



# Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

*EL JUEGO, LENGUAJE UNIVERSAL: LOS  
JUEGOS DEL MUNDO, UNA HERRAMIENTA  
PARA LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL, LA  
ADQUISICIÓN DE VALORES Y LA RESOLUCIÓN  
PACÍFICA DE CONFLICTOS.*



**AUTOR:** ADRIÁN ANTONA BLANCO

**TUTOR:** ROBERTO MONJAS AGUADO

**MENCIÓN:** 4º EDUCACIÓN FÍSICA

**CURSO:** 2021/2022



# RESUMEN

El presente trabajo fin de grado (TFG) plantea una propuesta didáctica con el objetivo de dar a conocer y poner en práctica diferentes juegos del mundo, relacionando dichos juegos con alguno de los principales conflictos bélicos activos. Con esta propuesta, se pretende de dotar al alumnado de estrategias y destrezas para la resolución pacífica de conflictos a través de las actividades diseñadas, basadas en la socialización, el fomento de la educación intercultural y la adquisición de valores.

La propuesta ha sido llevada a cabo con el alumnado de 6º de Ed. Primaria de un colegio concertado y se sigue una metodología basada en el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en un reto, el fomento del pensamiento visible y el aprendizaje guiado.

Los resultados obtenidos tras analizar los diferentes instrumentos de evaluación y el propio desarrollo de las sesiones demuestran que el alumnado ha aprendido a través de los juegos del mundo nuevas formas de jugar, ha establecido relaciones con otros juegos tradicionales ya conocidos y, todo ello, le ha servido para favorecer el desarrollo de actitudes interculturales que promueven valores de respeto, tolerancia y valoración de culturas diferentes.

**Palabras clave:** juegos del mundo, juegos tradicionales, educación intercultural, resolución de conflictos, socialización, valores, conflictos bélicos y Ed. Física.

# ABSTRACT

This Final Degree Project (FDP) proposes a didactic proposal with the aim of introducing and putting into practice different games of the world, relating these games to some of the main active war conflicts. The aim of this proposal is to provide students with strategies and skills for the peaceful resolution of conflicts through the activities designed, based on socialization, the promotion of intercultural education and the acquisition of values.

The proposal has been carried out with 6th grade Primary School pupils in a charter school and follows a methodology based on cooperative learning, challenge-based learning, the promotion of visible thinking and guided learning.

The results obtained after analysing the different evaluation instruments and the development of the sessions themselves show that the pupils have learned new ways of playing through the games of the world, have established relationships with other traditional games they already knew and, all of this, has served to favour the development of intercultural attitudes that promote values of respect, tolerance and appreciation of different cultures.

**Keywords:** world games, traditional games, intercultural education, conflict resolution, socialization, values, war conflicts and Physical Education.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. JUSTIFICACIÓN .....	2
2.1. RELEVANCIA DEL TEMA SELECCIONADO .....	2
2.2. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO DE MAESTRO	3
3. OBJETIVOS.....	4
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	5
4.1. EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL CONCEPTO JUEGO Y CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES.....	5
4.2. BENEFICIOS DEL JUEGO .....	10
4.3. LA SOCIALIZACIÓN Y VALORES QUE SE PUEDEN TRANSMITIR A TRAVÉS DEL JUEGO .....	12
4.4. LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LOS JUEGOS DEL MUNDO .....	14
4.5. LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL A TRAVÉS DEL JUEGO .....	15
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA: “UN JUEGO UNIVERSAL” .....	18
5.1. JUSTIFICACIÓN .....	18
5.2. CONTEXTO.....	19
5.3. OBJETIVOS.....	19
5.4. RELACIÓN DE LA PROPUESTA CON EL CURRÍCULO EDUCATIVO DE ED. PRIMARIA Y LAS COMPETENCIAS BÁSICAS DESARROLLADAS .....	20
5.5. METODOLOGÍA .....	23
5.6. PROPUESTA DE SESIONES .....	25
5.7. OTROS ASPECTOS BÁSICOS A TENER EN CUENTA (AGRUPAMIENTOS, ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.....)	28
5.8. EVALUACIÓN .....	30
6. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS TRAS EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.....	33
6.1 NIVEL DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO .....	33
6.2. COMUNICACIÓN Y FEEDBACK .....	34
6.3. CONTROL DEL GRUPO.....	34
6.4. APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DESDE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN .....	35
6.5. ASAMBLEAS INICIALES: SE RECUERDA LO APRENDIDO.....	38
6.6. ASAMBLEAS FINALES: EL ALUMNADO EXPRESA SU APRENDIZAJE .....	39
7. CONCLUSIONES.....	45

<b>8. APORTACIONES, OPORTUNIDADES, LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>48</b>
<b>8.1. APORTACIONES A LA FORMACIÓN DOCENTE .....</b>	<b>48</b>
<b>8.2. OPORTUNIDADES Y LIMITACIONES DEL TFG.....</b>	<b>48</b>
<b>8.3. FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>49</b>
<b>9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>50</b>
<b>10. ANEXOS .....</b>	<b>55</b>
<b>10.1. ANEXO I: TABLAS DE LAS DIFERENTES SESIONES.....</b>	<b>55</b>
<b>10.2. ANEXO II: ANÁLISIS ESPECÍFICO DEL DESARROLLO PRÁCTICO DE LAS SESIONES.....</b>	<b>77</b>
<b>10.3. ANEXO III: MATERIALES DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.....</b>	<b>90</b>
<b>10.4. ANEXO IV: INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....</b>	<b>95</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cronograma inicial previsto para la puesta en práctica .....	25
Tabla 2: Sesión II de la propuesta didáctica .....	26
Tabla 3: Sesión I de la propuesta didáctica.....	55
Tabla 4: Sesión III de la propuesta didáctica .....	58
Tabla 5: Sesión IV de la propuesta didáctica.....	61
Tabla 6: Sesión V de la propuesta didáctica .....	64
Tabla 7: Sesión VI de la propuesta didáctica.....	67
Tabla 8: Sesión VII de la propuesta didáctica .....	70
Tabla 9: Sesión VIII de la propuesta didáctica.....	73
Tabla 10: Sesión IX de la propuesta didáctica.....	74

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Gráfico de tiempo mínimo recomendado de juegos al aire libre.....	11
Figura 2: Gráfico de tiempo frente a las pantallas de los niños .....	11
Figura 3: Rúbrica de evaluación .....	30
Figura 4: Rúbrica de evaluación .....	31
Figura 5: Lista de control .....	31
Figura 6: Cuaderno de aprendizaje del alumno .....	32
Figura 7: Respuesta de un alumno (sesión V).....	35
Figura 8: Respuesta de un alumno (sesión V).....	35
Figura 9: Respuesta de un alumno (sesión V).....	36
Figura 10: Respuesta de un alumno (sesión I) .....	36
Figura 11: Respuesta de un alumno (sesión III) .....	36
Figura 12: Respuesta de un alumno (sesión III) .....	36
Figura 13: Lista de control de un alumno .....	37
Figura 14: Escala de valoración .....	37
Figura 15: Códigos QR de los enfrentamientos entre países (sesión II) .....	90
Figura 16: Mapamundi con los conflictos activos en el mundo.....	91
Figura 17: Rutina de las relaciones forzosas (sesión II).....	91
Figura 18: ¿QUÉ SÉ-QUÉ QUIERO SABER-QUÉ HE APRENDIDO? (sesión IV) .....	91
Figura 19: 3,2,1, PUENTE (sesión VI).....	92
Figura 20: Presentación Escape Room (sesión VIII).....	92
Figura 21: Presentación Escape Room (sesión VIII).....	92
Figura 22: Presentación Escape Room (sesión VIII).....	93
Figura 23: Presentación Escape Room (sesión VIII).....	93
Figura 24: Banderas de los países y capitales (sesión VIII, enigma I).....	93
Figura 25: Más juegos del mundo (sesión VIII, enigma II) .....	94
Figura 26: Sopa de letras (sesión VIII, enigma III).....	94

<b>Figura 27: Cuaderno de aprendizaje I (sesión I y II)</b> .....	<b>96</b>
<b>Figura 28: Cuaderno de aprendizaje I (sesión IV y V)</b> .....	<b>97</b>
<b>Figura 29: Cuaderno de aprendizaje I (sesión VI y VII)</b> .....	<b>98</b>
<b>Figura 30: Cuaderno de aprendizaje II (sesión I y II)</b> .....	<b>99</b>
<b>Figura 31: Cuaderno de aprendizaje II (sesión IV y V)</b> .....	<b>100</b>
<b>Figura 32: Cuaderno de aprendizaje II (sesión VI y VII)</b> .....	<b>101</b>
<b>Figura 33: Cuaderno de aprendizaje III (sesión I y II)</b> .....	<b>102</b>
<b>Figura 34: Cuaderno de aprendizaje III (sesión IV y V)</b> .....	<b>103</b>
<b>Figura 35: Cuaderno de aprendizaje (sesión VI y VII)</b> .....	<b>104</b>
<b>Figura 36: Listas de control</b> .....	<b>105</b>
<b>Figura 37: Listas de control</b> .....	<b>106</b>
<b>Figura 38: Rúbrica de evaluación</b> .....	<b>107</b>
<b>Figura 39: Escala de valoración I</b> .....	<b>108</b>
<b>Figura 40: Escala de valoración II</b> .....	<b>109</b>
<b>Figura 41: Escala de valoración III</b> .....	<b>110</b>
<b>Figura 42: Organizador gráfico (sesión VII)</b> .....	<b>111</b>
<b>Figura 43: Organizador gráfico (sesión VII)</b> .....	<b>111</b>
<b>Figura 44: Rutina de pensamiento (sesión IV)</b> .....	<b>112</b>
<b>Figura 45: Rutina de pensamiento (sesión VI)</b> .....	<b>113</b>
<b>Figura 46: Dibujos de los alumnos (sesión VIII, enigma IV)</b> .....	<b>114</b>
<b>Figura 47: Dibujo de los alumnos (sesión VIII, enigma IV)</b> .....	<b>114</b>
<b>Figura 48: Sopa de letras (sesión VIII, enigma III)</b> .....	<b>115</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

El tema seleccionado para realizar este Trabajo Fin de Grado (TFG) eran los juegos y deportes en la edad escolar. Sin embargo, como era un tema muy global que podía abordar una gran multitud de contenidos, hemos decidido enfocarlo más concretamente a los juegos del mundo que pueden desarrollarse a través del área de Ed. Física.

El proyecto ha sido llevado a cabo en el 6º curso de un colegio concertado urbano, puesto que, es la clase que he tenido asignada durante el *Practicum II* y es un grupo que está muy concienciado con la realidad social que se está viviendo actualmente.

El objetivo era dar a conocer una serie de juegos de todo el mundo para mostrar las manifestaciones culturales más representativas de algunos países vinculadas a este tipo de actividades, lo que nos permite ser conscientes de que, en muchas ocasiones, guardan semejanzas con los que se conocen en España.

El trabajo desarrollado en el aula no ha consistido únicamente en poner en práctica diversos juegos del mundo, sino que previamente se desarrollaban acciones que permitían contextualizar la propuesta para promover que el alumnado comprenda el propósito de la misma, que no es únicamente jugar, sino conocer otra realidad y empatizar con las personas que viven estas situaciones, con el juego como elemento de unión intercultural.

Nuestro trabajo está estructurado de la siguiente manera:

En primer lugar, se muestra una justificación de la temática seleccionada, así como los objetivos que se pretenden conseguir con el desarrollo del trabajo. Tras ello, se recoge una revisión bibliográfica para fundamentar la propuesta, en la que se abordan temas como la evolución histórica del concepto de juego, los beneficios que éste aporta, la educación intercultural, la socialización y la transmisión de valores a través del juego, así como las diferencias entre los juegos tradicionales y los juegos del mundo.

A continuación, se procede a explicar más detalladamente todos los apartados que componen la propuesta didáctica (objetivos, contenidos, propuesta de sesiones, metodología, evaluación...). Finalmente, en la discusión, se examinan los resultados obtenidos tras analizar la aplicación de cada uno de los instrumentos de evaluación, y por último, se establecen las conclusiones para determinar los aprendizajes adquiridos y si realmente se han cumplido los objetivos iniciales que nos habíamos propuesto.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

### **2.1. RELEVANCIA DEL TEMA SELECCIONADO**

En primer lugar, he decidido elegir este tema, porque siempre he tenido un gran interés en Educación Física por los juegos del mundo y por las manifestaciones culturales propias de otras zonas geográficas del mundo, puesto que, se suele dar a conocer aquello que tenemos más arraigado a nuestra propia cultura, pero es necesario proponer ciertos juegos de otros países que guardan grandes semejanzas con los nuestros como forma de acercamiento entre culturas, al mismo tiempo que se favorece una mejor formación desde la utilización del juego como lenguaje universal.

Con ello, se pretende reflejar cómo el juego puede convertirse en un gran elemento socializador entre las personas, así como una actividad común a todas las culturas lo que nos puede llevar a relacionar esta temática con la posibilidad de dar a conocer los principales conflictos activos que hay actualmente en el mundo para que los escolares se muestren empáticos con la situación que viven otros niños y niñas en otros lugares.

Además, la idea de relacionarlo con los conflictos activos en el mundo fue debido a que es un tema que está en auge actualmente y las noticias sobre lo que está sucediendo no cesan. Sin embargo, como se tiene una perspectiva eurocentrista, queríamos dar visibilidad a la existencia de conflictos activos en otros países que quizás tienen menor repercusión a nivel social, pero las consecuencias están siendo incluso más devastadoras.

Unido a esto, como hemos estado trabajando el tema de la guerra entre Rusia y Ucrania en otras asignaturas como Educación Cívica y Valores, pensé que era una gran oportunidad para desarrollarlo desde otras áreas y potenciar esa transversalidad, así como la resolución de conflictos, la socialización y la inculcación de valores a través del juego.

Finalmente, conviene subrayar el potencial educativo que tiene el hecho de desarrollar los juegos del mundo. Además, de conocer una gran variedad de juegos de los cinco continentes, se pretende que el alumnado aprenda una serie de valores fundamentales, los cuales pueden ser aplicables a su vida diaria como el respeto, la tolerancia, la igualdad..., así como propugnar una educación intercultural en la que se valore positivamente la variedad cultural y se acentúe el carácter inclusivo que tiene el juego.

## **2.2. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO DE MAESTRO**

Con este TFG, se pretende contribuir al desarrollo de las competencias del Grado de Maestro en Ed. Primaria que se reflejan en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales:

- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

Para poder elaborar esta propuesta de intervención educativa ha sido necesario tener bastantes conocimientos, los cuales han ido forjándose durante los cuatro años de carrera y a través de la bibliografía consultada previamente. Por ello, sin esta formación teórico-práctica hubiese sido impensable desarrollar una propuesta adecuada con alumnos de Ed. Primaria. Además, es necesario tener adquirida esta competencia para saber enfrentarse a situaciones inesperadas que surgen para tratar de dar solución a los problemas de una manera eficaz y mejorar constantemente en la práctica educativa.

- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

El analizar los diferentes instrumentos de evaluación (rúbricas, escalas, anotaciones, cuaderno del alumnado...) permite que los resultados obtenidos puedan ser interpretados de manera que ofrezcan información relevante para el propio docente para ser consciente de qué es aquello que se puede mejorar de cara a posteriores intervenciones.

- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

La intención de este proyecto es presentar una serie de conocimientos recopilados de diferentes fuentes bibliográficas y analizar la eficacia de una propuesta educativa con alumnos reales, puesto que, esta propuesta será presentada ante un tribunal, al que se le comentarán las ideas generales del trabajo en cuestión.

### **3. OBJETIVOS**

El presente trabajo tiene como objetivo general diseñar, desarrollar y evaluar una propuesta de intervención educativa para 6° de Ed. Primaria basada en los juegos del mundo. Sin embargo, se planean una serie de objetivos específicos que son los que se nombran a continuación:

- Conocer y poner en práctica diversos juegos del mundo, estableciendo similitudes con algunos juegos tradicionales de nuestro entorno, utilizando el juego como herramienta que favorece la interculturalidad.
- Fomentar una serie de valores como el respeto, la tolerancia, la igualdad...
- Promover la resolución pacífica de conflictos.

## **4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

Para contextualizar esta propuesta didáctica, realizaremos una revisión bibliográfica sobre la evolución histórica del concepto juego, las características principales y los beneficios que éste aporta, los valores que se pueden transmitir, la diferencia entre juegos tradicionales y del mundo y, por último, la educación intercultural a través del juego.

### **4.1. EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL CONCEPTO JUEGO Y CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES**

El juego, a priori, es un concepto que puede ser bastante complicado de definir, pero que resulta sencillo de reconocer a simple vista. Por ello, pensamos que es interesante reflejar una breve evolución histórica de este concepto, porque las concepciones sobre el juego han ido evolucionando a medida que avanzaba la historia, desde su origen etimológico, pasando por la antigüedad griega y llegando al s.XX, donde un gran número de psicólogos de renombre y personas representativas del área de la Educación Física han tratado de sintetizar y definir el concepto juego de la manera más completa posible.

El juego es una actividad que comúnmente ha estado ligada con la infancia, en cambio, se manifiesta a lo largo de toda la vida. Además, las primeras manifestaciones de juego ya estaban presentes incluso en la época prehistórica, aunque muchos de esos juegos han ido evolucionando con el paso del tiempo y dando lugar a otros nuevos.

Sin embargo, antes de comenzar es necesario precisar cuál es el origen de la palabra juego. Según Díaz (2008), “juego” procede de dos vocablos del latín: “iocus –i”, que significa broma, gracia, chiste, y “lūdus, –i”, que significa juego, diversión. Generalmente, el juego está asociado con la recreación física, el placer y la alegría.

Spencer (1855) considera el juego como el resultado de un exceso de energía acumulada, ya que a través del propio juego se gastan la energía sobrante. Aunque, esta afirmación no ha estado del todo extendida y hay ciertos autores que tienen una opinión completamente opuesta, por ejemplo, Lázarus (1883), ya que expresa que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, en cambio, el juego les sirve para descansar, porque les produce relajación.

Mientras que, en el primer caso, se considera el juego como una actividad para descargar todas las tensiones acumuladas a lo largo del día. En el segundo caso, el juego se convierte en un medio para desconectar y relajarse.

Groos (1901) define el juego como un modo de ejercitar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El fin del juego es producir placer y es un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El planteamiento de Groos es similar a lo que expresaban los pensadores clásicos, es decir, preparar a los niños para desenvolverse adecuadamente en la edad adulta.

Aunque, el juego produce diversión y emoción, como se verá en los posteriores párrafos, también es necesario para que los niños recreen situaciones imaginarias o imiten acciones que hayan observado por parte de los mayores, es decir, a través del juego se les puede preparar para desenvolverse en un futuro ante determinadas situaciones a las que se puedan enfrentar desde una perspectiva como adultos.

Años más tarde, el psicólogo ruso Lev Vygotsky también iba señalar la importancia la imaginación durante el juego para observar cómo se altera el comportamiento del niño cuando se plantean situaciones irreales y saber cómo reacciona ante ellas, porque se trata de un juego totalmente ficticio. Por ello, Vygotsky (1991), destaca que la actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa y la esencia del juego en esa situación imaginaria le obliga a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria.

Por lo tanto, el juego puede convertirse en un gran medio para trabajar los momentos más relevantes de la historia, a través de la recreación de hechos y lugares significativos y relevantes para el hombre por medio de la imaginación. El juego se convierte así en una actividad muy completa y compleja, porque atiende al desarrollo integral del individuo, ya que se ven presentes otras funciones como son la creatividad, la imaginación, la afectividad, el espíritu crítico...

Por su parte, Freud (citado en Bardallo, 2013) establece que “el juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción, es decir, es un modo de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que acompañan estas experiencias” (p.2).

De esta manera, el poder vivir experiencias conflictivas en primera persona a través del juego y la dramatización puede dotar al alumnado de destrezas suficientes para poder solucionar dichos conflictos de una manera pacífica y evitando el uso de cualquier tipo de violencia, es decir, es un ejercicio muy favorecedor para reconocer todos aquellos aspectos positivos que se pueden extraer de un conflicto.

Por su parte, Piaget (1946) destaca que las transformaciones que sufren progresivamente las estructuras cognitivas de los niños condicionan las diversas formas de juego que surgen a lo largo de la etapa del desarrollo infantil. Los juegos van variando dependiendo del desarrollo evolutivo de cada uno de los niños y así se puede comprobar únicamente mediante la observación directa, convirtiéndose el patio del colegio en un perfecto entorno en el que se demuestran estas diferencias entre unos cursos y otros.

Mientras que, los educandos de los primeros cursos de Ed. Primaria optan por juegos sociales en los que todos se tratan por igual y buscan relacionarse los unos con los otros; el alumnado de los últimos cursos se decanta más por un juego competitivo en los que el objetivo principal es ganar ya sea como grupo o como equipo.

Bruner y Garvey (1977) señalan que el entorno ofrece al niño la posibilidad de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, ya que a través de la puesta en práctica del propio juego pueden ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que se relacionan con la cultura en la que viven.

El entorno es fundamental a la hora de desarrollar un determinado juego u otro, porque el niño acabará por decantarse por aquellos juegos que están más arraigados a su cultura y que conoce previamente, debido a que los ha practicado o ha escuchado hablar de ellos por parte de los adultos, por lo tanto, a través del juego se pueden reproducir las tradiciones y costumbres de un determinado lugar.

Velázquez (2006) establece que el juego es un conjunto variado de actividades que el niño realiza y que presentan dos características esenciales:

- Diversión. Con el juego, el niño busca pasar un buen rato y disfrutar.
- Emoción. El juego tiene la capacidad de emocionar, de hacer aflorar en un corto espacio de tiempo múltiples y variados sentimientos.

Por su parte, López (2010) manifiesta que “su trascendencia es mucho mayor que simplemente el ocio o la satisfacción, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad” (p.19). El juego es un gran recurso para que se establezcan relaciones sociales entre los educandos, ya que a través de él se puede favorecer la comunicación entre los alumnos y potenciar la transmisión de valores.

Como el juego es un medio esencial para la transmisión de esas normas de conducta, uno de los aspectos que se pretende destacar con este TFG es la transversalidad, puesto que, a pesar de que la mayor parte de las actividades van a estar enfocadas al área de Ed. Física, se realizan otra serie de actividades para tratar de inculcar esos valores tan necesarios en la sociedad de hoy en día (respeto, justicia, bondad...) a través del área de Educación Cívica y Valores, puesto que, a través del juego se puede educar a los jóvenes para que en un futuro sean ciudadanos que sepan convivir en la sociedad de manera pacífica y tolerante, es decir, que se empiece a forjar su personalidad con pautas de comportamiento que son adecuadas para la convivencia durante el día a día.

Por otra parte, el juego presenta una serie de rasgos en común y basándonos en las propuestas de Román, Sánchez y Secadas (1996), Paredes (2002) y Arroyo (2010), estas son las características principales que se pueden extraer:

- **Motivador:** el juego debe ser atractivo para llamar la atención y captar el interés del niño y resultan motivadores, porque impactan directamente en las áreas cognitivas, emocionales y sociales de los educandos.
- **Libre y espontáneo:** el juego es una actividad voluntaria que permite múltiples posibilidades y surge de la iniciativa propia del niño, la cual no debe estar condicionado a las decisiones tomadas por los adultos.
- **Socializador:** el juego proporciona múltiples momentos de interacción entre los propios niños y propicia el desarrollo de habilidades sociales a través del trabajo en grupo y la participación de manera activa para conseguir el objetivo propuesto.
- **Innato:** el niño ya nace con ganas de jugar de manera natural, es decir, el jugar libremente les produce una gran satisfacción y les permite comprender el mundo que les rodea.

- Aprendizaje: el juego favorece la adquisición de conocimientos y competencias socioemocionales, atendiendo a todas las áreas del desarrollo infantil (motriz, sensorial, cognición, comunicación...).
- Lúdico: el niño juega para divertirse, entretenerse y recrearse, pero a la vez se quiere que aprenda, por eso, se establecen una serie de premisas.
- Intrínseco: el juego se vincula con la sensación de placer, por lo tanto, se juega por jugar, no como un fin para alcanzar ningún medio.
- Universal: todos los niños han jugado y juegan siempre de manera natural independientemente de la cultura o del país del que procedan, porque a través de él se relacionan con los demás y el mundo que les rodea.

En relación a estas ideas, García (2009) propone el concepto de “juego bueno”, un juego positivo para todos los participantes, evitando situaciones discriminatorias, conductas inapropiadas y potenciando actitudes sociales positivas. Las características principales del “juego bueno”: son la participación, la continuación y la seguridad.

En este sentido, en nuestra propuesta se le va a proponer al alumnado establecer una serie de variantes y normas, así como crear una serie de estrategias para planificar cómo jugar y organizarse sin la intervención del propio docente, es decir, que el alumnado tenga cierta autonomía.

Además, otra de las premisas que tratamos de conseguir con esta propuesta didáctica es el hecho de fomentar las relaciones entre el alumnado. Por ello, García (2009) señala que “el alumnado debe tomar conciencia de un juego equilibrado, en el que todos tengan oportunidades de participar en diferentes roles, sin presión ni reproches, aceptando las diferencias y responsabilizándose en la ayuda a los que tengan más problemas” (p.42).

Asimismo, enumera aspectos imprescindibles a la hora de llevar a cabo un determinado juego: escucha y aceptación de otras opiniones, diálogo; participación en diferentes roles; aceptación de las diferencias y comprensión de la responsabilidad personal en la ayuda a otros; integración de todos en el juego en un ambiente de empatía, respeto y tolerancia, sin rechazos o marginaciones; comprensión y uso de los criterios que ayudan a mejorar la colaboración.

