que queremos impartirlos.
- 5) **Juegos Cooperativos:** Son actividades que hoy en día están en auge, ya que se trabaja la cooperación de todos para conseguir un fin común. Si cualquiera de los alumnos se niega a colaborar y participar, no se cumplirá el objetivo que se ha marcado previamente.

4.2.5. Beneficios del juego

El juego al igual que cualquier otra actividad física, posee beneficios que son fundamentales y que permiten generar de manera moderada y con periodo de práctica activa semanalmente, unos hábitos que, entre otros, permiten la prevención de sobrepeso y obesidad que hoy en día tiene mucho auge, debido al poco nivel de actividad física que ciertos alumnos no realizan de manera apropiada. También, gracias a los juegos, los alumnos van a aprender cosas de manera mucho más rápida y eficaz que si les mostramos una teoría que deben de estudiar.

A través del juego se pretende ayudar al alumnado a competir y a colaborar, decidiendo el profesorado cuáles de los juegos y sus dinámicas son más apropiados para el grupo de alumnos y alumnas y sus necesidades e intereses, tal y como afirma Miralles Pascual, Filella Guiu y Lavega Burgués (2017). No obstante, parece que el juego es más funcional ponerlo en marcha de manera grupal que individual ya que se adquieren aprendizajes relacionados con el efecto competición, pero también en el equilibrio de la cooperación y a la colaboración.

Otro beneficio por el que los docentes deben apostar es por la autonomía de la clase a la hora de crear nuevas normas, con el fin de una participación grupal que sea mucho más efectiva que la ordinaria, tal y como plantean Fernández Río, Ceccini y Méndez-Giménez (2014), Garaigordobil (2008) y Lavega (2014).

González (2018) donde el alumnado atendiendo a una propuesta en su clase mediante juegos como un medio de aprendizaje, garantiza que adquiere mejor los conocimientos, lo que permite afirmar, que a través del juego, es mejor adquirir los contenidos que se van a trabajar. Tras esta afirmación, se entiende que las clases que se desarrollan con actividades jugadas, permiten una mejor comprensión de los contenidos.

4.2.6. Consideraciones sobre el desarrollo didáctico del juego

Atendiendo a los puntos desarrollados, debemos de tener en cuenta la importancia del juego en el ámbito de la Educación Física y, por consiguiente, en el desarrollo del niño.

Flores, Prat y Soler (2015), preguntaron a través de una encuesta a diferentes docentes sobre la importancia de la didáctica dentro del juego como método de inclusión. Se aborda que la acogida de alumnado de origen extranjero tiene una gran dificultad a la hora de incluirse en el grupo clase, pero gracias a la práctica del juego, creamos un vínculo comunicativo mucho más ameno y fácil para que el nuevo alumno se incluya dentro del grupo.

Otro aspecto didáctico a manejar en el desarrollo del juego en el aula es el relacionado con la formación y organización de los grupos. En ciertas ocasiones, el docente deja al grupo de alumno la libertad de elegir sus grupos para hacer la actividad programada, pero en este aspecto, no pretendemos tener una cooperación y colaboración, ya que se van a juntar siempre el grupo de amigos, por lo que es necesario siempre que el docente tenga la labor de generar los grupos más heterogéneos posibles y que permitan la cohesión social y la inclusión entre todo el alumnado de la clase.

Por último, en la investigación que han realizado Flores et al. (2015), analizan aquellos aspectos que son tan complicados para el profesor como es la motivación de sus alumnos y la relación con estos. Para ello, debemos de generar un nivel de comunicación donde el alumnado se encuentre cómodo y realmente con ganas de realizar la actividad física, sobre todo para aquellos que son de origen extranjero y que empiezan dentro del grupo clase. En este caso, como docente, debo estar especialmente afectivo y cerca del alumno/a en cuestión, para motivarle y hacerle más amena las actividades que se deben realizar.

Por tanto, el aspecto didáctico que debemos encontrar con los juegos del mundo, deben de originar en el alumnado una motivación y un interés que sean novedosos y que les permita utilizar un tipo de comunicación que sea distinta a la que utilizan habitualmente.

4.2.7. Los juegos del mundo en el ámbito de la Educación Física

Tras haberse realizado una clasificación con los diferentes tipos de juego, se estudiará los juegos del mundo, ya que el diseño que se va plantear, utilizará este tipo de juegos.

4.2.8. Conceptualización de juegos del mundo

Para Agudo, Mínguez, Salvador y Tomás (2006), se trata de diferentes juegos de carácter tradicional que proceden de diferentes países y culturas con lo que se aspira a que el alumnado se divierta, al mismo tiempo que aprenden contenidos y se acercan a la manera cultural de dichos países jugando.

Cuesta (2017), considera que los juegos del mundo, son juegos tradicionales, que tienen diferentes reglas que los alumnos aprenden y que en un momento dado mediante potenciales variaciones pueden cambiar.

Velázquez (2006), establece que, a través de experiencias en diferentes aulas, ha observado que los alumnos, no tienen una idea del origen de procedencia de los juegos que se plantean, lo que origina un disfrute sobre el juego menor por el poco conocimiento y trascendencia que tienen en la cultura de la cual proviene, por lo que la labor docente es vital para conseguir que relacionen los juegos con la cultura y con el entorno que les rodea, con el fin de que lleguen de manera interdisciplinaria al alumnado.

Valero Valenzuela y Gómez (2007), desarrollan una Unidad Didáctica Multicultural de Juegos del Mundo, realizando una base sobre los contenidos que deben de interiorizar los alumnos a través de diferentes conceptos. Esta propuesta, busca el aprendizaje de aspectos como los continentes del mundo, las diferentes culturas de países para conocer y entender mejor las normas de los juegos, los materiales, los roles de los participantes, los objetivos.

Por tanto, los juegos del mundo son actividades de carácter tradicional, que poseen un espacio y un material concreto y con unas reglas que pueden ser o no modificadas por los propios alumnos que participan en las mismas. Es importante, captar la atención previa del alumnado, motivándoles y haciéndoles trabajar con el propio entorno y reconocer dicha cultura a través del propio juego.

4.2.9. Juegos del mundo en relación con el currículo de Educación Primaria en el área de Educación Física

Para poder realizar y llevar a cabo la propuesta se ha basado en el marco legal en el que se desarrolla el área de educación física en el contexto de la etapa de educación primaria.

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, desarrollo distintos bloques de contenidos curriculares para desarrollar el área de educación física.

Los juegos del Mundo se van a encuadrar en el Bloque 4. Juegos y actividades deportivas, ya que engloba contenidos como las manifestaciones culturales y sociales a través de la práctica del juego en las que intervienen diferentes aspectos como la cooperación el respeto, la tolerancia y las relaciones interpersonales.

El contenido a trabajar en este caso va a tener una estrecha relación con la cultura y la transmisión de la misma a través del juego. Por ello vamos a utilizar un contenido en concreto como es:

“Valoración del juego y del deporte como manifestaciones sociales y culturales. Conocimiento y práctica de los juegos que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional.”

El contenido a trabajar gracias al juego, es el desarrollo de las habilidades sociales que permiten alcanzar el conocimiento cultural de dicha actividad.

Para ello, durante esta propuesta didáctica, se trabajará a través de dos competencias, como son la *Competencia Social y Cívica* y la *Conciencia y Expresiones Culturales*.

Gracias al desarrollo de estas dos competencias que son esenciales para nuestra UD, queremos que nuestro alumnado sea capaz de desarrollar una habilidad y capacidad sobre sus actitudes y capacidades ante la sociedad y que aprenda a tener un respeto por la opinión de los demás, que colabore y coopere ante cualquier situación que requiera de su ayuda con una comunicación y una honestidad que les permita cumplir con lo que la actividad requiere.

También gracias al practicar juegos de otros países, el alumnado va a tener que comprender, apreciar y respetar cualquier manifestación cultural que se desarrolle en la actividad, siendo un punto extremadamente importante para que se comprenda el arte y la cultura de otras naciones.

4.3.HABILIDADES SOCIALES A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DEL MUNDO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

4.3.1. Las Habilidades Sociales: Definición y tipos de habilidades

Para entender que es Habilidad Social para los niños, por ello nos vamos a basar en las dos definiciones que han analizado tanto Caballo Manrique (2015) como Bravo y Herrera (2011).

Caballo Manrique (2015) entiende por Habilidad Social como el conjunto de comportamientos que un niño necesita para poder relacionarse de manera eficaz y satisfactoria entre adultos o niños. Para que pueda ocurrir esto, el niño debe expresar cumplidos que quiera, expresar sus sentimientos, mostrar su opinión sobre cualquier tema, etc.

Para Bravo y Herrera (2011) acepta que la definición de habilidad o competencia social existe partiendo de las bases de una serie de capacidades de conocimiento que los niños y las niñas necesitan tener para poder crear un gran éxito en sus relaciones interpersonales.

Por tanto, la definición que realizó de habilidad social son las diferentes acciones que el niño trata de resolver para generar un gran vínculo con sus relaciones interpersonales.

Para entender las habilidades sociales, necesitamos conocer las funciones que tienen en cualquier aspecto social, según Monjas (2002), las funciones principales que pueden cumplir son:

- A. Conocimiento Interpersonal e Intrapersonal.
- B. Desarrollo de conductas como la reciprocidad, la Empatía, Intercambio en el control de la relación, Colaboración y Cooperación y las Estrategias Sociales de Negociación.
- C. Autocontrol y Autorregulación de su conducta.
- D. Apoyo Emocional.

