



Facultad de educación de Palencia
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

LA CULTURA LÚDICA: UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DESDE EL GÉNERO, LA INTERCULTURALIDAD Y LA INTERGENERACIONALIDAD

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA/MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

AUTOR: MARÍA PAYO DONCEL

TUTOR: NICOLÁS BORES CALLE

PALENCIA, 2021



Resumen

El objetivo principal del presente Trabajo Final de Grado consiste en, exponer y analizar la implementación de una propuesta de intervención didáctica basada en la cultura lúdica para la enseñanza-aprendizaje de la igualdad de género, la interculturalidad y la intergeneracionalidad en el tercer curso de Educación Primaria.

La aplicación práctica de la propuesta se realizó por medio de una unidad didáctica “¡Aprendemos a jugar!” fundamentada en actividades y juegos tradicionales, populares y de otras culturas desde un aprendizaje cooperativo; con el objetivo de promover y suscitar el interés y conocimiento en la práctica de este tipo de juegos a nuestros alumnos.

En el proceso de realización de esta unidad didáctica he podido comprobar que es importante transmitir a los niños y niñas valores, tradiciones y costumbres a través de la cultura lúdica, donde se trabaje la interculturalidad e intergeneracionalidad. Este tipo de prácticas aportan una mejora en las relaciones interpersonales e intrapersonales, siendo éstas más abiertas y respetuosas, contribuyendo así a la igualdad de género y a una buena actitud de socialización con personas de diferentes sexos y culturas.

Palabras claves: *cultura lúdica, igualdad de género, interculturalidad, intergeneracionalidad, educación primaria.*

Abstract

The main objective of the present Final Degree Project consists of, exposing and analyzing the implementation of a didactic intervention proposal based on the ludic culture for the teaching-learning of gender equality, interculturality and intergenerationality in the third year of Primary Education.

The practical function of the proposal was carried out through a didactic unit "We learn to play!" based on traditional, popular, and other cultural activities and games from cooperative learning; with the aim of promoting and raising interest and knowledge in the practice of this kind of games to our students.

In the unit development, it is going to be able to demonstrate that. It is important to transmit values, traditions and customs to boys and girls through playful culture, where interculturality and intergenerationality are worked on. This kind of practice provides an improvement in interpersonal and intrapersonal relationships, being more able and respectful, thus contributing to gender equality and a good attitude of socialization with people of different sexes and cultures.

Keywords: *playful culture, gender equality, interculturality, intergenerationality, primary education.*

ÍNDICE

0. INTRODUCCIÓN.....	6
1. JUSTIFICACIÓN.....	8
2. OBJETIVOS.....	10
2.1 Objetivos generales.....	10
2.2 Objetivos específicos.....	10
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	11
3.1 La cultura lúdica.....	11
3.2 La igualdad de género en la práctica de la Educación Física.....	12
3.3 La interculturalidad en la práctica de la Educación Física.....	13
3.4 La intergeneracionalidad en la práctica de la Educación Física.....	15
3.5 Importancia de la cultural lúdica con principios teóricos en igualdad de género, interculturalidad e intergeneracionalidad.....	15
3.6 La intervención didáctica y la cultura lúdica.....	16
4. PRESENTACIÓN DE DATOS O DE LA PROPUESTA.....	20
4.1 Contexto educativo.....	20
4.2 Metodología de enseñanza-aprendizaje.....	21
4.3 Análisis del enfoque teórico-práctico de la cultura lúdica.....	22
4.3.1 Correspondencia de la unidad didáctica al grupo de alumnos/as.....	22
4.3.2 La metodología del Aprendizaje Cooperativo y su correspondencia con los juegos.....	24
4.3.3 Los contenidos inmersos en la unidad didáctica.....	24

4.3.4 Unidad didáctica, contexto educativo y recursos	25
4.3.5 ¿Por qué es importante trabajar en educación física la igualdad de género, la interculturalidad y la intergeneracionalidad?	26
5. CONCLUSIONES	27
6. BIBLIOGRAFÍA	29
7. ANEXOS	33
7.1. ANEXO I: Unidad Didáctica	33
7.1.1. Justificación.....	33
7.1.2. Objetivos y contenidos	34
7.1.3. Interdisciplinariedad.....	35
7.1.4. Atención a la Diversidad	36
7.1.5. Competencias clave.....	36
7.1.6. Metodología	37
7.1.7. Espacios y materiales	38
7.1.8. Temporalización.....	39
7.1.9. Evaluación.....	63
7.2. ANEXO II: Cuaderno de Campo.....	66
7.3. ANEXO III: Ficha de Evaluación Procedimental.....	78
7.4. ANEXO IV: Ficha de Evaluación Actitudinal.....	79
7.5. ANEXO V: Ficha de Evaluación final de la Unidad para los alumnos	80

0. INTRODUCCIÓN

En la etapa educativa de Educación Primaria se debe enseñar al alumnado a conocerse a sí mismo y a los demás, conocer la cultura y las formas de convivencia de la sociedad donde vive. Porque, la construcción de la personalidad está influenciada por los modos de vida de los padres, así como de las costumbres familiares. Se debe implementar una educación intercultural que pretenda “el conocimiento, respeto y valoración de las distintas culturas del planeta al objeto de evitar actitudes xenófobas o racistas en el entorno social. (Méndez-Giménez y Fernández-Río, 2011, p. 57). La escuela debe propiciar la integración entre las culturas convirtiéndose en un espacio educativo de interculturalidad, pero con valores y derechos universales, como son el respeto y la aceptación a la diversidad cultural.

La escuela como un espacio intercultural también debe propiciar el respeto mutuo entre niños y niñas, y, para lograrlo, debe educar en materia de igualdad de género: “Las personas que pertenecen a un determinado grupo cultural (grupo minoritario) llegan a expresar de forma rutinaria la reproducción cultural que les permite desenvolverse adecuadamente en el ambiente escolar” (Sanhueza, et al., 2012, p. 21), de tal forma que, desde muy temprana edad, aprendan a trabajar juntos cumpliendo los mismos roles en actividades pedagógicas y recreativas. Todo esto ayuda a la adquisición de conductas y comportamientos en contra de la exclusión de la mujer y la violencia contra ella.

En la educación primaria se deben incorporar actividades que fomenten la práctica continua de juegos con un fin educativo y recreativo, estableciendo en los espacios educativos una cultura lúdica que sirva para impartir cualquier asignatura.

Los juegos tradicionales y con intención cooperativa pueden ser un punto de partida que contribuya a la enseñanza-aprendizaje de la igualdad de género, la interculturalidad y la intergeneracionalidad. Porque, “la institución escolar se convierte en un lugar fundamental de formación para la convivencia intercultural, por ser un contexto ideal para que estudiantes, profesorado y familias concreten y se ejerciten en los valores

democráticos y de la diversidad (Predrero, et al., 2017, p. 13). Es decir, fomentar una buena cultura lúdica en los colegios de educación primaria, que sea concebida para desarrollar un acto educativo agradable y donde el alumnado adquiera aprendizajes y experiencias significativas de forma respetuosa y colaborativa.

En correspondencia con el panorama educativo descrito anteriormente, el presente Trabajo Final de Grado tiene como principal objetivo, analizar la implementación de una propuesta de intervención didáctica basada en la cultura lúdica para la enseñanza-aprendizaje de la igualdad de género, la interculturalidad y la intergeneracionalidad en alumnos/as del tercer curso de educación primaria. Partiendo de la concepción que “tanto los inmigrantes como los nativos del país de acogida tienen que conocer la cultura de las dos partes, lo que se produce cuando inmigrantes y nativos comienzan a relacionarse, intercambiar costumbres y/o compartir actividades” (Ruiz-Valdivia, et al., 2012, p. 28). Porque, a partir de una cultura lúdica, se puede propiciar la integración cultural para contribuir a la convivencia intercultural entre niñas y niños en los centros educativos y en la sociedad en general.

El desarrollo de este TFG está basado en la consulta de documentos académicos y del contexto socioeducativo del colegio de donde se parte todo el proceso de indagación, para el diseño y elaboración de un proyecto de intervención educativo.

La práctica pedagógica de las sesiones se fundamenta principalmente en el Aprendizaje Cooperativo, a favor de crear situaciones y experiencias de enseñanza-aprendizaje que propicien la interacción entre niños y niñas. Es decir, promover el trabajo en equipo de forma colaborativa.

1. JUSTIFICACIÓN

La enseñanza–aprendizaje de la igualdad de género y la diversidad cultural en los espacios socioeducativos de educación física se justifica desde la necesidad de atención a la diversidad e integración del alumnado de diferentes características socioeconómicas y culturales, característicos de la sociedad actual. En la cual hay cierto porcentaje de alumnos procedentes de otros países, como hispanoamericanos o asiáticos fundamentalmente. Educando al alumnado en inclusión e igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres, a la vez que se adquieren y desarrollan las capacidades psicomotoras y aptitudes físicas, jugando y recreándose grupalmente.

En el ámbito internacional la educación en igualdad de género y la diversidad cultural se justifica en los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030, que tiene por cuarto objetivo Educación de calidad, para que las niñas y niños se eduquen sobre los “derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible” (ONU, 2021).

La educación en igualdad de género, interculturalidad e intergeneracionalidad en las clases de educación física es una oportunidad para que niños y niñas aprendan juntos y potencien al máximo el respeto mutuo y la igualdad de oportunidades al realizar cualquier actividad física.

En el contexto español, la educación en igualdad de género y diversidad cultural se justifica en la Constitución de 1978, en el artículo 9, número 2, referente a la libertad e igualdad, “Corresponde a los poderes públicos promover las condiciones para que la libertad y la igualdad del individuo y de los grupos en que se integra sean reales y efectivas”. La escuela debe garantizar y fomentar la igualdad de género para vivir en una sociedad más igualitaria y en respeto a la diversidad de pensamientos.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, también señala la

importancia de educar en igualdad, en el artículo 1. “b) La equidad, que garantice la igualdad de oportunidades para el pleno desarrollo de la personalidad a través de la educación, la inclusión educativa, la igualdad de derechos y oportunidades que ayuden a superar cualquier discriminación”.

Por medio de este proyecto de intervención para la enseñanza–aprendizaje de la igualdad de género, la interculturalidad y la intergeneracionalidad; se pretende dar cumplimiento a lo establecido en la ley, pero desde la realidad educativa del alumnado del tercer curso y de los objetivos de educación física planteados en el currículo escolar de educación primaria de la Comunidad Autónoma de Castilla y León.

Para lograr el desarrollo del proceso de indagación teórica y práctica se plantea cómo pregunta central ¿Cómo implementar la enseñanza–aprendizaje de la igualdad de género, la interculturalidad y la intergeneracionalidad en alumnos/as del 3er curso de educación primaria? Entendiéndose, que “la escuela es una generadora excepcional de grupos, es ahí donde se debe trabajar y recrear el valor del juego frente a la pérdida el espacio lúdico” (Stefani, et al., 2014, p. 42) tradicional que se practicaba en la familia y espacios comunitarios, como las calles y parques. La cultura lúdica es un vehículo que conduce a la estimulación psicomotora y a la educación en igualdad de género dentro de un curso escolar con niñas y niños de diferentes nacionalidades y culturas.

De la amplitud de a pregunta central de investigación se derivan otras preguntas específicas: ¿Por qué es importante la cultura lúdica en la educación primaria? ¿Cuáles son los principios teóricos para la enseñanza-aprendizaje de la igualdad de género, la interculturalidad y la intergeneracionalidad en la educación primaria? ¿Cuáles son los elementos curriculares a tener en cuenta para elaborar una propuesta de intervención didáctica para la enseñanza-aprendizaje de la igualdad de género, la interculturalidad y la intergeneracionalidad en alumnos/as del 3er curso de educación primaria?