## 4.2. BENEFICIOS DEL JUEGO

Brown (2010) manifiesta que los beneficios del juego son múltiples, porque te hace sentir bien internamente, puede ser improvisado, genera un deseo de continuidad, y no tiene un propósito específico aparentemente. El juego es una actividad fundamental para el desarrollo de los niños y lo realmente importante es todo el proceso de aprendizaje que se genera durante el juego y no únicamente el producto final que se consigue.

Fernández (citado en Andrade, 2020) afirma que “a través del juego se pueden obtener grandes beneficios tanto en los niños como en los adultos al contribuir a un estado físico y emocional saludable, cuando jugamos nos olvidamos de preocupaciones” (p.133). Es necesario incentivar el juego en todas las edades, porque es una forma de evadirnos de la realidad y de los problemas que nos rodean por unos instantes, así como activar nuestro cuerpo y nuestra mente en todo momento.

Cromwell (2000) apunta que a través del juego los niños pierden el miedo a equivocarse, son más independientes y autónomos y experimentan situaciones de fracaso o éxito sin esperar premios ni castigos. Por lo tanto, según comenta Castillo (2014), el juego es necesario para que los niños construyan el conocimiento y se fomente el pensamiento crítico, ya que al adoptar diferentes roles deben tomar diferentes decisiones.

Sin embargo, autores como Torres (2000), consideran que el juego no tiene valor y que es una pérdida de tiempo al tratarse de una actividad secundaria. No obstante, no estamos de acuerdo con esta afirmación, ya que el juego puede ser incluido en todas las edades para desarrollar mayor interés hacia el aprendizaje, propiciar la comprensión de nuevos conocimientos y fomentar la comunicación entre los educandos.

Manzano y Ramallo (2005) comentan que el niño debe participar en la creación y realización del juego, porque, de esta forma, se potenciará el aprendizaje al dotarle de cierta autonomía, pero deben mantenerse las normas previas y las situaciones en las que pueda desenvolverse autónomamente.

Por esta razón, los adultos no siempre deben intervenir en los juegos que proponen los niños, puesto que, ellos mismos son los que establecen unas determinadas normas para facilitar la jugabilidad, porque pueden ir eligiendo y modificando las reglas durante el propio transcurso del juego.

A pesar de los numerosos beneficios que tiene el juego, es cierto que, cada vez es menos frecuente encontrar a niños jugando, puesto que, apuestan por otras formas alternativas de juego, motivadas por el auge de las TIC (videoconsolas, *tablets*, móviles...) y se está perdiendo esa esencia fundamental del juego, porque muchos de ellos no saben cómo jugar si no tienen un dispositivo electrónico presente

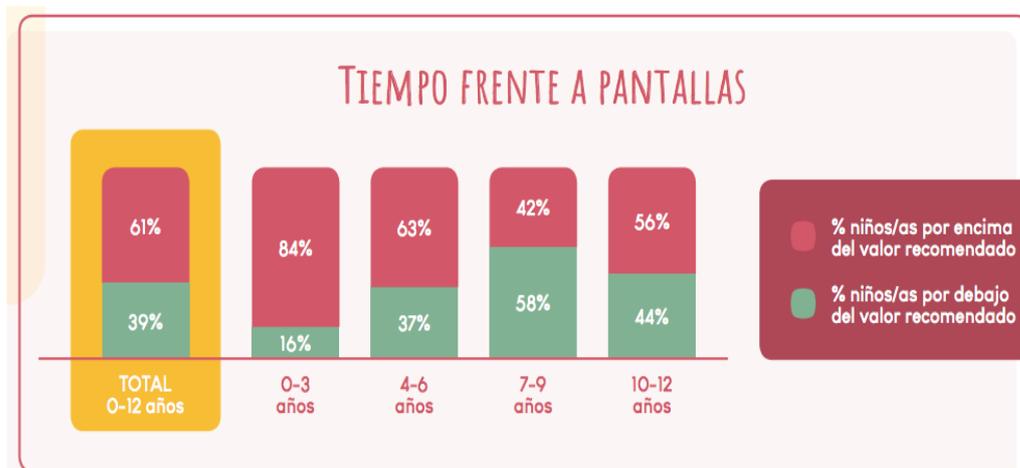
El estudio realizado por la Asociación de Investigación de la Industria del Juguete (AIJU) en 2019, demuestra cómo va disminuyendo la cantidad de tiempo de juego de los niños con el transcurso de los años, así como el incremento de las horas frente a las pantallas. Todo ello, motiva que se creen hábitos sedentarios en los más jóvenes que se prolongan a lo largo del tiempo y que parecen prácticamente erradicables.

Figura 1: Gráfico de tiempo mínimo recomendado de juegos al aire libre



Fuente: AIJU (2019)

Figura 2: Gráfico de tiempo frente a las pantallas de los niños



Fuente: AIJU (2019)

### **4.3. LA SOCIALIZACIÓN Y VALORES QUE SE PUEDEN TRANSMITIR A TRAVÉS DEL JUEGO**

Alonso (2015) afirma que “la socialización es un proceso de interacción entre una persona y sus semejantes por el cual el individuo adquiere los elementos socioculturales de su contexto y los integra a su personalidad para adaptarse en la sociedad” (p.6).

A través del proceso de socialización y la interacción entre los compañeros, el alumnado va adquiriendo los comportamientos y las pautas culturales de su entorno más cercano (la familia), pero ya en los últimos cursos de Ed. Primaria y, sobre todo, en plena adolescencia, su grupo de amigos tiene cada vez más importancia.

Por ello, a través del juego se puede promover esta socialización, porque el alumnado tiende a relacionarse siempre con su grupo de amigos más cercanos y en el grupo-aula que se ha seleccionado para realizar la propuesta didáctica se observan varios problemas de integración, porque no se acoge por igual a todos los compañeros.

Gallardo y Gallardo (2018) señalan que “los juegos siempre han cumplido una función de aprendizaje y socialización, porque el juego es un elemento indispensable en el desarrollo evolutivo de los niños, ya que se manifiesta un reconocimiento del entorno físico y social mediante manifestaciones lúdicas” (p.48).

El juego al tratarse de una actividad lúdica y placentera permite que se cree un ambiente más distendido de aprendizaje en el que el educando encuentra más libertad a la hora de expresarse, ser creativo, imaginar..., es decir, se favorece su desarrollo evolutivo y se puede potenciar la socialización mediante la relación que se produce entre los propios alumnos.

Alonso (2015) plantea que “es necesario que el niño tenga interés sobre el tema de los juegos que se van a realizar, puesto que, a través de ellos podemos ver la forma en que se relacionan y el grado de interacción que tienen” (p.18).

Lograr el interés del alumnado hacia el juego propuesto es una tarea que puede resultar compleja para la mayoría de los maestros, puesto que, al contar con un grupo numeroso de estudiantes, es evidente que no todos prestarán la misma atención hacia la actividad propuesta, pero lo que se trata de conseguir con algunas sesiones de esta propuesta es que sean los propios educandos los que seleccionen aquellos juegos que les llaman más la atención entre las opciones propuesto.

Según lo comentado en el anterior párrafo, es necesario tener alternativas por si no se consigue el resultado esperado en el juego o si el alumnado encuentra dificultades a la hora de trabajar en equipo, puesto que, puede ser que algunos alumnos queden excluidos por parte de sus compañeros.

El establecer reglas consensuadas entre las partes puede favorecer la creación de un ambiente propicio para el desarrollo del juego, generando esa predisposición e interés del alumnado hacia la actividad propuesta y teniendo repercusiones positivas en el aprendizaje y, sobre todo, en el proceso de socialización.

Izquierdo (2003) expresa que los valores son “los ejes fundamentales por los que se orienta la vida humana, constituyen a su vez, la clave del comportamiento de las personas” (p.23). Los diversos valores (solidaridad, igualdad, humildad, esfuerzo...) pueden ser fomentados a través de los diferentes juegos que se planteen.

Por ello, el área de Ed. Física se convierte en una oportunidad muy adecuada para favorecer la expresión de sentimientos y valores, porque a través del empleo de diversas estrategias pedagógicas, no se fomentan únicamente aspectos a nivel motor, sino que se ven implícitas destrezas sociales, cognitivas, comunicativas..., potenciando un aprendizaje más global y favoreciendo un desarrollo integral del alumnado.

Uno de los valores que más se trata de inculcar a través de la propuesta que tratamos en el TFG es la tolerancia, porque se busca que los educandos respeten las manifestaciones culturales que se muestran a través del juego y que se muestren empáticos ante el supuesto caso de que estuviese viviendo alguna de las situaciones que se plantean en las actividades. Aranguren (2000) afirma que la intolerancia está caracterizada por la desconfianza, la inseguridad y el temor ante la amenaza imaginaria que representan otros grupos humanos.

Otro valor fundamental es el respeto. Este mismo autor destaca que el respeto posibilita las relaciones de convivencia y comunicación eficaz entre las personas, puesto que, son condiciones indispensables para el surgimiento de la confianza en las comunidades sociales.

Por lo tanto, es imprescindible esta cualidad para lograr una convivencia adecuada en sociedad y permitir que se establezcan relaciones sociales basadas en la tolerancia y el respeto hacia las demás culturas existentes, evitando las actitudes xenófobas.

#### **4.4. LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LOS JUEGOS DEL MUNDO**

Según la Unesco (2005), “los juegos y deporte tradicionales son expresiones de la cultura y los modos de vida autóctonos que contribuyen a la identidad comunitaria de los seres humanos”.

Velázquez (2000) destaca que los juegos son un reflejo de la cultura en la que se vive y Parlebás (1989) afirma que los juegos tradicionales, de alguna manera, son la memoria de una región, el testimonio de una comunidad.

Por su parte, Méndez y Fernández (2011) señalan que “los juegos tradicionales requieren un espacio económico, permiten aumentar el tiempo de participación activa, posibilitan la prolongación de la práctica en el período extraescolar, permiten el desarrollo de transversalidad e interdisciplinariedad y favorecen el trabajo cooperativo” (p.55).

En definitiva, los juegos tradicionales son aquellos que están asumidos por una determinada cultura y se transmiten de generación en generación, por ello, pueden estar sujetos a ciertas modificaciones o cambios, pero son actividades que se desarrollan por el mismo placer de jugar, son practicables prácticamente en cualquier momento y lugar y permiten potenciar la práctica lúdica aportando diferentes tradiciones de dicha cultura.

Respecto a los juegos del mundo, Agudo et al. (2006) establecen que son juegos tradicionales de diferentes lugares del mundo con los que se pretende divertir al alumnado y que aprenda diversos contenidos para acercarse a la cultura de los propios países.

Velázquez (1999) defiende que la utilización de los juegos del mundo debe aportar una visión más amplia de los juegos y de los contextos culturales tan variados que existen, valorando y respetando esas culturas distintas a la nuestra, desde una óptica intercultural.

Por lo tanto, los juegos del mundo son un conjunto de juegos tradicionales que está arraigados a una determinada cultura o zona geográfica. La introducción de este tipo de juegos en el área de Ed. Física es necesaria para conocer y comprender las manifestaciones culturales de distintos lugares, así como para comparar cuáles son las diferencias y semejanzas que guardan con los juegos que conocemos actualmente.

Sin embargo, el propio Velázquez (2006) establece que la mayoría de los alumnos desconocen la procedencia de los juegos lo que origina un menor disfrute sobre el juego, debido al poco conocimiento y trascendencia que tienen de la cultura de la cual provienen.

Por ello, este tipo de propuestas puede ser conveniente para que los educandos establezcan conexiones entre los propios juegos y la cultura de la que provienen, lo cual servirá para captar su atención y motivación, porque muchas veces se deja de lado este aspecto cultural y se procede únicamente al hecho de jugar.

#### **4.5. LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL A TRAVÉS DEL JUEGO**

González (2019) establece que “la Educación Intercultural se basa en la educación de valores como la comunicación, solidaridad, respeto, tolerancia e inclusión del alumnado diverso en la escuela y la integración cultural y social de las personas en un proyecto común” (p.827).

En esta propuesta didáctica, la educación intercultural no se basa únicamente en la aceptación de la diversidad, sino que se intenta promover que el alumnado conozca los valores, formas de vida, juegos..., de una determinada cultura para generar actitudes positivas hacia la integración de todas las personas independientemente de su procedencia, empatizando con otras culturas y personas, desde la perspectiva de considerar la diversidad como fuente de riqueza para conocer y aprender.

Díez (2012) señala que “educar interculturalmente no es adoptar medidas específicas para el alumnado diverso, sino favorecer el aprendizaje de todos desde una perspectiva culturalmente diversa y enriquecedora, siendo una de las tareas más importantes que el siglo XXI reserva a la sociedad” (p.53).

Atender a la diversidad es un aspecto que tener muy cuenta dentro del aula y una de las tareas más complejas que debe llevar a cabo el docente, porque ciertas propuestas tienden a señalar y separar a aquellos alumnos que presentan dificultades, en este caso, con desconocimiento del idioma.

En palabras de Valenzuela y Gómez (2007), “las actividades propuestas en Ed. Física deberían propiciar la integración de las minorías culturales en el aula, así como el reconocimiento y la valoración positiva de las distintas culturas, favoreciendo así el desarrollo de actitudes de tolerancia y respeto”. Por ello, hay que procurar prestar gran atención a este aspecto y favorecer la normalización de cada caso en particular para que el alumnado se sienta integrado dentro del grupo.

Además, la educación intercultural nunca ha de darse completamente por realizada y finalizada, porque es necesaria que esté presente constantemente dentro del aula favoreciendo ese enriquecimiento cultural tan necesario y ensalzando la importancia de valores que cada vez parecen ocupar más un segundo plano como son el respeto y la tolerancia que deberían ser la base del resto de aprendizajes.

Según Velázquez (2001a), los niños de diferentes etnias tienen como punto de comunión el juego, puesto que, es un medio para que el alumno aprenda las normas culturales y los valores de una sociedad. El juego está presente a lo largo de toda la vida y es un gran medio para que los niños establezcan relaciones con sus iguales, favoreciendo no solo la socialización, sino el aprendizaje de una serie de pautas culturales propias de la sociedad.

En definitiva, el área de Ed. Física se convierte en una gran oportunidad para trabajar tanto la educación intercultural como los valores, porque ofrece un enorme abanico de posibilidades a la hora de realizar cualquier tipo de actividad y es la base sobre la que vamos a plantear nuestra propuesta.

Otros autores también han investigado y propuesto unidades didácticas relacionadas con los juegos del mundo. En primer lugar, García (2014) elaboró una propuesta cuyo título era “Los juegos de mundo para la inclusión del alumnado retraído” y los objetivos que buscaba conseguir eran: lograr la inclusión a nivel social del alumnado retraído, mejorar las relaciones entre iguales a nivel de clase y comprender y aceptar las distintas culturas a través de los juegos del mundo.

En conclusión, esta autora estableció cómo gracias al trabajo desarrollado día a día con la implementación de los juegos del mundo, se consiguió un fomento de las relaciones sociales, así como una mayor participación del alumnado dentro del aula, porque muchos niños perdieron ese miedo a relacionarse con los demás, fruto de la socialización producida mediante los juegos.

El trabajo en pequeños grupos favoreció que todos los alumnos hicieran uso de sus destrezas sociales, pero fue necesario modificar los agrupamientos para favorecer un buen clima en el aula, puesto que, surgieron discusiones entre los propios discentes.

Además, destacó el papel que juega el docente, puesto que, es el responsable de promover un ambiente positivo en el aula y de crear esas relaciones afectivas entre el alumnado. Respecto al tercer objetivo, García afirmó que los alumnos aceptaron muy positivamente los juegos procedentes de otras culturas y fueron conscientes de que los niños de otros lugares del mundo eran muy iguales a ellos, puesto que, practicaban juegos muy similares a los que los propios educandos conocían.

Asimismo, Cuesta (2017) elaboró realizó otra intervención educativa cuyo título era “Propuesta de intervención educativa basado en los juegos del mundo y la interculturalidad en Educación Infantil”. Los objetivos que perseguía eran: conocer diferentes países del mundo con sus principales características, participar cooperativamente y de forma activa en los diferentes juegos del mundo, fomentar actitudes de respeto, colaboración o participación hacia los demás compañeros y conocer y respetar las diferentes culturas a través del juego.

En su trabajo, se establecen las siguientes ideas: se ha conseguido dar a conocer las características principales de algunos países del mundo, desde un enfoque intercultural y a través del fomento de la socialización entre los alumnos en los diferentes juegos propuestos; se ha logrado una participación activa y un interés constante por parte del alumnado hacia las sesiones desarrolladas; los alumnos aprendieron a interactuar entre ellos y se favoreció una relación de confianza, así como un clima positivo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Finalmente, cabe destacar que a través del juego los niños descubren el mundo que les rodea de una manera lúdica y se favorece su desarrollo integral, potenciando la imaginación, la observación, el razonamiento...

En definitiva, vemos que la utilización de propuestas didácticas basadas en los juegos del mundo tiene un gran potencial formativo y en los siguientes apartados de nuestro trabajo vamos a desarrollar nuestro propio planteamiento al respecto.

## **5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA: “UN JUEGO UNIVERSAL”**

El TFG se centra en el diseño, desarrollo y evaluación de la propuesta que se va a presentar en el siguiente apartado y que fue desarrollada por el propio autor de este trabajo en el período de prácticas de su formación, por lo que la unidad didáctica también ha formado parte de su memoria de prácticas.

Desde el primer momento, tenía clara la temática planteada en esta propuesta de intervención educativa, puesto que, el autor había tenido experiencias previas muy gratificantes con los juegos del mundo y quería ver cómo sería capaz de plantear sesiones de este tipo como docente. Además, el conectar dichos juegos con la problemática social actual, nos parecía muy conveniente para tratarla con el alumnado de 6º de Ed. Primaria, ya que daría lugar a reflexiones muy interesantes por su parte.

Algunos de los juegos del mundo están basados en la propuesta de Carlos Velázquez publicada en 2006, denominada “365 juegos de todo el mundo”, aunque se han hecho modificaciones y se han añadido variantes que hemos considerado oportunas para adaptarlas al contexto con el que se contaba.

### **5.1. JUSTIFICACIÓN**

La legislación educativa que se ha tomado como base para la UD es la Ley Orgánica 2/2006; el DECRETO 26/2016; el Real Decreto 126/2014 y la Orden ECD/65/2015.

Esta propuesta de intervención educativa se lleva a cabo con el alumnado de 6º de Ed. Primaria, es decir, con alumnos de 11-12 años. Lo que se persigue es tratar de inculcar una serie de valores fundamentales para la convivencia en sociedad, puesto que, todos somos iguales y debe primar la tolerancia y el respeto independientemente del sexo, la edad, la cultura... Además, se pretende dotar al alumnado de destrezas para saber resolver conflictos de manera pacífica y evitando cualquier tipo de violencia física o verbal.

Por ello, se busca que el alumnado disfrute, se divierta y aprenda durante el juego, a la vez que conoce manifestaciones culturales de diferentes países del mundo, mientras socializan entre ellos, puesto que, se trata de juegos con un alto nivel de participación y colaboración entre los componentes de cada equipo.

## **5.2. CONTEXTO**

En el colegio existe una amplia franja de población de clase media y con suficientes recursos de todo tipo. Es una zona con una media de edad situada en el rango medio, no muy elevada por la presencia de inmigrantes y sin graves problemáticas sociales.

A pesar de que el colegio cuenta con muchos recursos materiales, es cierto que, desde el punto de vista como docente, los espacios son muy limitados a la hora de llevar actividades en el patio, porque se superponen las clases de Ed. Física con los recreos de ESO y Ed. Infantil, y es algo con lo que hay que lidiar, porque el alumnado queda marginado a un espacio muy pequeño para poder desarrollar las sesiones.

El grupo-aula está compuesto por un total de 25 alumnos, 13 chicos y 12 chicas. No es necesario tomar medidas de atención a la diversidad, puesto que, todos y cada uno de los alumnos pueden desarrollar las sesiones sin ningún tipo de impedimento.

Se trata de un grupo que estaba bastante cohesionado y en el que había grandes lazos sociales, pero debido a que muchos se encuentran inmersos en la preadolescencia, cada vez son más frecuentes las diferencias entre ellos por lo que suelen surgir conflictos frecuentemente.

Respecto al apoyo recibido por el profesor de Ed. Física, éste se limitó únicamente a observar cómo estaba realizando las sesiones, porque quería darme protagonismo para hacerme con el control de la clase. Sin embargo, sí que me ayudaba en todo lo que necesitaba, porque se encargaba de mantener el orden en clase cuando percibía a algún alumno distraído y me daba pequeños consejos que creía oportunos.

## **5.3. OBJETIVOS**

Tomando como base el Real Decreto 126/2014, *de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Ed. Primaria*; los objetivos generales de etapa que se relacionan con la presente propuesta didáctica son:

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo,

sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

- Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- Iniciarse en la utilización para el aprendizaje de las TIC, desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

#### **5.4. RELACIÓN DE LA PROPUESTA CON EL CURRÍCULO EDUCATIVO DE ED. PRIMARIA Y LAS COMPETENCIAS BÁSICAS DESARROLLADAS**

Según lo establecido en el DECRETO 26/2016, *de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León*, más concretamente en el Bloque 4: Juegos y actividades deportivas del área de Ed. Física en 6º de Ed. Primaria, los contenidos que más se relacionan con la propuesta didáctica son los mostrados a continuación:

- Juego y deporte como fenómenos sociales y culturales. Conocimiento del significado y alcance de acontecimientos y eventos deportivos.
- Reconocimiento y valoración del juego como manifestación social y cultural. descubriendo y practicando aquellos que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional de Castilla y León.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
- Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

## Criterios de evaluación

- Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.
- Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

## Estándares de aprendizaje evaluables

- Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.
- Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

En la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Ed. Primaria, la Ed. Secundaria obligatoria y el Bachillerato. Por ello, las competencias clave que más se relacionan con la propuesta didáctica son las siguientes:

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL).** Es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes.
- **Competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC).** Implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos.
- **Aprender a aprender (CPAA).** Requiere conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que conducen al aprendizaje. La competencia de aprender a aprender desemboca en un aprendizaje cada vez más eficaz y autónomo.
- **Competencia social (CS).** Se relaciona con el bienestar personal y colectivo. Exige entender el modo en que las personas pueden procurarse un estado de salud física y mental óptimo, tanto para ellas mismas como para sus familias y para su entorno social próximo.

**Competencia cívica (CC).** Se basa en el conocimiento crítico de los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos y civiles, así como de su formulación en la Constitución española.

- **Competencia digital (CD).** Aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.
- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE).** Esta competencia requiere de las siguientes destrezas o habilidades esenciales: capacidad de adaptación al cambio y resolución de problemas; habilidad para trabajar, tanto individualmente como dentro de un equipo; participación, capacidad de liderazgo y delegación; pensamiento crítico y sentido de la responsabilidad...

La propuesta didáctica está orientada a promover la competencia en conciencia y expresiones culturales, porque se dan a conocer y se ponen en práctica juegos tradicionales de otras culturas, pero también se desarrolla la competencia social y cívica, porque lo que se pretende es fomentar la educación intercultural y la transmisión de valores como el respeto y la tolerancia.

Asimismo, también se ve presente la competencia lingüística, porque el alumnado va a realizar actividades en equipo en las que tendrán que dialogar entre los integrantes del grupo. Además, todas las sesiones finalizan con una asamblea final en la que se recogen los aprendizajes adquiridos y las conclusiones a las que se han llegado.

La competencia digital se fomenta en la sesión I (¿A qué jugaban nuestros antepasados?) a la hora de realizar el cuestionario de *GoogleForms* y en la sesión II (¿Qué está sucediendo en el mundo?) al escanear los códigos QR que proporcionan información de los diferentes países que están en guerra.

La competencia aprender a aprender está patente en aquellas sesiones en las que se utilizan los organizadores gráficos o las rutinas de pensamiento, porque son una forma de estructurar y sintetizar las ideas que tiene el alumnado.

En cambio, el sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor se ve más presente en la sesión VIII (Inmersión cultural), ya que se ofrece total libertad a los alumnos para

que realicen propuestas innovadoras a la hora de presentar los juegos del mundo y dar a conocer la cultura propia de cada país.

Por otra parte, desde la propuesta se persigue como finalidad implícita dar a conocer nuevas formas de práctica física para el ocio y tiempo libre, de modo que sería posible, por una parte, motivar al alumnado a practicar estos juegos de manera autónoma y también se podría pensar en un futuro vincular la propuesta con dinamizar el patio de recreo con alguno de los juegos aprendidos.

## 5.5. METODOLOGÍA

Las sesiones propuestas a lo largo de las diferentes semanas siguen una metodología activa, definida por Bernal y Martínez (2009) como “aquellas metodologías que: se centran en el aprendizaje social, en la que los estudiantes aprenden de la interacción que surge entre ellos y en las que el aprendizaje requiere ser realista, viable y complejo” (p.102). Por esta razón, lo que se pretende es que el estudiante sea el propio protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje y el docente ejerza un papel de guía e incorpore *feedback* constantemente.

Para favorecer el desarrollo de este tipo de metodología activa, en la propuesta se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- **La importancia de las agrupaciones.** Según lo establecido por Barrena (2010), respecto a los estilos de enseñanza participativos en Ed. Física, en la sesión en la que se desarrollan los juegos tradicionales y en las sesiones en las que se ponen en práctica los juegos del mundo, se emplean agrupaciones en gran grupo, porque toda la clase realiza una tarea determinada encomendada por el docente o bien se agrupa al alumnado en grupos reducidos de cinco personas, las cuales van cambiando de actividad según el docente lo vaya determinando.
- **Utilización del aprendizaje cooperativo.** Johnson et al. (1994) señalan que “el aprendizaje cooperativo se basa en la organización de los alumnos en grupos reducidos en los cuales trabajan conjuntamente para lograr objetivos comunes y maximizar el aprendizaje individual y colectivo” (p.5).