Con respecto a estos elementos, las habilidades que se van a desarrollar y evaluar en este trabajo son más específicas las cuales son: Comunicación, Respeto, Implicación/Interés del Alumnado, Cooperación-Colaboración y Honestidad. Estos elementos son evaluables ya que puedo analizarlos a través de la observación y puedo mejorar y cambiar aquellos elementos que sean menos importantes y no estén tan implícitos en el juego.

4.3.2. Las Habilidades Sociales: Conceptualización

Una vez explicado lo que son los juegos del mundo y la importancia que tienen a la hora de relacionarlo con la interculturalidad, se pretende conocer qué habilidades sociales son necesarias para aprender y con las que desarrollar los valores democráticos de multiculturalidad, respecto a la diversidad, y reconocimiento de las diferencias como enriquecedoras de las relaciones interpersonales y por extensión de la vida en sociedad.

Las 5 habilidades que se van a analizar y que el alumnado va a utilizar en el desarrollo de cada una de las actividades son:

❖ La Comunicación en el juego:

La comunicación a su vez se puede plantear de dos aspectos: verbal y no verbal

- ❖ Comunicación Verbal: la herramienta principal es el habla, donde se realiza de manera consciente, directa y que se controla de manera sencilla. En este tipo de comunicación podemos intervenir y se posee una mejor corrección a los alumnos ya que la aprenden de forma directa y formal tal y como describen Ballesteros y Gil (2002).
- ❖ Comunicación no Verbal: Se utilizan para apoyarse dentro de una conversación o para iniciar una conversación, como, por ejemplo: la mirada, la expresión facial, la postura corporal, las manos y la proximidad con una persona.

Rizo García (2011) expone tres principios la comunicación que tenemos en nuestra vida cotidiana y que se reflejan dentro del juego, ya que tienen una especial relevancia, los cuales son:

- Principio de Totalidad: dentro de un sistema de comunicación, los elementos que conforman esa comunicación no nos sirve para dar un buen sistema, sino que nos da unas características propias de esa comunicación.
- Principio de Causalidad Circular: Cada parte del sistema comunicativo se puede responder mediante una acción propia o mandar una acción a otra persona.
- Principio de Regulación: Para que un sistema de comunicación sea equilibrado, se debe utilizar un número de reglas, normas y convenciones que sean mínimas.

❖ El Respeto Mutuo

Este este factor es importante en el alumnado para desarrollar bien las actividades que se proponen, lo que va permitir un manejo apropiado del material que se va a utilizar, y también, un trato más justo entre los participantes, lo que origina una convivencia dentro de la actividad positiva.

Blasmeda, citado por Cuan (2001), informa que la ciudadanía debe de tener una formación integral sobre las obligaciones y normas que en el entorno deben de cumplir.

Para ello, como docentes, debemos crear una base y un fundamento dentro de las actividades que van a practicar.

❖ La Implicación o Interés del Alumnado

Coral Mateu y Lleixá Arribas (2013), tras un estudio en un grupo de 5º de primaria, utilizaron un programa denominado AICLE, que es una metodología que se basa en aprender la lengua extranjera a través del juego, y con ello el alumno utiliza la actividad como un medio de aprendizaje. Se plantearon diferentes juegos con el objetivo de aprender una lengua diferente, en este caso el inglés, para poder desarrollar una práctica deportiva dentro del juego. Tras analizar el estudio, encontraron que los juegos en donde el alumnado utilizaba elementos comunicativos simples y que no distorsionaban la práctica, eran los más motivantes, ya que, el utilizar una lengua no predominante era muy difícil para ellos. Por eso, como docentes, debemos generar un interés e implicación positiva para este planteamiento con el fin de aprender otras lenguas de actividades de otros países.

Otro aspecto que se remarca en este estudio, es que los juegos en donde muestran más interés son aquellos donde el alumnado, a pesar de la dificultad de comunicación que puedan tener, son aquellos juegos donde ellos tienen libertad de elección, lo que nos hace ver el nivel de aceptación de los diferentes participantes a la hora de realizar dicha actividad, lo que debemos premiar, por la dificultad de comunicación que desarrollan en cada uno de los juegos planteados.

❖ La Cooperación y Colaboración

Tal y como afirma Rey (2009) los niños conviven, juegan y aprenden entre ellos. Al inicio, ellos aprenden a través de unas normas de convivencia que les servirán para poder aplicarlas dentro de los juegos que se les van a plantear. No solo es el hecho de compartir el juguete o el material, sino también el saber cooperar y colaborar a la persona cuando tiene algún problema para resolverlo, el espacio donde se practica la actividad y la propia actividad.

Gracias al juego, los niños comprenden lo que ocurre en el entorno, aprende a convivir con semejantes.

Es muy positivo el planteamiento de actividades que son grupales ya que fomentamos a que los alumnos tengan que ayudarse entre sí y se les plantean cuestiones que les van a servir para su propio aprendizaje.

❖ La Honestidad del alumno

Para Mattos Salazar (2018), tras realizar un análisis del juego como estrategia, ha analizado que del juego se establecen unas fuertes relaciones de manera grupal, en donde aprenden a respetar las reglas y se desarrollan en mayor nivel de manera emocional y afectiva.

Para poder generar en mi grupo una gran honestidad y que cumplan todas las normas, permitiré a todo grupo, la creación de normas que ellos mismos crean más justas, además de las que hay planteadas en el juego previamente. Con esta manera de plantear dicha propuesta, genero más implicación en el alumnado para poder cumplir las normas y no tener que intervenir en cualquier gesto o movimiento que no esté reglado.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

5.1.JUSTIFICACIÓN

En la presente Unidad Didáctica vamos introducir dentro del aula los juegos del mundo, con el fin de adquirir nuevos conocimientos culturales de otras zonas del mundo con el objetivo de concienciar y aprender nuevas nociones culturales a través de la práctica cooperativa y colaborativa entre los participantes de las actividades que se planteen.

La intención que se pretende obtener al desarrollar dicha Unidad Didáctica es, a través del juego, el conocimiento de diferentes culturas donde adquirirán aspectos fundamentales que completarán su educación como son el respeto, la intencionalidad a la hora de participar, la colaboración y cooperación, la honestidad y una comunicación que será especial dentro del juego. Sin duda habilidades sociales para la convivencia, el respeto, las relaciones interpersonales para la vida en una sociedad diversa

Dicha UD, seguirá una línea metodológica donde pretendemos que el alumno desarrollo autonomía y aprenda a través del planteamiento de las actividades, sin que ellos previamente las conocieran, es decir, que, con la práctica del juego, van asentando normas y van desarrollando de menos a más la actividad.

5.2.FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Para la presente Unidad Didáctica nos hemos basado en el *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*, el *Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico y la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato*.

En este trabajo se pretende trabajar como aspecto principal en el alumnado el juego de diferentes culturas como contenido de la interculturalidad y multiculturalidad. Para que un niño aprenda ciertas normas y valores de su propia sociedad, utiliza el juego como

medio de aprendizaje. Los juegos que los niños practican, son un reflejo en la cultura en la que viven.

De esta manera, el hecho de recuperar juegos motores de diferentes zonas del mundo, no solo va a servir para jugar, sino también para fomentar el ser, el pensar y la manera de actuar del alumno, por lo que este será el eje que utilizaré en la presente Unidad Didáctica.

Como tampoco quiero que jueguen por jugar, al introducir juegos de otros países, nos servirá para que los alumnos tengan en cuenta algún conocimiento sobre la cultura del país, a través del juego, que se va a practicar, por lo que utilizaremos un mapa del mundo para que los localicen y se hablará de algún aspecto cultural de estos Países.

Esta propuesta se llevará a cabo con el alumnado de 5º curso de Educación Primaria, teniendo en cuenta los diferentes elementos curriculares en función de cada uno de los alumnos y alumnas (capacidades, intereses, motivaciones...).

5.3.CONTEXTO

Debido a la pandemia COVID-19 me ha impedido poder llevarla a cabo, pero el contexto elegido ha sido el Centro CEIP Fray Juan de la Cruz, ubicado en el casco antiguo de la ciudad de Segovia. La zona en la que se encuentra, es un área turística, ya que, al encontrarse en el centro de la ciudad, muchos turistas transitan por esas zonas. El barrio en el que se encuentra, está muy envejecido, por lo que la mayoría de alumnos viven en zonas fuera del casco antiguo de la ciudad.

Esta zona posee recursos muy variados, sobre todo un parque anexo al centro, donde se practican diferentes actividades. En estas zonas próximas, hay dos centros que son el Domingo de Soto y las Concepcionistas, este último siendo más próximo y que tiene una gran rivalidad y disputas en los torneos que organiza el ayuntamiento.

El espacio que se va utilizar es el patio principal, donde el alumnado está acostumbrado a realizar en esta zona las clases de E.F, si hiciera mal tiempo, se utilizará el gimnasio que utiliza el colegio, lo que nos limitará el espacio, por lo que plantearemos alternativas de las actividades que queremos proponer.

El material que vamos a utilizar son elementos que el colegio tiene, como picas, conos, petos, pelotas de diferentes tamaños e incluso piedras de pequeños tamaños del patio. Si

se necesita utilizar cualquier material que el centro no disponga, trataremos de construirlo con material que pueda ser reutilizado como botellas, bolsas de plástico, etc.