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivos generales

- Analizar la implementación de una propuesta de intervención didáctica basada en la cultura lúdica para la enseñanza-aprendizaje de la igualdad de género, la interculturalidad y la intergeneracionalidad en alumnos/as del tercer curso de educación primaria.

2.2 Objetivos específicos

- Determinar la importancia de la cultura lúdica en la educación primaria.
- Identificar los principios teóricos para la enseñanza-aprendizaje de la igualdad de género, la interculturalidad y la intergeneracionalidad en la educación primaria.
- Diseñar, aplicar y analizar una propuesta de intervención didáctica basada en la enseñanza-aprendizaje de la igualdad de género, la interculturalidad y la intergeneracionalidad en alumnos/as del tercer curso de educación primaria.
- Conocer y respetar las diferentes culturas tanto dentro como fuera del aula para reforzar la igualdad y conseguir una mejora en la empatía, y la socialización del alumnado.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1 La cultura lúdica

La cultura lúdica, como actividad recreativa promueve la cohesión social, dentro de límites temporales y espaciales; genera placer al compartir con otros; “el juego se produce en espíritu, estado emocional del ser humano y se muestra a través del acto motor en movimiento, energía, traducéndose en materia. El juego es parte del carácter del ser humano en su formación, en su personalidad” (Paredes, 2010, p. 12). Los juegos que practican la mayoría de las personas de una misma comunidad, se convierten en juegos tradicionales, que representan la identidad cultural de una generación de personas.

El juego es una actividad que se debe practicar con fines recreativos, más que competitivos, los juegos tradicionales de mesa y de calle, son los que tradicionalmente practicaban las familias, amigos y vecinos. Juegos como el parchís, las damas chinas, el ajedrez, la rayuela, salta la comba, etc; representan la cultura de los países. “El juego no es una dinámica interna del sujeto sino que es una actividad dotada de una significación social precisa que, entre otras cosas, debe ser objeto de un aprendizaje” (Brougere, 2013, p. 1). En este sentido, fomentar la cultura lúdica en los centros educativos por medio de la educación física, es una forma de transmitir la cultura de una generación a otra.

El juego está profundamente presente en las actividades escolares de la educación primaria; de acuerdo con Ramos, et al. (2018) “el área de Educación Física se muestra como una de las más favorables para trabajar la inclusión del alumnado extranjero debido, sobre todo, a su carácter lúdico y al trabajo constante orientado a la mejora de las relaciones sociales” (p. 99). Jugar incorpora a los alumnos/as en un ambiente de interacción que propicia compartir la emoción de estar con otros realizando acciones en conjunto que ameritan la colaboración y la solidaridad para el disfrute del juego.

En las clases de educación física los juegos exigen de la participación tanto de niñas como de niños, ambos se divierten y comparten jugando; porque, jugando siempre hay un elemento de expectativa y entusiasmo que los tiene siempre atentos y concentrados. Es el

principio propuesto por Frederik Buytendijk con su Teoría General del Juego “jugar es siempre jugar con algo, todo juego debe desarrollarse; hay un elemento de sorpresa, de aventura, existe también una demarcación, un campo de juego, y unas reglas” (Ortiz, 2002, citado en Gallardo y Fernández, 2010, p.26). Jugando el alumnado siempre está a la expectativa de lo que acontece, representa una forma de activar los órganos sensoriales ante la sorpresa que genera el mismo juego.

Los juegos tienen características propias, definidas por los materiales que se necesitan para jugar, el número de jugadores y el espacio requerido. Los juegos tradicionales nacen en su mayoría de la imaginación de las personas e incluso de la creatividad de las niñas y niños mientras comparten juntos. Los juegos tradicionales, representan “los valores de la cultura de un pueblo y que son capaces de perdurar en el tiempo. Representan la historia de una zona en particular, siendo una herencia que pasa de una generación a otra” (Cara y Martínez, 2020, p. 30).

Es evidente que la cultura lúdica de una generación a otra, y de una cultura a otra, cambian. Por lo que se tienen que adecuar las características del mismo juego a las nuevas generaciones, por ejemplo; el paso de los juegos de mesas tradicionales a juegos virtuales ha originado un enorme sedentarismo en la población infantil, siendo una exigencia actual que el maestro de educación física aplique en sus clases juegos tradicionales y populares con sentido y pertinencia cultural, para que niñas y niños practiquen actividad física tan necesaria para su desarrollo integral.

3.2 La igualdad de género en la práctica de la Educación Física

En la actualidad, educar en igualdad de género es uno de los grandes retos para que mujeres y hombres tengan los mismos derechos y deberes en todos los ámbitos de la sociedad. Una educación que debe iniciarse en la etapa infantil, con el propósito de que aprendan a convivir juntos y adquieran conocimientos y hábitos de respeto mutuo y aceptación de las capacidades que tienen todas las personas para realizar cualquier

actividad. Es fundamental, que se eduque “por una igualdad de oportunidades para los niños y las niñas y, por tanto, la apuesta por una educación común en todos los aspectos” (García, 2012, p. 10)

La igualdad de género se puede incorporar en la práctica de la educación física, asignando roles iguales a niños y niñas cuando se realizan las actividades, ejercicios físicos y juegos. El uso de un lenguaje incluyente e igualitario dentro de las clases y en el centro educativo en general, también redimensionando la visión de la cultura lúdica sexista presente en algunos juegos tradicionales y populares, proponiendo nuevas alternativas de juegos con roles iguales para mujeres y hombres.

En la educación primaria es necesario “hacer hincapié en la necesidad de trabajar la base emocional y social de los niños y niñas, permitiendo que adquieran habilidades para una mejor convivencia con los demás, así como para potenciar el desarrollo de la igualdad” (Pelegrín, et al., 2012, p. 279). La igualdad de género se logra en y desde la práctica, siendo necesario el uso de un lenguaje oral y corporal inclusivo y respetuoso, la inclusión por igual de las niñas y niños en la actividad física y juegos que en su momento tenían un enfoque sexista, permite que aprendan a integrarse y se empoderen una nueva concepción de vivir juntos alejados de los viejos prejuicios sexistas de generaciones del presente y del pasado.

3.3 La interculturalidad en la práctica de la Educación Física

Los espacios educativos son lugares de encuentro de diferentes culturas. Cada niña y niño trae consigo una cultura, un modo de vida que es propio de su familia, que representa a su comunidad e incluso a su país. Las aulas se convierten en lugares interculturales, cuando se intercambian tradiciones, costumbres y hábitos que identifican a una cultura. Educar en la interculturalidad requiere de docentes integradores e investigadores, que tengan la capacidad de dialogar con el alumnado, de conocerlos e incentivarlos a que se sientan orgullosos de su identidad cultural y que la compartan con otros.

Los alumnos que puedan ser considerados interculturalmente competentes serán aquellos que hayan logrado aprender que, partiendo de que cada individuo tiene una experiencia vital (es decir, una cultura arraigada a su personalidad), el éxito del ciudadano del mañana

será tener la capacidad de valorar, respetar y aprender de las diferentes culturas que inmediatamente, poseerán sus vecinos más próximos. Tan solo así disfrutaremos de sociedades más diversas, más pacíficas y más ricas desde el punto de vista cultural y humano. (Almodóvar, 2010, p. 87).

La educación intercultural rompe con las cadenas de la exclusión por origen étnico, sexo o creencia religiosa, se da valor a los aportes culturales que pueden hacer las personas desde su propia cultura para convivir dentro de otras culturas. La cultura lúdica impulsada desde la práctica de juegos tradicionales y populares que se jueguen de forma cooperativa entre mujeres y hombres es un enclave para establecer una relación cultural e intentar mantener en el tiempo las características propias que identifican a los juegos de diferentes países.

Una educación intercultural empleando la cultura lúdica abre la puerta a la práctica de la inclusión educativa y a compartir las ideologías de otras culturas, siendo importante para la verdadera inclusión e integración socioeducativa de los alumnos y alumnas migrantes que ingresan al sistema educativo español. De acuerdo con Arroyo (2013) los objetivos de una educación intercultural, son:

Cultivar actitudes de respeto a las culturas diferentes a la propia.

Mejorar el autoconcepto personal, cultural y académico del alumnado.

Potenciar la convivencia y la cooperación entre el alumnado culturalmente diferente.

Potenciar la igualdad de oportunidades académicas en todos los alumnos y alumnas. (p. 155)

Incorporar actividades y juegos con una visión intercultural resulta de gran beneficio para crear un ambiente de convivencia respetuosa y de fraternidad entre el alumnado, compartir su identidad cultural y disfrutar de juegos tradicionales que jugaron sus padres y antepasados.

3.4 La intergeneracionalidad en la práctica de la Educación Física

La intergeneracionalidad es el contacto entre dos o más generaciones que comparten algo en común, pueden ser las tradiciones, costumbres, creencias religiosas, un deporte, juego, etc. Un ejemplo de intergeneracionalidad se evidencia en los juegos de fútbol cuando abuelos, padres e hijos comparten su interés por este.

En la escuela también se pueden dar iniciativas de integración entre generaciones a través de los juegos tradicionales, juegos que jugaron los abuelos y padres de los niños y niñas que viven una dinámica de vida más hacia los juegos digitales y de menos contacto con el medio social y natural.

La integración de los juegos a las clases de educación física, especialmente los tradicionales y populares permiten a una generación del presente interactuar con la cultura de una generación pasada; dando sentido a su vida actual encontrándose con la memoria cultural de sus padres, abuelos y antepasados muy lejanos. Esto es lo que de una u otra forma da sentido a la existencia de la intergeneracionalidad, “un escenario de encuentro intergeneracional puede ser el rescate de la cultura popular, ya que nos brinda la posibilidad de recobrar el valor de la experiencia, la memoria de un pueblo y el futuro de sus tradiciones” (García, 2005, p. 80). Los juegos tradicionales identifican a un pueblo, por lo representa un encuentro intergeneracional, una experiencia de conocer y aprender sobre la cultura a la cual pertenecemos.

3.5 Importancia de la cultural lúdica con principios teóricos en igualdad de género, interculturalidad e intergeneracionalidad

En la educación física la práctica de juegos tradicionales de un país fomenta el desarrollo de una cultura lúdica que proporciona al alumnado una experiencia de aprendizaje que puede favorecer el conocimiento de la cultura de su comunidad y país. Por otro lado, fomenta la adquisición de competencias psicomotoras que les permite conocer otras culturas a través del juego y la recreación colectiva.

Una cultura lúdica que fomente la igualdad de género en la educación primaria contribuye

significativamente a las relaciones interpersonales de niñas y niños de diferentes culturas, propiciando así espacios educativos interculturales, donde se conozcan y respeten las diferencias culturales, pero en un contexto de intergeneracionalidad; para que las nuevas generaciones practiquen los juegos que identifican su cultura.

La cultura lúdica debe ser implementada definiendo cuidadosamente “el tipo de actividad, la metodología y la acción del educador son fundamentales para potenciar las relaciones intergeneracionales” (Becerril-González y Bores-Calle, 2019, p. 122).

Los juegos tradicionales y populares surgen en la calle, se caracterizan por ser muy creativos, porque parten del principio de la necesidad de divertirse y para ello, emplean cualquier material e instrumento accesibles del entorno donde surgen; y muchas de sus normas y reglas parten de la misma dinámica de interacción social y de creencias religiosas. Con la intencionalidad de que el juego estimule la imaginación y la creatividad, potenciando el crecimiento físico, el desarrollo psicomotor y cognitivo de las generaciones de niños y niñas de la actual sociedad.