En el caso de la sesión VIII (Inmersión cultural) se llevan a cabo grupos cooperativos, puesto que, todos los componentes del grupo deben colaborar entre

sí para conseguir y trabajar de manera uniforme para llevar a cabo la actividad planteada.

- **Los retos como recurso para el aprendizaje.** Por su parte, según comentan Fidalgo et al. (2017), “el aprendizaje basado en un reto (ABR), se basa en tratar un tema genérico. Por ello, se plantea un reto contextualizado y el alumnado debe alcanzar su proceso de aprendizaje, eligiendo el camino óptimo e identificando las cuestiones esenciales” (p.2).

En el caso de la sesión IX (Escape Room) se plantea este ABR, puesto que, para que los alumnos puedan escapar de la situación planteada, deben trabajar conjuntamente y completar una serie de pruebas de manera correcta.

- **Fomento del pensamiento visible.** Asimismo, Decastro (2012) expresa que “las rutinas de pensamiento son estrategias breves y fáciles de aprender que orientan el pensamiento de los estudiantes y dan estructura a las discusiones de aula” (p.36). Estas rutinas de pensamiento se encuentran presentes en la sesión II (La llave de los pensadores-RELACIONES FORZOSAS), la sesión IV (QUÉ SE-QUÉ QUIERO SABER-QUÉ HE APRENDIDO) y en la sesión VI (3,2,1 PUENTE).

Además, se emplean los organizadores gráficos en la sesión VII (Juegos de Indonesia y Papúa Nueva Guinea), a través de un mapa conceptual jerárquico para estructurar todos los juegos desarrollados de manera esquemática y que sirva para aclarar el pensamiento de los estudiantes. Sandoval (2015) apunta que “parece deberse a que la representación visual permite observar de manera holística las partes claves del texto y sus relaciones entre ellas (p.12).

- **El aprendizaje guiado.** La última metodología que se encuentra presente es el descubrimiento guiado, sobre todo, en la sesión II (¿Qué está pasando en el mundo?), ya que el alumnado debe ir descubriendo los conflictos activos que hay en el mundo a través del docente que ejerce como guía del aprendizaje.

Mosston y Ashworth (1986) manifiestan que este estilo de aprendizaje permite la elaboración de sesiones, en función de las necesidades de alguien, así como la posibilidad de tomar decisiones que le permitan descubrir la solución y construir su propio aprendizaje.

## 5.6. PROPUESTA DE SESIONES

La propuesta didáctica consta de 9 sesiones en las que se presentan y se ponen en práctica una gran variedad de juegos del mundo, relacionando dichos juegos con algunos de los principales conflictos bélicos en los distintos continentes. Esto es sobre todo lo que se refleja en las sesiones II, III, IV, V, VI y VII.

En la primera sesión, se presentan cuatro juegos tradicionales para, en primer lugar, conocer los juegos que están más arraigados a la tradición española y, posteriormente, pasar a poner en práctica los juegos de diferentes países del mundo.

En cambio, las dos últimas sesiones son una recopilación de lo trabajado durante las anteriores y se trabajan contenidos para valorar el aprendizaje adquirido por el alumnado en las actividades planteadas durante las semanas previas.

Todas las sesiones planteadas se llevaron a cabo según el cronograma que se refleja a continuación, excepto la última sesión (Inmersión cultural), ya que únicamente está planteada y no se pudo poner en práctica por motivos de distribución del horario, porque fue imposible desarrollar otra clase de Ed. Física durante esa semana.

La estructura de la mayoría de las sesiones es similar, comenzando con una asamblea inicial en la que se explica en qué van a consistir las actividades y se recuerda lo trabajado en la anterior sesión; el desarrollo de las actividades, donde se pone en práctica los propios juegos y constituye la parte motriz de la sesión; la asamblea final en la que se recogen todos los aprendizajes adquiridos y los alumnos expresan su opinión y sensaciones durante el transcurso de la sesión, además, es el momento en el que se realizan las rutinas de pensamiento y los cuadernos de aprendizaje en algunas sesiones.

A continuación, se muestra el cronograma con las sesiones que están desarrolladas detalladamente en el anexo I.

Tabla 1: Cronograma inicial previsto para la puesta en práctica

<b>PUESTA EN PRÁCTICA</b>	<b>Nº DE LA SESIÓN</b>
18-04	Sesión I: ¿A qué jugaban nuestros antepasados?
20-04	Sesión II: ¿Qué está sucediendo en el mundo?
25-04	Sesión III: Juegos de Rusia y Ucrania
27-04	Sesión IV: Juegos de Nigeria y Camerún

02-05	Sesión V: Juegos de Irak, Irán y Arabia Saudita
04-05	Sesión VI: Juegos de Colombia y Venezuela
09-05	Sesión VII: Juegos de Indonesia y P. Nueva Guinea
11-05	Sesión VIII: Escape Room
16-05	Sesión IX: Inmersión cultural

*Fuente:* elaboración propia

A modo de ejemplo, hemos seleccionado la segunda sesión de la propuesta, que sirve como modelo para ver la estructura que siguen el resto de las sesiones y porque es la sesión de referencia en la que se conectan los conflictos bélicos activos con los juegos del mundo.

Tabla 2: Sesión II de la propuesta didáctica

<b><i>SESIÓN II: ¿QUÉ ESTÁ SUCEDIENDO EN EL MUNDO?</i></b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer los principales conflictos activos en el mundo</li> <li>• Comprender las causas que motivaron esos conflictos bélicos</li> <li>• Reflexionar acerca de cómo se podrían haber evitado los conflictos</li> </ul>
<b>CONTENIDOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de los principales conflictos bélicos que están actualmente activos en el mundo: causas y consecuencias.</li> <li>• La relación con los demás. La toma de decisiones: criterios y consecuencias. La resolución pacífica de conflictos.</li> <li>• Estrategias para la resolución de conflictos, utilización de las normas de convivencia y valoración de la convivencia pacífica y tolerante.</li> </ul>
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencia en comunicación lingüística, porque se requiere utilizar la lengua oral para expresar las ideas e interactuar con el resto de las personas.</li> <li>• Competencia digital, ya que se emplean los códigos Qr para obtener la información relativa a cada país.</li> <li>• Competencias sociales y cívicas, porque los alumnos deben relacionarse entre sí y participar activamente dentro del grupo.</li> </ul>

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inteligencia lingüística, puesto que, los alumnos deben comunicarse con los demás integrantes del grupo, así como manifestar su opinión y punto de vista respecto a los conflictos planteados.</li> </ul>
RECURSOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales: mapamundi, chinchetas, seis dispositivos móviles, seis códigos QR y las llaves de los pensadores.</li> <li>• Espaciales: aula de referencia y pasillo de Ed. Primaria.</li> <li>• Humanos: 25 alumnos.</li> </ul> <p>Temporalización: 60 min.</p>
ESTRUCTURA DE LA SESIÓN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asamblea inicial (5´).</li> <li>2. Desarrollo de las actividades (45´).</li> </ol> <p>2. Asamblea final (10´): ideas y opiniones.</p>
ACTIVIDADES	<p>En esta segunda sesión, se mostrará un mapamundi con el nombre de todos los países y el alumnado tendrá que señalar con chinchetas los lugares en los que piensen que hay conflictos bélicos activos actualmente.</p> <p>Tras reflexionar brevemente sobre todos los países que han señalado y el porqué de esta elección, se procederá a decir que en el mundo hay 52 guerras activas.</p> <p>Por lo tanto, se hará una segunda ronda en la que los alumnos deberán volver a dialogar entre ellos y marcar nuevamente todos los países que piensen que tienen conflictos activos, tras lo visto en las noticias en la televisión, en Internet, en vídeos...</p> <p>Tras ello, se pasará a la segunda parte de la sesión en la que el alumnado trabajará en grupos de cuatro personas.</p> <p>Cada uno de los grupos tendrá un dispositivo móvil (propiedad de uno de los integrantes del equipo), el cual utilizarán para escanear los códigos QR dispuestos en los pasillos del colegio y que les proporcionarán información respecto a lo que está pasando en cada uno de esos países. Dicha información tendrán que sintetizarla para plasmarla en su cuaderno, porque les será necesaria para las posteriores sesiones.</p>

*Fuente:* elaboración propia

## **5.7. OTROS ASPECTOS BÁSICOS A TENER EN CUENTA (AGRUPAMIENTOS, ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS...)**

En la sesión I, se optará por realizar juegos tradicionales que la mayoría de los alumnos habrán escuchado previamente, pero que algunos no los habrán practicado. Por ello, cada uno de ellos realizará una pequeña votación en la que tendrán que seleccionar qué cuatro juegos serán los que prefieren desarrollar durante la sesión de Ed. Física. De esta manera, se permitirá que todos tengan cierta implicación a la hora de elegir libremente que es a lo que se va a jugar y en base a la clasificación que cada uno de ellos establezca, se desarrollará esta primera sesión.

El alumnado estará distribuido en tres grupos de ocho personas cada uno de ellos, teniendo que acudir a cada rincón conjuntamente y rotando cuando el docente lo indique, excepto en el último juego, el cual lo realizará toda la clase conjuntamente.

Esta sesión II será una primera toma de contacto para reconocer dónde hay guerras en todo el mundo y ver los juegos que se van a llevar a cabo de los respectivos países en las posteriores semanas de trabajo.

A partir de esta sesión, vamos a compartir juegos de diferentes continentes, como forma de acercamiento a la cultura del juego en todo el mundo. Los países de referencia para las sesiones (III, IV, V, VI y VII) tienen que ver con la presencia de conflictos bélicos vinculados a los mismos.

En la sesión III, se realizarán juegos del mundo, más concretamente de Rusia y Ucrania. Todos los alumnos desarrollarán los juegos conjuntamente, pero antes de iniciar la sesión se dividirá la clase en dos grupos.

La mitad de la clase saldrá del gimnasio, mientras que la otra mitad se queda con el docente, el cual explicará dos de los juegos que se van a llevar a cabo. La función de estos alumnos es explicar a los otros cómo se juega, pero sin poder hablar, puesto que, únicamente se podrán ayudar de gestos y dibujos. Tras realizar los dos juegos de Rusia, se intercambiarán los roles y serán los alumnos que han salido del gimnasio, los que explicarán a los otros en qué consisten los juegos de Ucrania.

En la sesión IV, se distribuirá al alumnado en un círculo para realizar una pequeña asamblea en la que tendrán que realizar la rutina de pensamiento QUÉ SE-QUÉ QUIERO SABER-QUÉ HE APRENDIDO. El docente les explicará cada uno de los juegos de

forma resumida y tendrán que rellenar las dos primeras casillas individualmente. Una vez llevada a cabo la sesión, se rellenará la última casilla para determinar qué es aquello que han aprendido después de realizar cada uno de los juegos.

En la sesión V, para tratar de que los alumnos se muestren empáticos con aquellas personas que proceden de otros países y desconocen por completo el idioma, se les pondrá la premisa de que únicamente pueden hablar en inglés para que sean conscientes de las dificultades que tiene el comunicarse toda la hora en una lengua que no es la materna. Tras llevar a cabo todas las actividades, se realizará una breve asamblea en la que el alumnado comente qué dificultades ha encontrado a la hora de comunicarse y cómo ha tratado de solventarlas.

Tras realizar todos los juegos que componen la sesión VI, se llevará a cabo una pequeña asamblea en la que el alumnado, además, de poner en común todas las ideas que hayan surgido, rellenará la rutina de pensamiento 3,2,1 PUENTE, en la cual tendrán que poner tres juegos de la sesión y relacionarlos con otros juegos tradicionales que conozcan, después, deberán hacerse dos preguntas y, por último, establecer una metáfora.

Después de llevar a cabo todas las actividades de la sesión VII, se destinará un tiempo mayor respecto a las sesiones anteriores para realizar la asamblea final. En este caso, puesto que, se trata de la última sesión en la que se llevan a cabo juegos del mundo, el docente escribirá en la pizarra el nombre de todos los juegos desarrollados y el alumnado deberá elaborar un mapa conceptual jerárquico a modo de resumen.

Los niveles superiores serán los juegos que más le han gustado al alumno en particular y deberán explicar el porqué de esa organización. Este tipo de organizador gráfico servirá al docente a modo de evaluación individual de cada educando.

En la sesión VIII, se llevará a cabo será un *Escape Room* en el que se tratarán de sintetizar todos los aprendizajes que el alumnado haya adquirido tras realizar todas las sesiones anteriores y que servirá al docente para valorar los aprendizajes adquiridos por los propios discentes. Para ello, el alumnado se distribuirá cinco grupos y tendrán que ir completando correctamente los enigmas que se proponen de manera progresiva.

## 5.8. EVALUACIÓN

A lo largo de la propuesta didáctica se lleva a cabo una evaluación continua y formativa. López et al. (2006) establecen que la evaluación formativa es “todo proceso de evaluación cuya finalidad principal es mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Este proceso sirve para que el alumnado aprenda más (y/o corrija sus errores) y para que el profesorado aprenda a perfeccionar su práctica docente” (p.37). Para tratar de sintetizar toda la información oportuna recogida a lo largo de las sesiones, el docente llevará a cabo anotaciones en su cuaderno que le servirán para analizar cómo se desenvuelve cada alumno en las actividades.

Por lo tanto, el docente debe evaluar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje para detectar los puntos fuertes y débiles de su papel dentro de la propuesta. Escudero (2019) defiende que “la identificación y valoración de los rasgos y conductas del profesorado es un modelo evaluativo importante y frecuente para describir la enseñanza efectiva y las conductas específicas relacionadas con la buena instrucción” (p.18).

En primer lugar, la autoevaluación del docente y de la propuesta didáctica se llevará a cabo a través de una rúbrica de evaluación.

*Figura 3: Rúbrica de evaluación*

Crterios de evaluación	Excelente	Regular	Necesita mejorar
<b>Originalidad</b>	La sesión es muy innovadora y original	La sesión es un tanto creativa	La sesión no es nada creativa
<b>Participación</b>	Se fomenta la participación constantemente	Algunos alumnos han participado	Los alumnos se han desinteresado por hacer las actividades
<b>Materiales</b>	Los materiales son muy variados	Apenas se emplean materiales	No se ha utilizado ningún material
<b>Tiempo</b>	Las actividades se han ajustado al tiempo establecido	Algunas actividades han cumplido con el tiempo	El tiempo empleado no se ha adecuado al propuesto
<b>Objetivos</b>	Se han cumplido todos los objetivos propuestos	Solo se cumplen algunos objetivos	No se cumple ninguno de los objetivos
<b>Rol del docente</b>	El docente ha ejercido como guía a lo largo de la UD	El docente solo ha intervenido en algunas actividades	El docente se ha desentendido de las sesiones
<b>Aprendizaje</b>	Los alumnos han adquirido todos los conocimientos	Hay ciertos aprendizajes que no han sido adquiridos	Los alumnos no han asimilado los contenidos tratados

*Fuente:* elaboración propia

En cambio, la heteroevaluación la realizará constantemente el tutor a través de las observaciones (asambleas, actividades...) de su cuaderno, pero también al rellenar la escala de valoración acerca de cada alumno y con la valoración del cuaderno de aprendizaje con las actividades realizadas.

*Figura 4: Rúbrica de evaluación*

Items	1	2	3	4
Reconoce los principales conflictos bélicos				
Muestra una actitud empática ante la situación actual				
Participa y colabora activamente durante los juegos planteados				
Aporta comentarios críticos y reflexivos durante las asambleas				
Se implica a la hora de colocar y recoger el material de cada sesión				
Establece relaciones entre los juegos del mundo y juegos tradicionales similares				
Se esfuerza a la hora de realizar las rutinas de pensamiento y los organizadores gráficos				
Presenta los trabajos adecuadamente (tiempo, limpieza...)				
Evita desarrollar conductas disruptivas durante las sesiones				
Reconoce qué causas han motivado los conflictos y las consecuencias que han traído				
Ayuda a los compañeros que pueden presentar dificultades				
Promueve valores como el respeto, la tolerancia, la igualdad...				

*Fuente:* elaboración propia

Además, se llevará a cabo la evaluación entre iguales, de tal forma que, al finalizar la última sesión los alumnos rellenarán una lista de control. Para ello, se distribuirán en parejas y tendrán que consensuar la valoración que dan en cada apartado.

*Figura 5: Lista de control*

Nombre:	SÍ	NO
Participa activamente en las sesiones		
Colabora con el resto de los compañeros/as		
Se muestra empático ante la situación social actual		
Favorece un buen clima de trabajo durante las actividades		
Muestra interés por los juegos de otras culturas		
Respeto las manifestaciones culturales de otros países		
Realiza aportaciones oportunas durante las asambleas		
Reflexiona críticamente ante las situaciones planteadas		
Toma la iniciativa dentro del grupo		

*Fuente:* elaboración propia

Por último, el cuaderno de aprendizaje lo revisará el docente continuamente para valorar cómo está siendo el grado de aprendizaje de cada uno de sus alumnos. Las preguntas que aparecen reflejadas en el propio cuaderno deberán ser completadas por el alumnado como tareas y deberán estar hechas de cara a la próxima sesión.

Figura 6: Cuaderno de aprendizaje del alumno



**LOS JUEGOS DEL MUNDO**

Nombre: \_\_\_\_\_  
Curso: \_\_\_\_\_

**SESIÓN I: ¿A QUÉ JUGABAN NUESTROS ANTEPASADOS?**

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?

\_\_\_\_\_

¿Conoces algún juego tradicional distinto a los planteados?

\_\_\_\_\_

¿Qué variantes se han incorporado en los juegos?

\_\_\_\_\_

¿Qué valores se han tratado de fomentar?

\_\_\_\_\_

**SESIÓN III: JUEGOS DE RUSIA Y UCRANIA**

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?

\_\_\_\_\_

¿Conoces algún juego tradicional similar a los planteados?

\_\_\_\_\_

¿Qué valores se han tratado de fomentar?

\_\_\_\_\_

¿Qué motivó el conflicto entre ambos países?

\_\_\_\_\_

¿Cómo podrías contribuir tú a la resolución pacífica de conflictos?

\_\_\_\_\_

Fuente: elaboración propia

## **6. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS TRAS EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA**

Este apartado de análisis y discusión tiene gran relevancia, porque permite evaluar cómo ha sido el desarrollo de la propuesta didáctica, así como analizar las posibles propuestas de mejora de cara a posteriores intervenciones y detectar los puntos fuertes del trabajo desarrollado. El análisis se va a realizar haciendo especial incidencia en ciertos temas que hemos considerado relevantes por su relación con los objetivos planteados para nuestro TFG y nos servirá para comentarlos con mayor profundidad.

Para el desarrollo de este apartado, nos hemos basado en la información aportada por los diferentes instrumentos de evaluación empleados en la propuesta didáctica (VER Anexo IV), así como en el análisis del desarrollo práctico de las sesiones que puede consultarse en el anexo II.

### **6.1 NIVEL DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO**

Imbernón y Medina (2008) señalan que “la motivación y la participación activa del alumnado son elementos fundamentales de los procesos de aprendizaje y una importante preocupación para buena parte del profesorado” (p.5).

El tener éxito en el nivel de participación era uno de los aspectos que más complejos nos resultaban cuando elaboramos la propuesta y no sabíamos si iba a funcionar correctamente, puesto que, a pesar de que son alumnos bastante implicados en todo lo que se hace, es cierto que, a medida que van avanzando los respectivos cursos es más difícil despertar esa motivación hacia las actividades propuestas y más si se trata de alumnos de 6º de Ed. Primaria.

A pesar de ello, la participación a lo largo de toda la propuesta didáctica fue muy positiva, puesto que, el alumnado tenía esa iniciativa y motivación por aprender y por desarrollar cada uno de los juegos planteados. A medida que avanzaban las sucesivas sesiones percibimos que ese nivel de participación iba aumentando de manera más notable, aunque, es cierto que había dos alumnos que se mostraban un tanto dispersos a la hora de realizar los juegos y teníamos que prestar más atención en ellos para que no se distrajesen tanto, porque muchas veces no comprendían las explicaciones.

Sin embargo, había algunos alumnos que mostraban cierta indiferencia y falta de interés a la hora de realizar las asambleas finales, porque no estaban acostumbrados a llevarlas a cabo durante las clases de Ed. Física y no tenían esa iniciativa por manifestar su opinión y sensaciones respecto a la sesión planteada.

Por ello, siempre se pedían voluntarios para que expresasen su punto de vista y después, se invitaba a esos alumnos que se mostraban algo más retraídos para que expresasen su punto de vista acerca de cómo les había parecido la sesión y qué es lo que habían aprendido.

## **6.2. COMUNICACIÓN Y FEEDBACK**

Valdivia (2014) define el *feedback* como “la información que se refiere a cuánto éxito ha alcanzado un estudiante en la ejecución o desempeño de una tarea académica” (p. 20). La comunicación con todos los estudiantes fue bastante fluida a lo largo de las sesiones planteadas, no solo durante las asambleas iniciales y finales en las que se mantenía un diálogo directo docente-alumno, sino durante las propias actividades, puesto que, se les aportaba *feedback* positivo para motivarles aún más y fomentar la participación si se apreciaba que había momentos en los que el alumnado estaba más parado.

Asimismo, la retroalimentación formativa que se les proporcionaba les servía para mejorar la forma en la que ejecutaban los juegos y para darles consejos que creíamos oportunos, según lo que se iba apreciando cuando me pasaba por los respectivos grupos.

## **6.3. CONTROL DEL GRUPO**

Las sesiones se caracterizaban por dotar de absoluto protagonismo al alumnado en todo momento. En la primera sesión, al trabajar por rincones sí que notamos un poco más de libertad por parte del alumnado, porque había que pasarse por los distintos juegos para vigilar qué es lo que estaba haciendo cada grupo, por ello, el docente de Ed. Física nos ayudó en todas las sesiones a tener más controlados a los grupos.

En cambio, en el resto de sesiones sí que se apreció una progresión positiva del alumnado respecto al comportamiento, porque todos los alumnos realizaban la misma actividad de manera simultánea y podíamos atajar en todo momento cualquier inconveniente que pudiera surgir.

En general, el comportamiento del alumnado fue muy correcto y no se descontroló el grupo en ningún momento, pero sí que hubo momentos puntuales en los que tuvimos que imponernos más con ciertos alumnos y hablar con ellos individualmente para evitar que se descentraran de la sesión. Este buen ambiente se repitió a lo largo de todas las sesiones y propició que se creara un gran clima de trabajo en el aula.

#### **6.4. APRENDIZAJE DEL ALUMNADO DESDE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

El alumnado desarrolló múltiples aprendizajes a lo largo de las sesiones planteadas. Este aprendizaje lo fueron construyendo ellos mismos y quedó reflejado a través de los comentarios realizados durante las asambleas, las rutinas de pensamiento y el cuaderno de aprendizaje que rellenaba cada uno al finalizar las sesiones.

La mayoría de los alumnos supieron reflejar el nombre de los juegos en el cuaderno tras llevar a cabo las respectivas sesiones, pero tenían dudas acerca de cómo se escribía correctamente, por ello, les ayudábamos en ese aspecto, aunque lo que realmente nos importaba es que aprendiesen cómo se jugaba

*Figura 7: Respuesta de un alumno (sesión V)*

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?  
Mush e garbe, Mheibes, Tile Bazi y Addahw.

*Fuente:* elaboración del alumnado

Respecto a la segunda pregunta planteada en el cuaderno de aprendizaje, ésta la rellenaron exclusivamente al finalizar la sesión II, puesto que, fue cuando realmente se trabajó lo que estaba sucediendo en cada país y queríamos que fuesen conscientes del motivo del conflicto entre países antes de proceder a realizar los juegos del mundo.

Al completar esta pregunta en pequeños grupos, las respuestas fueron bastante similares, porque se comentaron en clase las ideas principales.

*Figura 8: Respuesta de un alumno (sesión V)*

¿Qué motivó el conflicto entre ambos países?  
Diferencias religiosas entre los países y el petróleo.

*Fuente:* elaboración del alumnado

Figura 9: Respuesta de un alumno (sesión V)

¿Qué motivó el conflicto entre ambos países?  
Tienen el poder del petróleo y que <sup>lo</sup> toda tienen  
la misma religión.

Fuente: elaboración del alumnado

En cambio, la relación entre juegos tradicionales y juegos del mundo era una reflexión que nos resultaba más interesante y queríamos que trataran de establecer una conexión entre los juegos en base a lo comentado durante las asambleas o los recuerdos y experiencias previas que tenía que cada alumno.

Figura 10: Respuesta de un alumno (sesión I)

¿Conoces algún juego tradicional distinto a los planteados?  
El escondite, la gallinita ciega, los silos y las conchas  
de sacos

Fuente: elaboración del alumnado

Las preguntas de qué podrían hacer ellos para evitar el conflicto y los valores que se han fomentado, se plantearon de forma que fuesen más reflexiva y los alumnos fueran más críticos con aquello que escribían, porque requerían pensar más y comentar alguno de los valores fomentados durante las sesiones.

Figura 11: Respuesta de un alumno (sesión III)

¿Cómo podrías contribuir tú a la resolución pacífica de conflictos?  
Ayudando a los niños que no saben nuestro idioma para  
que no se metan con ellos.

Fuente: elaboración del alumnado

Figura 12: Respuesta de un alumno (sesión III)

¿Qué valores se han tratado de fomentar?  
La solidaridad, responsabilidad y el  
compañerismo.

Fuente: elaboración del alumnado

Respecto a la evaluación realizada entre alumnos con la lista de control, nos percatamos de que algunos fueron muy críticos. En general, todos expresaron que habían participado activamente y habían colaborado en los diferentes juegos.

Sin embargo, hubo bastantes alumnos que establecieron que sus compañeros no habían realizado apenas aportaciones durante las asambleas y que las pocas que realizaban no las hacían reflexionando previamente.