El grupo es 5º de primaria conformado por 25 alumnos, con un número de 14 chicos y 11 chicas. Este grupo posee una serie de alumnos que necesitan refuerzo educativo y hay dos alumnos que se han incorporado este año al centro. Uno de ellos es un alumno con parálisis cerebral y la otra alumna proviene de Ucrania, por lo que necesitan un refuerzo y un apoyo por parte del docente.

En dicho grupo, hay 7 alumnos con necesidades educativas especiales para la mayoría de asignaturas, teniendo en cuenta a un alumno con parálisis cerebral y a una alumna que procede de Ucrania, recién incorporada al centro, teniendo una gran dificultad con la lengua, por lo que trataremos de utilizar las agrupaciones como medio de conocimiento, ya que, al trabajar de manera conjunta con sus compañeros tendrán una mayor motivación, lo cual nos servirá para la adquisición de los conocimientos culturales, valores y habilidades sociales, que queremos que todos los alumnos adquieran a la hora de desarrollar esta UD.

Tras conocer las características del grupo, he tenido que realizar ciertas variaciones en las sesiones para que el alumno con parálisis cerebral pueda intervenir de manera adecuada en todas las sesiones, además de realizar grupos aleatorios para que se vayan juntando entre todo el grupo de alumnado y que no se generen siempre los mismos grupos, ya que queremos trabajar sobre una serie de habilidades sociales, como son:

- Comunicación en el juego.
- Respeto Mutuo.
- Interés del alumnado.
- Cooperación y colaboración.
- La Honestidad.

5.4.OBJETIVOS

Para la propuesta que vamos a plantear, utilizaremos unos objetivos concretos en la propuesta del trabajo, los cuales son:

- ✓ Programar 6 sesiones para desarrollar los Juegos del Mundo en un aula de 5º de primaria.

- ✓ Desarrollar habilidades o capacidades sociales dentro del juego en alumnos de 5º de primaria.
- ✓ Crear hábitos de cooperación y colaboración entre el alumnado de 5º primaria.
- ✓ Buscar aspectos de honestidad dentro del juego.
- ✓ Elaborar reglas y participar en el juego, para que tengan una competencia mucho más justa.
- ✓ Formar agrupaciones justas para que sea una actividad divertida y lúdica.
- ✓ Valorar los juegos del mundo planteados para conocer el desarrollo de las diferentes actividades que se han propuesto dentro del aula

5.5.CONTENIDOS

Esta UD posee unos contenidos claramente definidos, que se basaran en los expuestos en el *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, Bloque IV. Juegos y Actividades Deportivas* donde buscaremos aspectos más esenciales que se desarrollen dentro de la UD. Los contenidos que se van a trabajar en esta UD son:

1. Conocimiento de los juegos que se han planteado de nuestro país o de otros países a través de la práctica
2. Significado cultural de los juegos populares en diferentes países.
3. Interpretación y desarrollo de cada actividad a través de las normas marcadas.
4. Valoración y aceptación de la cultura a través de la práctica jugada.
5. Respeto y concienciación sobre las diferentes acciones que son legales para que la actividad sea placentera y se desarrolle de la mejor manera posible.
6. Libertad de creatividad en el desarrollo del juego en cuanto a la creación de nuevas formas, nuevas maneras de jugar, etc.

5.6.CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Y COMPETENCIAS CLAVE

Para abordar este apartado, se relacionará los criterios y los estándares de evaluación propuestos en el *Decreto 26/2016*. Tras haber escogido los referentes al bloque IV de Juegos y Actividades deportivas, expondremos unos criterios y unos estándares propios de la UD que se está planteando.

Para observar la relación entre criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias clave con las actividades que vamos a plantear, se observará en el Anexo 1 en forma de tabla.

5.6.1. Criterios de evaluación

Según *Decreto 26/2016*, los criterios planteados en el Bloque IV. Juegos y actividades deportivas son:

1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.
2. Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en juegos y actividades deportivas ya sea como atacante o como defensor.
3. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.
4. Conocer los reglamentos básicos de juegos y deportes.
5. Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación.
6. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

Tras observar los planteados en el *Decreto 26/2016*, se plantearán unos criterios acordes a la propuesta didáctica de la UD, los cuales son:

1. Desarrollar y resolver diferentes retos que proponen cada una de las actividades, respetando los principios y reglas de manera individual, coordinada o cooperativa entre los diferentes participantes.
2. Mostrar una actitud cooperativa y coordinada en cada una de las actividades y plantear oposiciones a los rivales, siendo atacante o defensor.
3. Desarrollar habilidades sociales gracias a los juegos del mundo, que permitan valorar la diversidad.

4. Comprender las reglas básicas de cada uno de los juegos y proponer reglas alternativas si es necesario.
5. Mostrar respeto tanto al entorno, como al material que se utiliza.
6. Mostrar honestidad en los juegos sin generar ninguna confusión al profesor ni a sus compañeros y manifestar respeto a los compañeros del juego (rivales y compañeros), como al docente.

5.6.2. Estándares de Aprendizaje

Los estándares de aprendizaje que utilizaré son referentes al bloque V. Juegos y Actividades Deportivas de 5º curso de Educación Primaria, referente al *Decreto 26/2016*, los cuales son:

- 1.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
- 1.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
 - 2.1. Conoce y maneja las estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en diferentes juegos y actividades deportivas.
 - 2.2. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual (acciones de 1X1, de 2X2, 3X3 de diferentes deportes).
 - 3.1 Investiga y expone las diferencias entre juegos populares, tradicionales y autóctonos.
 - 3.3. Es capaz de explicar a sus compañeros las características de un juego practicado en clase.
 - 3.5. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.
 - 4.1. Conoce las reglas básicas de los juegos y las actividades deportivas y calcula las dimensiones que puede utilizar dentro del juego.
 - 5.1. Demuestra un comportamiento responsable hacia el cuidado y conservación del medio natural.
 - 6.1. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.
 - 6.2. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.

6.3. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

6.4. Acepta y cumple las normas de juego.

Los estándares que plantearé para mi UD son:

1. Aprovecha los recursos para resolver situaciones tácticas individuales o colectivas en diferentes situaciones motrices, ajustándose a un objetivo y al espacio-tiempo.

2. Comprende y maneja cualquier estrategia de cooperación/oposición y la emplea en el juego.

3. Emplea los recursos ante situaciones básicas tácticas (1X1, 2X2, etc. en diferentes juegos.

4. Busca información sobre los juegos practicados en el aula y distingue la relevancia en la cultura y la historia del juego en el país de origen.

5. Maneja las reglas y realiza cálculos sobre el espacio que se debe emplear en un determinado juego.

6. Actúa de manera responsable cuidando el material y el entorno natural donde se practica el juego.

7. Participa en la recogida del material utilizado y acepta las normas del juego.

8. Comprende el resultado del juego y responde de manera positiva con el grupo que le corresponde.

9. Manifiesta una confianza y una autonomía en diferentes situaciones, resuelve diferentes situaciones comprometidas gracias a su creatividad y espontaneidad.

5.6.3. Competencias Clave

Es importante remarcar que no solo se desarrollan ciertos contenidos curriculares, sino que gracias a los juegos del mundo se utilizan las competencias que aparecen en el currículo, ya que a la hora de llevar en práctica los juegos del mundo, estas competencias están presentes y son las que permiten desarrollar más completa una actividad que es propuesta.

Desde un inicio, todas las competencias están presentes, pero se utilizarán dos de esas competencias, porque poseen un vínculo con el desarrollo de la multiculturalidad y los valores democráticos. Estas dos competencias vienen definidas en *Orden ECD/65/2015, de 21 de enero*, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

- **Competencia Social y Cívica:** En ella implican la habilidad y la capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad a través de diferentes perspectivas para poder abordar el respeto mutuo, la colaboración y cooperación entre el alumnado, la comunicación entre ellos mismos, la implicación en las actividades y la honestidad que tienen en las actividades.
- **Conciencia y Expresiones Culturales:** en ella se contiene la capacidad de comprender, apreciar y conocer de manera respetuosa y abierta las diferentes manifestaciones culturales que se obtienen a través del arte y de la cultura, lo cual se va a desarrollar gracias a la aplicación del juego de otros países, lo que nos posibilita a conocer esa cultura gracias a la práctica del juego.

5.7.METODOLOGÍA

Para poder explicar la metodología que se va a utilizar en la enseñanza, debemos conocer cuál es el estilo que vamos a utilizar. Para poner en contexto, el estilo de enseñanza es la manera en la que un profesor da las clases a un grupo de alumnos y posee una manera de realizarla. Para conocer cuál es el estilo que vamos a escoger debemos de conocer cuales existen y para ello nos basamos en el estudio de Delgado Noguera y Cuéllar Moreno (2000), en donde encuadra los estilos de enseñanza más comunes dentro de las clases de E.F. La clasificación que realiza es la siguiente:

- Estilo de Enseñanza Tradicional: Mando directo y modificaciones, Asignación de tareas.
- Estilo de Enseñanza Individualizadora: Individualización por grupos, Enseñanza Modular, Programas individuales y Enseñanza Programada.
- Estilo de Enseñanza Participativa: Enseñanza Recíproca, Grupos Reducidos y Microenseñanza.
- Estilo de Enseñanza Socializadora: Incluye el trabajo colaborativo, trabajo interdisciplinar, juegos de roles y simulaciones.

- Estilo de Enseñanza Cognoscitiva: Descubrimiento Guiado y Resolución de Problemas
- Estilo de Enseñanza Creativa: Estilo Creativo (Sinéctica corporal).