Los juegos tradicionales fomentan la identidad cultural, la apropiación de conocimientos y saberes que pertenecen a un lugar específico, y permiten reconocer las raíces culturales de un territorio o país. Porque, desde que los niños y niñas nacen se inician en el juego “todos nosotros jugamos solos, luego con objetos, posteriormente aceptamos jugar al lado de otras personas y finalmente decidimos compartir objetivos, divirtiéndonos conjuntamente” (Lavega, 2000, p. 47). Los juegos tradicionales representan un vínculo entre las personas, el lugar de origen y donde conviven durante su vida.

3.6 La intervención didáctica y la cultura lúdica

La didáctica en la educación física dentro de las aulas está determinada por las características específicas de la asignatura y de la creatividad la maestra/o para emplear diversas metodologías de enseñanza-aprendizaje en cada uno de los contenidos o temas que imparte a las alumnas y alumnos. De acuerdo 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; señala que toda programación didáctica debe partir de los contenidos establecidos en el currículo de educación primaria, organizados de forma secuencial y delimitando un tiempo específico para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje; lo cual debe conducir a que el alumnado adquiera las competencias correlacionadas a la planificación. Para ello, el docente debe seleccionar una metodología de enseñanza-aprendizaje acorde con las características biopsicosociales y afectivas del alumnado, lográndolo a través de un proceso de evaluación que incorpore diversas técnicas e instrumentos para registrar y calificar que aprenden los alumnos/as en las clases.

Las planificaciones didácticas deben responder a la inclusión de alumnado con necesidades específicas para aprender; por tanto se deben emplear recursos didácticos que se adapten a sus características particulares. Una buena programación didáctica incorpora a las personas y elementos del contexto educativo donde están inmersos los alumnos/as para propiciar un ambiente de aprendizaje significativo y relacionado al lugar donde viven.

Los elementos antes señalados representan un ordenamiento curricular que le permite a maestras/os tener una guía para el diseño y redacción de los proyectos de intervención didáctica que va a desarrollar con sus alumnas/os, la cual debe estar contextualizada a sus requerimientos como grupo y en atención a las particularidades culturales y sociales de la clase en general. En la elaboración de la intervención del diagnóstico de las características cognitivas, psicomotoras, emocionales, afectivas y sociales en función de las edades del alumnado, el curso escolar y la asignatura es esencial para definir el enfoque y la metodología de enseñanza-aprendizaje que se vaya a emplear en las clases. Así como la temporalización y los recursos y materiales didácticos que más se ajusten a la realidad educativa.

La innovación educativa tiene un gran significado en la aplicación de la cultura lúdica en las clases de educación física, porque existe una gran diversidad de juegos que se pueden jugar de acuerdo al espacio disponible y a los objetivos que se persiguen con ellos.

Emplear la cultura lúdica donde se evidencie el trabajo cooperativo, en busca de que los niños y niñas de educación primaria adquieran una noción clara de la igualdad de género y donde conozcan y comprendan la interculturalidad que se vive en las aulas y en la sociedad, requiere de un docente activo y con actitudes hacia una investigación y búsqueda educativa permanente por diseñar actividades para transformar la realidad social.

En el contexto educativo ya se han aplicado propuestas de intervención sobre igualdad de género, interculturalidad e intergeneracionalidad empleando los juegos, pero se ha realizado de forma separada y analizando su impacto en los aprendizajes adquiridos por el alumnado; demostrándose que existe un impacto positivo. Un ejemplo de esto es la investigación realizada por Pelegrín, et al (2012) denominada “Programa para el desarrollo de actitudes de igualdad de género en clases de educación física en escolares” una intervención que se realizó en 8 sesiones con resultados bastantes significativos, pero determinando ciertos comportamientos sexistas en niños antes y después de la intervención por encima de las niñas, sin embargo, se logró “disminuir dichas conductas a lo largo de un curso escolar. La actividad física y deportiva será una herramienta que permita a los profesionales trabajar la igualdad, la convivencia y valores democráticos en el contexto educativo” (p. 271).

Estos resultados confirman la necesidad de continuar aplicando intervenciones didácticas usando la actividad física, especialmente en la educación primaria donde se forjan las bases del pensamiento, sentimientos y emociones que se irán consolidando posteriormente en la educación secundaria y el bachillerato.

En el mismo contexto de la educación física también se han implementado propuestas didácticas direccionadas a la interculturalidad, teniendo como propósito la inclusión de niños y niñas extranjeros en centros educativos o de dar a conocer las tradiciones, costumbres y creencias de otras culturas; esto ha sido estudiado por Soler, et al., (2012) en análisis sobre “La educación física y el deporte como herramientas de inclusión de la población inmigrante en Cataluña: el papel de la escuela y la administración local” donde

especifica que la práctica de la actividad física promueve la “educación intercultural mediante dos competencias recogidas en su currículum” (p. 256). Las competencias curriculares, así como los principios y objetivos de la educación primaria son promover una educación ciudadana que valore la cultura propia y la de otros países con respeto y tolerancia.

Es importante reconceptualizar el enfoque de la educación física utilizando todo su potencial como una asignatura en la cual, se encuentran contenidos inmersos que propician la práctica de ejercicio físico de forma grupal. Para ello, la cultura lúdica es una opción para que los docentes trabajen las relaciones sociales, la autonomía personal, la colaboración entre alumnos/os y se entable una comunicación cordial y respetuosa entre todo el grupo del curso escolar.

Cuando se habla de la educación intercultural e intergeneracional es importante incorporar los modos de vida y la cultura de otras nacionalidades. Por otro lado, una educación intergeneracional promueve la permanencia en el tiempo de la riqueza cultural de los pueblos y de la sociedad en general. Para lograrlo desde la educación física es necesario realizarlo de manera interdisciplinar, empleando un lenguaje y una actitud inclusiva en las clases de educación física, favoreciendo la participación de los padres y de las familias en determinadas actividades de sus hijos, ya sea de forma directa o indirecta.

4. PRESENTACIÓN DE DATOS O DE LA PROPUESTA

4.1 Contexto educativo

El contexto con el que contemos va a influir en gran medida en el desarrollo de esta propuesta.

El centro privado-concertado de Educación Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato; Marista Castilla está situado en la Avenida Plaza España 1, localizado en el centro de la provincia de Palencia.

En este centro educativo casi todo el alumnado que asiste procede de familias con medio o alto poder adquisitivo, por otra parte, el nivel de alumnado inmigrante o de otras culturas es menor que en otros centros educativos. Sin embargo, he tenido suerte y en uno de los cursos de tercero en los que he realizado mis prácticas me he encontrado con dos niños de otras culturas; provenientes en concreto, de China y de Perú. Este hecho es un punto positivo para aplicar esta unidad didáctica, pues los alumnos pueden observar desde más de cerca la cultura lúdica dentro de la perspectiva de la interculturalidad. Esto genera un ambiente adecuado para desarrollar una apropiada educación intercultural e incorporar los conocimientos sobre los juegos tradicionales de estos países por parte de los alumnos y de sus familias, madres, padres y abuelos.

Por otra parte, el que estén estos dos niños me ha hecho interesarme específicamente en incluir juegos de estas dos culturas tan diferentes, para que el resto de la clase los conociesen, al igual que ellos conocen la nuestra.

En lo referido al contexto espacial, en ocasiones he tenido que cambiar la planificación y organización de la sesión que en un principio había pensado. Esto ha sucedido por la falta de espacio cuando, los lunes, me tocaba dar las clases con este curso en la sala de psicomotricidad. La cual, es de dimensiones mucho más pequeñas y limitadas que el

espacio con el que se puede contar cuando nos hemos encontrado en el gimnasio o en el patio.

Por otra parte, el colegio cuenta con bastante material para llevar a cabo esta unidad. Sin embargo, en determinadas actividades como la carrera de sacos, la rana y en el circuito de chapas, me he encargado específicamente yo de proporcionarles el material necesario para su puesta en marcha.

El contexto es lo primero que debemos tener en cuenta para aplicar una u otra metodología en esta unidad, además de que nos muestra las formas que van mejor o peor con un grupo u otro. Se tiene que adaptar esta unidad didáctica a las características individuales del alumnado, junto a los recursos que podamos utilizar en el centro.

4.2 Metodología de enseñanza-aprendizaje

La práctica pedagógica del diseño de la intervención educativa se fundamenta en el Aprendizaje Cooperativo en un curso escolar donde convive diariamente la cultura española, peruana, asiática, y alumnos con diversidad funcional. En el Aprendizaje Cooperativo se “actúa con los recursos del grupo, con el objetivo principal de mejorar el aprendizaje y las relaciones sociales. La premisa de fondo es que el grupo es un universo de recursos, no solo de conocimientos sino también de competencias” (La Prova, 2017, p. 9)

Incorporar a los niños y niñas en un aprendizaje cooperativo donde dialoguen e intercambien conocimientos, entablando una comunicación asertiva a la vez que se juega. Desde esta perspectiva se aplicó la propuesta de intervención (Anexo 1) a través de la cual se abordó en la práctica de la unidad didáctica “Aprendemos a jugar” cuyo objetivo es la implementación de la cultura lúdica para la enseñanza-aprendizaje de la igualdad de género, la interculturalidad y la intergeneracionalidad en alumnos/as del 3er curso de educación primaria, en la cual; se desarrollaron diferentes juegos durante seis sesiones de una duración de 45 minutos.

Es una propuesta centrada en juegos tradicionales de diferentes culturas, juegos cooperativos donde niños y niñas de diferentes nacionalidades juegan y comparten diferentes roles durante el juego. Entablando relaciones interpersonales enfocadas en el respeto a las individualidades de cada uno, en el equipo, pero jugando juntos y conociéndose en un ámbito de igualdad de género y diversidad cultural.

4.3 Análisis del enfoque teórico-práctico de la cultura lúdica

La puesta en práctica de la propuesta de intervención desde un enfoque de cultura lúdica orientado a que los alumnos/as del 3er curso aprendan sobre la igualdad de género, la interculturalidad e intergeneracionalidad en un ambiente de juego fomentando la inclusión y el trabajo en equipo; se analizará teniendo en cuenta los siguientes indicadores:

- Correspondencia de la unidad didáctica al grupo de alumnos/as
- La metodología de enseñanza-aprendizaje
- Los contenidos inmersos en la unidad didáctica
- Contexto educativo y recursos
- ¿Por qué es importante trabajar en la educación física la igualdad de género, la interculturalidad e intergeneracionalidad?

Estos indicadores serán un punto de partida para las reflexiones sobre la actuación del alumnado en el contexto del desarrollo de la propuesta, permitiendo analizar su impacto e importancia dentro de los espacios educativos

4.3.1 Correspondencia de la unidad didáctica al grupo de alumnos/as

La unidad didáctica tuvo una gran aceptación por parte del alumnado, se mostraron receptivos y con gran disposición de participación en cada una de las sesiones de la propuesta. Realmente se logró que todos los niños y niñas demostraran interés por participar en los juegos y siguieran las orientaciones por parte del docente para su

ejecución. Esto se puede observar a través de la implicación de los alumnos para la realización del cuaderno de campo (ANEXO II) a lo largo de las sesiones y la ficha final de evaluación de la unidad (ANEXO V) que se les pasó a los alumnos al finalizar la práctica. En la que la mayoría de los alumnos valoraron positivamente las actividades realizadas en el desarrollo de la unidad didáctica.

En cuanto a los juegos de otras culturas todos los alumnos/as se mostraron con mucho entusiasmo por conocerlos y practicarlos, siguiendo los principios de cooperación y colaboración cuando jugaban. Fortaleciendo la coherencia entre los objetivos que se plantearon en la propuesta y los conocimientos adquiridos por el alumnado. También se puede comprobar a través de la ficha final de evaluación de la unidad (ANEXO V pregunta 3).

La receptividad de todo el curso en la práctica activa de los juegos fomenta la cultura lúdica como un punto de encuentro para generar un espacio de aprendizaje intercultural, donde se conjugaron las tradiciones y costumbres pertenecientes a otras generaciones, la inclusión y el respeto mutuo. Durante las sesiones, cada uno se agrupó con otros para formar su equipo, creando un ambiente de libertad y fraternidad entre jugadores idóneo para educar en igualdad de género.