*Figura 13:* Lista de control de un alumno

Nombre:	SÍ	NO
Participa activamente en las sesiones	X	
Colabora con el resto de los compañeros/as	X	
Se muestra empático ante la situación social actual	X	
Favorece un buen clima de trabajo durante las actividades	X	
Muestra interés por los juegos de otras culturas	X	
Respeto las manifestaciones culturales de otros países	X	
Realiza aportaciones oportunas durante las asambleas		X
Reflexiona críticamente ante las situaciones planteadas		X
Toma la iniciativa dentro del grupo	X	

*Fuente:* elaboración del alumnado

Por último, señalar que, en la escala de valoración, la gran mayoría de los alumnos tenían puntuaciones en torno al 3 y el 4 en todos los ítems.

*Figura 14:* Escala de valoración

Nombre:	1	2	3	4
Reconoce los principales conflictos bélicos			X	
Muestra una actitud empática ante la situación actual				X
Participa y colabora activamente durante los juegos planteados				X
Aporta comentarios críticos y reflexivos durante las asambleas			X	
Se implica a la hora de colocar y recoger el material de cada sesión				X
Establece relaciones entre los juegos del mundo y juegos tradicionales similares				X
Se esfuerza a la hora de realizar las rutinas de pensamiento y los organizadores gráficos			X	
Presenta los trabajos adecuadamente (tiempo, limpieza...)				X
Evita desarrollar conductas disruptivas durante las sesiones			X	
Reconoce qué causas han motivado los conflictos y las consecuencias que han traído			X	
Ayuda a los compañeros que pueden presentar dificultades				X
Promueve valores como el respeto, la tolerancia, la igualdad...				X

*Fuente:* elaboración propia

## **6.5. ASAMBLEAS INICIALES: SE RECUERDA LO APRENDIDO**

Berlanga et al. (2015) afirman que, en las asambleas iniciales “los niños/as y los adultos deben aplicar los conocimientos, porque participan en una interacción espontánea, en la que se autorregulan y negocian comportamientos, teniendo siempre en cuenta que los discentes han de ser los auténticos protagonistas durante todo el proceso” (p.23).

El propósito de llevar a cabo asambleas iniciales era para hacer una breve explicación de cómo se iba a desarrollar la sesión para que el alumnado fuese consciente de los juegos que se iban a poner en práctica y de las reglas principales, es decir, era una primera toma de contacto para saber las actividades que se iban a proponer. La mayoría de las asambleas iniciales se llevaron a cabo dentro del aula de referencia, puesto que, hacíamos uso de la pizarra para realizar las explicaciones y facilitar la comprensión por parte de los estudiantes, a través de dibujos o pequeños comentarios.

La duración de las asambleas iniciales era de unos 10 min. aproximadamente y no solo servían para explicar de forma resumida la sesión que se iba a desarrollar, sino que se dedicaban 2-3 min. para recordar lo que se había trabajado en la anterior. En general, el alumnado sí que era capaz de acordarse de las sesiones anteriores e intervenía recordando los juegos desarrollados y algunas de las normas, pero de forma muy resumida.

En cambio, había ciertos alumnos que apenas intervenían en estas asambleas iniciales, por lo tanto, lo que hicimos fue seleccionar a tres alumnos cada día para que comentasen con sus propias palabras algo que considerasen relevante de la sesión anterior. Esto favoreció que todos interviniesen al menos una vez durante las asambleas iniciales, dado que, ciertos alumnos no tenían esa iniciativa por levantar la mano para intervenir.

El poder hacer estas asambleas iniciales nos permitió ser consciente de qué alumnos tenían asimilados los contenidos trabajados y se acordaban de los juegos del mundo. Del grupo-clase compuesto por 25 alumnos, la mayoría no tuvo problemas al comentar algún aspecto reseñable de la anterior sesión y les dejamos total libertad a la hora de destacar alguna característica de los juegos o de las reglas aplicadas.

Sin embargo, hubo tres alumnos que les tuvimos que ayudar un poco más, puesto que, no sabían muy bien cómo comentar la sesión, por ello, tuvimos que ir haciéndoles preguntas para orientarles en el aprendizaje:

- ¿De qué país eran los juegos del mundo que practicamos?
- ¿Qué materiales empleamos durante la sesión?
- ¿Encuentras alguna semejanza entre alguno de los juegos desarrollados durante la sesión y algún juego que tú hayas practicado previamente?
- ¿Cómo nos distribuimos (pequeños grupos, parejas, individualmente...)?
- ¿Qué valores crees que se han fomentado al realizar las actividades?

Además, apreciamos una notable mejoría a medida que avanzaban las sucesivas sesiones, porque el nivel de profundidad a la hora de comentar los juegos era mucho mayor y eran muchos más independientes a la hora de hablar, es decir, no teníamos que intervenir en ningún momento, ya que respetaban los turnos de palabra al realizar las intervenciones. En algunas ocasiones, tuvimos que cortarles un poco al hablar, puesto que, nos estábamos excediendo demasiado del tiempo programado, pero les permitimos hacer esas reflexiones en la asamblea final o bien al comienzo de la clase siguiente.

Asimismo, nos percatamos que el hacer estas asambleas iniciales servía de gran ayuda al alumnado, porque les permitía hacerse un “esquema mental” de la estructura de la sesión, ya que se comentaban las principales reglas de los juegos y los agrupamientos, por lo tanto, cuando llegaba el momento de desarrollar el juego, únicamente teníamos que empeñar 1 min. para recordar brevemente lo que había explicado y se pasaba a la acción motriz de manera inmediata. Si no hubiese establecido estas asambleas iniciales, hubiéramos empeñado mucho tiempo de la sesión para explicar los juegos de uno en uno y hubiesen surgido dudas constantes por lo que se habría interrumpido la sesión frecuentemente.

## **6.6. ASAMBLEAS FINALES: EL ALUMNADO EXPRESA SU APRENDIZAJE**

Las asambleas finales son una estrategia para incentivar la participación del alumnado y que comente aspectos relativos a los temas que se plantean o que el docente cree reseñable destacar tras poner en práctica una determinada sesión. Las asambleas

finales tenían una duración de unos 10-15 min. aproximadamente y el cometido era recopilar los aprendizajes que los alumnos habían adquirido.

En cambio, algunos alumnos se limitaban a expresar sus sensaciones durante las actividades, las dificultades que se les habían presentado o los posibles conflictos surgidos, pero también hacían comentarios críticos respecto a la sesión y sugerían propuestas de mejora.

Veamos a continuación los aspectos más significativos de estas asambleas en cada una de las sesiones realizadas:

En la asamblea final de la sesión I (¿A qué jugaban nuestros antepasados?), el alumnado comentó qué es lo que más y menos les había gustado de cada uno de los juegos tradicionales y justificó el porqué, ya que se trataba de la primera asamblea final que realizaban y me interesaba conocer sus sensaciones, puesto que, era una primera toma de contacto con esta estructura de sesión. Alguno de ellos comentó otros juegos tradicionales que les hubiese gustado llevar a cabo (la petanca, el pañuelo, la rana...).

En general, el alumnado participó discretamente en esta primera sesión e hizo intervenciones muy breves, pero sí que hubo una opinión más o menos generalizada de que el juego que más les gustó fueron los bolos, porque todos cooperaron para conseguir el mayor número de puntos posible y que el juego de la comba fue el que menos acabó por convencer, sobre todo, para los chicos, ya que las experiencias previas que tenían con este juego no eran muy positivas.

La sesión II (¿Qué está pasando en el mundo?) fue más diferente, no solo porque se desarrolló en Valores Sociales y Cívicos, sino porque dio cabida a mayores intervenciones por parte de los alumnos, puesto que, se les daba la oportunidad constantemente de que opinasen y comentasen cualquier aspecto que considerasen reseñable de lo trabajado en la sesión, por lo tanto, no solo se dialogó durante la asamblea final, sino durante gran parte de las actividades, ya que este era uno de los cometidos.

Cabe destacar los numerosos comentarios de los que se pueden destacar las siguientes intervenciones: “Algo estamos haciendo mal como sociedad”, ¿Qué podemos cambiar para evitar que se produzcan más guerras?, ¿Cómo puede haber personas que se alegren por la destrucción de un país y la muerte de tantos seres humanos?, “Debemos enseñar a la gente, sobre todo, a los más mayores a resolver los conflictos pacíficamente”,

“Los países afectados tardarán años en reconstruirse”, Las personas nunca se olvidarán de lo que les ha sucedido, a pesar del paso de los años...

Estos fueron solo alguno de los comentarios, pero los escolares se implicaron bastante a la hora de tratar de responder a las preguntas que proponían sus compañeros y al tratar de dar solución a los problemas que habían ocasionado los conflictos bélicos planteados.

Alguno de los principales valores que se resaltaron fueron la responsabilidad social, porque cada uno podemos aportar “un pequeñito granito de arena” para cambiar esta situación tan triste. Además, se destacó la solidaridad, puesto que, si hay personas que lo están pasando mal, porque están sufriendo una guerra, tenemos tratar de prestarles ayuda en todo lo que necesiten (alimentos, ropa, medicamentos...).

Por último, se destacó la generosidad, ya que, según mostraron los propios alumnos: “Podemos compartir lo que tenemos con los más necesitados”.

En la asamblea final de la sesión III (Juegos de Rusia y Ucrania) se comentaron principalmente las dificultades que habían tenido los discentes a la hora de expresarse sin hacer uso de la palabra, así de cómo se las habían ideado para hacerse entender a través de las palabras y de los gestos.

Algunos comentaron que cuando se encontraban en pequeños grupos y el docente no estaba tan cerca de ellos, hablaban un poco para ayudar a los compañeros, pero en general, manifestaron que fue una sesión que les resultó complicada de llevar a cabo, porque les era muy difícil tratar de entender a los demás solo con los gestos, afirmando textualmente: “Fue como si estuviésemos jugando a las películas”.

Varios alumnos destacaron que los valores que se más trabajaron fueron la comprensión, el respeto y la empatía, puesto que, era necesario ponerse en el lugar del otro y hacer un esfuerzo para entenderse y se planteó la reflexión de qué pasaría se viene al aula un alumno que desconoce nuestro idioma y no puede comunicarse a través de la palabra. Entonces, entendieron el cometido de esta sesión, ya que, por unos momentos, “se metieron en la piel” de una persona con desconocimiento del idioma y que llega por primera vez a un aula en el que no conoce a nadie.

En la asamblea final de la sesión IV (Juegos de Nigeria y Camerún), se comentó brevemente algunas de las rutinas de pensamiento que los niños habían elaborado.

Teniendo en cuenta los diferentes apartados que componían la rutina, estas fueron algunas de las respuestas que escribieron y que expresaron durante la reflexión final.

- ¿QUÉ SÉ?, la mayoría pusieron el nombre de los juegos que les había presentado en la asamblea final o el país del que procedían.
- ¿QUÉ QUIERO SABER?, los alumnos expresaron que querían saber cómo se jugaba a estos juegos, cuáles eran las normas principales, qué materiales se necesitaban, cómo podían practicarlo con sus amigos...
- ¿QUÉ HE APRENDIDO?, las respuestas principales fueron: “he aprendido las reglas principales de los cuatro juegos”, “he aprendido que todos los niños pueden jugar a los mismos juegos”, “he conocido juegos de Nigeria y Camerún y alguno se parece a los que practicamos en España”.

Alguno de los valores que manifestaron haber aprendido fueron el compañerismo, sobre todo, en “*Charapké*”, porque se apoyaron mutuamente para animar a aquellos compañeros que tenían más dificultades a lanzar y recoger las piedras. Asimismo, señalaron haber aprendido a colaborar todos juntos en el juego “*Four Chiefs*”, ya que tenían que estar muy bien coordinados para pillar al resto de participantes.

En la asamblea final de la sesión V (Juegos de Irak, Irán y Arabia Saudita), también se comentaron las dificultades a la hora de expresarse en inglés, porque algunos alumnos solo eran capaces de decir unas pocas palabras.

Sin embargo, en comparación con la sesión III, esta les resultó más sencilla, ya que la explicación de los juegos se hizo en español, únicamente era imprescindible hablar en inglés con los compañeros. Algunos alumnos expresaron que recurrieron a los gestos para tratar de expresar aquello que no sabían manifestar oralmente y les resultó bastante efectivo.

Los principales valores que destacaron fueron el compromiso y el esfuerzo, sobre todo, en el juego “*Mheibes*”, porque cada estudiante tenía un determinado rol que tenía que cumplir para lograr un buen funcionamiento de todo el equipo, ya que las acciones que hacía cada uno de ellos repercutía de una u otra manera en todo el grupo.

La asamblea final de la sesión VI (Juegos de Colombia y Venezuela) se dedicó a realizar la rutina de pensamiento 3,2,1 PUENTE y estos fueron algunos de los resultados que se compartieron con el resto de la clase:

- Relaciones: Pescao cao cao y La cinta transportadora, porque ambos consistían en trasladar a los compañeros de un lugar a otro; El rey de los mundos y Las películas, ya que ambos había que adivinar algo a través de los gestos que se hacían; Cucambé y El escondite inglés, porque había que llegar hasta una determinada zona sin que te tocasen o sin que te viesen moverte; El talión y Pasa la pelota, puesto que, había que trasladar la pelota únicamente con los pies...
- Preguntas: “¿Por qué estos juegos se parecen tanto a los que conocemos nosotros?”, ¿Quién ha creado estos juegos de Venezuela y Colombia?, ¿Cuándo se han creado estos juegos?...
- Metáforas: “Estos juegos son tan entretenidos como los que yo conozco”; “El primer juego se parece a uno que hice en un campamento”.

Los valores que señalaron los discentes principalmente fueron la cooperación y el trabajo en equipo, porque tanto en el primer juego como en el último tenían que organizarse y trabajar conjuntamente para conseguir el reto que se proponía.

En la asamblea final de la sesión VII (Juegos de Indonesia y Papúa Nueva Guinea) se elaboró el mapa conceptual jerárquico y los alumnos lo comentaron, por ello, las clasificaciones y respuestas fueron muy variadas.

A algunos les gustó mucho la sesión de juegos tradicionales, y por ello, situaron estos juegos en primer lugar, porque les recordó a su infancia y a cuando jugaban con sus abuelos de pequeños. Otros, en cambio, tenían una opinión completamente adversa, ya que al ser juegos conocidos, hubieran preferido que se llevasen a cabo otros juegos nuevos en lugar de los tradicionales.

Otros alumnos manifestaron que los juegos en los que estaban en grupos o parejas fueron los que más les gustaron, porque prefieren estar con más personas a la vez, en lugar de jugar individualmente. Algunos alumnos comentaron que sus preferencias eran los juegos más “movidos”, aquellos que requerían moverse continuamente por el espacio, en vez de los que eran más pausados.

Estas fueron las opiniones generales respecto a los juegos, pero también comentaron que la propuesta didáctica les había servido para conocer las guerras que existen en el mundo, puesto que, no pensaban que hubiera tantas y para saber más juegos,

los cuales les pueden resultar muy útiles para su tiempo libre o para poner en práctica durante los recreos.

Por último, destacaron el papel de las asambleas finales, porque están acostumbrados a jugar y no comentar nada después de las sesiones y afirmaron que estos períodos breves de reflexión les servían para saber realmente qué habían aprendido en cada una de las actividades propuestas (respeto, confianza, empatía, solidaridad...) y para "desahogarse", es decir, para comentar con total confianza los problemas que les habían podido surgir para corregirlos en las posteriores sesiones.

Finalmente, en la asamblea final de la sesión VIII comentaron, sobre todo, las dificultades que habían tenido a la hora de descifrar los enigmas, porque no sabían qué capital correspondían a cada país, ni eran capaces de relacionar con los juegos con su país correspondiente.

Además, señalaron que el hecho de trabajar en grupos era una buena oportunidad, porque los compañeros podían aportar conocimientos que los demás desconocían, pero, en algunos casos, esto fue un problema, ya que algunos alumnos querían que su opinión prevaleciese sobre los demás e imponer sus ideas en lugar de consensuarlas.

Asimismo, afirmaron que la sopa de letras les resultó bastante entretenida, pero que el enigma III de añadir las variantes fue una tarea muy complicada, porque tenían que pensar mucho y no sabían por dónde empezar. Por ello, optaron por pensar como si ellos mismos estuvieran jugando de nuevo al juego y hacer algún cambio que creían adecuado.

También, destacaron que el enigma IV (dibujar los juegos), a pesar del poco tiempo con el que contaron para poder hacer los dibujos, les resultó relajante, porque están acostumbrados a dibujar durante su tiempo libre.

Finalmente, la mayoría de los alumnos expresaron que les habían gustado las sesiones planteadas y que hubieran querido realizar más sesiones con esta temática, porque les resultó muy llamativa.

## 7. CONCLUSIONES

Tras analizar los resultados obtenidos una vez realizada la puesta en práctica de la propuesta didáctica, estableceremos las conclusiones de nuestro TFG, basándonos especialmente en dichos resultados y en objetivos propuestos inicialmente.

Objetivo general: *Diseñar, desarrollar y evaluar una propuesta de intervención educativa para 6º de Ed. Primaria basada en los juegos del mundo.*

Este objetivo se ha cumplido, porque hemos podido diseñar una propuesta adecuada para 6º de Ed. Primaria, después de recopilar información de diversas fuentes bibliográficas que nos han resultado oportunas para nuestra propuesta. Tras ello, hemos podido llevarla a cabo después de Semana Santa, sin ningún tipo de inconveniente por parte del colegio ni del docente de Ed. Física.

Finalmente, hemos podido evaluarla, esta última parte la consideramos de fundamental importancia, puesto que, a través de diferentes técnicas de evaluación hemos comprobado que la propuesta se ha desarrollado adecuadamente.

Objetivo I: *Conocer y poner en práctica diversos juegos del mundo, estableciendo similitudes con algunos juegos tradicionales de nuestro entorno, utilizando el juego como herramienta que favorece la interculturalidad.*

El hecho de hacer una revisión teórica nos permitió conocer más juegos del mundo que me resultaron adecuados para poner en práctica, ya que nos basamos en lo recopilado en la bibliografía y en las experiencias previas del autor como alumno. Por ello, esta revisión nos favoreció adquirir más conocimientos como docentes y tener una mayor variedad de juegos para poner en práctica en Ed. Física, así como incorporar actividades de creación propia que creíamos adecuadas proponer al alumnado.

Respecto a los alumnos, pensamos que, tras llevar a cabo las sucesivas sesiones, sí que han conocido una mayor variedad de juegos del mundo que nunca habían practicado previamente y les ha motivado a practicarlos en su tiempo libre, puesto que, se trata de juegos novedosos y que se pueden poner en práctica con pocos materiales.

Tras analizar todo lo comentado durante las asambleas finales y después de elaborar las rutinas de pensamiento, la gran mayoría de los alumnos sí que han conseguido establecer relaciones oportunas entre los juegos del mundo y los juegos tradicionales,

puesto que, este era uno de los principales propósitos del TFG, porque el juego es universal y se practica de manera similar en múltiples partes del mundo.

En definitiva, como hemos reflejado anteriormente, según afirmaba el propio Velázquez, los niños de diferentes etnias tienen como punto de comunión el juego y a través de los juegos del mundo se ha favorecido la interculturalidad.

Objetivo II: *Fomentar una serie de valores como el respeto, la tolerancia, la igualdad...*

En general, este segundo objetivo también se ha cumplido, porque la mayoría de los juegos apostaban por la socialización del alumnado y las múltiples interacciones entre ellos, independientemente de los agrupamientos planteados. Ello conllevó a que los alumnos no se relacionaran únicamente con su grupo más cercano de amigos, ya que era la tendencia general dentro del aula, sino que han interactuado con todos los compañeros, puesto que, los agrupamientos variaban constantemente.

Además, esta era una de las premisas que buscábamos conseguir al poner en práctica la propuesta, ya que el alumnado apenas había podido llevar a cabo juegos que exigieran contacto físico o trabajos en grupos en los últimos años, debido a la COVID-19, por eso, buscábamos potenciar este aspecto, porque algunos alumnos no tenían tantas habilidades sociales al trabajar con más compañeros, ya que estaban acostumbradas a trabajar individualmente. A pesar de ello, surgieron pequeños conflictos, los cuales no fueron demasiado significativos dentro de la sesión, pero que se atajaron inmediatamente.

Por ello, tal y como hemos comentado en la fundamentación teórica, Gallardo y Gallardo señalaban que los juegos siempre han cumplido esa función de aprendizaje de valores y socialización, que es lo que se pretendía en los diferentes juegos propuestos, puesto que, el juego es imprescindible en el desarrollo evolutivo de los niños.

Asimismo, pensamos que sí que se fomentaron diferentes valores, según lo comentado por los propios alumnos, especialmente en las asambleas finales, ya que algunos de ellos reflexionaron acerca de lo que les habían aportado los diferentes juegos y fueron capaces de captar dichos valores, a pesar de que no fuesen del todo conscientes cuando se estaban practicando los diferentes juegos, sino más bien cuando lo pensaban tranquilamente en las asambleas finales.

También, apreciamos que estos valores los iban incorporando en las posteriores sesiones que se desarrollaban y en los juegos que proponían en el patio, de tal forma que, no surgían tantos conflictos o si surgían sabían qué hacer para evitar que llegase a mayores, porque la gran mayoría del grupo-aula estaba concienciado con el tema.

Objetivo III: *Promover la resolución pacífica de conflictos.*

Este último objetivo también se ha cumplido, puesto que, tanto nosotros mismos como los propios alumnos, hemos llegado a reconocer más conflictos bélicos que hay en el mundo actualmente a través de las actividades planteadas.

A pesar de que hay muchos más conflictos, nos quisimos centrar en uno de cada continente, porque es prácticamente imposible abordar todos dentro de una misma propuesta didáctica.

Además, los alumnos sí que ha adquirido esas destrezas para resolución de conflictos de una manera pacífica, porque no solo se han concienciado de lo que está pasando en el mundo, sino que han sabido actuar de una manera adecuada cuando ha surgido cualquier inconveniente en el aula para tratar de resolverlo a través del diálogo y evitando recurrir a cualquier tipo de violencia física o verbal.

De esta forma, se han concienciado de que los conflictos pueden solucionarse de una manera adecuada para tratar de aplicarlo en su vida diaria y evitar que siga habiendo tantos enfrentamientos en un futuro.

## **8. APORTACIONES, OPORTUNIDADES, LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN**

### **8.1. APORTACIONES A LA FORMACIÓN DOCENTE**

El elaborar este TFG me ha permitido enriquecerme tanto a nivel personal como profesional, porque he tenido la oportunidad de elaborar un trabajo propio y ponerlo en práctica para valorar si realmente funciona aquello a lo que he estado dedicando tanto esfuerzo y dedicación.

Por esta razón, ha sido realmente gratificante observar que el trabajo elaborado ha tenido su recompensa, generando ese interés y motivación en el alumnado con un tema que tiene tanta repercusión a nivel social actualmente y con el que hay que concienciar a toda la sociedad, ya que como dijo el propio Mandela: “La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo”.

Antes de elaborar el TFG, tenía ciertos conocimientos acerca de la relevancia que tiene el juego dentro de la educación, pero después de elaborarlo, creo que es un recurso lúdico fundamental que puede ser aplicado en cualquier asignatura, porque el alumnado se divierte jugando y aprende a la vez que se desarrollan ideas tan relevantes como son la educación intercultural, la socialización, la adquisición de valores...

Además, me ha permitido incorporar los aprendizajes adquiridos durante estos cuatro años de formación como docente, porque he podido aplicar los conocimientos teóricos forjados a lo largo de la carrera, así como los conocimientos prácticos a la hora de desenvolverme en un entorno educativo con alumnado real.

### **8.2. OPORTUNIDADES Y LIMITACIONES DEL TFG**

Este proyecto me ha brindado la oportunidad no solo de conocer más juegos del mundo, sino de saber exactamente qué es lo que está sucediendo en el mundo en el que vivimos, porque muchas veces desconocemos la cruda realidad de otros países. Esto es lo que realmente me motivó a realizar el TFG, porque yo tampoco sabía las guerras que existían en otros lugares y quería dar visibilidad a estas situaciones de una manera diferente para tratar de educar a los futuros ciudadanos y evitar que se produzcan conflictos similares en un futuro.

Además, el poder conocer al grupo en profundidad me permitió enfocar la propuesta para trabajar un tema que realmente les resultó cuando se trabajó en el aula.

Una limitación que encuentro es que no pude desarrollar la novena sesión, tal y como tenía programado, porque hubo cambios en los horarios del colegio y al tratarse de la última semana de práctica no pude implementarla más tarde.

Asimismo, el espacio en el que se desarrollaban las diferentes sesiones no era tan amplio como me hubiese gustado, a pesar de ello, conseguimos adaptarnos para que no influyera decisivamente a la hora de realizar las actividades y no condicionara la movilidad del alumnado.

### **8.3. FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN**

Para futuras líneas de investigación, me gustaría hacer una propuesta que tuviera una mayor continuidad en el tiempo con un mayor número de sesiones para poder evaluar la progresión del alumnado y ver si realmente se consiguen mejores resultados si se plantean más actividades.

Además, me gustaría poner en práctica la propuesta didáctica con alumnado de los diferentes cursos de Ed. Primaria para ver qué cambios se experimentan dependiendo del grupo-clase y del desarrollo evolutivo del alumnado, porque seguramente se aprecien cambios muy significativos.

Incluso, al tener la oportunidad de hacer prácticas en Ed. Infantil el próximo año, creo que podría ser interesante realizar una serie de modificaciones en el planteamiento de la propuesta didáctica y llevarla a cabo con escolares de 3-5 años para tratar de ir inculcando progresivamente estos valores como el respeto, la tolerancia o la igualdad desde edades más tempranas, utilizando los juegos del mundo adaptados a la edad de los escolares.