Tras conocer varios estilos de enseñanza y como se utiliza cada uno de esas maneras de enseñar, escogeremos los más adecuados para poder utilizarlos dentro de nuestra UD, estos estilos son:

- Aprendizaje significativo por descubrimiento autónomo (Estilo Individualizador): Gracias a la asignación de ciertas actividades que les proponemos, los alumnos son capaces de descubrir la respuesta comprendiendo su valor y significado. Gracias a implantar esta metodología en mi Unidad, se quiere conseguir un nivel elevado de autonomía en el alumnado para que les permita desarrollar su creatividad y espontaneidad. También les ayuda a desarrollar la toma de decisiones y la resolución de problemas.
- Aprendizaje por descubrimiento guiado (Estilo Participativo): A través del planteamiento de diferentes situaciones donde queremos llegar a conseguir un objetivo específico para que nuestros alumnos lleguen a dar una respuesta a través de los estímulos que les generemos en dichas actividades. Si vemos que no llegan con fluidez a las respuestas que queremos que den, les daremos una serie de indicaciones para que lleguen de la manera más eficaz posible.

En cuanto al método pedagógico que voy a utilizar en las clases va estar centrado en lo que Blázquez Sánchez (2013), donde se exponen 10 competencias para que el docente tenga una mejor competencia en sus clases, por ello debemos de hacer una clasificación, a partir de la que nos aporta el propio Blázquez Sánchez:

- ✓ Utilizar el espacio y el tiempo que se va a utilizar para el desarrollo de las actividades como componentes de gestión didáctica para lograr los objetivos de cada sesión planteada. Tener en cuenta los diferentes recursos materiales que tengamos a nuestro alrededor para completar los logros de aprendizaje marcados.
- ✓ Tener capacidad de adaptar los aprendizajes a cada uno de los alumnos que intervienen, garantizado el respeto a la diversidad en las estrategias y el material que se va a utilizar.

- ✓ Adaptarse a las diferentes propuestas que el alumnado nos ofrece en el proceso de enseñanza-aprendizaje y diseñar diferentes metodologías que permitan el aprendizaje de nuevas habilidades, capacidades y competencias.
- ✓ Creación de rutinas y normas que permitan optimizar al grupo clase en el aprendizaje.
- ✓ Organización grupal de manera heterogénea en el desarrollo de actividades, siendo rotatorio para que todos hayan participado con todos.
- ✓ Adaptar y optimizar las oportunidades en las diferentes actividades para garantizar experiencias eficaces, teniendo en cuenta a los alumnos que posean dificultades de aprendizaje, donde realizaremos ajustes para garantizar su participación dentro de cada una de las actividades.
- ✓ Utilizar técnicas de comunicación y presentación que sean comprensibles y bien organizadas para poder explicar toda la información que sea necesaria para el alumnado.

El modelo de sesión que vamos a realizar durante el desarrollo de esta Unidad Didáctica, tal y como expone López Pastor (2001) que se compone de: Fase Inicial, fase fundamental y fase final.

- Fase Inicial: esta fase se compone de dos subfases que son la *organizativa* y la *puesta en acción*. En la subfase organizativa, se hará referencia del material y de la información necesaria al alumnado sobre lo que se va a realizar en la sesión. En la puesta en acción, se realizará a través de un ejercicio de calentamiento que inicie la actividad física que se va a realizar durante la sesión.
- Fase Fundamental: Es la fase con mayor duración. En ella se desarrolla gran parte de la sesión y están involucradas los objetivos y los contenidos de la sesión, que van a tener un aspecto fundamental en el desarrollo de la UD. En esta fase, el alumnado posee una mayor implicación por su parte y se observa un desarrollo progresivo por parte de los niños y las niñas de la sesión que se está realizando. Es necesario que, por nuestra parte, se añadirán diferentes alternativas de las actividades de juegos del mundo para generar una variedad en los ejercicios.
- Fase final: En esta fase se comprende una “vuelta a la calma”, que implica una fase mucho más relajada que las dos fases previas. En esta fase, el alumnado baja la intensidad con la que practica la actividad. También, se mostrará una pequeña

reflexión conjunta sobre los aspectos más positivos de la sesión y también sobre las mejoras que ellos harían de las actividades que les hemos propuesto.

5.8.SESIONES

Esta UD, va a constar de 6 sesiones, que desarrollaran actividades de un juego de un país. Vamos a desarrollar sesiones ambientadas en diferentes continentes, siendo un punto importante, la reflexión al final de cada sesión, para conocer las diferencias que han tenido a la hora de realizar las actividades y también para explicar cuáles han sido sus sensaciones a la hora de jugar.

Durante la asamblea que se va a proponer en la fase final, se plantearán diferentes cuestiones que van a abordar las competencias que vamos a desarrollar en esta propuesta didáctica. Para ello, les preguntaremos sobre la comunicación que han utilizado (verbal y no verbal), aspectos sobre el respeto y honestidad, si han cooperado y colaborado y el interés que han tenido en cada una de las actividades y que nos digan cuales han sido las más importantes.

UD. Juegos del Mundo	
SESIÓN 1. Eje: Juegos de África	
Grupo: 5º de Primaria	
EMPEZANDO... <i>Primeros diálogos y explicación de la sesión.</i>	<p>Para esta sesión, nos enmarcamos dentro del continente de África, donde hay una gran variedad de actividades de diferentes países, donde escogeremos aquellas actividades que trabajen de manera colaborativa. También se tratará de buscar el significado cultural de dicha actividad a través de la práctica. Si a lo largo de cada una de las actividades, el alumnado quiere plantear ciertas normas que permitan que el juego sea más divertido y más lúdico, se aplicará dicha norma, siempre y cuando no cambie la esencia del mismo originalmente.</p> <p>Tras esto los alumnos tienen que realizar una búsqueda de información sobre una serie de ítems sobre el <i>continente</i> como son: <i>capital, relieve, clima, vegetación, fauna. En relación a lo cultural y al deporte sobre personajes más famosos y destacar el deporte más popular de este país.</i></p> <p>En esta sesión asignaremos roles al alumnado con el trabajo previo realizado dándoles explicaciones y organizaciones para el resto de la clase (material, espacios grupos).</p>
EN MARA	<p><u>Actividad 1: Mare (Congo)</u></p> <p>Se forman dos equipos, cada uno de los cuales ocupa una mitad del terreno de juego. Un jugador tiene la pelota y la lanza contra cualquier jugador del equipo contrario.</p>

<p><i>Paradas de Reflexión.</i></p>	<p>Existen 3 posibilidades:</p> <p>1- Que no golpee a nadie con la pelota antes de que ésta toque el suelo. En este caso no sucede nada.</p> <p>2- Que golpee a un jugador con la pelota, pero éste la atrape en el aire. En este caso el jugador se cambia de campo.</p> <p>3- Que golpee a un jugador y que acto seguido toque el balón el suelo. Por tanto, el jugador que ha lanzado se cambia de lado.</p> <p><u>Actividad 2: Four Chiefs (Nigeria)</u></p> <p>Se eligen a 4 jefes, de los cuales tienen que escoger a dos jugadores cada uno. El resto del grupo es libre. El juego comienza cuando los jefes ordenan a sus soldados a capturar a las personas que están libres. Una vez tocado el jugador, el soldado lo tiene que llevar ante el jefe. El que posea mayor número de personas reclutadas gana. Se marcará el objetivo de tener 4 personas reclutadas.</p> <p><u>Actividad 3: Hwai, Hwai (Sudáfrica)</u></p> <p>Un tercio de los jugadores son Mapene “Lobos” mientras que el resto son Hwai “Ovejas”. Los Hwai “Ovejas” ocupan un espacio libre, mientras que los Mapene “Lobos” se encuentran en una zona encerrados.</p> <p>El juego comienza con el siguiente diálogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mapene “Lobos”: Ovejitas, ¿Podéis venir? ➤ Hwai “Ovejas”: Tenemos miedo. ➤ Mapene “Lobos”: ¿De qué? ➤ Hwai “Ovejas”: De los lobos ➤ Mapene “Lobos”: Si los lobos han emigrado al sur. <p>A partir de este momento, los “mapene” “Lobos” tienen que cruzar sin que les toque los Hwai “Ovejas”. Si les tocan las Hwai “Ovejas” pasan a ser Mapene “Lobos”. El juego finaliza cuando todos han sido capturados.</p>
<p>Y PARA TERMINAR ... <i>Asamblea final o puesta en común Despedida</i></p>	<p>Tras finalizar la sesión, propondremos unas cuestiones de manera grupal a los participantes de los diferentes juegos. Estas cuestiones van a abordar como la comunicación que han utilizado, si ha habido colaboración y cooperación entre cada uno de los miembros, el interés de cada uno de ellos a la hora de realizar actividades, si han mostrado</p>