En consecuencia, toda la propuesta de intervención demostró ser innovadora para los alumnos en lo referido al ámbito de la cultura lúdica, aunque puede ser mejorada y adaptada a otro contexto e incorporar nuevos elementos curriculares que la enriquezcan. Pero lo más importante es que el alumnado que participe se sienta feliz mientras aprende jugando. Se puede observar en el cuestionario de evaluación final de la unidad (ANEXO V pregunta 7).

4.3.2 La metodología del Aprendizaje Cooperativo y su correspondencia con los juegos

La metodología de Aprendizaje Cooperativo y su correspondencia con los juegos seleccionados para la propuesta fue asertiva a nivel práctico. Niños y niñas jugaron juntos, sin tabúes, sexismo o exclusión de un género, compartieron conocimientos previos e intercambiaron aspectos esenciales que identificaban su cultura. (ANEXO V preguntas 10 y 11).

El Aprendizaje Cooperativo es oportuno para que los niños y niñas de educación primaria “trabajen de forma independiente y asuman responsabilidades en su propio proceso de aprendizaje. También promueve el desarrollo de la capacidad para razonar de forma crítica” (Domingo, 2008, p. 233).

En cada sesión los alumnos/as han jugado de forma organizada y respetándose unos a otros, a pesar de presentarse algunas actitudes hacia la competitividad, pero generalmente prevaleció la integración de todos en los juegos.

4.3.3 Los contenidos inmersos en la unidad didáctica

Los contenidos inmersos en la unidad didáctica referidos a la cultura lúdica, empleando juegos que se pueden realizar en un espacio deportivo, patio o parque resultaron ser de gran aceptación para el alumnado. La secuencia de los juegos promueve la integración y acercamiento a la vez que desde la acción misma niños y niñas cumplen los mismos roles, desarrollando vínculos de amistad y sin emitir juicios por sexo. (ANEXO V pregunta 12).

El acceso a la vivencia y fomento de la ciudadanía intercultural desde el aprendizaje compartido y el sentido cooperativo de la práctica educativa, abarcando aspectos tales como la investigación relacionada con la educación intercultural, la innovación pedagógica, la formación en centros, instituciones y espacios educativos sobre estas cuestiones, el desarrollo de grupos de trabajo específicos, la creación colectiva de materiales didácticos interculturales para todo el alumnado, etc. (Vila, 2012, p. 132)

En cuanto a los juegos tradicionales españoles, peruanos y asiáticos realizados por los alumnos/as estimuló un espacio de socialización entre ellos, para preguntar el origen de estos juegos, conversando cómo se vive en otros países y cómo juegan los niños y niñas de esas culturas. Un intercambio de conocimientos que abrió la puerta para una educación intercultural. (ANEXO V pregunta 3).

4.3.4 Unidad didáctica, contexto educativo y recursos

La propuesta de intervención se adapta al contexto educativo que corresponde a un colegio privado-concertado (Marista Castilla) que está ubicado en pleno centro de la ciudad de Palencia. Toda la unidad didáctica ha sido pensando y elaborada para un colectivo de alumnos/as del tercer curso de educación primaria constituido por alumnos españoles, peruanos y asiáticos.

La escuela inclusiva es un modo de concebir la educación y la función social del centro escolar, desde un planteamiento comunitario, que lleva implícito su transformación y la de su contexto para adecuar y mejorar la respuesta educativa a la diversidad, reconociéndola y no asimilándola. (Ríos, 2009, p. 84)

En el desarrollo de la unidad didáctica los recursos educativos tuvieron una enorme receptividad por el alumnado a la hora de realizar los diferentes juegos. Los reconocieron como parte de la identidad cultural del juego en sí mismo, sobre todo en los juegos con un enfoque intercultural y tradicional, como lo fueron: La madre, los hijos y el ladrón (Perú), la cabeza del dragón (China), y de España, la rayuela, el salto de la comba, el pañuelo, etc.

Los recursos y materiales empleados despertaron la curiosidad en el alumnado, especialmente a los niños y niñas de otras nacionalidades. Un ambiente que propició el encuentro entre culturas con visiones diferentes de la vida y de la naturaleza, y la descripción oral del significado de los juegos propios del Perú, China y España.

4.3.5 ¿Por qué es importante trabajar en educación física la igualdad de género, la interculturalidad y la intergeneracionalidad?

Trabajar en la educación física las relaciones humanas, el respeto hacia la identidad cultural propia y a la de otras naciones a través de la cultura lúdica ha resultado satisfactorio e interesante durante la experiencia en la práctica docente. Porque, “a través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones” (López, 2010, p. 21). El alumnado demostró una actitud y comportamiento de aceptación a las diferencias de género y al reconocimiento de los juegos que jugaban sus padres y abuelos.

La implementación de la cultura lúdica en el grupo de alumnos/as ha demostrado que es sumamente importante que niños y niñas jueguen, compartan y se conozcan. Porque, esto fomenta la educación cultural y el reconocimiento de la riqueza cultural que pueden aportar los extranjeros a España.

En fin, de acuerdo con la experiencia con el alumnado, el principal objetivo que debe tener un maestro/a de educación física es hacer que ellos y ellas vivan una clase agradable y de calidad, coherente con las necesidades de transformación de la sociedad en general.

5. CONCLUSIONES

En el marco del Trabajo Final de Grado que tuvo como objetivo implementar una propuesta de intervención didáctica basada en la cultura lúdica para la enseñanza-aprendizaje de la igualdad de género, la interculturalidad y la intergeneracionalidad en alumnos/as del tercer curso de educación primaria, se pueden establecer las siguientes conclusiones:

- La sociedad ha cambiado, de los 17 alumnos de la clase, uno era de origen asiático y otro procedente de Perú. Uno de los objetivos transversales de la educación es conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad, el cual se ha pretendido y creo que he logrado conseguir con esta unidad didáctica.
- La educación primaria debe crear situaciones de aprendizaje para que niños y niñas adquieran la capacidad de trabajar juntos, de compartir ideas y opiniones libremente, sin prejuicios sexistas, religiosos o culturales. Esto se puede realizar fomentando la cultura lúdica en diferentes espacios educativos, porque jugando se pueden aprender valores, contenidos y se enriquecen las actitudes positivas de los alumnos/as.
- El hecho de intercambiar conocimientos entre los alumnos de juegos de diferentes países o transmitidos por sus padres, abuelos y familiares resulta muy enriquecedor. Facilita la comunicación, la integración, el conocimiento de otras culturas y generaciones y favorece las relaciones sociales entre los alumnos.
- Los principios para la enseñanza-aprendizaje de la igualdad de género, la interculturalidad y la intergeneracionalidad están fundamentados en la inclusión, igualdad de oportunidades, no al sexismo, respeto a la diversidad cultural y la convivencia entre dos o más generaciones. Estos se encuentran señalados en la educación primaria en el currículo escolar a través de los diferentes bloques de contenidos, competencias disciplinarias o competencias transversales; por tanto, los maestros deben incorporar a su

planificación didáctica actividades y/o tareas para que los alumnos y alumnas convivan juntos de forma colaborativa y solidaria, donde todos tengan los mismos roles y se respeten unos a otros.

- En la educación primaria se puede educar en materia de igualdad de género, interculturalidad e intergeneracionalidad empleando intervenciones didácticas basadas en la cultura lúdica, utilizando juegos tradicionales de diferentes regiones y países para fomentar el trabajo en pequeños y grandes grupos de forma colaborativa, aceptando y respetando las diferencias culturales. Porque, la cultura de un pueblo se perpetua en el tiempo por la capacidad que tienen sus habitantes de transmitir su modo de vida, tradiciones y costumbres a las nuevas generaciones, y también por la capacidad que tienen para adaptar esa cultura a las situaciones de vida actual.

- La puesta en práctica de intervenciones didácticas desde la asignatura de educación física para el alumnado del tercer curso de educación primaria fundamentadas en la cultura lúdica, debe trabajar en el aula o gimnasio, actividades bajo la premisa del aprendizaje cooperativo y la corresponsabilidad en la adquisición de conocimientos a favor de fomentar la apropiación de una gran sensibilidad humana y responsabilidad social por la inclusión, igualdad e integración de todas las personas dentro de una sociedad más justa y diversa.

Finalmente, se puede concluir que inculcar en los niños y niñas valores, tradiciones y costumbres por medio de la cultura lúdica mejora el conocimiento de otras culturas y la comunicación y socialización de los alumnos. Durante el desarrollo de este tipo de unidades didácticas, el alumnado al mismo tiempo que crece su cuerpo desarrolla su mente y mejora su capacidad psicomotora. Además de lo anterior, adquiere una adecuada actitud de socialización con personas de diferentes generaciones, sexos y culturas.

6. BIBLIOGRAFÍA

Almodóvar, J. (2010). La educación intercultural en el sistema educativo español: educación primaria. Publicado en: Educación bilingüe: tendencias educativas y conceptos claves (2017). Madrid: Edita Secretaria del Estado de Educación primaria, Formación Profesional y Universidades.

Antoraz, E. y Villalba, J. (2010). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid: Editex

Becerril-González, R. y Bores-Calle, N. (2019). Claves para el diseño de propuestas educativas intergeneracionales a partir de una experiencia de actividad física, *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 21, 111-124. <https://doi.org/10.24197/aefd.0.2019.111-124>

Blázquez, D. (2010). *La educación física*. Barcelona: Publicaciones INDE

Brougere, G. (2013). El niño y la cultura lúdica. En, *Ludicamente*, año 2, (4), p. 1-11. Traducción Carolina Duek y Noelia Enriz. <https://www.redalyc.org/pdf/180/18031545003.pdf>

Cara, J. y Martínez, J. (2020). *Los juegos tradicionales y populares de Andalucía como herramienta para el desarrollo de la competencia matemática*. Sevilla: WANCEULEN, S.L.

Constitución 1978. Boletín Oficial del Estado de 27 de diciembre de 1978.

Domingo, J. (2008). El aprendizaje cooperativo. *Cuadernos de Trabajo Social*, 21, 231-246. <https://revistas.ucm.es/index.php/CUTS/article/download/CUTS0808110231A/7531>

Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). El juego como recurso didáctico en educación física. Sevilla. WANCEULEN Editorial Deportiva S.L.

García, R. (2012). La educación desde la perspectiva de género. *ENSAYOS, Revista de la*

Facultad de Educación de Albacete, 27, 1-18. <http://revistas.uclm.es/index.php/ensayos>

García, J. (Coord.) (2005). *Programas de educación intergeneracional. Acciones estratégicas*. Madrid: Editorial DYKINSON, S.L.

Gil-Espinosa, F.; Romance, A. y Nielsen, A. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en educación infantil. *Retos*, 34, 252-257. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6736335>

Flores, M. (2019). Los juegos recreativos tradicionales de las comunidades AYMARAS, ZEPITA, PUNO, PERÚ [Trabajo de grado, Universidad Nacional del Antiplano] http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12978/Flores_Mamani_Marcial.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Johnson, D. y Johnson, R. (2015). *La evaluación en el aprendizaje cooperativo. Cómo mejorar la evaluación individual a través del grupo*. Madrid: Editorial SM

La Prova, A. (2017). *La práctica del aprendizaje cooperativo. Propuestas operativas para el grupo-clase*. Madrid: Ediciones Narcea, S.A.

Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares-tradicionales*. Madrid: Publicaciones INDE

Ley orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para Mejora de la Calidad Educativa. Boletín Oficial del Estado 10 de diciembre de 2013, núm. 295.

López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidáctica. Revista Online*, 19-37. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Llorens, A. (2013). 150 Canciones para trabajar la prevención de la violencia de género en el marco educativo. Ajuntament de València.