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agudo, D.; Mínguez, R.; Rojas, C.; Salvador, R. y Tomás, J. (2006). *Juegos de todas las culturas*. Inde.
- Asociación de Investigación de la Industria del Jugete (2019). Estudio AIJU “Tiempo de juego en la infancia” (2019). *Guía AIJU 3.0*. <https://www.guiaaiju.com/tiempo-de-juego-en-la-infancia/>
- Alonso, E. (2015). *La socialización a través del juego*. Tesina.
- Andrade, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.
- Anguera, M.T. (2000). La metodología observacional en el deporte: conceptos básicos. *EFDeportes.com*, (24). <http://www.efdeportes.com/efd24b/obs.htm>.
- Aranguren, M. (2000). *Valores e inteligencia emocional de los Docentes*. Pax.
- Arroyo, M.D (2010). *El juego y su utilización en la Educación Física*. Autodidacta.
- Bardallo, M. (2013). El juego: conflictos más comunes y posibles soluciones. *Revista digital para profesionales de la educación*, (25), 1-7.
- Barrena, P.I. (2010). Estilos de enseñanza participativos en Educación Física. *EFDeportes*, (15). <https://www.efdeportes.com/efd150/estilos-de-ensenanza-participativos-en-educacion-fisica.html>
- Berlanga, M.J., Mayorga, M.J. y Gallardo, M. (2015). Las asambleas en Educación Infantil: proyecto de grupo y espacio de crecimiento. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 30(2), 21-36.
- Bernal, M. D. C. y Martínez, M. (2009). Metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje. *Revista panamericana de pedagogía*, (14), 101-106.
- Brown, S. (2010). *Play: How it shapes our mind, open our imagination and invigorates our soul*. Avery.
- Castillo, R. (2014). El juego y el aprendizaje. *Instituto de enseñanza y aprendizaje de la Universidad de San Francisco de Quito*, 24-25.

- Cromwell, E. (2000). *Nurturing readiness in early childhood education: A whole-child curriculum for ages 2-5*. Ally and Bacon.
- Cuesta, P. (2017). *Propuesta de intervención didáctica basada en los juegos del mundo y la interculturalidad en Educación Infantil*. (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Valladolid.
- Decastro, M. M. (2012). *Las rutinas de pensamiento: una estrategia para visibilizar mi aprendizaje*. (Trabajo Fin de Máster). Universidad de La Sabana.
- DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Ed. Primaria en la Comunidad de Castilla y León. (2016). *Boletín Oficial de Castilla y León*, 142, de 25 de julio de 2016, 34184- 34746. <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-26-2016-21-julio-establece-curriculo-regula-implant>
- Díaz, H. Á. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Diez, E. J. (2012). *Educación intercultural*. Aljibe.
- Escudero, T. (2019). Evaluación del profesorado como camino directo hacia la mejora de la calidad educativa. *Revista de Investigación educativa*, 37(1), 15-37.
- Fidalgo, A.; Sein-Echaluce; M<sup>a</sup>. L. y García. F.J. (2017). Aprendizaje basado en retos en una asignatura académica universitaria. *Revista Iberoamericana de Informática Educativa*, (25), 1-8.
- Gallardo, J. A., y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51.
- García, A. (2009). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física escolar: El juego bueno. *Ágora para la EF y el deporte*, 13(1), 35-54.
- García, E. (2014). *Los juegos del mundo para la inclusión del alumnado retraído*. (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Valladolid.
- Garvey, C. (1977). *El juego infantil*. Morata.
- Gatica, F. y Uribarren, T. D. N. J. (2013). ¿Cómo elaborar una rúbrica?. *Investigación en*

*educación médica*, 2(5), 61-65.

González, F. (2019). La educación intercultural en un taller de gamificación. *Migración, interculturalidad y Educación: Impactos y desafíos*, 827-861.

Groos, K. (1901). *The play of man*. Appleton.

Guerrero, J.A. (21 de febrero de 2019). El cuaderno del alumno como instrumento de evaluación, ¿cómo implementarlo? *Docente al día*.  
<https://docentesaldia.com/2019/02/21/el-cuaderno-del-alumno-como-instrumento-de-evaluacion-como-implementarlo/>

Imbernón, F. y Medina, J. L. (2008). *Metodología participativa en el aula universitaria. La participación del alumnado*. Octaedro.

Izquierdo, C. (2003). *Valores de Cada Día*. Ediciones San Pablo.

Jara, D. M.; Aldas, H. G.; Ávila, C. M. y Bravo, W. H. (2020). Autoevaluación y heteroevaluación del proceso didáctico de la clase de educación física. *Polo del Conocimiento*, 5(11), 350-367.

Johnson, D.; Johnson, R.. & Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Paidós.

Manzano, J. y Ramallo, C. B. (2005). El juego como medio de desarrollo integral en el ámbito educativo. *Isla de Arriarán: revista cultural y científica*, (26), 287-302.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (2006). *Boletín Oficial del Estado*, 106, sec. IV, de 4 de mayo de 2006, 1 a 112.  
<https://www.boe.es/buscar/pdf/2006/BOE-A-2006-7899-consolidado.pdf>

López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.

López, V. M.; Monjas, R.; Gómez, J.; López, E.M.; Martín, J.F.; González, J.; Barba, J.J.; Aguilar, R.; González, M.; Heras, C.; Martín, M. I.; Manrique, J.C.; Subtil, P. y Marugán, L. (2006). La evaluación en educación física. Revisión de modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa. La evaluación formativa y compartida. *RETOS. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (10), 31-41.

- Méndez, A., y Fernández, 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.
- Mosston, M. & Ashworth, S. (1986). *La enseñanza de la educación física*. Editorial Hispano Europea, S.A.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Ed. Primaria, la Ed. Secundaria obligatoria y el Bachillerato. (2015). *Boletín Oficial del Estado*, 25, sec. I, de 29 de enero de 2015, 6986-7003. <https://www.boe.es/eli/es/o/2015/01/21/ecd65/dof/spa/pdf>
- Paredes, J. (2002). El deporte como juego: un análisis cultural. (Tesis de Filosofía y Letras). Universidad de Alicante.
- Parlebás, P. (1989). *Perspectivas para una educación física moderna*. Unisport.
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de cultura económica.
- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales (2007). *Boletín Oficial del Estado*, 260, 30 de octubre de 2007, 1 a 28. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2007/BOE-A-2007-18770-consolidado.pdf>
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (2014). *Boletín Oficial del Estado*, 52, 1 de marzo de 2014, 1 a 58. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2014/BOE-A-2014-2222-consolidado.pdf>
- Román, J.M.; Sánchez, S. y Secadas, F. (1996). *Desarrollo de habilidades en los niños pequeños*. Pirámide.
- Sandoval, R. I. (2015). El uso de organizadores gráficos para la enseñanza de la comprensión de lectura. *Perspectivas docentes*, (57), 11-16.
- Spencer, H. (1855). *Principios de psicología*. Espasa.
- Torres, J. (2000). Discursos explícitos y ocultos sobre el juego en las instituciones escolares, *Aula de Innovación Educativa*, (92), 66-76.

- UNESCO (2005). Informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales. *Consejo Ejecutivo ex reunión 172*.
- Valdivia, S. (2014). Retroalimentación efectiva en la enseñanza Universitaria. *En Blanco y Negro*, 5(2), 20- 24.
- Valenzuela, A., y Gómez, M. (2007). Multiculturalidad en las clases de Educación Física a través de los juegos del mundo. *Educación física y deportes*, 11(105).
- Velázquez, C. (1999). *Juegos de otros pueblos, países y culturas*. La Peonza.
- Velázquez, C. (2000). *Los juegos del mundo como recurso para una educación física intercultural*. La pista.
- Velázquez, C. (2001a). Los juegos y danzas del mundo como recurso para una EF intercultural. Una propuesta en educación primaria. *Tandem. Didáctica de la Educación Física* (5), 48-58.
- Velázquez, C. (2006). *365 juegos de todo el mundo*. Océano Ambar.

## 10. ANEXOS

### 10.1. ANEXO I: TABLAS DE LAS DIFERENTES SESIONES

Tabla 3: Sesión I de la propuesta didáctica

<i>SESIÓN I: ¿A QUÉ JUGABAN NUESTROS ANTEPASADOS?</i>	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer y practicar varios juegos tradicionales</li> <li>• Saber cuáles son las reglas principales de dichos juegos</li> <li>• Proponer variantes oportunas a los juegos</li> </ul>
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento y valoración del juego como manifestación social y cultural, descubriendo y practicando aquellos que conforman el patrimonio cultural.</li> <li>• Aprendizaje de las normas principales que caracterizan a cada uno de los juegos planteados, así como las posibles variantes.</li> </ul>
COMPETENCIAS CLAVE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencia en comunicación lingüística, porque en las asambleas los alumnos tienen que aportar sus opiniones respecto a los juegos planteados.</li> <li>• Competencias sociales y cívicas, ya que al trabajar en pequeños grupos deben relacionarse con el resto de compañeros.</li> <li>• Conciencia y expresiones culturales, puesto que, tienen que valorar la importancia que tienen los juegos como parte de la tradición cultural de España.</li> </ul>
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inteligencia lingüística, porque los alumnos tienen que comunicarse con el resto de sus compañeros del grupo e intervenir en la asamblea.</li> <li>• Inteligencia corporal y kinestésica, puesto que, se debe tener cierta habilidad corporal para participar en los juegos propuestos.</li> </ul>
RECURSOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales: cuatro piedras, ocho combas, veintes bolos y dos pelotas de balonmano.</li> <li>• Espaciales: el patio del colegio.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Humanos: 25 alumnos.</li> </ul> <p>Temporalización: 60 min (15 min por rincón aproximadamente).</p>
ESTRUCTURA DE LA SESIÓN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asamblea inicial (5´): responder el cuestionario.</li> <li>2. Desarrollo de las actividades (45´).</li> <li>3. Asamblea final (10´): ideas y opiniones.</li> </ol>
ACTIVIDADES	<p><b>A) La rayuela.</b></p> <p>El primer juego tradicional será la rayuela. Se aprovechará el espacio que está destinado en el patio a jugar a la rayuela, puesto que, están dibujadas las propias casillas y, además, se cuenta con tres rayuelas para favorecer que los alumnos no estén tan parados. Se explicará la mecánica del juego en la que, por turnos, deberán tirar una piedra dentro de la casilla que corresponda y se irá progresando hasta llegar a la última casilla.</p> <p>Será necesario pasar a la pata coja por todas las casillas (sin pisar las líneas), excepto por la que tenga la piedra y cuando se esté en la casilla anterior a la de la piedra, habrá que agacharse para recogerla.</p> <p>Se continuará el recorrido tirando la piedra en las sucesivas casillas, pero cuando no se acierte con la piedra en la casilla, se pise alguna línea o se toque el suelo con el otro pie, el turno le pasará al siguiente jugador. Cuando le vuelva a tocar el turno al alumno que haya fallado, deberá partir desde la casilla en la que se quedó en el anterior turno y continuará con el juego.</p> <p>Una de las variantes que se podrá incorporar será llevar a cabo la rayuela africana para que el alumnado conozca cómo un juego puede tener diversas formas de desarrollarse, dependiendo de la zona geográfica, lo cual permitirá enriquecer su aprendizaje teniendo una visión más amplia del mismo juego.</p> <p>La rayuela africana requerirá principalmente de una superficie plana donde se dibujan 16 cuadrículas (50 cm <sup>2</sup>). Una vez creada la cuadrícula, cada participante deberá pararse en el punto de partida de dicha figura. Posteriormente, deberá saltar sobre cada cuadro procurando no pisar las líneas de estos, hasta terminar todo el</p>

recorrido. Todo el recorrido se acompañará de la canción “Minue, minue, le gusta la danza”, por lo que cada jugador llevará un ritmo cada vez que salta o se mueve por la cuadrícula.

### **B) La comba**

El segundo juego tradicional será la comba. En la versión grupal, habrá dos personas encargadas (las cuales irán rotando) de agarrar los extremos de las cuerdas y se encargarán de hacerla girar, mientras los demás compañeros van entrando y saltando. En cambio, si se realiza individualmente, será el propio alumno el que deberá hacer girar la comba y saltarla a tiempo.

Los alumnos que vayan errando en sus saltos, serán los encargados de hacer girar la comba.

Además, para enriquecer aún más la propuesta se incentivará al alumnado a que traiga juegos de comba que conozca o haya practicado con anterioridad para poder desarrollarlos durante la hora de E. Física o bien, si no conocen ninguno diferentes a los propuestos, se les permitirá que pregunten a los docentes del centro.

### **C) Los bolos**

Es un juego tradicional que se practica en numerosas provincias de España. Consiste en el lanzamiento de una bola hacia 10 bolos. Cada uno de los bolos derribados sumará un punto. Se irá lanzando por turnos. La distancia variará dependiendo de la habilidad y la precisión que tengan los alumnos a la hora de derribar los bolos.

Se utilizará material reciclado con botellas de plástico con arena en su interior y balones de balonmano.

Se distribuirán dos zonas de tiro, por eso, se contará con veinte bolos, puesto que, mientras uno de los niños tira el resto se encargará de recoger los bolos para dinamizar el juego.

Uno de los objetivos que se plantearán será llegar a una determinada cantidad de puntos entre todos los integrantes del

	<p>grupo que estén jugando. A pesar de que este juego tradicional no es cooperativo, se planteará esta variante para promover la cooperación y colaboración entre los integrantes del grupo. Si se llegase a lograr el objetivo y se dispusiese de más tiempo, se podría incrementar el número de puntos para la siguiente ronda.</p> <p style="text-align: center;"><b>D) Las cuatro esquinas</b></p> <p>Este último juego tradicional se llevará a cabo de forma grupal con todos los alumnos de la clase y una vez que todos los grupos hayan pasado por cada uno de los tres rincones anteriores.</p> <p>Se elegirá la mitad del campo de fútbol. Cada grupo de cinco personas se colocará en una de las esquinas y el grupo del medio esperará a que el docente lo indique para tratar de encontrar un sitio que no esté ocupado por ningún equipo.</p> <p>Alguna de las variantes que se podrán incorporar para hacer el juego más dinámico serán: desplazarse a la pata coja o con los pies juntos para dificultar el desplazamiento, establecer la premisa de no repetir el sitio al que se ha ido hasta que se hayan pasado por los demás, juntarse en parejas o grupos reducidos para que todos salgan a la vez cogidos de las manos...</p>
--	---

*Fuente:* elaboración propia

Tabla 4: Sesión III de la propuesta didáctica

<b><i>SESIÓN III: JUEGOS DE RUSIA Y UCRANIA</i></b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer ciertos juegos de Rusia y Ucrania</li> <li>• Tratar de explicar las reglas principales de los juegos</li> <li>• Expresarse únicamente a través de gestos y dibujos</li> </ul>
<b>CONTENIDOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de ciertos juegos de Rusia y Ucrania, así como de las reglas y normas que los caracterizan</li> <li>• Utilización de las posibilidades expresivas del cuerpo relacionadas con la actitud, el tono muscular, la mímica facial, los gestos y los ademanes</li> <li>• Expresión de situaciones y normas del juego a través del dibujo</li> </ul>

<p>COMPETENCIAS CLAVE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencia en comunicación lingüística, puesto que, cobra una gran importancia el lenguaje no verbal (gestos).</li> <li>• Competencias sociales y cívicas, porque se requieren habilidades para relacionarse entre los alumnos.</li> <li>• Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, ya que los alumnos deben ser creativos y originales a la hora de expresarse y ser entendidos por el resto de sus compañeros.</li> <li>• Conciencia y expresiones culturales, porque se dan a conocer juegos tradicionales de Rusia y Ucrania.</li> </ul>
<p>INTELIGENCIAS MÚLTIPLES</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inteligencia lingüística, porque requiere comunicarse de manera eficaz a través del lenguaje no verbal.</li> <li>• Inteligencia corporal y kinestésica, ya que es necesario tener ciertas habilidades motrices para realizar los juegos.</li> <li>• Inteligencia interpersonal, puesto que, se precisa hacer una interpretación exhaustiva de los gestos realizados por las personas.</li> </ul>
<p>RECURSOS DIDÁCTICOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales: dos velas, veinticuatro sillas, cuatro pelotas y veintitrés aros.</li> <li>• Espaciales: gimnasio del colegio</li> <li>• Humanos: 25 alumnos.</li> </ul> <p>Temporalización: 60 min.</p>
<p>ESTRUCTURA DE LA SESIÓN</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asamblea inicial (10´): explicación de la sesión.</li> <li>2. Desarrollo de las actividades (40´).</li> <li>3. Asamblea final (10´): ideas y opiniones.</li> </ol>
	<p><b>A) <i>Korulka</i></b> (Rusia)</p> <p>Es un juego de procedencia rusa en el que todos los jugadores formarán un círculo con las sillas y se sentarán en ellas, excepto uno que se la quedará y, con una vela encendida, ocupará el centro del círculo. El que se la queda se dirigirá a cualquiera de sus compañeros y le preguntará: ¿Quieres el fuego?. Si la respuesta es afirmativa, el jugador tomará la vela y reiniciará el juego.</p>

ACTIVIDADES	<p>Si, por el contrario, es negativa el que se la queda continuará el juego preguntando a otra persona. Si la vela se apaga todos deberán buscar otra silla, incluido el que se la queda. El que no encuentra silla tomará nuevamente la vela y reiniciará el juego.</p> <p style="text-align: center;"><b>B) <i>Ty yesh', ty ne yesh'</i> (Rusia)</b></p> <p>Este es juego de Rusia en el que un jugador se la queda y coge la pelota y a su alrededor se situarán el resto de los jugadores. El que se la queda lanzará la pelota hacia cualquiera de los otros al tiempo que grita el nombre de una cosa. Si la cosa nombrada se come, el jugador deberá atrapar la pelota; en caso contrario, deberá quedarse quieto evitando cogerla. Si se equivoca, ambos jugadores intercambiarán sus papeles.</p> <p style="text-align: center;"><b>C) <i>Kolomyiki</i> (Ucrania)</b></p> <p>Los jugadores formarán una fila, uno tras otro frente a la pared. El primero de la fila tendrá una pelota que lanzará contra el muro para, tras rebotar en él, saltarla abriendo sus piernas y haciéndola pasar por debajo. Si lo consigue, el siguiente jugador deberá atrapar la pelota antes de que bote dos veces en el suelo y el que la lanzó se situará al final de la fila.</p> <p>Si el jugador que lanzó la pelota no consigue saltarla, se situará en la pared, apoyando su espalda sobre ella. Si la salta y su compañero de detrás no la atrapa antes de que bote dos veces en el suelo es este último jugador el que debe apoyar su espalda sobre la pared.</p> <p>El juego continuará hasta que todos los jugadores, excepto uno, estén en la pared. Entonces, el primer jugador en ir a la pared, de espaldas a ésta, lanzará la pelota contra el muro tres veces, una tras otra.</p> <p>Si el jugador que está fuera de la pared logra atrapar la pelota las tres veces antes de que bote en el suelo, obtendrá una vida para la siguiente ronda del juego (una vida le permite cometer un fallo sin tener que ir a la pared). Si, por el contrario, en alguno de los</p>
-------------	--

	<p>tres lanzamientos la pelota bota en el suelo no obtiene premio alguno. En ambos casos, el juego se reinicia.</p> <p><b>D) Vovk y kozy (Ucrania)</b></p> <p>Se elegirá voluntariamente a dos alumnos que serán los lobos, mientras que los demás serán cabras. Se designará el espacio del área de fútbol y a su alrededor se colocarán aros (uno menos que el número de alumnos), los cuales ejercerán de casa.</p> <p>A la cuenta de "tres", los alumnos del círculo grande correrán por las casas y los que no consigan ningún aro, deberán huir de los lobos. Si la cabra corre tres veces alrededor del área de fútbol y no la atrapan, entonces los lobos deberán parar su persecución.</p> <p>Las cabras que sean atrapadas se convertirán en lobos.</p>
--	---

Fuente: elaboración propia

Tabla 5: Sesión IV de la propuesta didáctica

<b>SESIÓN IV: JUEGOS DE NIGERIA Y CAMERÚN</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer y practicar juegos tradicionales de Nigeria y Camerún</li> <li>• Ser consciente de los aprendizajes adquiridos, tras realizar la rutina de pensamiento</li> </ul>
<b>CONTENIDOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de ciertos juegos de Nigeria y Camerún, así como de las reglas y normas que los caracterizan.</li> <li>• Fomento del pensamiento visible a través de las rutinas de pensamiento como manera de sintetizar los aprendizajes adquiridos.</li> </ul>
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencia en comunicación lingüística, porque se requiere expresar ideas e interactuar con el resto de alumnos.</li> <li>• Aprender a aprender, puesto que, a través de la rutina de pensamiento el alumno organiza su aprendizaje.</li> <li>• Conciencia y expresiones culturales, ya que se ponen en práctica juegos tradicionales de Camerún y Nigeria.</li> </ul>

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inteligencia lingüística, porque se requiere dominar el lenguaje y comunicarse con el resto de compañeros.</li> <li>• Inteligencia corporal y kinestésica, porque hay que tener cierta habilidad a nivel motriz para llevar a cabo los juegos.</li> </ul>
RECURSOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales: múltiples piedras, cuatro palos y rutinas de pensamiento.</li> <li>• Espaciales: pista de fútbol y arenero</li> <li>• Humanos: 25 alumnos.</li> </ul> <p>Temporalización: 60 min.</p>
ESTRUCTURA DE LA SESIÓN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asamblea inicial (10´): explicación de la sesión y realización de la primera parte de la rutina de pensamiento.</li> <li>2. Desarrollo de las actividades (40´).</li> <li>3. Asamblea final (10´): ideas y opiniones y finalización de la rutina de pensamiento.</li> </ol>
ACTIVIDADES	<p><b>A) Charapké</b> (Camerún)</p> <p>Los niños se distribuirán en cinco grupos de cinco personas cada uno de ellos. El juego se iniciará colocando seis piedras en el suelo frente a cada uno de los grupos.</p> <p>El primer niño colocará otra piedra en su mano y la lanzará al aire; entonces, deberá coger una piedra del suelo y recibir la que estaba en el aire evitando que caiga.</p> <p>El proceso se repetirá cogiendo las piedras del suelo sucesivamente. Si en algún momento a alguno se le caen las piedras, el turno pasará al siguiente compañero. En cambio, si alguien completa el proceso, se anotará un punto.</p> <p>Una de las variantes para complicar el juego será lanzar dos piedras al aire, tomando dos del suelo y así de manera sucesiva.</p> <p><b>B) Boma</b> (Nigeria)</p> <p>Un jugador hará de Boma al cual se le vendarán los ojos para que no vea nada. El Boma se situará dentro del área de fútbol sala.</p> <p>El resto de los jugadores se agrupará por parejas, tomados de la mano, y se situarán alrededor de la guarida de Boma.</p>

El Boma comenzará a cantar: “*Boma, boma de*” y las parejas comenzarán a caminar alrededor de la guarida, mientras repiten la canción.

El Boma irá dictando una serie de acciones que las parejas tienen que realizar mientras siguen caminando alrededor del círculo.

Finalmente, dirá: “*Oba do* (hasta luego) y *Bo li* (se acabó)”. En ese momento, abrirá los ojos y tratará de capturar a alguna pareja.

En ese momento, las parejas aprovecharán para tratar de meterse en la guarida de *Boma*, sin ser tocados por él.

Si una pareja es tocada o si sueltan sus manos, deberán unirse al equipo del Boma para capturar a los demás.

El juego continuará hasta que todas las parejas hayan sido capturadas. Los últimos en ser pillados serán los que ejerzan de Boma en la siguiente ronda.

### **C) *Abumbutan* (Nigeria)**

Los niños estarán distribuidos en grupos de cuatro personas.

En primer lugar, se enterrarán cuatro palos en un montón de arena de forma que sobresalgan unos diez centímetros.

El alumno que comience, tomará un puñado de arena del montón y lo dejará en un lado. El siguiente alumno tomará otro puñado y hará lo mismo.

El proceso se repetirá hasta que el palo caiga al suelo. En ese momento, el jugador que deje caer el palo saldrá corriendo perseguido por el resto. Su objetivo será llegar hasta el lugar designado como “casa” (área de fútbol sala).

Si alguien consigue tocarlo antes de que alcance la “casa” se anotará un punto de penalización, pero si nadie lo toca, se anotará una vida para las posteriores rondas..

Cuando un jugador tiene dos penalizaciones deberá transportar sobre las espaldas a todos los jugadores, desde el área de fútbol sala hasta el lugar donde se encuentra el palo.