	<p>Los jugadores se reparten en dos equipos que se colocan enfrente separados por unos diez metros (Conos). Uno de los equipos, es poseedor del palo y llaman al otro equipo: “¡Ha-Goo!” (Vamos).</p> <p>Los jugadores del otro equipo tienen que ir en busca del palo mientras los jugadores que la defienden tienen que hacerles reír. Si se ríen en el intento de ir a por el palo tienen que volver a su propio campo. Si por el contrario consiguen volver con el palo al campo, atacará el equipo rival.</p> <p><u>Actividad 3: La Rueda (República Dominicana)</u></p> <p>Un jugador se la queda y ocupa el centro de un círculo que el resto forma uniendo sus manos y cerrando los ojos</p> <p>Los jugadores empiezan a girar en círculo mientras cantan:</p> <p>“A la rueda, a la rueda, de pan y canela, dame un besito y ve pa’ la escuela. Si no quieres ir acuéstate a dormir.”</p> <p>Dejan de dar vueltas el grupo y uno de los alumnos irá a tocarle al hombro o al brazo. Una vez que le toque, deberá salir por su sitio y dar una vuelta a ese círculo en dirección de las agujas del reloj con el objetivo de ser tocado antes de que llegue a su sitio.</p> <p>Si el alumno que está en medio consigue tocarle antes se cambian los roles. Si no lo consigue, asignaremos a un miembro del círculo para cambiarse con el que está en el centro.</p>
<p>Y PARA TERMINAR ... <i>Asamblea final o puesta en común</i> <i>Despedida</i></p>	<p>Tras finalizar la sesión, propondremos unas cuestiones de manera grupal a los participantes de los diferentes juegos. Estas cuestiones van a abordar como la comunicación que han utilizado, si ha habido colaboración y cooperación entre cada uno de los miembros, el interés de cada uno de ellos a la hora de realizar actividades, si han mostrado respeto a las reglas, al material y a los compañeros y si han sido honestos durante el desarrollo del juego.</p>
<p>OBSERVACIONES- REPLANTEAMIENTO:</p>	



<p>UD. Juegos del Mundo (DAM 2 y 4)</p> <p>SESIÓN 3. Eje: Juegos de Europa</p> <p>Grupo: 5º de Primaria</p>	
<p>EMPEZANDO...</p> <p><i>Primeros diálogos y explicación de la sesión.</i></p>	<p>Tras haber realizado un viaje cultural por diferentes países de América, decidimos volver a Europa, para conocer juegos de los países que están más cercanos a España. Como hemos podido comprobar en los juegos de África y América, observamos que hay aspectos que son muy marcados para desarrollar un aspecto cultural dentro del juego y también que se asemejan a los juegos que se practican en España. Al estar en Europa, hemos escogido un juego de Ucrania, ya que hay una alumna que ha venido de este país y para crear una mayor inclusión de esta alumna y para que pueda ser de gran ayuda para la explicación de las normas del juego a sus compañeros.</p> <p>Tras esto los alumnos tienen que realizar una búsqueda de información sobre una serie de ítems sobre el <i>continente</i> como son: <i>capital, relieve, clima, vegetación, fauna. En relación a lo cultural y al deporte sobre personajes más famosos y destacar el deporte más popular de este país.</i></p> <p>En esta sesión asignaremos roles al alumnado con el trabajo previo realizado dándoles explicaciones y organizaciones para el resto de la clase (material, espacios grupos).</p>
<p>EN MARCHA</p> <p><i>Paradas de Reflexión.</i></p>	<p><u><i>Actividad 1: Persigue los números (Austria)</i></u></p> <p>Todos los jugadores se sientan en el suelo formando un círculo excepto uno, que pasa a quedársela, que se aleja del corro. Cada uno de los jugadores se ponen un número, distinto al de los demás y nunca superior al número de jugadores que forman el círculo.</p> <p>Cuando lo han hecho, llaman al que se la queda, el cual se ocupa el centro del círculo y se venda los ojos con una tela. El que se la queda dice dos de esos números, los cuales corresponden a dos niños. Estas personas nombradas tienen que cambiarse de sitio. Una vez cambiado de sitio, el alumno tiene que observar cuales han sido los que se han cambiado.</p> <p>Si consigue decir un nombre, se cambiarán los papeles. Si no lo consigue, los alumnos deberán aplaudir y se repetirá hasta que acierte los que se han cambiado de sitio.</p>

	<p><u>Actividad 2: Kartul (Estonia)</u></p> <p>Todos los jugadores forman un círculo. Uno de ellos tiene una pelota que pasa a otro jugador, éste a otro y así sucesivamente.</p> <p>Cuando un jugador no logra atrapar la pelota que le pasan, éste irá al centro de ese círculo en cuclillas.</p> <p>Para poder salvarse y volver al círculo, deberá atrapar el balón en el aire, siendo su posición intercambiada.</p> <p><u>Actividad 3: Kolomyiki (Ucrania)</u></p> <p>Los jugadores forman una fila, uno tras otro frente a la pared. El primero de la fila tiene una pelota que la lanza al muro que tiene en frente, mientras la deja pasar entre sus piernas. Si el siguiente la atrapa sin que toque el suelo, el juego continúa.</p> <p>Si el que la lanza no le pasa entre sus piernas se pone en la fila. Si el que la tiene que coger no la atrapa,</p> <p>El juego continúa, ya que solo debe de quedar uno. Cuando este acabe, el primero que se ha puesto contra la pared, se enfrenta al ganador, lanzando la pelota 3 veces contra la pared. Si el ganador coge la pelota una vez, obtiene una vida. Sino la coge, se mantiene el juego y se vuelve a empezar.</p>
<p>Y PARA TERMINAR ... <i>Asamblea final o puesta en común</i> <i>Despedida</i></p>	<p>Tras finalizar la sesión, propondremos unas cuestiones de manera grupal a los participantes de los diferentes juegos. Estas cuestiones van a abordar como la comunicación que han utilizado, si ha habido colaboración y cooperación entre cada uno de los miembros, el interés de cada uno de ellos a la hora de realizar actividades, si han mostrado respeto a las reglas, al material y a los compañeros y si han sido honestos durante el desarrollo del juego.</p>
<p>OBSERVACIONES- REPLANTEAMIENTO:</p>	

UD. Juegos del Mundo (DAM 2 y 4)	
SESIÓN 4. Eje: Juegos de Asia	
Grupo: 5º de Primaria	
EMPEZANDO...	Una vez visitado estos países europeos nos movemos a oriente, para visitar el continente asiático para conocer diferentes aspectos culturales que lo diferencian de lo vivido en el continente europeo. Dichas actividades poseen un componente que en anteriores actividades es muy diferente, en este caso la segregación por sexos, lo cual es algo que no me agrada a la hora de incluir, pero puede ser punto de reflexión para el grupo clase para que se den cuenta de que debemos de trabajar juntos. Lo importante es trabajar en equipo y generar un trabajo de colaboración y cooperación óptimo para poder conseguir el objetivo de cada actividad.
<i>Primeros diálogos y explicación de la sesión.</i>	Tras esto los alumnos tienen que realizar una búsqueda de información sobre una serie de ítems sobre el <i>continente</i> como son: <i>capital, relieve, clima, vegetación, fauna. En relación a lo cultural y al deporte sobre personajes más famosos y destacar el deporte más popular de este país.</i> En esta sesión asignaremos roles al alumnado con el trabajo previo realizado dándoles explicaciones y organizaciones para el resto de la clase (material, espacios grupos).
EN MARCHA	<u><i>Actividad 1: Boh Choong (Camboya)</i></u> Dos equipos que están formados por un número similar de chicos y chicas. Uno de los equipos, tienen una distancia determinada por conos mientras que el otro tiene una pelota. El que tiene la pelota la lanza arriba y adelante en dirección al grupo de en frente. Si consigue hacerse con el balón tiene que lanzarlo al otro grupo. Si da sin que bote, pasará a su grupo. El juego finaliza cuando todos pasen a formar un único grupo.
<i>Paradas de Reflexión.</i>	<u><i>Actividad 2: Jauran (Indonesia)</i></u> Todos los jugadores forman un círculo, excepto uno que forma dicho centro. El que está en el centro tiene que hacer una acción como: pasar por debajo de las piernas, saltar a sus compañeros, hace zigzag. Si durante todo el proceso logra que se ría algún compañero, este pasa a formar parte del interior del círculo.
	<u><i>Actividad 3: Tho Nhuong Hang (Vietnam)</i></u> Un jugador hace de cazador y otro de conejo. El resto del grupo se agrupa en grupos de 4 formando madrigueras. Tres personas forman un

	<p>corro y el de dentro es un conejo. El objetivo es que el cazador y logre pillar al conejo antes de que este entre en la madriguera.</p> <p>Cuando el conejo entra en la madriguera, el que sale es el cazador y el cazador es perseguido. El juego acaba cuando el cazador logra pillar al conejo.</p>
<p>Y PARA TERMINAR ... <i>Asamblea final o puesta en común Despedida</i></p>	<p>Tras finalizar la sesión, propondremos unas cuestiones de manera grupal a los participantes de los diferentes juegos. Estas cuestiones van a abordar como la comunicación que han utilizado, si ha habido colaboración y cooperación entre cada uno de los miembros, el interés de cada uno de ellos a la hora de realizar actividades, si han mostrado respeto a las reglas, al material y a los compañeros y si han sido honestos durante el desarrollo del juego.</p>
<p>OBSERVACIONES- REPLANTEAMIENTO:</p>	

<p>UD. Juegos del Mundo (DAM 2 y 4)</p> <p>SESIÓN 5. Eje: Juegos de Oceanía</p> <p>Grupo: 5º de Primaria</p>	
<p>EMPEZANDO... <i>Primeros diálogos y explicación de la sesión.</i></p>	<p>Visitaremos el último continente, el cual posee una gran variedad de juegos, pero hasta lo que conocemos, no han llegado la mayoría de actividades, debido a que son tres los países de los cuales hay juegos que ha buscado y analizado Velázquez (2006), hemos escogido dos juegos de Australia, por lo que nos basaremos únicamente en los juegos de este país. Estas actividades buscan la cooperación en equipo y sobre todo el cumplimiento de las normas que están propuestas, ya que son unas normas mucho más estrictas que en anteriores sesiones. El alumnado debe de tener la responsabilidad de ser honesto ante cualquier acción que realicen y como docente, la intervención en cuanto a alguna jugada que este muy dispar, deberemos de realizar un sorteo donde participen una persona por equipo para saber quién tiene el control de la posesión o si se le ha pillado. Es una medida un tanto dispar, ya que, como docente, debo estar atento ante cualquier acción que el alumnado realiza, pero también debo dejar que el alumnado se ponga de acuerdo, siendo un mero observador que solo intervendrá cuando el problema sea realmente serio.</p> <p>Tras esto los alumnos tienen que realizar una búsqueda de información sobre una serie de ítems sobre el <i>continente</i> como son: <i>capital, relieve,</i></p>