Méndez-Giménez, A. y Fernández-Río, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (19), 54-58. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345732285011>

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 entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. Boletín Oficial del Estado 29 de enero de 2015, núm. 25.

Paredes, J. (2010). *Juego, luego soy: Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: WANCEULEN Editorial Deportiva, S.L.

Pedreira, M. y González, M. (2014). El aprendizaje cooperativo en un centro de primaria: una experiencia inclusiva. *Innovación Educativa*, (24). <https://doi.org/10.15304/ie.24.1671>

Pedrero, E.; Moreno, O. y Moreno, P. (2017). Educación para la diversidad cultural y la interculturalidad en el contexto escolar español. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXIII (2), 11-26. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28056733002>

UN (2021). *Objetivos del Desarrollo Sostenible 2030*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>

Pelegrín, A.; León, J.; Ortega, E. y Garcés, E. (2012). Programa para el desarrollo de actitudes de igualdad de género en clases de educación física en escolares. *Educación XXI*, 15(2), 271-291. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70624504013>

Rigal, R. (2010). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. Barcelona: Publicaciones INDE

Ramos, A.; Rodríguez, J. y Gigirey, A. (2018). La diversidad cultural en el ámbito de la educación física escolar. *Propuesta didáctica. Trances: Transmisión del conocimiento educativo y de la salud*, 10(1), 81-102. https://fb39c223-56a9-4ed3-91f4-073579bde094.filesusr.com/ugd/fa6be1_0444c7a7be084207923d227d6df26986.pdf

Ríos, M. (2009). La inclusión en el área de educación Física en España. Análisis de las barreras para la participación y aprendizaje. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*,

9, 83-114. <http://riberdis.cedd.net/handle/11181/3837>

Ruiz-Valdivia, M.; Molero, D.; Zagalaz, M. y Cachón, J. (2012). Análisis de la integración del alumnado inmigrante a través de las clases de Educación Física. *Apunts Educación Física y Deportes*, (108), 26-34
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551656915004>

Sanhueza, S.; Cardona, C. y Friz, M. (2012). La sensibilidad intercultural en el alumnado de educación primaria y secundaria de la provincia de Alicante. *Perfiles educativos* [online], 34 (136), 8-22. <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v34n136/v34n136a2.pdf>

Soler, S.; Flores, G. y Prat, M. (2012). La educación física y el deporte como herramientas de inclusión de la población inmigrante en Cataluña: el papel de la escuela y la administración local. *Pensar a Práctica*, 15(1). <https://doi.org/10.5216/rpp.v15i1.16653>

Stefani, G.; Andrés, L. y Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria*, 31(1), 39-55. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18031545003>

Vila, E. (2012). Un juego de espejos: pensar la diferencia desde la pedagogía intercultural. *Educación XX1*, 15(2), 119-135. <http://revistas.uned.es/index.php/educacionXX1/article/view/129>

7. ANEXOS

7.1. ANEXO I: Unidad Didáctica

7.1.1. Justificación

En la presente Unidad Didáctica “¡Aprendemos a jugar!” se trabajan los tres grandes temas que abarcan la cultura lúdica: el género, la interculturalidad y la intergeneracionalidad. Dicha Unidad Didáctica se ha puesto en práctica en el colegio concertado “Marista Castilla”, que comprende las etapas educativas de educación infantil, primaria, secundaria y bachillerato.

Esta propuesta está pensada para cursos más avanzados como pueden ser 5º y 6º de Educación primaria puesto que presentan una mayor cantidad de conocimientos sobre los temas a tratar, sin embargo; se ha puesto en marcha con los cursos de 3º de Educación primaria y se ha llevado a cabo de forma eficaz, consiguiendo los objetivos propuestos.

La Unidad está relacionada con el bloque de contenidos 4 “Juegos y actividades deportivas” centrándonos concretamente en los juegos. Pretende que los alumnos conozcan a través de la realización de diferentes juegos populares y tradicionales el patrimonio cultural de su zona, tanto en el tiempo presente como en el pasado. Además de acercarlos al conocimiento y a la práctica de juegos que son realizados en otras culturas.

Los juegos populares que se presentan en esta unidad didáctica deben servir al alumnado para observar y reflexionar acerca de las grandes posibilidades que les puede brindar el juego como medio de relación y disfrute. Además de solventar de raíz problemas que puedan surgir de socialización o de conducta, profundizando en valores como la cooperación y la integración entre todos.

7.1.2. Objetivos y contenidos

7.1.2.1. Objetivos específicos

1. Facilitar el conocimiento de Castilla y León a través de juegos tradicionales.
2. Acercar y motivar en la práctica de juegos tradicionales de otras culturas a los alumnos.
3. Participar de forma activa y no discriminatoria en cada sesión.
4. Saber diferenciar cada uno de los temas que componen la cultura lúdica.

7.1.2.2. Contenidos específicos

Conceptuales

- Investigación y recopilación de juegos tradicionales de la zona
- Conocimiento de los términos género, interculturalidad e intergeneracionalidad
- Conocimiento de las normas y reglas básicas de los juegos propuestos.
- Utilización de materiales no convencionales para jugar

Procedimentales

- Práctica de diferentes juegos populares y tradicionales.
- Práctica de juegos sexistas para su análisis y transformación.
- Recopilación de juegos populares y tradicionales, que se practican o se han practicado, en la Comunidad Autónoma de Castilla y León.

Actitudinales

- Interés y respeto en la práctica de juegos tradicionales autóctonos y de otras culturas y tradiciones.
- Cuidado de las instalaciones, materiales y entorno en los que se desarrollan los juegos.
- Concienciación de la existencia de otros medios para jugar.

- Promoción y conservación de los juegos autóctonos para una mayor identificación con la localidad y comarca dentro de la C.A. de Castilla y León.
- Aceptación de reglas y normas, así como del rol que le toque desempeñar en cada tarea.
- Valoración de las propias posibilidades y de las de los demás, premiando el esfuerzo de sus compañeros por encima del resultado obtenido

7.1.3. Interdisciplinariedad

Con esta UD estamos trabajando contenidos interdisciplinares y transversales muy necesarios en esta etapa educativa junto con las áreas de educación artística, ciencias sociales, naturales, lengua castellana y literatura.

Educación Artística → En la representación de cada juego tradicional (Plástica) y en la aplicación de canciones populares asociadas a algunos juegos durante la primera y la quinta sesión (Música).

Ciencias Sociales → En el estudio de la Cultura de Castilla y León (su tradición, costumbres, juegos...).

Lengua Castellana y Literatura → Al contrastar cada alumno los diferentes juegos recopilados y escribirlos en sus cuadernos de campo de Educación Física.

Ciencias Naturales → Aunque por falta de tiempo no han podido hacer ellos mismos sus propios materiales, hay que destacar la ventaja que supone que los alumnos puedan fabricar su propio material de juego en varias actividades. Pudiendo utilizar materiales desechables, relacionando esta unidad con la conservación del entorno natural, fomentando en los alumnos el espíritu emprendedor, la capacidad de aprender a aprender, su propia autonomía personal y su responsabilidad y socialización.

También juegan un papel importante las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), para buscar, tratar y presentar, información sobre los diferentes juegos tradicionales.

7.1.4. Atención a la Diversidad

Ningún alumno/a de 3ºA durante todo el proceso del prácticum II, en la asignatura de Educación Física ha necesitado de una adaptación curricular significativa. Si bien, se ha requerido en algunas ocasiones de adaptaciones curriculares no significativas como, por ejemplo, adaptación del material (balón más blando o pequeño, distancias más cortas, etc.) He de comentar que, gran parte de los alumnos diagnosticados con necesidades educativas especiales han aprobado el trimestre por méritos propios y que lo han hecho en función de su capacidad y esfuerzo.

7.1.5. Competencias clave

Competencias claves relacionadas con la UD	1	2	3	4	5	6	7
	X			X	X		X

(1. Comunicación lingüística; 2. Matemática; 3. Digital; 4. Aprender a aprender; 5. Sociales y cívicas; 6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; 7. Conciencia y expresiones culturales.)

En esta unidad se desarrollarán las siguientes competencias:

- Competencia en comunicación lingüística. Se refiere a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita.
- Competencia para aprender a aprender. Comenzar en un aprendizaje y ser capaz de desarrollarlo aprendiendo cada vez más. Esto promueve la confianza en el alumno y un aumento de autoestima.
- Competencia social y cívica. Hace referencia a la capacidad para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en cada sesión.
- Competencia de conciencia y expresiones culturales. Es importante que los alumnos

aprecien desde un primer momento la importancia de la expresión motriz a través de juegos y dinámicas.

7.1.6. Metodología

La metodología planteada tiene como objetivo inicial conocer lo que el alumnado sabe de los tres grandes temas que componen a la cultura lúdica, para ello, realizaremos un análisis de los conocimientos previos que posee el alumnado y, en función de ellos, intentaremos modificar y desarrollar su estructura de conocimiento. Intentando que nuestros alumnos consigan los objetivos planteados, entendiendo el sentido y el fin concreto que tiene cada juego propuesto.

Se utilizará una metodología variada, potenciando el trabajo individual y en grupo, llegando a conseguir un aprendizaje cooperativo y significativo a través de la división de las sesiones en tres momentos diferentes: Momento de encuentro o de asamblea inicial, de desarrollo (donde pongamos en práctica lo explicado) y de reflexión final y análisis de lo que se ha llevado a cabo.

Trabajaremos bajo la ejecución y puesta en práctica, cooperando de forma colectiva entre todos, permitiéndoles conocer juegos que logren la adquisición de nuevos aprendizajes que puedan aplicar a otras actividades colectivas, alcanzando de esta manera, un aprendizaje significativo.

Además, tendremos en cuenta los siguientes principios metodológicos:

- Las actividades se plantearán desde un enfoque interdisciplinar, pero sobre todo globalizador de los contenidos, cómo se trabaja en cursos más bajos para la mejora de la comprensión y adquisición de los aprendizajes.
- Las actividades fomentarán el interés por aprender y buscarán impulsar su motivación por la materia y en general por el aprendizaje.

- Crear un clima positivo de respeto, confianza entre todos, donde todos se ayuden y el aprendizaje sea mucho más rico.
- El profesor se encargará de ayudar a superar las dificultades individuales de cada alumno, sobre todo de aquellos con más dificultades.

7.1.7. Espacios y materiales

Para llevar a cabo esta Unidad Didáctica necesitaremos el gimnasio y el patio exterior cuando se ponga en práctica la actividad del juego de las chapas, con el fin de poder dibujar el circuito necesario para su realización.

En lo referente al material, en la primera sesión necesitaremos aros que nos los proporcionará el centro para jugar al juego de las sillas.

En la segunda sesión se necesitarán 20 aros y números del 1 al 10 (para jugar a la rayuela sin utilizar tizas), 9 aros y 6 pañuelos (3 de un color y los otros 3 de otro) para la práctica del tres en raya humano y un pañuelo para la actividad del “pañuelito”.

En la tercera sesión solamente necesitaremos una bolsa de basura por persona, para realizar la carrera de sacos, que serán proporcionadas por mí y 10 botellas rellenas de arena para utilizarlas como bolos en el “Bolo Palentino”.

En la cuarta sesión utilizaremos únicamente combas para los juegos del “tira y afloja” y el salto a la comba con canciones populares.

Durante la quinta sesión se utilizó una caja de rana hecha con cartón y otros materiales reciclados, además de chapas y una tiza para poner en práctica el circuito de chapas.

Finalmente, en la sexta y última sesión, se necesitaron balones.

7.1.8. Temporalización

La unidad didáctica realizada se compone de seis sesiones y está indicada para el curso de tercero de Educación Primaria en adelante. Cada una de las sesiones tiene una duración de 45 minutos y se pondrá en marcha a mediados del tercer trimestre, más concretamente en el mes de mayo, debido a las buenas condiciones climatológicas.