### **D) *Four chiefs* (Nigeria)**

	<p>Se elegirán dos personas como jefes, cada una de las cuales se situará en la portería y permanecerán allí durante el juego.</p> <p>Cada jefe elegirá a dos personas como soldados. Los soldados se colocarán al inicio del juego a izquierda y derecha de su jefe.</p> <p>En cambio, el resto de los jugadores se distribuirá libremente por la pista de fútbol sala.</p> <p>El juego comenzará con los jefes mandando a sus soldados a capturar a determinadas personas. Éstos perseguirán a los jugadores libres tratando de tocarlos.</p> <p>Si un jugador es tocado, será acompañado por el soldado que lo captura hasta la posición de su jefe y permanecerá allí hasta la finalización del juego.</p> <p>El objetivo de cada jefe será tener el mayor número de prisioneros cuando todos los jugadores hayan sido capturados.</p>
--	--

*Fuente:* elaboración propia

Tabla 6: Sesión V de la propuesta didáctica

<b><i>SESIÓN V: JUEGOS DE IRAK, IRÁN Y ARABIA SAUDITA</i></b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propiciar la integración de las personas que desconocen el idioma</li> <li>• Conocer juegos tradicionales de Irak, Irán y Arabia Saudita</li> <li>• Acoger favorablemente las propuestas de los compañeros</li> </ul>
<b>CONTENIDOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de ciertos juegos de Irak, Irán y Arabia Saudita, así como de las reglas y normas que los caracterizan.</li> <li>• Integración de los alumnos que tienen dificultades a la hora de expresarse en un idioma diferente al castellano.</li> <li>• Empatía, respeto y ayuda como medios para acoger favorablemente a los alumnos con dificultad para expresarse oralmente.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencia en comunicación lingüística, porque los alumnos deben saber cómo expresarse en una lengua</li> </ul>

<p>COMPETENCIAS CLAVE</p>	<p>extranjera, de manera que el resto de compañeros les entiendan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, puesto que, deben tener habilidades suficientes y tener iniciativa para tratar de expresarse de la manera más eficaz posible.</li> <li>• Conciencia y expresiones culturales, porque se ponen en práctica juegos populares de otros países.</li> <li>• Competencia sociales y cívicas, a pesar de los impedimentos del lenguaje, los alumnos deben participar activamente y relacionarse con el resto de estudiantes.</li> </ul>
<p>INTELIGENCIAS MÚLTIPLES</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inteligencia lingüística, porque hay que tener cierta habilidad lingüística en Inglés para poder expresarse.</li> <li>• Inteligencia corporal y kinestésica, puesto que, se requiere tener habilidad motriz para llevar a cabo los juegos.</li> <li>• Inteligencia interpersonal, ya que debemos tratar de interpretar lo que los compañeros nos quieren expresar y tratar de ayudarles si tienen impedimentos para ello.</li> </ul>
<p>RECURSOS DIDÁCTICOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales: cinco bolas, cinco picas, múltiples canicas y dos pañuelos.</li> <li>• Espaciales: pista de fútbol y arenero.</li> <li>• Humanos: 25 alumnos.</li> </ul> <p>Temporalización: 60 min.</p>
<p>ESTRUCTURA DE LA SESIÓN</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asamblea inicial (10´): explicación de la sesión.</li> <li>2. Desarrollo de las actividades (40´).</li> <li>3. Asamblea final (10´): ideas y opiniones.</li> </ol>
<p>ACTIVIDADES</p>	<p><b>A) Ad-dahw</b> (Arabia Saudita)</p> <p>El alumnado se organizará en cinco grupos de cinco personas cada uno de ellos y cada grupo se situará enfrente de un hoyo.</p> <p>Habrán marcadas diferentes zonas en el patio del colegio desde las que lanzar la bola. La distancia respecto al hoyo irá aumentando a medida que vayan avanzando las rondas.</p> <p>El primer jugador tomará la pica y con ella golpeará la bola las veces que sean necesarias hasta conseguir introducirla en el hoyo.</p>

	<p>Los siguientes jugadores harán lo mismo, tratando de reducir el número de intentos respecto a sus compañeros.</p> <p>Ganará el jugador que consiga introducir la bola en el hoyo con el menor número de golpes.</p> <p><b>B) <i>Mush e gorbe</i></b> (Irán)</p> <p>Todos los jugadores, excepto dos, se dividirán en grupos de cuatro personas, de las cuales tres formarán un círculo y la cuarta se situará en su interior.</p> <p>Las dos personas restantes simularán ser un ratón y otro gato.</p> <p>El que haga de gato perseguirá al que haga de ratón tratando de atraparlo.</p> <p>Para estar a salvo, el ratón podrá meterse dentro de cualquier madriguera, momento en el cual el ratón que estaba dentro deberá abandonarla. Cuando el gato atrape al ratón, ambos jugadores intercambiarán sus papeles y el juego se reiniciará.</p> <p><b>C) <i>Tileh Bazi</i></b> (Irán)</p> <p>El alumnado se organizará en cinco grupos de cinco personas cada uno de ellos.</p> <p>Una de las formas más populares de jugar este juego es "chaleh", un pequeño agujero, cuyo propósito es golpear las canicas de tu oponente y convertirlas en tu propiedad. Pero antes de golpearlas, deberás ponerla en un hoyo preparado (chaleh).</p> <p>Al principio, los jugadores se turnarán para golpear la pelota con el índice en un intento de meter la pelota en el hoyo.</p> <p>Cuando un jugador tenga éxito, podrá apuntar su bola a otros.</p> <p>Si golpea la bola con éxito, ganará la bola y el juego continuará; de lo contrario, el juego pasará a los otros jugadores. Con cada tiro, los jugadores podrán avanzar su bola un centímetro.</p> <p><b>D) <i>Mheibes</i></b> (Irak)</p> <p>El juego involucrará a dos equipos, cada uno tratando de esconder un pañuelo al otro.</p>
--	--

	<p>Al comienzo del juego, un jugador dará la vuelta al equipo y le entregará el pañuelo a uno, tratando de evitar que el otro equipo sepa qué jugador lo tiene.</p> <p>Este jugador tendrá que intentar llegar al espacio designado por el otro equipo (área de fútbol sala) evitando ser capturado, porque sino tendrá que volver a su campo y pasarle el pañuelo a otro compañero de su equipo.</p> <p>Además, contará con la ayuda de todos los integrantes de su equipo que tratarán de evitar que le capturen.</p> <p>La decisión se basará en las expresiones faciales de cada miembro del equipo de investigación.</p> <p>Los jugadores también podrán descartar jugadores si no avanzan al campo del equipo contrario y creen que no están sosteniendo ningún pañuelo.</p> <p>Cuando el jugador deje caer la mano que sostiene el pañuelo, se revelará y se pronunciará la palabra murciélago (en iraquí significa "dormir" o "durante la noche"), ya que el pañuelo se ocultará nuevamente.</p>
--	--

*Fuente:* elaboración propia

Tabla 7: Sesión VI de la propuesta didáctica

<b><i>SESIÓN VI: JUEGOS DE COLOMBIA Y VENEZUELA</i></b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer y practicar ciertos juegos de Colombia y Venezuela</li> <li>• Establecer relaciones entre los juegos tradicionales y los juegos planteados en la sesión</li> </ul>
<b>CONTENIDOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de ciertos juegos de Colombia y Venezuela, así como de las reglas y normas que los caracterizan.</li> <li>• Los juegos tradicionales y los juegos del mundo. Relaciones que se establecen entre ellos.</li> <li>• Fomento del pensamiento visible a través de las rutinas de pensamiento.</li> </ul>

<p>COMPETENCIAS CLAVE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencia en comunicación lingüística, porque hay que utilizar la lengua oral y escrita para expresar ideas.</li> <li>• Aprender a aprender, puesto que, la rutina de pensamiento sirve para que el alumnado desarrolle su capacidad de organizar el aprendizaje.</li> <li>• Competencias sociales y cívicas, ya que todos deben participar de manera activa en la sesión y tratar establecer relaciones sociales como compañeros de grupo.</li> <li>• Conciencia y expresiones culturales, porque se dan a conocer juegos tradicionales de Colombia y Venezuela.</li> </ul>
<p>INTELIGENCIAS MÚLTIPLES</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inteligencia lingüística, porque hay que comunicarse oralmente con el resto de estudiantes.</li> <li>• Inteligencia corporal y kinestésica, puesto que, se requiere cierta habilidad corporal para realizar los juegos.</li> </ul>
<p>RECURSOS DIDÁCTICOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales: dos pelotas, la libreta y las rutinas de pensamiento.</li> <li>• Espaciales: pista de fútbol.</li> <li>• Humanos: 25 alumnos.</li> </ul> <p>Temporalización: 60 min.</p>
<p>ESTRUCTURA DE LA SESIÓN</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asamblea inicial (5´): explicación de la sesión.</li> <li>2. Desarrollo de las actividades (40´).</li> <li>3. Asamblea final (15´): ideas y opiniones y realización de la rutina de pensamiento.</li> </ol>
<p>ACTIVIDADES</p>	<p><b>A) <i>El pescao cao cao</i></b> (Colombia)          Todos los alumnos se distribuirán en dos filas enfrentadas.          Se agarrarán fuertemente de las manos, cruzándolas con el compañero que tienen enfrente. Así, se formará una especie de colchón donde se tumbará el primer jugador de una de las filas.          El resto de los jugadores comenzarán a mantear al que esté arriba para llevarlo hasta el final. Una vez haya conseguido pasar, deberá incorporarse de nuevo a la fila, así irán pasando todos y cada uno de los niños.          Al mismo tiempo repetirán, una y otra vez:</p>

*“El pescao cao cao,  
va saliendo al otro lao:  
el pescao cao cao,  
va saliendo al otro lao...”*

**B) *El rey de los mundos*** (Colombia)

Cuatro niños harán de reyes y se sentarán en el suelo. Los demás formarán cuatro filas, una delante de cada rey.

El primero de la fila se acercará al rey y éste le preguntará: “¿A qué han venido?”, a lo que el jugador le responderá, sin hablar, imitando cualquier acción de la vida cotidiana.

El rey tratará de adivinar la acción representada, en menos de tres intentos. Si la adivina continuará de rey; en caso contrario, será destronado y el niño que hacía la imitación se convertirá en rey.

**C) *Cucambé*** (Venezuela)

Se designará tres árboles que serán la base y tres alumnos se la quedarán haciendo de “cuidabases”.

El resto del alumnado intentará tocarles en una parte de su cuerpo y posteriormente tocar la base. Cada vez que lo logren deberán gritar el punto obtenido y tendrán que apuntarlo en una libreta que estará situada donde se encuentre el docente.

Sin embargo, si los cuidabases logran tocar a alguien, ambos jugadores intercambiarán sus papeles.

El objetivo de cada jugador será obtener el mayor número de puntos, los cuales aparecerán reflejados en la libreta.

**D) *El talión*** (Venezuela)

Se formarán dos filas con los jugadores tumbados en el suelo. Cada participante tendrá su cabeza entre las piernas abiertas del siguiente.

El último de la fila tendrá una pelota que sujetará entre las piernas e intentará pasar al siguiente jugador en la fila utilizando únicamente sus piernas y sus pies. Éste recibirá la pelota con sus pies y se lo pasará al de delante para que la pelota vaya avanzando a lo largo de la fila.

	Si a alguien se le cae la pelota, esa persona tendrá que situarse la última de la fila e iniciar todo el proceso. Por el contrario, si una persona logra pasar correctamente la pelota al siguiente compañero, se levantará y se situará la primera de la fila.
--	---

Fuente: elaboración propia

Tabla 8: Sesión VII de la propuesta didáctica

<b>SESIÓN VII: JUEGOS DE INDONESIA Y PAPÚA NUEVA GUINEA</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer y practicar juegos de Indonesia y Papúa Nueva Guinea</li> <li>• Organizar todos los juegos del mundo de manera jerárquica</li> </ul>
<b>CONTENIDOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de ciertos juegos de Indonesia y Papúa Nueva Guinea, así como de las reglas y normas que los caracterizan.</li> <li>• Empleo de los organizadores gráficos para sintetizar todos los juegos puestos en práctica y ordenarlos por orden de preferencia.</li> </ul>
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencia en comunicación lingüística, porque se emplea la lengua oral y escrita para expresar ideas.</li> <li>• Competencias sociales y cívicas, ya que se establecen relaciones sociales entre los miembros del grupo.</li> <li>• Aprender a aprender, puesto que, a través del organizador gráfico se conectan las ideas del alumnado y se organizan sus conocimientos.</li> <li>• Conciencia y expresiones culturales, puesto que, se ponen en práctica juego tradicionales de Indonesia y Papúa Nueva Guinea.</li> </ul>
<b>INTELIGENCIAS MÚLTIPLES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inteligencia lingüística, ya que hay que comunicarse con el resto de componentes que conforman el grupo.</li> <li>• Inteligencia corporal y kinestésica, porque es preciso tener cierta habilidad motriz para llevar a cabo los juegos.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales: dos pelotas de tenis, dos pelotas blandas, papel y bolígrafo</li> </ul>

<p>RECURSOS DIDÁCTICOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espaciales: pista de fútbol.</li> <li>• Humanos: 25 alumnos.</li> </ul> <p>Temporalización: 60 min.</p>
<p>ESTRUCTURA DE LA SESIÓN</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asamblea inicial (5´): explicación de la sesión.</li> <li>2. Desarrollo de las actividades (40´).</li> <li>3. Asamblea final (15´): ideas y opiniones y realización del organizador gráfico.</li> </ol>
<p>ACTIVIDADES</p>	<p><b>A) <i>Gemo</i></b> (Papúa Nueva Guinea)  Los jugadores se dividirán en dos equipos, cada uno de los cuales defenderá un árbol.</p> <p>Un jugador tocará su propio árbol y se convertirá en el portador del <i>gemo</i>, el cual se va a simbolizar con una pelota de tenis.</p> <p>El <i>gemo</i> no se podrá pasar entre jugadores de un mismo equipo.</p> <p>El objetivo de ambos grupos es que un jugador de su equipo, portador del <i>gemo</i>, toque el árbol del equipo contrario, de esta manera, se anotará un punto el equipo.</p> <p>Si el portador del <i>gemo</i> es pillado durante el trayecto, todos los integrantes del equipo deberán volver a su campo e intercambiarán a la persona que lo porta.</p> <p><b>B) <i>Folding arms</i></b> (Papúa Nueva Guinea)  Dos jugadores se la quedarán y tendrán una pelota cada uno.</p> <p>El resto se colocarán con los brazos cruzados, uno junto a otro, y detrás de la de medio campo.</p> <p>Los jugadores que tienen la pelota se la lanzarán a cualquier otro. Éste deberá descruzar sus brazos y atraparla, antes de que bote en el suelo. Si no lo consigue, deberá coger una pelota y formará parte del equipo de los lanzadores.</p> <p>En cambio, si atrapa la pelota, se la devolverá al que se la queda y se anotará una vida.</p> <p>Los jugadores que se la queden pueden también amagar el lanzamiento. En este caso, nadie podrá descruzar sus brazos, ya que, si alguien lo hiciera, pasaría a quedársela.</p>

	<p><b>C) <i>Wok tali wok</i></b> (Papúa Nueva Guinea)</p> <p>Todos los jugadores formarán un círculo, de pie, alrededor de una de las porterías.</p> <p>Un jugador se la quedará y se paseará dando vueltas alrededor del corro cantando repetidas veces: “<i>Wok tali wok, wok tali wok...</i>”.</p> <p>En un determinado momento, uno de los jugadores que forman el corro dará una señal y todos correrán hacia la portería contraria, alrededor de la cual deberán formar otro círculo.</p> <p>Durante este trayecto, el que se la queda tratará de tocar a todos los que pueda.</p> <p>Los que hayan sido pillados se la quedarán. Sin embargo, el resto de los alumnos tratará de volver a la primera portería y formar un círculo a su alrededor.</p> <p>El juego finalizará cuando todos hayan sido atrapados.</p> <p><b>D) <i>Semut, Orang, Gajah</i></b> (Indonesia)</p> <p>El <i>Semut, Orang, Gajah</i>, es un juego similar al piedra, papel y tijera. Cada signo derrotará a uno de los otros signos, pero simultáneamente podrá ser derrotado por el otro signo.</p> <p>Se harán cuatro equipos y estarán enfrentados dos a dos, de tal forma, que el objetivo del juego será llegar hasta la zona del equipo contrario a medida que se vayan derrotando a los rivales que se encuentren a su paso.</p> <p>El primer signo, <i>semut</i>, involucra a un jugador que apunta con su dedo meñique hacia su oponente y representa una hormiga.</p> <p>El segundo signo, <i>orang</i>, representa a una persona y requiere que el jugador señale con el dedo índice a su oponente.</p> <p>Finalmente, el tercer signo de <i>gajah</i> representa un elefante cuando el jugador señala con el pulgar al otro jugador.</p> <p>La hormiga derrota al elefante, porque puede volverlo loco haciéndole cosquillas en las orejas; la persona gana cuando pisotea a la hormiga; el elefante siempre derrota a la persona, porque la pisotea.</p>
--	--

Fuente: elaboración propia

Tabla 9: Sesión VIII de la propuesta didáctica

<b><i>SESIÓN VIII: ESCAPE ROOM</i></b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver los cuatro enigmas de manera correcta</li> <li>• Cooperar entre todos los miembros del grupo para conseguir el objetivo que se propone</li> </ul>
<b>CONTENIDOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación activa y cooperación dentro del grupo de trabajo.</li> <li>• Resolución y comprobación de las tareas propuestas.</li> </ul>
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencia en comunicación lingüística, porque los integrantes del grupo deben coordinarse y comunicarse para resolver cada uno de los enigmas.</li> <li>• Competencias sociales y cívicas, puesto que, se deben respetar todas las ideas y aportaciones que se hagan en grupo.</li> </ul>
<b>INTELIGENCIAS MÚLTIPLES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inteligencia lingüística, porque hay que tener esa capacidad para comunicarse entre los miembros del grupo.</li> </ul>
<b>RECURSOS DIDÁCTICOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales: once capitales, cinco sopas de letras, once juegos del mundo, cartulinas, rotuladores, lápices y pinturas.</li> <li>• Espaciales: aula y patio del colegio</li> <li>• Humanos: 25 alumnos.</li> </ul> <p>Temporalización: 60 min.</p>
<b>ESTRUCTURA DE LA SESIÓN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asamblea inicial (10´): explicación de la sesión.</li> <li>2. Desarrollo de las actividades (35´).</li> <li>3. Asamblea final (15´): ideas y opiniones y realización de la lista de control.</li> </ol>
	<p>Los alumnos estarán distribuidos en grupos de cinco personas y tendrán que resolver los cuatro enigmas planteados en el menor tiempo posible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enigma I: los grupos deberán buscar las capitales de todos los países de los cuales se hayan llevado a cabo juegos durante las sesiones anteriores.</li> </ul>

ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enigma II: en el patio, habrá pegados diferentes papeles con 11 juegos del mundo diferentes a los que se han desarrollado previamente. Los alumnos deberán encontrarlos y tratar de relacionar cada juego con el país correspondiente. Una vez que el docente les haya dado el visto bueno, se podrá pasar al siguiente enigma.</li> <li>• Enigma III: los alumnos deberán incorporar variantes a cuatro de los juegos planteados en las anteriores sesiones, de tal forma, que no cambie la esencia del juego, pero que permitan un mayor dinamismo y fomentar la participación. Una vez que las hayan encontrado, el docente les entregará una sopa de letras que les permitirá avanzar hasta el siguiente enigma, si la resuelven correctamente.</li> <li>• Enigma IV: el último enigma será un pequeño mural en el que deberán colaborar todos los miembros del equipo. Cada grupo, tendrá que seleccionar cuatro juegos planteados en las sesiones anteriores y deberán dibujarlo en una cartulina como si ellos mismos formasen parte del juego. Una vez que hayan realizado y coloreado el dibujo, habrán completado el <i>Escape Room</i>.</li> </ul>
-------------	--

Fuente: elaboración propia

Tabla 10: Sesión IX de la propuesta didáctica

<b>SESIÓN IX: INMERSIÓN CULTURAL</b>	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar y poner en práctica los juegos del mundo desarrollados durante las sesiones previas</li> <li>• Valorar el rol como docente de cada alumno</li> <li>• Conocer las manifestaciones culturales más representativas (juegos, bailes, comidas...) de cada país</li> </ul>
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación y puesta en práctica con alumnado de Ed. Primaria de juegos del mundo de los cinco continentes.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valoración e importancia de las manifestaciones culturales propias de cada uno de los países.</li> </ul>
COMPETENCIAS CLAVE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencias en comunicación lingüística, porque deben explicar al resto de alumnos los juegos que van a poner en práctica.</li> <li>• Competencia sociales y cívicas, puesto que, es necesario tener una serie de habilidades sociales para ejercer como docente de un grupo de alumnos.</li> <li>• Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, ya que se ofrece total libertad a los estudiantes para que exploten su creatividad y desarrollen la sesión a su gusto.</li> <li>• Conciencia y expresiones culturales, puesto que, se presentan y desarrollan una gran variedad de juegos del mundo.</li> </ul>
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inteligencia lingüística, porque hay que dominar el lenguaje para expresarse correctamente como docente.</li> <li>• Inteligencia corporal y kinestésica, puesto que, se debe tener un lenguaje corporal adecuado a la hora de expresarse.</li> </ul>
RECURSOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales: los que los alumnos crean convenientes.</li> <li>• Espaciales: patio del colegio.</li> <li>• Humanos: 25 alumnos.</li> </ul> <p>Temporalización: 60 min.</p>
ESTRUCTURA DE LA SESIÓN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asamblea inicial (5´): explicación de la sesión.</li> <li>2. Desarrollo de las actividades (50´).</li> <li>3. Asamblea final (5´): ideas y opiniones.</li> </ol>
	<p>En esta sesión, se dividirá la clase en cinco grupos de cinco miembros cada uno de ellos. A cada grupo, se le habrá asignado un continente previamente. La actividad consistirá en que cada uno de los grupos, seleccione dos de los juegos del continente que le corresponda para llevarlo a cabo con los alumnos de los cursos inferiores, por lo tanto, serán los propios estudiantes de 6º de Ed. Primaria, los que ejerzan como docentes principales. Los</p>

<p>ACTIVIDADES</p>	<p>alumnos que desarrollen los juegos explicarán algunas características del país elegido y plantearán similitudes en la forma de jugar con las nuestras.</p> <p>Los alumnos de los diferentes cursos irán pasando por las diferentes estaciones y una vez que hayan estado en cada una de ellas, se procederá a hacer una pequeña evaluación de la sesión, en la cual deberán votar qué actividades les han gustado más y qué creen haber aprendido.</p> <p>El objetivo de la sesión será dar a conocer los juegos del mundo al resto de cursos de Ed. Primaria y no se premiará el país que haya obtenido más votos, sino que lo que se pretende es que los alumnos de 6º hagan una pequeña autoevaluación en la que identifiquen los puntos fuertes de su sesión y las posibles propuestas de mejora.</p>
--------------------	--

*Fuente:* elaboración propia

## 10.2. ANEXO II: ANÁLISIS ESPECÍFICO DEL DESARROLLO PRÁCTICO DE LAS SESIONES

SESIÓN I. Antes de comenzar la primera sesión, el hecho de que los propios alumnos pudieran seleccionar los juegos tradicionales que se iban a llevar a cabo fue algo que les resultó bastante motivador, porque iban a recordar juegos que han formado parte de su infancia y que llevaban tiempo sin ponerlos en práctica. Sin embargo, a pesar de que les invité a que rellenaran el cuestionario, varios alumnos se olvidaron de hacerlo, por lo tanto, me limité a seleccionar los cuatro juegos que fueron más votados.

**A) La rayuela.** El hecho de tener tres rayuelas favoreció que los alumnos no estuviesen constantemente parados esperando su turno, ya que al contar con ocho alumnos en cada grupo es algo que podía pasar. El juego se desarrolló con total normalidad y con una gran implicación por parte del alumnado, porque eran muy meticulosos vigilando que los compañeros no pisasen las líneas y avanzaran correctamente en las sucesivas casillas.

La rayuela africana fue una variante que les resultó algo más complicada, porque no la conocían previamente y tuve que estar más pendiente de explicar cómo se jugaba, porque algunos alumnos no lograron comprender la dinámica. Sin embargo, cuando veían al resto de compañeros participar, sí que se animaron a intentarlo, pero la mayor dificultad, sobre todo, para el grupo de chicos fue el cantar la canción (“Minué, minué...”), porque se mostraban algo más vergonzosos en comparación con las chicas.

**B) La comba.** La comba fue un juego en el que apenas tuve que intervenir, porque los alumnos fueron muy autónomos a la hora de organizarse y combinar diferentes juegos, ya que surgieron numerosas propuestas (Al pasar la barca...; Al cocherito leré...; Rey, rey...) y algunos de estos juegos eran en parejas, lo que complicaba aún más la actividad.

Sin embargo, hubo un alumno que apenas sabía saltar a la comba y que se llegó a frustrar en un primer momento. Por ello, optamos por que lo intentara, mientras los demás giraban la comba de una manera más lenta para facilitarle el salto y así interviniese también en el juego.

**C) Los bolos.** Este es el juego que resultó más interesante para los alumnos, porque fue un poco más competitivo y algunos de ellos estaban acostumbrados a practicarlo, por ello, también surgieron ciertos “piques” entre ellos, ya que querían

ganar. Muchos se mostraban impacientes a la hora de tirar, por eso, se aplicaron al recoger los bolos para favorecer la dinamización del juego.

El hecho de plantear la variante cooperativa también resultó bastante llamativa, porque los alumnos no la conocían y no estaban acostumbrados a desarrollar el juego de esta manera, pero se implicaron como grupo para conseguir el mayor número de puntos.

**D) Las cuatro esquinas.** En este juego, muchos de los estudiantes estaban algo cansados, porque proponía cambios de sitio muy frecuentemente, por ello, en las últimas rondas, tendía a dejarles algo más de tiempo para descansar. Las variantes incorporadas (desplazarse a la pata coja/pies juntos, parejas) fueron acogidas muy favorablemente por el alumnado, porque suponía una dificultad extra para ellos. Dentro de mi rol como docente, al estar trabajando con todo el grupo-aula exclusivamente en este juego, me encargué de vigilar que los grupos no hacían trampas y salían desde el lado indicado, así como de cerciorarme de qué grupo había llegado antes a la esquina, porque algunos de ellos pretendían engañar asegurando que habían llegado antes que sus compañeros y es algo con lo que tuve que mediar para evitar que se repitiesen las trampas y acatasen las decisiones que tomaban, puesto que, yo actuaba imparcialmente por el buen desarrollo del propio juego.

SESIÓN II. Esta segunda sesión la llevé a cabo en la asignatura de Valores Sociales y Cívicos, pero maticé que estaba estrechamente relacionada con las sesiones que se iban a llevar a cabo durante las próximas semanas en Ed. Física. En primer lugar, expliqué brevemente en que iba a consistir la sesión.