	<p><i>clima, vegetación, fauna. En relación a lo cultural y al deporte sobre personajes más famosos y destacar el deporte más popular de este país.</i></p> <p>En esta sesión asignaremos roles al alumnado con el trabajo previo realizado dándoles explicaciones y organizaciones para el resto de la clase (material, espacios grupos).</p>
<p>EN MARCHA</p> <p><i>Paradas de Reflexión.</i></p>	<p><u>Actividad 1: Buroinjin (Australia)</u></p> <p>Se divide al grupo en dos equipos y colocamos una pelota en el centro del rectángulo. A la señal comienza el encuentro con el objetivo de llevar el balón a una zona marcada (aro).</p> <p>Normas del juego:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El balón debe de ser lanzado. No golpear ni patear. 2. Si un jugador que tiene la pelota es tocado, debe lanzarlo al aire sin mirar hacia atrás. No lo puede tocar hasta que lo toque otra persona. 3. Si la pelota sale de la zona donde se juega, sacará el equipo contrario. 4. Cuando se deposite la pelota en la zona delimitada, se sumará un punto en su casillero. <p><u>Actividad 2: Gecko and Beetles (Australia)</u></p> <p>Se distribuyen en dos equipos, uno los Gecko y otro los Beetles.</p> <p>Se delimita la zona del juego con conos. Cada gecko tiene que dar 10 palmadas mientras los beetles se tienen que esconder. Entonces los geckos salen en su búsqueda. Los geckos solo se pueden desplazar dando palmadas. Una vez pillados deben de ir a la zona de salida. Cuando hayan logrado capturar a todos, se intercambian los papeles.</p>
<p>Y PARA TERMINAR ... <i>Asamblea final o puesta en común Despedida</i></p>	<p>Tras finalizar la sesión, propondremos unas cuestiones de manera grupal a los participantes de los diferentes juegos. Estas cuestiones van a abordar como la comunicación que han utilizado, si ha habido colaboración y cooperación entre cada uno de los miembros, el interés de cada uno de ellos a la hora de realizar actividades, si han mostrado respeto a las reglas, al material y a los compañeros y si han sido honestos durante el desarrollo del juego.</p>
<p>OBSERVACIONES- REPLANTEAMIENTO:</p>	

Tras realizar las 5 sesiones, se planteará al final de la sesión 5 que los alumnos escojan entre todas las actividades que se van a realizar como cierre de sesión, teniendo en cuenta que no van a poder repetir actividades del mismo continente.

5.9. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación, se va a utilizar tres fases para desarrollar una evaluación completa en cada una de las sesiones que proponemos, con el fin de obtener un análisis sobre si el alumnado ha conseguido o no los objetivos que nos hemos planteado previamente. Esta evaluación será formativa y continua, ya que queremos observar el cambio que se ha producido desde el inicio de la UD hasta que finaliza. Las fases se dividen en tres, siendo: Fase Inicial, Fase Continua, Fase Final, dentro del desarrollo de cada una de las sesiones.

- Fase Inicial: esta fase se realizará en el inicio de cada una de las sesiones, donde plantearemos al grupo en una pequeña asamblea preguntas acerca de cada uno de los aspectos más importantes de cada una de las sesiones como son el conocimiento de las culturas y si conocen alguna actividad de los países que vamos a desarrollar. Estas preguntas no pueden servir para ver el conocimiento que tienen sobre las culturas de otros países del mundo. Ver cuestiones iniciales en anexos.
- Fase Continua: Durante de la sesión, se trabajará con dos fichas, una ficha de seguimiento individual y otra colectiva. En la *FSI*, se tomarán 5 alumnos del grupo escogidos aleatoriamente, donde se marcará unos ítems sobre el grado de consecución de cada uno de ellos. Siempre se puede incluir a cualquier alumno que destaque o interfiera de este grupo de 5 alumnos. Por otro lado, la *FSG*, las utilizará el profesor de una manera más global y donde se recogerán elementos importantes de los objetivos marcados con esta UD. Ver Tabla 1 y Tabla 2 en anexos.
- Fase Final: En esta fase, se le dará al alumnado al final de cada sesión, tras la asamblea, unas cuestiones básicas que deben responder individualmente. Con esto, pretendemos conocer la opinión de cada uno de los participantes y conocer los aspectos más positivos y aquellos que debemos de mejorar. Ver Tabla 4 en anexos.

Tras conocer cómo será nuestra evaluación, utilizaremos una serie de instrumentos que nos servirán como recogida de información para tener una evaluación mucho más

completa. Los instrumentos que utilizaremos van acompañados de sus técnicas tal y como se observa en la siguiente tabla.

Tabla 3.-Técnicas e instrumentos de evaluación de la UD Juegos del mundo

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
-Observación	<p>-<i>Ficha de seguimiento individual</i> (FSI, tabla 1) o <i>grupal</i> (FSG, tabla 2). Se utilizan en toda la UD. El docente tanto en la sesión como al final de ella, se fijará específicamente en 5 alumnos, rotando cada día para evaluar a todo el alumnado. En la FSG, permite realizar observaciones de manera semanal, y actualizar los datos que se consiguen en la FSI. El número de observaciones depende del número de alumnos y la duración de la UD.</p> <p>-Ficha “ Rubrica de aprendizaje” (tabla 6)</p>
-Autoevaluación	<p>-<i>Ficha de autoevaluación del alumno</i> (tabla 4). Al final de la UD, el alumnado deberá rellenar su valoración a lo largo del aprendizaje acumulado en dicha UD. Es aconsejable que se utilice de manera previa a la puesta en marcha para que el alumnado conozca los criterios de evaluación y se apropie de los aprendizajes básicos que se desarrollan en la propuesta. Es conveniente volver a introducirla a la mitad de la UD para conocer sus reflexiones y observar su evolución en el proceso de aprendizaje que lleve hasta el momento.</p>
-Metaevaluación	<p>-<i>Ficha de evaluación de la UD</i> (tabla 5). Esta ficha deberá rellenarse al finalizar la UD, con el fin de evaluar el proceso de manera formativa y realizar los apuntes necesarios y cambios de decisiones que se pueden plantear para el siguiente curso.</p>
-Cámara de fotos o móvil	<p>-<i>Fotografías</i>. Se podrán realizar para poder tenerlas como un método más que se va a evaluar</p> <p>-<i>Grabaciones en vídeo</i>. Durante cada una de las sesiones se podrá grabar para poder realizar una observación para corregir cualquier aspecto que observemos tras la grabación.</p>

5.10. INTERDISCIPLINARIEDAD Y TRANSVERSALIDAD

En cuanto a la interdisciplinariedad, esta Unidad Didáctica, con el *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*, tiene una estrecha relación con las Ciencias Sociales, ya que nos basaremos en juegos de cada continente, por lo que los alumnos y alumnas que lo practiquen deben reconocer donde se encuentra el país de procedencia y la cultura de la misma. Se encuentra estrechamente relacionado con el Bloque II. El mundo en el que vivimos; donde los alumnos y alumnas tendrán que conocer y señalar a través de diferentes mapas, las zonas y también que cultura o qué tipo de cultura es la que predomina en esa zona.

Por otro lado, la transversalidad tal y como define Tobón (2013), consiste en trabajar sobre varias áreas con el fin de comprender y generar una solución con un mayor impacto y trascendencia en lo que pretendemos buscar. Por tanto, lo que se pretende conseguir en esta UD, es que el alumnado, a través de los conocimientos que ellos han adquirido en otras áreas, juntándolo con lo adquirido en el área de Educación Física, sea la búsqueda de diferentes soluciones para conseguir los objetivos que se han marcado previamente durante cada una de las sesiones.

6. CONCLUSIONES

Con la elaboración de esta propuesta de intervención hemos tratado la relevancia de los juegos del mundo para adquirir conocimientos multiculturales e interculturales como: contribuir a la integración del alumnado, fomentar un clima de trabajo basado en el respeto y contribuir a la integración de cualquier escolar sin realizar discriminación alguna.

Para poder comenzar este TFG se ha requerido el planteamiento de unos objetivos de los cuales queremos lograr la consecución de los mismos y, a continuación, iremos respondiendo si lo hemos logrado o no.

El objetivo general ‘ *Diseñar y evaluar una propuesta de intervención didáctica para Educación Primaria, basada en juegos del mundo* ’ no se ha cumplido debido a la pandemia del COVID-19, lo que me supuso crear una propuesta de intervención en la que no sabemos si se ha cumplido o no.

Tras conocer el virus que azotaba al mundo, tuve replantear esta propuesta y al final, solo he podido cumplir el diseño de la UD, lo que me genera una gran satisfacción. En cuanto a la implantación y evaluación de la propuesta, tras haber buscado información sobre determinados estudios, debo responder que si es un objetivo que se hubiera cumplido, gracias a que al llevar al aula estos juegos que implican el desarrollo de la multiculturalidad e interculturalidad en el alumnado, va a poder ser muy útil para poder conseguir este criterio que hemos buscado.