A continuación, se van a enumerar las actividades que se van a llevar a cabo en esta Unidad Didáctica, especificando la temporalización.

SESIONES	TEMPORALIZACIÓN
1ª SESIÓN: “Conocemos los juegos tradicionales”	45 minutos, el día 3 de mayo de 2021
	Evaluación inicial, para comprobar los conocimientos previos del alumnado.
2ª SESIÓN: “¡Revivimos los juegos de nuestros abuelos!” (PARTE 1)	45 minutos, el día 6 de mayo de 2021
	Exposición de juegos tradicionales investigados por los alumnos y elección de los más representativos para su puesta en práctica.
3ª SESIÓN: “¡Revivimos los juegos de nuestros abuelos!” (PARTE 2)	45 minutos, el día 10 de mayo de 2021
	Continuación con el resto de los juegos tradicionales más representativos para su puesta en práctica.

4ª SESIÓN: “Juegos populares y tradicionales de Castilla y León”	45 minutos, el día 13 de mayo de 2021
	Explicación de diferentes juegos típicos de la comunidad autónoma de Castilla y León y puesta en práctica de alguno de ellos.
5ª SESIÓN: “¡El género y el juego!”	45 minutos, el día 17 de mayo de 2021
	Los estereotipos de género en el juego. Ejecución de juegos de niños/as, análisis, reflexión y transformación.
6ª SESIÓN: “¡Conocemos juegos a través de otras culturas!”	45 minutos, el día 20 de mayo de 2021
	Conocimiento de juegos tradicionales de culturas diferentes a la nuestra.

A continuación, se presentan las sesiones de la Unidad Didáctica:

Sesión 1: “Conocemos los juegos tradicionales”	Materiales	Tiempo	Actividad
Momento de Encuentro		10’	<p>Comenzaremos la sesión todos juntos sentados en círculo. Preguntaremos a los niños diferentes cuestiones para saber la idea con la que parten del tema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es la cultura? - ¿Qué son los juegos tradicionales? - ¿De dónde proceden los juegos tradicionales a los que jugamos? - ¿Sabéis algún juego tradicional?
Momento de Desarrollo	-Sillas o aros	30’	<p>Seguiremos con la explicación y realización de diferentes juegos tradicionales:</p> <p>-El Gato y ratón: En gran círculo y con los participantes cogidos de la mano, se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón.</p> <p>Al ritmo de la canción:</p>

		<p><i>“Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré.”</i></p> <p>El ratón se escapará entre los “agujeros” que hacen los brazos de los participantes</p> <p>El gato le intentará pillar, pero los participantes bajarán los brazos y no le dejarán pasar. Éste podrá colarse entre los agujeros, siempre y cuando no rompa el círculo al pasar. Cuando el gato pille al ratón, al ratón le tocará ser el gato y escoger a otra persona del círculo para que sea el ratón.</p> <p>-Zapatilla por detrás:</p> <p>Uno será elegido como “diablo”, los demás deberán sentarse en círculo y darse la mano.</p> <p>Cuando estén colocados todos los participantes, comenzarán a cantar la siguiente canción:</p> <p><i>“A la zapatilla por detrás, tris-tras. Ni la ves ni la verás, tris-tras.”</i></p>
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p><i>Mirar para arriba, que caen judías.</i></p> <p><i>Mirar para abajo, que caen garbanzos.</i></p> <p><i>¡A callar, a callar, que el diablo va a pasar!”</i></p> <p>Mientras los participantes del círculo cantan la canción con los ojos cerrados, el “diablo” tendrá que dejar la zapatilla en la espalda de uno. Cuando terminan de contar deberán abrir los ojos para comprobar quien tiene la zapatilla. A la persona que se la haya dejado tendrá que salir corriendo detrás del 'diablo' y pillarle antes de que el diablo se siente en el sitio que ha dejado libre el anterior.</p> <p>-El Juego de la silla:</p> <p>Se colocan tantas sillas o aros como componentes haya menos uno.</p> <p>Al ritmo de una canción se desplazan alrededor de ellas/os, cuando la música pare tendrán que sentarse. El/La que se quede sin silla/aro queda eliminado.</p> <p>-Cuando terminen de jugar la primera ronda volverán a realizar el mismo</p>
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			juego, pero esta vez con una nueva instrucción: Cuando retiremos la silla/aro no eliminaremos a ningún jugador. Con el fin de cooperar entre todos y que nadie se quede sin silla.
Momento de Despedida, reflexión y puesta en común.		5'	Terminaremos esta sesión inicial reuniendo a los alumnos en asamblea, sentados y en círculo. Con el fin de reflexionar sobre la sesión a través de cuestiones que realice el profesor: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Alguno había jugado a estos juegos alguna vez? - ¿Alguno os recuerda a algún juego que conozcáis? - ¿Cómo os habéis sentido en cada una de las versiones del juego de las sillas? ¿Por qué?

Sesión 2: “¡Revivimos los juegos de nuestros abuelos!” (PARTE 1)	Materiales	Tiempo	Actividad
Momento de Encuentro	-Fichero	15'	<p>Previamente a esta actividad se les pidió a los alumnos que elaborasen un fichero con un juego tradicional al que jugaban de pequeños sus padres, madres, abuelas, abuelos... y un juego popular de Castilla y León.</p> <p>Para ello, podrían preguntarles a sus familiares e indagar por internet para completar la ficha que encontrarán en el cuaderno de campo. (ANEXO II):</p> <p>Finalmente tendrían que explicar en voz alta a sus compañeros los juegos escogidos.</p>
Momento de Desarrollo	-20 aros -Números hasta el 10 (x2) -6 Pañuelos (3 rojos y 3 azules)	30'	<p>Entre los juegos tradicionales presentados por los alumnos, se escogerán tres o cuatro para ponerlos en práctica.</p> <p>1. Rayuela</p> <p>El juego original es dibujado en el</p>

		<p>suelo mediante una tiza, pero si no poseemos un lugar donde podamos pintar el suelo, se podrá hacer por medio de aros.</p> <p>Los aros se colocarán en fila uno-dos-uno-dos y al lado de estos, un número de papel en orden del 1 al 10.</p> <p>Dividiremos a los alumnos en dos equipos, cada equipo tendrá una rayuela y una piedra.</p> <p>Los alumnos se deberán situar en fila detrás del primer número con la piedra en la mano, que posteriormente deberán lanzar. El cuadrado en el que caiga la piedra se denominará "casa" y no se podrá pisar.</p> <p>El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble.</p> <p>El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.</p> <p>2. Tres en raya Humano</p> <p>Se colocarán los aros en una cuadrícula de 3x3, como un tablero de tres en raya dibujado en un papel.</p>
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>A una cierta distancia y en fila, se encontrará el equipo rojo y el equipo azul.</p> <p>A la señal del profesor, saldrá un miembro de cada equipo con un pañuelo de diferente color que tendrán que colocar en una de las casillas. El que llegue antes, colocará primero el pañuelo. Cuando lo hayan colocado tendrán que volver a su equipo para dar el relevo al siguiente compañero.</p> <p>A partir del cuarto integrante ya no habrá pañuelo para el resto de la fila, este tendrá que cambiar un pañuelo de los ya colocados en otro aro diferente. Así sucesivamente hasta que haga tres en raya uno de los equipos.</p> <p>3. Pañuelito</p> <p>El profesor se situará en el medio a una distancia alejada de los dos equipos y con un pañuelo colgando de la mano. Anteriormente, se le habrá dado a cada jugador un número. Si el número de participantes en uno de los equipos fuera impar, uno de los niños podría tener dos números.</p> <p>El profesor dirá un número al azar en voz alta. El niño de cada equipo a</p>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			<p>quien corresponda el número deberá salir corriendo hasta el centro y, sin traspasar la línea que divide cada campo, tendrá que coger el pañuelo y regresar a la línea de salida.</p> <p>Si el jugador del otro equipo es el primero en llegar, el niño deberá perseguirle para intentar alcanzarle antes de que regrese a la salida, o quedará eliminado.</p> <p>Por cada carrera ganada se dará un punto, cuando se hayan dicho todos los números ganará el equipo con más puntos.</p>
<p>Momento de Despedida, reflexión y puesta en común.</p>		5'	<p>Terminaremos esta sesión reuniendo a los alumnos en asamblea, sentados y en círculo. Con el fin de reflexionar de forma oral sobre la sesión a través de cuestiones que realice el profesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Conocíais estos juegos? - ¿Habéis jugado de alguna otra forma en algún juego de los que hemos realizado? ¿En qué se diferencian? - ¿Creéis que es importante mantener estos juegos y que los conozcan las nuevas generaciones? ¿Por qué?

Sesión 3: “¡Revivimos los juegos de nuestros abuelos!” (PARTE 2)	Materiales	Tiempo	Actividad
Momento de Encuentro	-Fichero	10'	<p>Comenzaremos la sesión todos juntos sentados en círculo. Recordaremos lo trabajado en la anterior sesión y les propondremos una serie de preguntas acerca de la procedencia y la transmisión de los juegos tradicionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿De dónde proceden los juegos tradicionales? - ¿Cómo han podido cambiar estos juegos con el paso del tiempo? ¿Por qué? - ¿Qué beneficios tienen estos juegos frente a otros? - ¿Por qué creéis que nuestros abuelos jugaban a los mismos juegos que nosotros?
Momento de Desarrollo	-1 saco por alumno. -1 chapa por alumno -1 tiza para	30'	<p>Volveremos a escoger otros dos juegos tradicionales presentados por los alumnos para ponerlos en práctica.</p> <p>1. Carrera de carretillas.</p> <p>Se formarán 3 o 4 equipos, en cada equipo</p>

	<p>pintar el circuito.</p>	<p>deberán estar divididos por parejas.</p> <p>Detrás de una línea se alistarán los participantes, se dará la voz de salida y las primeras parejas de cada equipo saldrán corriendo hacia la línea de meta. Cuando lleguen a la meta, se cambiarán los roles para llegar hasta la línea desde donde empezaron y dar el relevo a la siguiente pareja.</p> <p>2. Carrera de relevos de sacos</p> <p>-Se divide a la clase en los mismos equipos que antes.</p> <p>A la señal del profesor, el primero de cada equipo deberá saltar con su saco hasta cierta distancia que se encontrará marcada. Después volverá a su fila para dar el relevo a su compañero.</p> <p>3. Circuito de sacos</p> <p>Unos conos dividirán el recorrido en rectas y curvas que tendrán que recorrer los alumnos de uno en uno saltando dentro de sacos.</p> <p>4. Circuito de chapas</p> <p>Para esta actividad nos desplazamos al patio cubierto para poder dibujar el circuito de chapas con tiza en el suelo.</p>
--	----------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			<p>-Se reparte una chapa a cada alumno, para ello, las chapas se encontraban numeradas. A cada niño se le da la chapa con su número de lista correspondiente.</p> <p><u>Normas:</u></p> <p>-Se tira por orden de lista.</p> <p>-Se comienza desde la línea de salida.</p> <p>-Solo se lanza una vez por tirada la chapa.</p> <p>-Si una chapa en un lanzamiento saca a otra, vuelve a la salida.</p> <p>-Si en un lanzamiento una chapa sale del circuito, vuelve a la posición anterior.</p> <p>-Gana el alumno que más vueltas de al circuito.</p>
<p>Momento de Despedida, reflexión y puesta en común.</p>		5'	<p>Terminaremos esta sesión reuniendo a los alumnos en asamblea, sentados y en círculo. Con el fin de reflexionar de forma oral sobre la sesión a través de cuestiones que realice el profesor:</p> <p>- ¿Habíais jugado alguna vez a estos juegos?</p> <p>- ¿Podríais poner en práctica estos juegos en vuestro tiempo de ocio?</p> <p>- ¿Se pueden conseguir fácilmente los</p>