Cuando les mostré el mapamundi, muchos fueron directos a situar las chinchetas en Rusia y Ucrania, porque es la guerra que tienen más presente por la información que perciben diariamente en las noticias. Después, algunos se aventuraron por señalar guerras en algunos países de África, pero no sabían exactamente dónde, aunque estaban convencidos de que hay conflictos activos en ese continente. Otros señalaron algún país de Asia, pero sin mucho convencimiento.

Tras asegurarles de que hay más de 52 guerras activas en el mundo, la mayoría se quedaron verdaderamente sorprendidos, porque desconocían este dato y muchos pensaban que solo existía la guerra de Rusia-Ucrania, puesto que, no se habla de más

conflictos bélicos en las noticias. Además, les sorprendió que en pleno s.XXI hubiese tantos conflictos en el mundo y pensaron que algo estamos haciendo mal los seres humanos. Después de comentar este dato, más alumnos se aventuraron por señalar países que están actualmente en guerra y las chinchetas se colocaron sobre todo los continentes, pero de manera aleatoria en la mayoría de los casos.

Al realizar la segunda parte de la sesión, ya fueron más consciente de que las guerras son un problema que afecta a una gran parte de la población mundial y que están teniendo consecuencias devastadoras a medida que se prolongan en el tiempo. El hacer el uso del móvil fue un elemento un tanto distractor, en un primer momento, porque algunos grupos estaban ansiosos por usarlos y desconocían para qué les iba a hacer falta.

Sin embargo, cuando visualizaron los QR comprendieron la tarea a la perfección y la actividad se desarrolló sin inconvenientes reseñables, más allá de que todos querían usar el móvil y uno solo era el propietario del mismo, por ello, tuve que establecer un orden en el uso. Ciertos grupos pensaban que era una tarea que había que realizar en el menor tiempo posible y se apresuraron por leer los códigos, pero este no era el propósito.

Después de analizar el código, escribieron en el cuaderno la información que éste les proporcionaba y se quedaron aún más perplejos al percatarse que el motivo por el que se inician muchas de las guerras es el tema económico.

SESIÓN III. Al explicar cómo se iba a desarrollar la tercera sesión, el alumnado estaba un tanto confuso y descolocado, porque no comprendían muy bien cómo iba a funcionar lo que les estaba proponiendo y yo también tenía una cierta inseguridad, porque no sabía si iban a saber expresarse sin hacer uso de la palabra.

En primer lugar, expliqué los juegos *Korulka* y *Ty yesh', ty ne yesh'* a una mitad de la clase y, aunque a algunos alumnos les resultó difícil comprenderlos, porque eran completamente nuevos para ellos, cuando lograron comprender la dinámica, el resto de compañeros entraron al gimnasio.

En un primer momento, muchos estudiantes se quedaron parados, puesto que, no sabían qué hacer o cómo expresarse para ser entendidos por el resto de compañeros, hasta que segundos más tarde, tres alumnos decidieron tomar la iniciativa y procedieron a hacer la explicación a través de gestos y acompañándolo de dibujos, tratando de gesticular mucho para ser entendidos.

Tras esta breve explicación que acabó por demorarse más de la cuenta se procedió a realizar los juegos, aunque algunos alumnos no lo habían comprendido por completo, por ello, se pusieron cerca de compañeros que sabían en qué consistían los juegos.

- A) **Korulka.** Los alumnos se quedaron un tanto sorprendidos al ver las velas, pero más allá de este hecho aislado, el juego se desarrolló en ambos grupos con aparente normalidad, porque era sencillo de comprender y es similar a juegos que el alumnado había practicado previamente.
- B) **Ty yesh', ty ne yesh'.** Antes de comenzar el juego, hubo que explicar la manera en la que se llevaba a cabo, porque algunos alumnos se habían olvidado. Tras ello, se puso en práctica sin ningún inconveniente, pero a medida que iban pasando las rondas, los alumnos se bloqueaban y no sabían que decir para evitar repetir lo que habían dicho previamente sus compañeros.

A continuación, se pusieron en práctica los dos juegos *Kolomyiki* y *Vovk y kozy*. De nuevo, tuve que explicar en qué consistían, en este caso, a la otra mitad de la clase. Con este grupo, me resultó algo más complicado que lo entendieran, por ello, tuve que ejemplificarlo brevemente, hasta que todos los alumnos comprendieron ambos juegos.

Al entrar el otro grupo al gimnasio, ninguno de los alumnos tomó la iniciativa para explicarlo, porque se mostraban tímidos. Por ello, tuve que adoptar un papel más de protagonista y participar como uno de ellos para que viesen cómo podían explicarlo.

De esta manera, muchos se incorporaron a la explicación, mientras que dos de los alumnos se pasaron algo más desapercibidos, ya que no sabían cómo actuar. La explicación de este grupo fue algo más pobre, por eso, tuve que reforzarla, pero se logró un alto grado de comprensión por parte del otro grupo.

- C) **Kolomyiki.** Este juego fue bastante difícil de iniciarlo, porque no se lograba comprender la dinámica y hasta que los jugadores que escucharon mi explicación no hicieron un ejemplo práctico, el resto no comprendía como realizarlo. A pesar de ello, fue un juego que no terminó por gustar a algunos estudiantes, porque se perdía la fluidez cuando no se cogía la pelota rápidamente.
- D) **Vovk y kozy.** Este juego gustó bastante y se comprendió desde el primer momento, puesto que, se había realizado alguno similar en las sesiones de Ed. Física. En general, el juego fue bastante fluido y entretenido para los discentes.

SESIÓN IV. El tener que realizar la rutina de pensamiento (QUÉ SÉ- QUÉ QUIERO SABER-QUÉ HE APRENDIDO) al comienzo de la sesión fue algo que resultó completamente novedoso para el alumnado, ya que no están habituados a trabajar con ellas y mucho menos durante las clases de Ed. Física. Por ello, tuve que explicar detalladamente que es lo que tenían que hacer en cada apartado. Algunos se limitaron a poner ideas concretas, mientras que otros desarrollaron en profundidad los conocimientos que tenían adquiridos antes de realizar la sesión, debido a que no estaban habituados al fomento del pensamiento visible en el aula. Tras ello, se procedió a realizar una pequeña explicación acerca cómo se iban a desarrollar los cuatro juegos propuestos en la sesión.

A) *Charapké.* Al distribuirse en cuatro grupos se favoreció que la participación fuese más constante y los alumnos no tuviesen que esperar tanto en la fila. Además, sobre todo, durante las primeras rondas se percibió que los alumnos no eran capaces de lanzar varias piedras al aire, por ello, los cambios eran constantes y prácticamente los estudiantes no tenían que esperar.

Alguno de ellos se frustró, ya que tras varios intentos en las sucesivas rondas no sabían cómo coger y lanzar un mayor número de piedras, por ello, el resto de integrantes del grupo le animaban y le daban consejos para que aprendiese cómo lo debía hacer de una manera eficaz. El juego al principio no terminó por enganchar a estos alumnos que no conseguían el objetivo propuesto, pero luego se “picaron” con los demás para ver quién conseguía lanzar un mayor número de piedras.

B) *Boma.* En este juego, las parejas las establecieron los propios alumnos y siempre solían ponerse con sus amigos más cercanos. Por ello, al cabo de unas rondas fui yo mismo el que establecí las parejas para fomentar esa socialización entre los educandos y procurar que las parejas variasen en cada turno. Por otro lado, dependiendo de la persona que ejercía de “Boma”, cantaba más o menos. Esto es algo que no se le dio mayor importancia, pero se pidió que las acciones que dictase fuesen variadas para que no se repitiesen constantemente.

En general, el juego se desarrolló con un alto nivel de implicación, pero había ciertas parejas que se dispersaban más por el espacio para evitar ser pilladas y solían omitir hacer ciertas acciones. Por ello, se les penaliza ejerciendo como “Boma” durante la ronda siguiente o bien cambiando la pareja si percibía que el comportamiento se repetía constantemente por parte de ambas partes.

C) **Abumbutan.** Este juego fue muy dinámico y las rondas eran muy cortas, ya que los alumnos estaban constantemente participando, sobre todo, al estar divididos en cuatro grupos. Al comenzar, los niños quitaban grandes puñados de tierra para perjudicar al siguiente compañero, pero, en muchas ocasiones, los perjudicados eran ellos mismos porque se caía el palo.

En las sucesivas rondas, optaron por ser algo más conservadores y cada uno elaboró su estrategia individual para tratar de ganar, quitando pequeños puñados de arena. Cuando a alguno se le caía el palo no se percataba de que tenía que salir corriendo y el resto de integrantes formaban un gran jolgorio a su alrededor con risas frecuentes.

Además, el incorporar la variante de transportar al resto de compañeros, en lugar de eliminar a uno de los jugadores fue algo que gustó mucho, porque permitió que ninguno se desentendiese del juego en ningún momento.

D) **Four chiefs.** Al comenzar el juego, pocos niños se ofrecieron voluntarios para ejercer como “jefes”, porque iban a estar prácticamente parados, por eso, se cambió ese rol en cada ronda, hasta que todos ejercieron como jefes. Todos los “soldados” se implicaron activamente para tratar de capturar al mayor número de “prisioneros” en el menor tiempo posible.

Este juego resultó bastante entretenido y la dificultad principal que encontraron fue el tener que volver todo el equipo al lugar del jefe, porque algunos miembros tendían a dispersarse para continuar con la captura por su cuenta y por esta razón, se anotaron ciertas penalizaciones de tiempo hasta que no llegaban todos y cada uno de ellos al lugar indicado.

SESIÓN V. Al comenzar la sesión y establecer la premisa de únicamente de hablar en inglés, a muchos alumnos le surgieron ciertos miedos e inseguridades, porque no dominan correctamente la lengua. Por ello, me encargué de vigilar que todos trataban de hablar exclusivamente en inglés y de que estaban haciendo ese gran esfuerzo por expresarse y comprender correctamente lo que el resto de compañeros decían.

En algunos casos, fui un tanto más permisivo, porque hay alumnos que tienen carencias en la expresión oral en esta lengua extranjera, por esta razón, les dije que podían incorporar alguna palabra en español que desconociesen cómo traducirla, ya que si no les daba esa oportunidad tenía claro de que se iban a desconectar de las actividades.

Tras ello, se procedió a realizar los cuatro juegos que estaban previstos para la sesión y, desde el primer momento, presencié intentos por hablar en español, por ello, volví a recordar uno de los cometidos de esta sesión que era comprender las dificultades para comunicarse que puede tener un alumno que desconoce nuestro idioma y los niños se lo tomaron más en serio y procuraron hablar en inglés.

Sin embargo, los diálogos entre ellos eran muy pobres y se limitaban a entablar conversaciones muy pobres, porque no tienen un amplio rango de vocabulario, pero hicieron ese esfuerzo extra que fue muy positivo.

**A) *Ad-dahw*.** El juego resultó bastante complicado para buena parte del alumnado, porque requería de mucha precisión y no eran capaces de introducir la bola en el hoyo con pocos golpes, excepto un grupo de cuatro o cinco alumno que tenía una mayor destreza a la hora de golpear.

Tras realizar varios intentos a medida que avanzaban las rondas, algunos alumnos fueron adquiriendo una mayor precisión y en apenas dos o tres golpes conseguían introducir la bola, pero hubo ciertos alumnos que incluso se negaban a intentarlo más, porque no se veían capaces, pero el apoyo de resto de compañeros les animó para no desistir en el intento.

**B) *Tileh Bazi*.** En este juego, fue yo mismo el que establecí los grupos para evitar que fuesen similares a los formados en el primer juego (*Ad-dahw*) y posibilitar esa socialización entre todos los alumnos. Esto fue fruto de ciertas discrepancias entre algunos alumnos que se negaban a compartir grupo con ciertos compañeros, pero finalmente optaron por entrar en razón y jugar independientemente de quien estuviese en grupo, porque ese era uno de los propósitos del TFG, el potenciar la socialización entre los educandos a través del juego.

El juego les rememoró ciertos momentos de su infancia, porque hacia muchos años que no jugaban a las canicas y, en general, gustó bastante. Además, el tener la oportunidad de quedarte con las canicas del compañero fue una variante que les motivó aún más, puesto que, se cabreaban con ellos mismo si no conseguían efectuar un buen lanzamiento.

**C) *Mush e gorbe*.** Este juego fue muy fluido, porque los niños ya sabían en qué consistía y lo habían puesto en práctica en Ed. Física en cursos anteriores. Durante el juego, se apreciaron diferencias muy significativas entre quienes están

acostumbrados a practicar deportes y quienes no lo hacen habitualmente, ya que había algunos estudiantes que corrían a toda velocidad para pillar o evitar ser pillados, mientras que a otros les costaba mucho esfuerzo el ponerse a correr, ya que es una actividad a la que no están muy habituados.

Un aspecto reseñable fue que en algunas madrigueras, los alumnos se disponían de tal manera que impedían entrar al ratón y perjudicaban el juego, por lo tanto, tuve que hacer incidencia en ello para evitar que se repitiese esta actitud.

**D) *Mheibes*.** En un primer momento, los equipos designaron a la persona que iba a ser la encargada de llevar el pañuelo al otro área y ambos equipos optaron por seleccionar a aquella persona que era más veloz, porque creían que iba a ser la más capacitada para llegar a esa zona sin ser pillada.

Tras dos rondas en las que ambos equipos se percataron de que esto no funcionaba, formaron un círculo y elaboraron una estrategia para tratar de conseguir el objetivo. Además, se distribuyeron varios roles entre los defensores y los atacantes. En este caso, optaron por esconder mejor el pañuelo y entregárselo a una persona que pasaba más desapercibida y no destacaba tanto por sus cualidades físicas (velocidad, agilidad...) y esto ya les funcionó mucho mejor, puesto que, protegieron más conjuntamente a esa persona y consiguió llegar al área contraria. Asimismo, fueron más conservadores a la hora de jugar y no todos salieron despavoridos desde el primer momento, sino que prefirieron defender mejor en bloque. Cabe destacar que muchos hicieron amagos como si ellos mismos fuesen los portadores del pañuelo para tratar de despistar al otro equipo y realmente lo consiguieron, porque focalizaron la atención en una única persona mientras que la que verdaderamente portaba el pañuelo, avanzaba completamente sola por el lado contrario del campo.

SESIÓN VI. El tener que hacer la rutina de pensamiento 3,2,1, PUENTE fue una tarea que resultó bastante compleja y cuya duración se alargó más de los 10-15 minutos que tenía previstos inicialmente, porque algunos alumnos no conseguían establecer relaciones con juegos tradicionales que conocía, por ello, algunos estudiantes recurrieron a su cuaderno de aprendizaje para recordar los juegos tradicionales que se habían practicado durante la primera sesión para tratar de establecer alguna conexión.

Además, la parte de elaborar una metáfora fue algo complicado para ellos, porque no sabían cómo debían hacerlo, por lo tanto, tuve que poner un ejemplo para tratar de guiarles y ayudarles a la hora de pensar. Finalmente, todos completaron la rutina de pensamiento con mayor o menor profundidad al cabo de 20´ y sí que lograron establecer esas relaciones entre los diferentes juegos y se concienciaron de las similitudes que guardan con los nuestros.

**A) *El pescao cao cao.*** La dinámica de este juego convenció mucho al alumnado, ya que les resultó muy divertido el poder transportar a sus compañeros de un lado a otro y supuso el establecer un contacto más cercano entre ellos, hecho que no habían podido desde hace mucho tiempo por el COVID. Algunos escolares señalaron que este juego ya lo habían realizado en algún campamento previamente y que les gustó mucho. El juego requería de mucha confianza y comunicación entre todos para poder tener éxito a la hora de transportar a cada alumno, por ello, era frecuente ver conversaciones sobre qué es lo que debía hacer cada uno, porque se daban consejos frecuentemente.

Sin embargo, ciertos escolares se mostraron más reacios a que los demás compañeros les transportasen, pero al final accedieron a ello y les divirtió bastante. El tener que cantar la canción fue algo que se fue pasando por alto a medida que avanzaba el juego, puesto que, los estudiantes empleaban un gran esfuerzo y muchos no tenían esa iniciativa por cantar, mientras transportaban a los compañeros.

**B) *El rey de los mundos.*** En un primer momento, pocos niños querían ejercer de rey, por ello, seleccioné a los cuatro voluntarios que había y el puesto de rey iba cambiando en las sucesivas rondas hasta que todos pasaron por este rol. Cuando a los niños les llegaba su turno, muchas veces no sabían qué acción representar, porque estaban faltos de ideas, por eso, les aconsejé que mientras esperaban la cola tenían que pensar una acción determinada para dinamizar más el juego y evitar tiempos de espera prolongado.

Aunque, el resto de integrantes del grupo se volcaron y les proponían ideas frecuentemente y yo también intervine en algunos grupos cuando percibía que ninguno era capaz de proponer acciones. Por otro lado, los que ejercían de rey se concentraban mucho para tratar de adivinar las acciones y evitar perder su puesto.

C) *Cucambé*. En este juego, decidí aumentar el número de cuidabases a tres para evitar que todos los niños fuesen en grupos numerosos a un único árbol y facilitar la tarea del cuidabase. En un primer momento, los alumnos iban indistintamente a un árbol o a otro, pero cuando se percataron que la mayoría de las veces les pillaban, decidieron elaborar una estrategia. Los alumnos se distribuyeron en pequeños grupos y una persona era encargada de distraer al cuidabase, mientras que los demás iban por el lado contrario para tratar de anotarse un punto.

Sin embargo, para evitar que la persona sacrificada en beneficio del equipo siempre fuese la misma, este rol fue cambiando constantemente para asegurar que todos conseguían puntos. A pesar de ello, en las rondas finales volvieron las individualidades para tratar de conseguir cada niño el máximo número posible de puntos para ganar el juego.

D) *El talión*. Al igual que el primer juego (Pescao cao cao), resultó muy entretenido y retador para el alumnado, porque compitieron entre ambas filas para tratar de conseguir que la pelota avanzara lo más rápido posible sin caerse, aunque este no era uno de los propósitos iniciales, sino más bien lograr una buena técnica y favorecer la comunicación y socialización de los discentes.

Sin embargo, surgieron ciertos reproches a los compañeros a los que se le caía la pelota, pero el resto de integrantes del grupo ejercieron de mediadores y en lugar de recriminar nada, le sugirieron formas de sujetar la pelota de una manera más efectiva, es decir, le dieron consejos para conseguir que aprendiese. Tras solucionar los pequeños conflictos que surgían, sobre todo, al comienzo del juego, éste se desarrolló con total normalidad y con una gran implicación y participación activa del alumnado en todo momento.

SESIÓN VII. Al finalizar la sesión el alumnado elaboró el mapa conceptual jerárquico en el que se incluyeron todos los juegos desarrollados en las anteriores sesiones. Todos los alumnos tuvieron que acudir a su cuaderno de aprendizaje para recordar los juegos que se habían puesto en práctica, porque no se acordaban del nombre de todos ellos. Elaboraron el organizador gráfico, de tal forma, que situaron los juegos que más les habían gustado en los primeros puestos.

En cambio, la asamblea final tuvimos que prolongarla unos 30´ de lo previsto y ocupar la hora de Lengua, porque era la última sesión en la que se iban a elaborar los juegos del

mundo y todos los alumnos explicaron de manera resumida el porqué de esa clasificación de los juegos. Por ello, lo que pretendía no era solo que recordasen el nombre de los juegos y el país al que correspondían, sino que hablasen y me explicasen, desde su punto de vista, qué es lo que más les había gustado del algún juego en concreto y qué cambiarían.

Durante la asamblea final, los escolares se explayaron bastante y argumentaron cómo habían hecho el mapa conceptual de una manera bastante razonada a la vez que se lo presentaban al resto de compañeros.

**A) Gemo.** Algunos alumnos se percataron de que este juego guardaba ciertas similitudes con el juego de Irak “Mheibes” y esa era mi intención inicial, porque querían que fuesen capaces de identificar que a pesar de la distancia y las diferencias que pueden existir entre los países, el juego es algo común y universal a todos ellos. Al conocer ya las reglas, puesto que, eran muy similares, el juego se desarrolló elaborando una estrategia grupal desde el inicio y tratando de proteger aún más al portador del Gemo. Al haber muchas dificultades para avanzar hasta el árbol del equipo contrario, cuando un equipo conseguía anotarse un punto lo celebraba de manera efusiva.

**B) Folding arms.** En primer lugar, seleccioné dos voluntarios que serían los que lanzaban las pelotas y el resto se colocó por parejas. Las parejas se iban deshaciendo y cambiando a medida que eran golpeadas por la pelota, por ello, no tuve que gestionar cómo se organizan las propias parejas, porque eran los alumnos los que los gestionaban. Algunos integrantes de las parejas solían posicionar el cuerpo de tal manera que ellos mismos fuesen golpeados, pero perjudicaban a su compañero, porque le exponían aún más.

El incorporar los amagos fue un recurso que se empleó a menudo, puesto que, muchos escolares “caían en la trampa” y descruzaban sus manos, por lo tanto, les tocaba “picársela”. Fue un juego muy dinámico, porque los alumnos estaban en constante movimiento y apenas había momentos de pausa, porque los cambios eran frecuentes y no sabían por donde podían recibir el impacto de la pelota.

**C) Wok tali wok.** Una chica se ofreció voluntaria para “picársela” y cantó efusivamente “Wok tali wok” y cuando se dio la señal consiguió pillar a varios compañeros, los cuales se unieron a su grupo. Al contar con un mayor número de

personas la tarea se complicaban para las personas que intentaban llegar a la otra portería y trataron hacer trampas saliéndose de los límites del campo de fútbol que previamente se habían establecido.

A muchos alumnos les recordó a juegos similares que habían practicado previamente y les gustó bastante, porque tenían buenos recuerdos de él. Se hicieron varias rondas, porque la duración del juego era muy breve y se picaba siempre la última persona a la que pillaban.

**D) *Semut, Orang, Gajah.*** La principal dificultad de este juego era saber qué símbolos había que hacer y, sobre todo, quién vencía a quién para saber quién ganaba en cada caso. Por ello, costó un cierto tiempo el poder iniciarlo, porque los alumnos no eran capaces de comprenderlo, por esta razón, establecí la analogía con el juego del “piedra, papel o tijera” y muchos ya empezaron a entenderlo.

Además, tuve que intervenir y hacer varios ejemplos prácticos con varios alumnos que tenían dificultades para entenderlo. Tras varios minutos, el alumnado comprendió la dinámica y el juego fue bastante fluido a pesar de las dificultades previas que eran de prever.

Asimismo, surgió algún pequeño choque entre los alumnos, porque salían a máxima velocidad de su fila y no frenaban apenas cuando se encontraban con el adversario. Por otro lado, la comunicación entre los miembros del equipo fue muy fluida para avisar de a quién le tocaba salir en cada momento y aconsejar qué símbolo tenían que hacer para ganar.

SESIÓN VIII. El realizar el *Escape Room* fue una actividad que resultó muy motivadora para el alumnado desde el primer momento, porque les gusta mucho el hecho de trabajar en pequeños grupos y cooperar para completar las pruebas que se proponían. El proyectar una pequeña presentación les fue muy útil para comprender qué es lo que tenían que hacer, así como para contextualizar las actividades para relacionarlas con los juegos del mundo que es lo que se pretendía trabajar.

En mi caso, como docente tenía un papel más protagonista dentro de la sesión, puesto que, tenía que comprobar que todos los enigmas estuviesen realizados correctamente para permitir a los grupos avanzar a los siguientes.

- Enigma I: los grupos salieron precipitados a intentar buscar las diferentes banderas para relacionarlas con las capitales. Era de esperar que la mayoría de

alumnos no sabía la capital que correspondía a cada país, por ello, los grupos tuvieron que hacer un pequeño consenso para establecer las relaciones y esperar que fuesen lo más acertadas posible. Sin embargo, ninguno de los grupos consiguió completarlo correctamente a la primera, sino que precisaron de varios intentos hasta que les di el visto bueno.

- Enigma II: en este enigma, los grupos salieron escalonados con un intervalo de 1´ para evitar que todos fuesen a buscar las mismas pistas a la vez. Esto favoreció que los grupos no se siguieran y cada uno participase en la actividad de manera autónoma. Muchas pistas se podían apreciar a simple vista, pero hubo otras que estaban más escondidas y hubo más dificultades para encontrarlas.

La táctica que siguieron para tratar de averiguar qué juego se correspondía con cada país era mirar la forma en la que se escribía para ver si se parecía a alguno de los juegos puestos en práctica en las anteriores sesiones. Esto realmente funcionó y los grupos pudieron superar la prueba con apenas dos o tres intentos.

- Enigma III: este enigma fue el que resultó más complicado para los grupos, porque requería de mucha comunicación y reflexión entre los componentes de los grupos para tratar de añadir variantes adecuadas. Por ello, tuve que ir pasándome por cada grupo para aportarles *feedback* sobre lo que estaba haciendo y darles ciertos consejos e ideas que podían ser oportunas.

En cambio, la sopa de letras causó tantas dificultades y los alumnos no se demoraron más de 4-5 min para realizarla, porque cada integrante iba buscando un determinado país para completar la tarea a la mayor brevedad posible.

- Enigma IV: este último enigma gustó bastante al alumnado, porque pudieron dibujar los diferentes juegos. La implicación dentro de los grupos fue bastante grande, porque unos dibujaban, otros aportaban ideas, otros coloreaban... Dedicaron bastante tiempo a completar el enigma, ya que trataron de ser bastante perfeccionistas, pero todos los grupos lograron completar los cuatro enigmas de manera satisfactoria, aunque algunos emplearon más tiempo.