Basándome en las experiencias previas en mis prácticas como profesor, he llegado a percibir que la temática de los juegos del mundo debe de impartirse de manera más reflexiva y no solo en una única área, ya que, en mis primeras prácticas, he podido observar que solo se trabajaban en el área de Educación Física para todos los cursos de Educación Primaria.

Es decir, esta temática es de vital importancia para el desarrollo integral del alumnado y por ello, debemos de implantarlo en cualquier curso, adaptándolo al nivel educativo en el que nos encontremos, para generar desde los primeros años, para poder generar en ellos la integración y el respeto hacia las otras personas que tienen diferentes culturas a la nuestra.

Pienso que dentro de las escuelas se trabaja de una manera muy superficial y por eso debemos de utilizar este tipo de juegos interculturales, ya que según los diferentes estudios y trabajos en los que me he basado para crear esta propuesta, entienden que es uno de los recursos más requeridos para la consecución de aspectos multiculturales e interculturales que en otras áreas no se suelen trabajar.

Para finalizar, gracias a mi tutor, decidí diseñar esta propuesta de intervención en donde pretendía utilizar una evaluación continua, formativa e individualizada, en donde considero que son actividades y materiales que son de vital relevancia en nuestro trabajo. Ciertos instrumentos de evaluación que se van a utilizar, son costosos, pero nos sirven para que ellos mismos comprendan que es lo más importante a la hora de trabajar esta propuesta.

En cuanto a los objetivos específicos, el grado de cumplimiento son distintos:

‘‘Conocer la relevancia de los juegos del mundo en Educación física y comprender la utilidad que tienen en la enseñanza’’. Este objetivo no se ha cumplido, ya que la propuesta no se llevó a cabo dentro del aula por la pandemia global que nos afectó teniendo que dejar aparte mi trabajo. Pienso que este objetivo si se hubiera cumplido ya que el grupo al que va dirigido ha trabajado previamente con otros juegos del mundo, por lo que conocerán bien la dinámica que se pretende trabajar. Por otro lado, se incluye el objetivo *‘‘Planificar diversas actividades lúdicas interculturales del mundo’’*, en donde puedo afirmar que, si se ha cumplido, ya que he tenido que realizar una búsqueda de información y tratar de buscar otros juegos del mundo que los alumnos no conozcan, ya que es una Unidad Didáctica que trabajan todos los años, por lo que tengo que cambiar la manera didáctica con la que trabajan habitualmente.

Al tratarse de una propuesta que busca el desarrollo de habilidades sociales, ayuda al siguiente objetivo que es *‘‘Promover el desarrollo de habilidades sociales para desarrollar la interculturalidad en el aula’’*, pero con la situación de la pandemia del COVID-19 no se ha podido trabajar. Diferentes estudios creen que es algo muy positivo y que se debe trabajar desde la etapa de Educación Infantil las habilidades sociales como medio intercultural lo que nos servirá para una mejor integración e interacción entre los alumnos y alumnas de la clase, basándonos en el respeto, la cooperación y colaboración, una manera de comunicarse más precisa, etc.

7. APORTACIONES, OPORTUNIDADES LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Este apartado va a resumir todas las aportaciones que este trabajo me ha dado tanto a nivel personal como a nivel profesional. También comentaré las oportunidades y limitaciones que pueden darse en la práctica y de que maneras podré llevar a cabo este proyecto en el futuro.

7.1. Aportaciones a la formación docente

La elaboración de esta propuesta me ha enriquecido a nivel personal como profesional, ya que la interculturalidad y multiculturalidad que hay hoy en día en las escuelas, me hace pensar que debemos de utilizar todo recurso que nos de cada una de ellas para implantarlo dentro del aula. Pienso que todas las asignaturas deben de tener una transversalidad mutua para que podamos erradicar con la discriminación escolar, que es uno de los puntos de los cuales me ha llevado a decidir a hacer esta propuesta sobre interculturalidad en el área de Educación Física, del cual estoy formado.

Para elaborar esta propuesta, he tenido que realizar una búsqueda a través de diferentes fuentes, lo cual me ha generado una gran aportación a mis conocimientos sobre la educación, los juegos y la interculturalidad para poder mejorar y ayudarme a entender la labor docente ante el proceso de integración del alumnado dentro del aula.

Considero de gran importancia para mi futuro docente el trabajar de una manera adecuada la interculturalidad debido a la referencia y el saber que me ha dado cada uno del recurso que he utilizado para poder cumplir los objetivos marcados.

Antes de realizar esta propuesta didáctica tenía un conocimiento del juego muy relevante dentro de la educación, pero después de haber concluido con el trabajo, pienso que es un recurso muy práctico y lúdico para que el alumnado pueda cumplir con los objetivos. Gracias a este trabajo he llegado a conocer ciertos tipos de juegos que nunca antes había escuchado y que me parecen realmente útiles para llevarlos a cabo.

7.2. Oportunidades, Limitaciones y Futuras líneas de Investigación

Gracias a elaborar esta propuesta, me ha brindado una oportunidad para conocer más detenidamente aspectos como la diversidad, interculturalidad, juegos del mundo, inclusión, respeto, etc. Estos conceptos que he aprendido los he pretendido llevar en la creación de mi propuesta de intervención para el curso que yo tendría en mis prácticas: 5° de Primaria. Llevé esta propuesta a 5° de Primaria para comprobar si el grupo sabe trabajar la interculturalidad a través de otros juegos del mundo distintos, ya que suelen trabajar con otros juegos del mundo.

Una de las grandes limitaciones que he tenido ha sido la pandemia del COVID-19, ya que este trabajo estaba destinado para llevarlo a cabo en el periodo de prácticas del curso 2020 y no me dio tiempo a llevarlo a cabo, aunque pienso que esta propuesta de intervención no me hubiera generado ningún problema ya que la información sobre interculturalidad en muy amplía tanto en la red como en los documentos que hay en la universidad.

Para futuras líneas de investigación, me gustaría hacer un estudio mucho más exhaustivo en diferentes centros escolares cuya multiculturalidad es mucho mayor para poder observar cual es la verdadera causa que hace trabajar con juegos del mundo la interculturalidad. También quiero conocer los beneficios de la interculturalidad en otras áreas, ya que esta propuesta que se ha elaborado solo va dirigida al área de Educación Física, por lo que me gustaría ver cómo podemos llevarlo a cabo en otras áreas, por ejemplo, Ciencias Sociales a través de la localización en un mapamundi, Lengua tratar de realizar una pequeña búsqueda en grupos sobre aspectos culturales más importantes y realizar una pequeña exposición o las matemáticas para conocer como entienden ellos los números y trabajar sobre esa base. Con estas idas pretendo fomentar una mayor integración e interacción entre el alumnado.

Otro aspecto que gustaría trabajar es a través de una adaptación de esta propuesta a la Educación Infantil en psicomotricidad para crear unas bases desde edades más tempranas sobre la interculturalidad y multiculturalidad creando un clímax de respeto y conocer cual el contraste entre el alumnado de Educación Infantil con el de Educación Primaria.

Para terminar, me gustaría ampliar esta unidad para poder llevarla a cabo en todo el alumnado de Educación Primaria, para poder ir observando la evolución o no de los objetivos que me he propuesto para comprobar la integración e interacción que surge en

la clase. Esto nos haría comprender la adquisición de valores y objetivos que queremos que alcancen para su futuro.

8. BIBLIOGRAFÍA

Agudo, D.; Mínguez, R.; Rojas, C.; Salvador, R. y Tomás, J. (2006). *Juegos de todas las culturas*. Barcelona: Inde.

Baena-Extremera, A. (2005). *Bases teóricas y didáctica de la EF escolar*. Granada: Ed. Gioconda.

Ballesteros, J. y Gil, D. (2002). *Habilidades sociales*. Madrid: Síntesis

Bravo Antonio, I. y Herrera Torres, L. (2011). Convivencia escolar en Educación Primaria. Las habilidades sociales del alumnado como variable moduladora. *Revista de Educação e Humanidades*, 1, 173-212. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3625214>

Blázquez Sánchez, D. (2013). Diez competencias docentes para ser mejor profesor de Educación Física. La gestión didáctica de case. *Revista Digital de Investigación Educativa*. 7, 7-42.

Caballo Manrique, VE. (2015). *Validación de un Programa Lúdico para la mejora de las Habilidades Sociales en niños de 9 a 12 años*. [Tesis doctoral, Universidad de Granada]. Recuperado de: <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/43024/25934934.pdf?sequence=1&is>

Carter-Thuiller, B; López Pástor, V.M y Gallardo Fuentes, F. (2017). Inmigración, deporte y escuela. Revisión de estado de la cuestión. *Retos*, 32, 19-24. Recuperado de: [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-InmigracionDeporteYEscuelaRevisionDelEstadoDeLaCue-6352267%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-InmigracionDeporteYEscuelaRevisionDelEstadoDeLaCue-6352267%20(1).pdf)

Cuan, J.A. (2001). Propuesta de acciones para contribuir a la formación de Secundaria Básica (Doctoral dissertation). Santa Clara

Cuesta Antona, P. (2017). *Propuesta de intervención didáctica basada en los juegos del mundo y la interculturalidad en Educación Infantil*. (Trabajo de Fin de Grado). Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/24624/TFG-B.1068.pdf;jsessionid=3F8AE1C03FB9E7CC7B43783025801293?sequence=1>

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.