			<p>materiales que se necesitan para la carrera de sacos y el circuito de chapas? ¿Son costosos?</p> <p>- ¿Creéis que es importante mantener estos juegos y que los conozcan las nuevas generaciones? ¿Por qué?</p>
--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sesión 4: “Juegos populares y tradicionales de Castilla y León”	Materiales	Tiempo	Actividad
Momento de Encuentro		15’	<p>Comenzaremos la sesión todos juntos sentados en círculo como en el resto de las sesiones. Les recordaré qué actividades realizamos el día anterior, cuáles eran sus nombres, que habilidades hemos trabajado, etc. Después, sacarán sus cuadernos de campo y explicaremos en voz alta los diferentes juegos que habían escogido para la ficha de juegos tradicionales de Castilla y León. Finalmente, entre los juegos explicados escogeré dos que podamos realizar con el material del que</p>

			dispongamos.
Momento de Desarrollo	-10 bolos o botellas de plástico -1 pelota -1 aro para marcar la zona de Pate.	25'	<p>1. Bolo Palentino</p> <p>Si no se dispone de bolos en el centro, se pueden realizar con materiales reciclables, como son botellas de plástico rellenas de arena para conseguir peso en ellas.</p> <p>-Se emplean 9 bolos, en tres filas de tres, formando un cuadrado, más 1 colocado delante de la fila central, llamado miche, que tiene un valor de cuatro puntos.</p> <p>-El Pate o zona de lanzamiento se encontrará a unos 8 metros del bolo central.</p> <p>-Se lanzan las bolas hasta terminar cuatro partidas de tres juegos cada una, cerrándose cada uno de estos en 50 puntos.</p> <p><u>Reglas:</u></p> <p>-Todos los bolos valen un punto excepto el del medio, que vale dos y el miche que vale 4 si es derribado junto a otros bolos. Si es derribado sólo, no vale nada.</p> <p>-El pie, que ha de colocarse en el pate, será siempre el correspondiente al lado de la mano con la cual se lanza la bola.</p> <p>-No podrá haber ningún movimiento de pasos o carreras anteriores al lanzamiento.</p>

	<p>-Caja de rana (se puede realizar con material reciclado)</p> <p>-10 Fichas de metal (petancos) o en su lugar, chapas de botellas</p>	<p>-Los equipos están formados por cinco jugadores que tirarán primero por la zona de arriba y posteriormente por la de abajo, debiendo cerrar el juego a 50 bolos.</p> <p>-La competición llegará a su término después de jugadas cuatro partidas de tres juegos ganados, teniendo en cuenta que el reparto de puntos será de dos al ganador, cero al perdedor y uno para cada equipo en caso de empate.</p> <p>1. Rana</p> <p>Por motivos de tiempo no fabricarán ellos mismos la caja de la rana, sin embargo, se les explicará cuál es su procedimiento.</p> <p><u>Explicación:</u></p> <p>En la tapa de una caja de cartón se dibujan nueve círculos de la misma medida, se recortan y en su lugar se introduce el envase de un yogurt. Según la posición, desempeñará el papel de rana, molino, puentes o agujeros normales. Se pinta el fondo del yogurt de distintos colores y cada color indicará una puntuación que habremos asignado</p> <p>-Cada jugador lanzará diez chapas por tirada.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			<p>-La mesa de rana tiene 9 agujeros, algunos de ellos con obstáculos.</p> <p>Se compone de:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Rana en el centro de la mesa. (50 puntos) -Molino en la parte anterior de la mesa. (25 puntos) -Dos puentes en los laterales del frontal. (10 puntos) -Cinco agujeros sin obstáculos. (5 puntos)
Momento de Despedida, reflexión y puesta en común.		5'	<p>Terminaremos esta sesión reuniendo a los alumnos en asamblea, sentados y en círculo. Con el fin de comentar y reflexionar de forma oral acerca de lo que ha sucedido en la sesión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Os recuerdan a algún juego actual? - ¿A qué juego os recuerda? - ¿En qué se diferencian?
Sesión 5: “¡El género y el juego!”	Materiales	Tiempo	Actividad
Momento de Encuentro		5'	<p>Comenzaremos la sesión sentados en un gran círculo como cada día.</p> <p>Preguntaremos a los niños diferentes cuestiones para saber la idea con la que parten del tema:</p>

			<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el género? - ¿Qué es la desigualdad de género? - ¿Hay o ha habido desigualdad de género en los juegos? - ¿De qué manera nos influye?
Momento de Desarrollo	<p>-Una Cuerda larga.</p> <p>-Combas</p>	25'	<p>-Juego del tira y afloja: Se hacen dos equipos y cada uno coge la cuerda por un extremo.</p> <p>Se dibuja una línea en el medio que separe ambos equipos. Su objetivo será tirar de la cuerda para que el equipo contrincante traspase la línea y pierda.</p> <p>-La segunda actividad que realizaremos será el salto a la comba, que popularmente siempre ha sido denominado más de chicas que de chicos.</p> <p>Aprovecharemos este juego para trabajar el género en las canciones populares que se utilizaban en ellos. Desarrollaremos una serie de juegos, en forma de circuito, guiados por 3 canciones; “al pasar la barca”, “En Sevilla un sevillano” y “Arroz con leche”, cuyas características están marcadas por la discriminación de uno de los dos sexos, aceptados así por la sociedad como cántico bueno o tradicional.</p>

			<p style="text-align: center;"><u>AL PASAR LA BARCA</u></p> <p style="text-align: center;"><i>Al pasar la barca me dijo el barquero las niñas bonitas no pagan dinero. Yo no soy bonita ni lo quiero ser tome usted los cuartos y a pasarlo bien.</i></p> <p style="text-align: center;"><u>SOY CAPITÁN DE UN BARCO INGLÉS:</u></p> <p style="text-align: center;"><i>Soy capitán de un barco inglés, y en cada puerto tengo una mujer. La rubia es fenomenal y la morena tampoco está mal. Si alguna vez me he de casar me casaré con la que me guste más</i></p> <p style="text-align: center;"><u>ARROZ CON LECHE</u></p> <p style="text-align: center;"><i>Arroz con leche, me quiero casar Con una señorita de San Nicolás Que sepa cocer, que sepa bordar</i></p>
--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			<p><i>Que sepa abrir la puerta para ir a jugar</i></p> <p><i>Yo soy la viudita del barrio del rey</i> <i>Me quiero casar y no sé con quién</i> <i>Con esta sí, con esta no</i> <i>Con esta señorita me caso yo</i></p> <p><i>Arroz con leche, me quiero casar</i> <i>Con una señorita de San Nicolás</i> <i>Que sepa cocer, que sepa bordar</i> <i>Que sepa abrir la puerta para ir a jugar</i></p> <p><i>Yo soy la viudita del barrio del rey</i> <i>Me quiero casar y no sé con quién</i> <i>Con esta sí, con esta no</i> <i>Con esta señorita me caso yo</i></p>
<p>Momento de Despedida, reflexión y puesta en común.</p>		15'	<p>-Para finalizar, se les pedirá que saquen su cuaderno de campo para que realicen la actividad 5 que contiene las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. En nuestro pasado, ¿jugaban los niños y las niñas a los mismos juegos? ¿Por qué? 2. ¿Tenemos que diferenciar entre juegos de niños y juegos de niñas? ¿Por qué? 3. ¿Cómo os habéis sentido con la letra de las canciones tradicionales de la comba? 4. ¿Subraya los comentarios sexistas que has oído en las canciones “¿Al pasar la barca”,

			<p>“Al pimiento colorado “o “Arroz con leche”?”</p> <p>5. ¿Qué cambiarías de las letras de las canciones? En esta pregunta escogerán una canción para transformarla entre todos en voz alta. Para casa tendrán que realizar lo mismo, pero con una de las otras dos canciones.</p> <p>-Terminaremos esta sesión compartiendo en asamblea las respuestas dadas.</p>
Sesión 6: “¿Conocemos juegos a través de otras culturas!”	Materiales	Tiempo	Actividad
Momento de Encuentro		10’	<p>Se inicia la sesión en asamblea, sentados en círculo y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es la interculturalidad? - ¿Son diferentes las personas de distinta cultura a la nuestra? - ¿Creéis que en todos los Países se juegan a los mismos juegos? ¿Por qué?
Momento de Desarrollo	-Un balón	30’	<p>Aprovechando que dentro del aula tenemos a dos niños con diferente cultura a la nuestra (china y peruana), se proponen juegos de su cultura para que el resto de la clase los conozcan.</p>

		<p>-Comenzaremos con un juego de Argelia, continuaremos con un juego de China y finalmente terminaremos la práctica con uno de Perú.</p> <p>-La axila (Argelia):</p> <p>Se realizan dos equipos, el equipo perseguidor se coloca por parejas de la mano. Un integrante de la pareja deberá llevar un balón.</p> <p>Los miembros del otro equipo circularán libremente por el espacio, intentando huir de las parejas que tendrán que lanzar la pelota para eliminar a los del otro equipo.</p> <p>Cuando se eliminen a todos se cambiarán los roles.</p> <p><u>Reglas:</u></p> <p>-Si una pareja se suelta no valdrá dar a los miembros del equipo contrario.</p> <p>-Cada vez lanza un miembro diferente de la pareja.</p> <p>-Cabeza de dragón (China): Se hace una fila, cada uno se agarra a la cintura o a los hombros del que está delante. El primero hace el papel de “cabeza de dragón”, y el último es la “cola”. El dragón está dormido hasta que la cola de dragón grita: “Un, dos,</p>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>tres, dragón”, y comienza el juego. Entonces el niño que hace de cabeza de dragón y que conduce la fila, sin que los demás se suelten, ha de correr para atrapar la cola.</p> <p>Si la fila se rompe, el jugador que hace de cabeza pierde el turno. Entonces, el niño se traslada al final de la fila y se convierte en cola.</p> <p>El jugador que estaba en segunda posición se convierte en la cabeza.</p> <p>Si la cabeza logra alcanzar a la cola sin que la fila se rompa, se detiene el juego y la cabeza se mueve también al último lugar. Cada vez que la cabeza alcanza la cola, el jugador que hace de cabeza gana un punto.</p> <p>-La madre, los hijos y el ladrón (Perú): Se escogen dos alumnos para que realicen los roles de madre y de ladrón.</p> <p>El resto de la clase tendrá que sentarse en fila con las piernas abiertas y agarrando al compañero que tenga adelante.</p> <p>La madre se situará de espaldas con los ojos cerrados de cara a una pared del gimnasio, mientras, el ladrón esconde un balón por la sala o el vestuario.</p>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			<p>Cuando el ladrón haya escondido el balón, la madre deberá buscarlo. En este momento el ladrón intenta robar hijos a la madre agarrándoles por los brazos y piernas. Cada hijo que robe se transformará en su cómplice.</p> <p>Cuando la madre regrese con el balón, se parará el juego y contaremos los hijos que ha robado el ladrón.</p>
<p>Momento de Despedida, reflexión y puesta en común.</p>		5'	<p>Para terminar la sesión comentaremos de forma oral los juegos que hemos realizado. Para ello, se les preguntará:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Nos recuerda a algún juego, los juegos que hemos practicado? - ¿Creéis que es importante enseñar juegos de otras culturas? ¿Por qué? - ¿Se os ocurre algún otro juego que sea de otro país u otra comunidad?

7.1.9. Evaluación

7.1.9.1. Criterios de evaluación

- Conoce y aplica las reglas de cada juego.
- Acepta su papel en cada juego y respeta a sus compañeros
- Participa de forma activa en actividades de diversas culturas.
- Participa en juegos tradicionales de Castilla y León.
- Ha realizado una labor de investigación para obtener información de distintas fuentes.
- Sabe llevar a la práctica el juego registrado promoviendo así nuestro patrimonio cultural
- Participa desinteresadamente en las tareas propuestas independientemente del rol que le sea asignado.
- Acepta los distintos niveles de competencia motriz sobreponiendo el mero disfrute del juego por encima del hecho de ganar.

7.1.9.2. Evaluación final

La evaluación atenderá a los tres tipos de contenidos que nos podemos encontrar, conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Los contenidos conceptuales se evaluarán a través del cuaderno de campo de cada alumno. (ANEXO II) Este será corregido al finalizar la unidad didáctica, y su puntuación del cómputo final abarcará un 30% de la nota.

A su vez, en este apartado se evaluará la ficha inicial a cerca de un juego tradicional que se les dio antes de empezar la unidad didáctica, sobre un 20 %. Esta ficha se encontrará en las primeras hojas del cuaderno de campo de cada alumno.

En cuanto a los contenidos procedimentales, se tendrá en cuenta el nivel particular desde el que parte cada alumno y la mejora motriz que ha desarrollado a lo largo de todas las sesiones.

Por otra parte, se observará lo que sucede en cada sesión siguiendo los criterios de evaluación del anterior apartado. Este apartado será calificado sobre un 30% de la nota final. (ANEXO III)

Por último, los contenidos actitudinales se evaluarán día a día, a través de la observación directa del profesor a los alumnos, contemplando la predisposición de cada uno de ellos.

El diario/cuaderno del profesor se utilizará para apuntar diferentes anotaciones de los comportamientos destacables del alumnado, tanto los que destaquen de manera positiva, como negativa. (ANEXO IV)

Cada uno de estos comportamientos positivos se recompensará con un punto positivo, en su defecto; cada comportamiento negativo se transformará en un negativo.

La obtención de puntos positivos se establecerá si el alumno trabaja los contenidos que se le piden, ayuda a sus compañeros, trae todos los días el material, etc.

Por el contrario, el alumno obtendrá negativos si se olvida el material, no trabaja lo suficiente, no ayuda a sus compañeros, se niega a realizar, falta el respeto a los compañeros, interrumpe constantemente...

Los alumnos partirán de una calificación inicial de un siete, a la que sumaré un punto por cada comportamiento positivo, y a la que restaré un punto por cada comportamiento negativo. Tendrá un peso del 20% de la nota final.

La evaluación se puntuará de la siguiente forma:

FICHA DEL JUEGO TRADICIONAL 20%	15% Contenido de la ficha
	5% Presentación
CUADERNO DE CAMPO 30%	Seis apartados (5% cada uno)
EVALUACIÓN DEL COMPORTAMIENTO 20%	Respeto hacia las reglas, compañeros y participación en cada sesión (Mediante observación)
EVALUACIÓN DE CRITERIOS EN CADA SESIÓN. 30%	Puntuados del 1 al 3 (Siendo 1 nunca y 3 siempre)

7.2. ANEXO II: Cuaderno de Campo

CUADERNO DE CAMPO CULTURA LÚDICA



NOMBRE: _____
APELLIDOS: _____ CURSO: _____

LOS JUEGOS TRADICIONALES:

Al hablar de **juegos tradicionales** nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.

- ✚ Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería.
- ✚ Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir.

Los juegos tradicionales son parte de la **cultura lúdica**. ¿Qué es por tanto la cultura lúdica?

- ✚ La **cultura** se refiere al conjunto de bienes materiales y espirituales de un grupo social transmitido de generación en generación. Son, por ejemplo: la lengua, los modos de vida, las costumbres, tradiciones etc.
- ✚ La palabra **lúdico** es una palabra que relaciona todo lo que tenga que ver con el juego.

¡Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo!

Aunque puede que haya algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización de otros materiales, pero la esencia permanece.

→Rellena esta ficha con un juego tradicional al que jugaban de pequeños tus padres, madres, abuelas, abuelos... y un juego popular de Castilla y León. Para ello, podrás preguntarles a tus familiares e indagar por internet.

NOMBRE DEL ALUMNO/A: _____

Nombre del juego:	Dibujo:
¿De dónde procede la información?:	
Materiales:	
Desarrollo y reglas del juego:	

NOMBRE DEL ALUMNO/A: _____

Nombre del juego popular de Castilla y León:	Dibujo:
¿De dónde procede la información?:	
Materiales:	
Desarrollo y reglas del juego:	

ACTIVIDAD 1: JUEGOS TRADICIONALES

→Tras su explicación y ahora que ya conoces el nombre de más juegos tradicionales, nombra por lo menos 4 que no hayas puesto en la anterior actividad.

1. _____ 2. _____

3. _____ 4. _____

→Completa la siguiente tabla analizando el juego tradicional de “Las sillas” en las dos versiones practicadas en clase:

	VERSION TRADICIONAL	VERSION INNOVADORA
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO		
DIFERENCIAS		

4

ACTIVIDAD 2: JUEGOS TRADICIONALES DE CASTILLA Y LEÓN

→ **Completa las frases escribiendo los aspectos importantes y las reglas para jugar al Bolo Palentino.**

-El número total de bolos que se utilizan para jugar al Bolo Palentino es de _____ bolos.

-Todos los bolos valen ____ (número) punto excepto el del _____, (posición) que vale ____ (número) y el _____ (nombre) que vale ____ (número) si es derribado junto a otros bolos. Si es derribado sólo, vale ____ (número) puntos.

-El pie, que ha de colocarse en la zona de _____, (nombre) será siempre el correspondiente al lado de la mano con la cual se lanza la bola.

-No se podrá _____ (acción) ni hacer algún otro movimiento de pasos antes de _____. (acción)

-Los equipos están formados por _____ (número) jugadores.

-La competición llegará a su final después de jugadas _____ (número) partidas de _____ (número) juegos ganados, teniendo en cuenta que el reparto de puntos será de dos al ganador, cero al perdedor y uno para cada equipo en caso de empate.



5

ACTIVIDAD 3: JUEGOS TRADICIONALES DE CASTILLA Y LEÓN

→Responde a las siguientes preguntas del juego de la Rana

1. ¿Cuántos agujeros sin obstáculos hay en el juego de la rana? _____

2. ¿Cómo se llaman los componentes que tiene el juego de la rana?

Incluye los agujeros con y sin obstáculos.

1. _____ 3. _____

2. _____ 4. _____

3. ¿Cuántas fichas o también llamadas _____ se podrán lanzar en cada turno? _____

→Relaciona con flechas las siguientes puntuaciones con su correspondiente agujero con y sin obstáculos en la caja de la rana

50 puntos	25 puntos	10 puntos	5 puntos
-----------	-----------	-----------	----------



ACTIVIDAD 4: EL GÉNERO Y EL JUEGO

→Responde a las siguientes preguntas relacionadas con el género y el juego.

1. En nuestro pasado, ¿jugaban los niños y las niñas a los mismos juegos?
¿Por qué?

2. ¿Tenemos que diferenciar entre juegos de niños y juegos de niñas? ¿Por qué?

3. ¿Cómo os habéis sentido con la letra de las canciones tradicionales en el salto a la comba? ¿Por qué?

7

4. Subraya los comentarios sexistas que has escuchado en las canciones “Al pasar la barca”, “Al pimiento colorado” y en “Arroz con leche”.

<u>AL PASAR LA BARCA</u>	<u>SOY CAPITÁN DE UN BARCO</u>	<u>ARROZ CON LECHE</u>
<i>Al pasar la barca me dijo el barquero las niñas bonitas no pagan dinero. Yo no soy bonita ni lo quiero ser tome usted las cuartas y a pasarlo bien.</i>	<u>INGLÉS</u> <i>Soy capitán de un barco inglés, y en cada puerto tengo una mujer. La rubia es fenomenal y la morena tampoco está mal. Si alguna vez me he de casar me casaré con la que me guste más</i>	<i>Arroz con leche, me quiero casar Con una señorita de San Nicolás Que sepa cocer, que sepa bordar Que sepa abrir la puerta para ir a jugar Yo soy la viudita del barrio del rey Me quiero casar y no sé con quién Con esta sí, con esta no Con esta señorita me caso yo</i>

5. Escoge una de las canciones y cambia su letra para que no haya discriminación de género.

ACTIVIDAD 5: INTERCULTURALIDAD

→ Responde a las siguientes preguntas relacionadas la interculturalidad

Explica con tus palabras lo que significa interculturalidad

¿Por qué es importante enseñar juegos de otras culturas?

Explica uno de los juegos a los que hemos jugado en clase que sea de otro País al nuestro.



7.3. ANEXO III: Ficha de Evaluación Procedimental

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Alumno1	Alumno2	Alumno3	..
1. Conoce y aplica las reglas de cada juego.				
2. Acepta su papel en cada juego y respeta a sus compañeros				
3. Participa de forma activa en actividades de diversas culturas				
4. Participa en juegos tradicionales de Castilla y León.				
5. Ha realizado una labor de investigación para obtener información de distintas fuentes.				
6. Sabe llevar a la práctica el juego registrado promoviendo así nuestro patrimonio cultural				
7. Participa desinteresadamente en las tareas propuestas independientemente del rol que le sea asignado.				
8. Acepta los distintos niveles de competencia motriz sobreponiendo el mero disfrute del juego por encima del hecho de ganar.				

NUNCA (1)	A VECES (2)	SIEMPRE (3)
-----------	-------------	-------------

7.4. ANEXO IV: Ficha de Evaluación Actitudinal

	PUNTOS POSITIVOS	PUNTOS NEGATIVOS	Alumno1	Alumno2	Alumno3	Alumno4
1.Llega a clase y se incorpora con el resto del grupo de forma activa.						
2.Se implica en las tareas de clase de manera inmediata y entusiasta.						
3.Está atento ante las explicaciones y situaciones de enseñanza-aprendizaje.						
4.Intentar mejorar su nivel físico y motriz teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones.						
5. Muestra actitudes de esfuerzo y superación en la realización de las actividades.						
6.Realiza las actividades respetando las normas establecidas.						
7.Trae el material necesario para las clases.						
8.Realiza y entrega el cuaderno de campo						
9.Ayuda y colabora con sus compañeros.						
10.Respetar a los compañeros y al docente						

7.5. ANEXO V: Ficha de Evaluación final de la Unidad para los alumnos

Subraya la respuesta que tú quieras para cada pregunta. Si no estás seguro, señala la más próxima a lo que tu pienses

1. ¿Cuánto te ha gustado la Unidad?

Todo Algo Nada

2. ¿Cuánto crees que has aprendido?

Todo Casi todo Algo Nada

3. ¿Te ha parecido interesante y divertido la práctica de juegos de otras culturas y países?

Bastante Poco Nada

4. ¿Has podido conseguir la información que necesitabas para realizar las fichas de los juegos tradicionales?

Sí No

5. ¿Te han ayudado otros?

Mucho Poco Nada

6. Te han interrumpido otros el trabajo?

Mucho A veces Nada

7. ¿Habías practicado anteriormente este tipo de juegos?

Sí Alguna vez No

8. ¿Ha durado mucho tiempo esta unidad?

Demasiado Lo justo Poco

9. La Unidad didáctica te ha resultado...

Interesante Aburrida

10. ¿Te gustaría volver a realizar este tipo de juegos en equipo?

Bastante Poco Nada

11. ¿Te parece bien jugar a la comba siendo chico o al tira y afloja siendo chica?

Bastante Poco Nada

12. ¿Te divierten este tipo de juegos en los que niños y niñas juegan juntos?

Bastante Poco Nada

13. El cuaderno de campo ha sido...

Fácil Difícil Normal

14. Escribe algo que te haya resultado difícil de aprender.

15. Escribe algo que te haya gustado especialmente de esta Unidad Didáctica