Delgado Noguera, M.A., y Cuéllar Moreno, M.J. (2000). Estudio sobre los estilos de enseñanza en Educación Física. *EFdeportes*. 25. 5. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd25a/estilos.htm>

Fernández-Río, J., Cecchini, J.A., y Méndez-Giménez, A. (2014). Efectos del aprendizaje cooperativo en competencia percibida, la motivación, los objetivos sociales, el esfuerzo y el aburrimiento de los futuros profesores de Educación Primaria. *Infancia y aprendizaje*, 37(1), 57-89.

García, J.A. (2011). Transmisión y adquisición de valores y actitudes a través del Bloque de contenidos de juegos y actividades deportivas en el alumnado de tercer ciclo de Educación Primaria de la comarca de Los Vélez (Almería)

Garaigordobil, M (2008). Evaluación de los efectos de un programa de juego cooperativo para niños de 10-11 años en la adaptación social y en la percepción que los padres, los profesores y los compañeros tienen de las conductas prosociales de los niños. *Infancia y aprendizaje*, 31(3), 303-318.

González Hueso, A. (2018). Alaya: Neuroeducación en educación Infantil. Recuperado de: <https://www.alaya.es/2018/10/03/neuroeducacion-en-educacion-infantil/>

Huizinga, J. (2000) *Homo Ludens*, Madrid: Alianza.

Lavega, P., Planas, A., y Ruiz, P. (2014). Juegos cooperativos e inclusión en educación física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 14(53), 37-51.

Lleixà, T., Flecha, R., Puigvert, L., Contreras, O., Torralba, M.A., y Bantulà, J. (2002). *Multiculturalismo y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.

Mattos Salazar, M. (2018). El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 2011. (Tesis doctoral). Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1970/TM%20CE-Ev%203710%20M1%20-%20Mattos%20Salazar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Miralles Pascual, R; Filella Guiu, G; Lavega Burgués, P. (2017). Educación Física emocional a través del juego en educación primaria. Ayudando a los maestros a tomar decisiones. *Retos*. 31, 88-93.

Monjas, M.I. (2002) *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social* (PEHIS). Madrid: CEPE

Olivé, L. (2004). *Interculturalismo y Justicia Social*. Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de: <http://www.libros.unam.mx/digital/v2/V45.pdf>

Omeñaca Cilla, R y Ruiz Omeñaca J.V. (2007). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

[Pedagogía Montessori, más de 100 años educando a niños felices. \(2019, 12 agosto\). Recuperado de: https://www.comunicae.es/nota/pedagogia-montessori-mas-de-100-anos-educando-1207044/](https://www.comunicae.es/nota/pedagogia-montessori-mas-de-100-anos-educando-1207044/)

REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria

Rey Cerrato, M.M. (2009). *La cooperación en el Aula*. Revista Digital de innovación y experiencias educativas. 14.

Rizo García, M. (2011). Reseña de “Teoría de la comunicación humana de Paul Watzlawick

Valerio Valenzuela, A. y Gómez López, M. (2007). *Multiculturalidad en las clases de Educación Física a través de los juegos del mundo*. 105. 1-1. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd105/multiculturalidad-en-las-clases-de-educacion-fisica-a-traves-de-los-juegos-del-mundo.htm>

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

Viciana, V. y Conde, J. L. (2002). *El juego en el currículo de Educación Infantil*. En J. A. Moreno, J. A. (Coord.). *Aprendizaje a través del juego* (pp. 67-97). Málaga: Aljibe.

López Pastor, V. (coord.) y Otros. (2001) *La sesión en Educación Física: los diferentes modelos y los planteamientos educativos que subyacen*. 43. 1-2. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd43/sesion.htm>

Tobón, S. (2013). Los Proyectos Formativos: *Transversalidad y desarrollo de competencias para la sociedad del conocimiento*. Tesis doctoral. Recuperado de: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/54660619/jesus.pdf?1507509326=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLOS_PROYECTOS_FORMATIVOS_TRANSVERSALIDAD.pdf&Expires=1603124264&Signature=fr0eTcXgG~7ICwPu~Jj001jjAc5wNDHqmEj6MS5cpdG2Ilq07i8FOrOMpCzeEv9sQOnMV6xIsgRfqJGq2RiDlheGbAR A~GrSWzGCIQdl-kB5P3OsgJbesxhRlG9OGOfsx6B3GeUPctLS1NA1D0pizIv67hD44U2IZSmTkEekf1zuI2JvshHn~UJfcLzCxHScSaSmqwahwWYu6s44tMnGHG9l-ktxwoi6UqUbBqegMhsTCS-spkwj9JwaOWraGT5xh0HK4KstFMY-rACTZwr5S7~xCnVtQv~DRF2UuNzIHH1P7iUcSamD-tKU87aUIBIViy4aNz6UPMI1tnfZAJlqg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

9. ANEXOS

Cuestiones Iniciales para cada sesión:

- ¿Qué conocéis de cada uno de los países?
- ¿Conocéis algún aspecto cultural?
- ¿Podéis localizarlo dentro del mapa?
- ¿Qué creéis que hacen los niños de estos países?
- Realizar unas agrupaciones donde el grupo sea heterogéneo. Podemos dejar que el alumnado realice las agrupaciones para el desarrollo de las actividades.

Tabla 1.- *Ficha de seguimiento individual (FSI)*, a utilizar por el profesor durante las sesiones o al final de las mismas.

CURSO ACADÉMICO: GRUPO:	CENTRO: NOMBRE ALUMNO/A:	LOCALIDAD:			
INDICADORES DE LOGRO	Días de observación				OBSERVACIONES
1.Desarrollar capacidades y habilidades sociales en el juego					
2. Colaborar y cooperar en el desarrollo de la actividad. Realizar agrupaciones homogéneas					
3. Participar de manera activa y elaborar y cumplir las reglas de cada una de las actividades					
4. Ser capaz de valorar y comprender los aprendizajes adquiridos con el juego					
5.Realizar el cuaderno de clase de forma limpia, ordenada y coherente					
OTROS ASPECTOS					

ESCALA VERBAL: del 1 al 4, siendo el 4 el máximo

ESCALA DE VALORACIÓN: del 1 al 4, siendo el 4 el máximo

Tabla 4.- Ficha de autoevaluación.

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNO/A						
UNIDAD DIDÁCTICA.- “JUEGOS DEL MUNDO”	Mucho	Bastante	Poco	Muy Poco	Algo que comentar	
He podido conocer las habilidades sociales y las he utilizado en el desarrollo de la UD.						
He colaborado y cooperado con mis compañeros. Me he agrupado con todos los compañeros.						
He sido honesto con cualquier actitud dentro del juego.						
He participado de manera activa y respetando las reglas del juego.						
He comprendido los aprendizajes de los juegos del mundo.						
He anotado y reflexionado de manera limpia y ordenada dentro de mi cuaderno o en la asamblea final						
SOBRE LA ACTIVIDAD						
Lo que más me ha gustado es:						
No me ha gustado:						
Observaciones:						
AUTOCALIFICACIÓN (Del 1 al 10)						

Tabla 6. Rubrica de aprendizaje.

INDICADORES DE LOGRO	1-Nunca o casi nunca INSUFICIENTE	2-Algunas veces SUFICIENTE	3. A menudo, frecuentemente. BIEN-NOTABLE	4. Casi siempre o siempre SOBRESALIENTE
1-Desarrolla sus capacidades y habilidades sociales dentro del juego.	No desarrolla ninguna habilidad o capacidad dentro del juego	Algunas veces se observa que desarrolla sus capacidades	Frecuentemente, se desarrolla sus habilidades sociales en el juego	Casi siempre o siempre desarrolla sus capacidades sociales dentro del juego
2. Crea hábitos de cooperación y colaboración en el transcurso de la actividad. Realizar agrupaciones justas para una gran competencia.	Nunca colabora y coopera con sus compañeros. No se agrupa con otros compañeros.	Algunas veces coopera y colabora. Ciertas veces se agrupa con otros compañeros	A menudo coopera y colabora. Se agrupa con el resto del grupo frecuentemente.	Casi siempre coopera y colabora. Siempre se agrupa con el resto de la clase.
3. Aplicar y desarrollar actitudes honestas durante el transcurso del juego.	Nunca expresa honestidad en el juego.	Algunas veces muestra su honestidad.	Muestra su honestidad frecuentemente.	Casi siempre es honesto en el juego.
4. Participar en de manera activa y elaborar reglas para una competencia más justa.	No participa de forma responsable respetando las normas, materiales, compañeros...	Algunas veces participa de forma responsable respetando las normas, materiales, compañeros...	Frecuentemente participa de forma responsable respetando las normas, materiales, compañeros...	Siempre participa de forma responsable respetando las normas, materiales, compañeros...
5. Valorar los juegos del mundo planteados y ser capaces de poder desarrollarlo.	No valora los juegos planteados en el aula	Algunas veces entiende el desarrollo de la UD	Frecuentemente, es capaz de entender el desarrollo de la UD.	Casi siempre, sabe lo que se pretende aprender con la UD.
6. Realizar el cuaderno de clase de forma limpia, ordenada y coherente	No realiza el cuaderno de clase de forma limpia, ordenada	Algunas veces realiza el cuaderno de clase de forma limpia, ordenada	Frecuentemente realiza el cuaderno de clase de forma limpia, ordenada	Siempre realiza el cuaderno de clase de forma limpia, ordenada