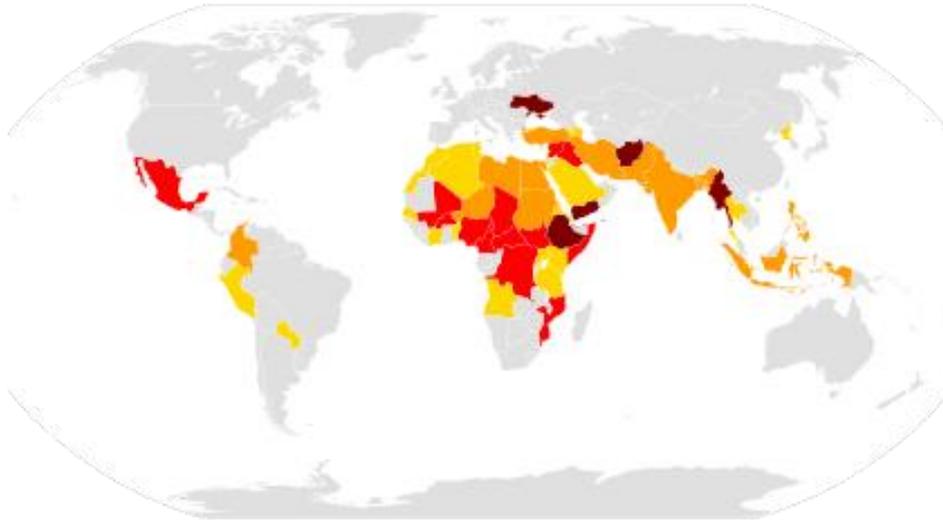
### 10.3. ANEXO III: MATERIALES DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

*Figura 15: Códigos QR de los enfrentamientos entre países (sesión II)*



*Fuente: elaboración propia*

Figura 16: Mapamundi con los conflictos activos en el mundo



Fuente: Guerra y conflictos actuales

Figura 17: Rutina de las relaciones forzosas (sesión II)

PROBLEMA	SOLUCIONES
Guerra Rusia y Ucrania	
Guerra Nigeria y Camerún	
Guerra Irak, Irán y Arabia Saudita	
Guerra Colombia y Venezuela	
Guerra Papúa Nueva Guinea e Indonesia	

Fuente: elaboración propia

Figura 18: ¿QUÉ SÉ-QUÉ QUIERO SABER-QUÉ HE APRENDIDO? (sesión IV)

¿QUÉ SÉ?	¿QUÉ QUIERO SABER?	¿QUÉ HE APRENDIDO?

Fuente: elaboración propia

Figura 19: 3,2,1, PUENTE (sesión VI)

<b>3 IDEAS</b>		<b>3 IDEAS</b>
<b>2 PREGUNTAS</b>		<b>2 PREGUNTAS</b>
<b>1 METÁFORA</b>		<b>1 METÁFORA</b>

Fuente: elaboración propia

Figura 20: Presentación Escape Room (sesión VIII)



Figura 21: Presentación Escape Room (sesión VIII)



Figura 22: Presentación Escape Room (sesión VIII)



Figura 23: Presentación Escape Room (sesión VIII)



Fuente: elaboración propia

Figura 24: Banderas de los países y capitales (sesión VIII, enigma I)


	
	<p>Bogotá Riad Yakarta Bagdad Kiev Yaundé Puerto Moresby Caracas Moscú Abuya Teherán</p>

Fuente: elaboración propia

Figura 25: Más juegos del mundo (sesión VIII, enigma II)

P'yanitsa	Jlibchik
Dara	Awalé
El trompo	Gurrufio
Congklak	Tukapohowat
Ye qol do qol	Fashkah

Fuente: elaboración propia

Figura 26: Sopa de letras (sesión VIII, enigma III)

S	U	I	N	D	O	N	E	S	I	A	E
U	C	T	A	F	C	H	I	N	A	C	J
D	R	A	U	N	Z	P	E	V	R	O	Q
A	A	L	S	I	I	O	A	E	U	L	Z
F	N	I	T	G	R	R	R	N	S	O	K
R	I	A	R	E	A	T	A	E	I	M	W
I	A	Q	A	R	K	U	B	Z	A	B	I
C	D	B	L	I	W	G	I	U	K	I	R
A	J	B	I	A	P	A	A	E	H	A	A
I	X	J	A	J	D	L	T	L	F	E	N
H	P	A	P	U	A	J	H	A	C	O	O
C	A	M	E	R	U	N	F	M	X	O	M

Fuente: elaboración propia

#### **10.4. ANEXO IV. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

El docente tratará de llevar a cabo una observación directa y sistemática de cada uno de sus alumnos para determinar cómo se desenvuelven dentro de las sesiones y realizará las anotaciones que considere oportuno, lo cual también le servirá a modo de evaluación. Anguera (2000) determina que “la observación sistemática es una técnica organizada y estructurada que requiere previamente el establecimiento concreto de cada categoría y su dimensión sobre el acontecimiento que se va a registrar”.

Fraile (2010) señala que “la autoevaluación es la evaluación que una persona realiza sobre sí misma o sobre un proceso y/o resultado personal. El profesorado también puede y debe autoevaluarse, al igual que los propios estudiantes” (p.6).

Por su parte, Jara et al. (2020) apuntan que “la heteroevaluación es aquella que un individuo (docente) realiza a otro (alumnos) bajo criterios claros y concisos” (p.355).

Una lista de control consiste en una serie de ítems definidos por el docente que están referidos a las sesiones propuestas y que requieren que el observador indique simplemente si se realizó o no una conducta determinada

Una escala de valoración evalúa el desempeño de un alumno a lo largo de todo el proceso formativo con niveles de menor a mayor grado graduación.

Gatica y Uribarren (2013) señalan que “las rúbricas de evaluación son guías precisas que valoran los aprendizajes. Son tablas que desglosan los niveles de desempeño de los estudiantes en un aspecto determinado, con criterios específicos sobre su rendimiento” (p.61).

Figura 27: Cuaderno de aprendizaje I (sesión I y II)

SESIÓN I: ¿A QUÉ JUGABAN NUESTROS ANTEPASADOS?

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?

Bolas, rayuela, cuatro esquinas

¿Conoces algún juego tradicional distinto a los planteados?

El pañuelo

¿Qué variantes se han incorporado en los juegos?

Cambiar los grupos a parejas o de más gente

¿Qué valores se han tratado de fomentar?

Compañerismo, respeto de las normas y juego limpio.

SESIÓN III: JUEGOS DE RUSIA Y UCRANIA

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?

Los juegos de Rusia y de Ucrania y la comba.

¿Conoces algún juego tradicional similar a los planteados?

No

¿Qué valores se han tratado de fomentar?

La solidaridad, responsabilidad y el compañerismo.

¿Qué motivó el conflicto entre ambos países?

La invasión de Rusia en algunas ciudades de Ucrania.

¿Cómo podrías contribuir tú a la resolución pacífica de conflictos?

No insultando ni pegando a los demás.

Fuente: elaboración del alumnado

Figura 28: Cuaderno de aprendizaje I (sesión IV y V)

SESIÓN IV: JUEGOS DE NIGERIA Y CAMERÚN

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?

los juegos de Nigeria y Camerón, Boma por ejemplo.

¿Conoces algún juego tradicional similar a los planteados?

Los jefes y los sacerdotes.

¿Qué valores se han tratado de fomentar?

El respeto, la empatía y la ayuda a los demás.

¿Qué motivó el conflicto entre ambos países?

Los enfrentamientos en la ~~frontera~~ frontera entre los dos países.

¿Cómo podrías contribuir tú a la resolución pacífica de conflictos?

No discriminando a personas que no corren nuestro dilema.

SESIÓN V: JUEGOS DE IRAK, IRÁN Y ARABIA SAUDITA

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?

los juegos de Iran, Irak y Arabia como Meibes.

¿Conoces algún juego tradicional similar a los planteados?

Atrapa la bandera, golf y ratón y gato.

¿Qué valores se han tratado de fomentar?

Trabajo en equipo y esfuerzo.

¿Qué motivó el conflicto entre ambos países?

Diferencias religiosas entre los países y el petróleo.

¿Cómo podrías contribuir tú a la resolución pacífica de conflictos?

Respetando las diferencias entre unos y otros → como por las diferentes religiones.

Fuente: elaboración del alumnado

Figura 29: Cuaderno de aprendizaje I (sesión VI y VII)

SESIÓN VI: JUEGOS DE COLOMBIA Y VENEZUELA

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?

Pescas cao cao, cucurbe, el rey de los mundos...

¿Conoces algún juego tradicional similar a los planteados?

Las películas y el concierto

¿Qué valores se han tratado de fomentar?

La cooperación y el trabajo en equipo.

¿Qué motivó el conflicto entre ambos países?

Militares armados colombianos en Venezuela.

¿Cómo podrías contribuir tú a la resolución pacífica de conflictos?

Solucionar los conflictos ~~de~~ hablando y no con violencia.

SESIÓN VII: JUEGOS DE INDONESIA Y PAPÚA NUEVA GUINEA

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?

Gemo, folding arms...

¿Conoces algún juego tradicional similar a los planteados?

El escondite inglés y piedra, papel y tijera

¿Qué valores se han tratado de fomentar?

La amistad.

¿Qué motivó el conflicto entre ambos países?

Las diferencias étnicas y la muerte de muchos habitantes de Papúa.

¿Cómo podrías contribuir tú a la resolución pacífica de conflictos?

Respetando a las personas independientemente de su etnia.

Fuente: elaboración del alumnado

Figura 30: Cuaderno de aprendizaje II (sesión I y II)

SESIÓN I: ¿A QUÉ JUGABAN NUESTROS ANTEPASADOS?

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?

La rayuela, los bolos, Comba y Cuatro esquinas.

¿Conoces algún juego tradicional distinto a los planteados?

Tanga, Petanca, rana...

¿Qué variantes se han incorporado en los juegos?

Estos a parejas, grupos, nuevos juegos de comba, sumar puntos entre todos.

¿Qué valores se han tratado de fomentar?

Juego limpio y respeto mutuo juegos.

SESIÓN III: JUEGOS DE RUSIA Y UCRANIA

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?

Kerulka, Te yes, Kolomyiki y Boxc kozy.

¿Conoces algún juego tradicional similar a los planteados?

Pilla pilla

¿Qué valores se han tratado de fomentar?

Compañerismo miembros del equipo.

¿Qué motivó el conflicto entre ambos países?

Rutin se acordó y quería ser más grande y decidió ir a Ucrania para que fuera suya.

¿Cómo podrías contribuir tú a la resolución pacífica de conflictos?

Respetando a los demás

Fuente: elaboración del alumnado

Figura 31: Cuaderno de aprendizaje II (sesión IV y V)

SESIÓN IV: JUEGOS DE NIGERIA Y CAMERÚN

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?

Vema, Charaké, Abumbitany y chiefs.

¿Conoces algún juego tradicional similar a los planteados?

Ninguno

¿Qué valores se han tratado de fomentar?

Colaboración y ponerse en el ~~lugar~~ lugar del otro

¿Qué motivó el conflicto entre ambos países?

La guerra entre Nigeria y Camerún por los territorios.

¿Cómo podrías contribuir tú a la resolución pacífica de conflictos?

No insultando a los que no hablan nuestro idioma.

SESIÓN V: JUEGOS DE IRAK, IRÁN Y ARABIA SAUDITA

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?

Mush e garbe, Mheibes, Tile Bazi y Addahw.

¿Conoces algún juego tradicional similar a los planteados?

Ratón que te fuko el gato y toma la bandera.

¿Qué valores se han tratado de fomentar?

Trabajo en equipo y compromiso.

¿Qué motivó el conflicto entre ambos países?

Tener el poder del petróleo y que <sup>no</sup> todos tengan la misma religión.

¿Cómo podrías contribuir tú a la resolución pacífica de conflictos?

Respetando las demás religiones.

Fuente: elaboración del alumnado

Figura 32: Cuaderno de aprendizaje II (sesión VI y VII)

SESIÓN VI: JUEGOS DE COLOMBIA Y VENEZUELA

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?

Rey de las muelas, Cucamba, el peccato y talión.

¿Conoces algún juego tradicional similar a los planteados?

Cinta transportadora y mímica.

¿Qué valores se han tratado de fomentar?

Cooperación.

¿Qué motivó el conflicto entre ambos países?

Pues que había muchos militares con armas en Venezuela y eran colombianos.

¿Cómo podrías contribuir tú a la resolución pacífica de conflictos?

Diálogo y no a las armas.

SESIÓN VII: JUEGOS DE INDONESIA Y PAPÚA NUEVA GUINEA

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?

Gandi, folding arms, wak-tak y Jemut, orang, Gajah.

¿Conoces algún juego tradicional similar a los planteados?

Piedra, papel o tijera.

¿Qué valores se han tratado de fomentar?

Compañerismo y ~~resolución de conflictos~~

¿Qué motivó el conflicto entre ambos países?

Diferencias religiosas

¿Cómo podrías contribuir tú a la resolución pacífica de conflictos?

No juzgando por el tono de piel

Fuente: elaboración del alumnado

Figura 33: Cuaderno de aprendizaje III (sesión I y II)

SESIÓN I: ¿A QUÉ JUGABAN NUESTROS ANTEPASADOS?

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?

Cuatro esquinas, la comba, la ratonera y los bolos

¿Conoces algún juego tradicional distinto a los planteados?

El escondite, la gallinita ciega, los sillos y las conchas de sacos

¿Qué variantes se han incorporado en los juegos?

Se han incorporado nuevos juegos de comba y estar en pareja.

¿Qué valores se han tratado de fomentar?

Respetar las normas, no hacer trampa.

SESIÓN III: JUEGOS DE RUSIA Y UCRANIA

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?

Kolomyia, Te izoh, Kuchka, Bork kosy

¿Conoces algún juego tradicional similar a los planteados?

Pierna, Pasa y dice y el pilla pilla.

¿Qué valores se han tratado de fomentar?

El compañerismo y la responsabilidad de cada uno.

¿Qué motivó el conflicto entre ambos países?

Los conflictos durante años y las ganas de Rusia de conquistar a más territorios que pertenecían a Ucrania.

¿Cómo podrías contribuir tú a la resolución pacífica de conflictos?

Siendo solidario con quien lo necesita

Fuente: elaboración del alumnado

Figura 34: Cuaderno de aprendizaje III (sesión IV y V)

SESIÓN IV: JUEGOS DE NIGERIA Y CAMERÚN

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?

Domino, Charapite y el Juego...

¿Conoces algún juego tradicional similar a los planteados?

Los Malabres

¿Qué valores se han tratado de fomentar?

La empatía y el respeto

¿Qué motivó el conflicto entre ambos países?

La posesión de Bakassi, porque pertenece a Camerún y Nigeria quiere ~~la~~ tenerla.

¿Cómo podrías contribuir tú a la resolución pacífica de conflictos?

Despidiendo a los tipos que no saben nuestro idioma para que no se metan con ellos.

SESIÓN V: JUEGOS DE IRAK, IRÁN Y ARABIA SAUDITA

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?

Meibes, Ad darsah, Meibes y Juleh Basi

¿Conoces algún juego tradicional similar a los planteados?

El ratón y el gato y el horray

¿Qué valores se han tratado de fomentar?

Buena a las dadas y cooperación

¿Qué motivó el conflicto entre ambos países?

Los conflictos en las fronteras, el petróleo y las diferencias en las creencias.

¿Cómo podrías contribuir tú a la resolución pacífica de conflictos?

Apoyando a todas las religiones.

Fuente: elaboración del alumnado

Figura 35: Cuaderno de aprendizaje (sesión VI y VII)

SESIÓN VI: JUEGOS DE COLOMBIA Y VENEZUELA

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?  
El juego de las canchales, el balón y el último fue el rey de los mundos.

¿Conoces algún juego tradicional similar a los planteados?  
Las películas

¿Qué valores se han tratado de fomentar?  
El trabajo en equipo y el compañerismo.

¿Qué motivó el conflicto entre ambos países?  
La violencia, las armas, el contrabando...

¿Cómo podrías contribuir tú a la resolución pacífica de conflictos?  
Entendiendo que los conflictos no se solucionan con violencia.

SESIÓN VII: JUEGOS DE INDONESIA Y PAPÚA NUEVA GUINEA

¿Qué juegos se han llevado a cabo durante la sesión?  
Polseras con cuentas, uso de tiki uson y parecido a juegos de papel o tiza.

¿Conoces algún juego tradicional similar a los planteados?  
Juegos de papel o tiza.

¿Qué valores se han tratado de fomentar?  
La amistad.

¿Qué motivó el conflicto entre ambos países?  
Porque Papúa quiere ser independiente de Indonesia.

¿Cómo podrías contribuir tú a la resolución pacífica de conflictos?  
Respetando a las personas (sexo, religión, tradición...).

Fuente: elaboración del alumnado

Figura 36: Listas de control

Nombre:	SÍ	NO
Participa activamente en las sesiones	X	
Colabora con el resto de los compañeros/as	X	
Se muestra empático ante la situación social actual	X	
Favorece un buen clima de trabajo durante las actividades	X	
Muestra interés por los juegos de otras culturas	X	
Respeto las manifestaciones culturales de otros países	X	
Realiza aportaciones oportunas durante las asambleas		X
Reflexiona críticamente ante las situaciones planteadas	X	
Toma la iniciativa dentro del grupo		X

Nombre:	SÍ	NO
Participa activamente en las sesiones	X	
Colabora con el resto de los compañeros/as	X	
Se muestra empático ante la situación social actual	X	
Favorece un buen clima de trabajo durante las actividades	X	
Muestra interés por los juegos de otras culturas	X	
Respeto las manifestaciones culturales de otros países	X	
Realiza aportaciones oportunas durante las asambleas		X
Reflexiona críticamente ante las situaciones planteadas		X
Toma la iniciativa dentro del grupo	X	

Nombre:	SÍ	NO
Participa activamente en las sesiones	✓	
Colabora con el resto de los compañeros/as		✓
Se muestra empático ante la situación social actual	✓	
Favorece un buen clima de trabajo durante las actividades		✓
Muestra interés por los juegos de otras culturas	✓	
Respeto las manifestaciones culturales de otros países	✓	
Realiza aportaciones oportunas durante las asambleas	✓	
Reflexiona críticamente ante las situaciones planteadas	✓	
Toma la iniciativa dentro del grupo	✓	

Fuente: elaboración del alumnado

Figura 37: Listas de control

Nombre:	SÍ	NO
Participa activamente en las sesiones	X	
Colabora con el resto de los compañeros/as	X	
Se muestra empático ante la situación social actual	X	
Favorece un buen clima de trabajo durante las actividades	X	
Muestra interés por los juegos de otras culturas	X	
Respeto las manifestaciones culturales de otros países	X	
Realiza aportaciones oportunas durante las asambleas	X	
Reflexiona críticamente ante las situaciones planteadas	X	
Toma la iniciativa dentro del grupo	X	

Nombre:	SÍ	NO
Participa activamente en las sesiones	X	
Colabora con el resto de los compañeros/as		X
Se muestra empático ante la situación social actual	X	
Favorece un buen clima de trabajo durante las actividades	X	
Muestra interés por los juegos de otras culturas	X	
Respeto las manifestaciones culturales de otros países	X	
Realiza aportaciones oportunas durante las asambleas	X	
Reflexiona críticamente ante las situaciones planteadas	X	
Toma la iniciativa dentro del grupo		X

Nombre:	SÍ	NO
Participa activamente en las sesiones		X
Colabora con el resto de los compañeros/as	X	
Se muestra empático ante la situación social actual	X	
Favorece un buen clima de trabajo durante las actividades	X	
Muestra interés por los juegos de otras culturas	X	
Respeto las manifestaciones culturales de otros países	X	
Realiza aportaciones oportunas durante las asambleas		X
Reflexiona críticamente ante las situaciones planteadas		X
Toma la iniciativa dentro del grupo		X

Fuente: elaboración del alumnado

Figura 38: Rúbrica de evaluación

Criterios de evaluación	Excelente	Regular	Necesita mejorar
Originalidad	<u>La sesión es muy innovadora y original</u>	La sesión es un tanto creativa	La sesión no es nada creativa
Participación	<u>Se fomenta la participación constantemente</u>	Algunos alumnos han participado	Los alumnos se han desinteresado por hacer las actividades
Materiales	Los materiales son muy variados	<u>Apenas se emplean materiales</u>	No se ha utilizado ningún material
Tiempo	Las actividades se han ajustado al tiempo establecido	<u>Algunas actividades han cumplido con el tiempo</u>	El tiempo empleado no se ha adecuado al propuesto
Objetivos	<u>Se han cumplido todos los objetivos propuestos</u>	Solo se cumplen algunos objetivos	No se cumple ninguno de los objetivos
Rol del docente	<u>El docente ha ejercido como guía a lo largo de la UD</u>	El docente solo ha intervenido en algunas actividades	El docente se ha desentendido de las sesiones
Aprendizaje	<u>Los alumnos han adquirido todos los conocimientos</u>	Hay ciertos aprendizajes que no han sido adquiridos	Los alumnos no han asimilado los contenidos tratados

Fuente: elaboración propia

Figura 39: Escala de valoración I

Nombre:	1	2	3	4
Reconoce los principales conflictos bélicos			✓	
Muestra una actitud empática ante la situación actual				✓
Participa y colabora activamente durante los juegos planteados				✓
Aporta comentarios críticos y reflexivos durante las asambleas			✓	
Se implica a la hora de colocar y recoger el material de cada sesión		✓	✓	
Establece relaciones entre los juegos del mundo y juegos tradicionales similares		✓		
Se esfuerza a la hora de realizar las rutinas de pensamiento y los organizadores gráficos			✓	
Presenta los trabajos adecuadamente (tiempo, limpieza...)			✓	
Evita desarrollar conductas disruptivas durante las sesiones				✓
Reconoce qué causas han motivado los conflictos y las consecuencias que han traído			✓	
Ayuda a los compañeros que pueden presentar dificultades			✓	
Promueve valores como el respeto, la tolerancia, la igualdad...			✓	

Fuente: elaboración propia

Figura 40: Escala de valoración II

Nombre:	1	2	3	4
Reconoce los principales conflictos bélicos				X
Muestra una actitud empática ante la situación actual			X	
Participa y colabora activamente durante los juegos planteados				X
Aporta comentarios críticos y reflexivos durante las asambleas				X
Se implica a la hora de colocar y recoger el material de cada sesión				X
Establece relaciones entre los juegos del mundo y juegos tradicionales similares			X	
Se esfuerza a la hora de realizar las rutinas de pensamiento y los organizadores gráficos				X
Presenta los trabajos adecuadamente (tiempo, limpieza...)				X
Evita desarrollar conductas disruptivas durante las sesiones			X	
Reconoce qué causas han motivado los conflictos y las consecuencias que han traído				X
Ayuda a los compañeros que pueden presentar dificultades			X	
Promueve valores como el respeto, la tolerancia, la igualdad...				X

Fuente: elaboración propia

Figura 41: Escala de valoración III

Nombre:	1	2	3	4
Reconoce los principales conflictos bélicos				X
Muestra una actitud empática ante la situación actual				X
Participa y colabora activamente durante los juegos planteados			X	
Aporta comentarios críticos y reflexivos durante las asambleas		X		
Se implica a la hora de colocar y recoger el material de cada sesión			X	
Establece relaciones entre los juegos del mundo y juegos tradicionales similares			X	
Se esfuerza a la hora de realizar las rutinas de pensamiento y los organizadores gráficos			X	
Presenta los trabajos adecuadamente (tiempo, limpieza...)			X	
Evita desarrollar conductas disruptivas durante las sesiones				X
Reconoce qué causas han motivado los conflictos y las consecuencias que han traído			X	
Ayuda a los compañeros que pueden presentar dificultades			X	
Promueve valores como el respeto, la tolerancia, la igualdad...			X	

Fuente: elaboración propia

Figura 42: Organizador gráfico (sesión VII)

- 1° Boma, Charapké, Four chiefs y AbumBután
- 2° Bolas, Comba, Rayuela y Cuatro Esquinas
- 3° Tileh Barzi, Mush e gorbe, Mheibes y Ad-dehur
- 4° Rey de los mundos, Cucambé, Talión y pescas Cao Cao
- 5° Folding arms, Gemo, Semut, Orang Gajah y Wok tali wok
- 6° Ty yesh ty ne yesh, Vook y Kozy, Korulka y Kolomijiki

Fuente: elaboración del alumnado

Figura 43: Organizador gráfico (sesión VII)

- 1° Tileh Barzi, Mush e gorbe, Mheibes y Ad-dehur.
- 2° Gemo, Folding arms, Semut, Orange Gajah y Wok tali wok.
- 3° Cucambé, Pescas Cao Cao, Talión y Rey de los Mundos.
- 4° Charapké, Abumbután, Four chiefs, Boma.
- 5° Korulka, Kolomijiki, Ty yesh ty ne yesh y Vook y Kozy.
- 6° Comba, Rayuela, Bolas y Cuatro esquinas.

Fuente: elaboración del alumnado

Figura 44: Rutina de pensamiento (sesión IV)

¿QUÉ SÉ?	¿QUÉ QUIERO SABER?	¿QUÉ HE APRENDIDO?
		
<p>Nada pero de Nigeria y Camerún</p>	<p>Quiero saber como se juega</p>	<p>Como se juega... Nada, nada</p>

¿QUÉ SÉ?	¿QUÉ QUIERO SABER?	¿QUÉ HE APRENDIDO?
		
<p>Que hay una guerra entre Nigeria y Camerún</p>	<p>Quiero saber como se juega del mundo</p>	<p>Que hay una guerra entre Nigeria y Camerún</p>

¿QUÉ SÉ?	¿QUÉ QUIERO SABER?	¿QUÉ HE APRENDIDO?
		
<p>Que Nigeria y Camerún están enfrentados</p>	<p>Que juegos son típicos de allí.</p>	<p>Los juegos de África son parecidos a los nuestros</p>

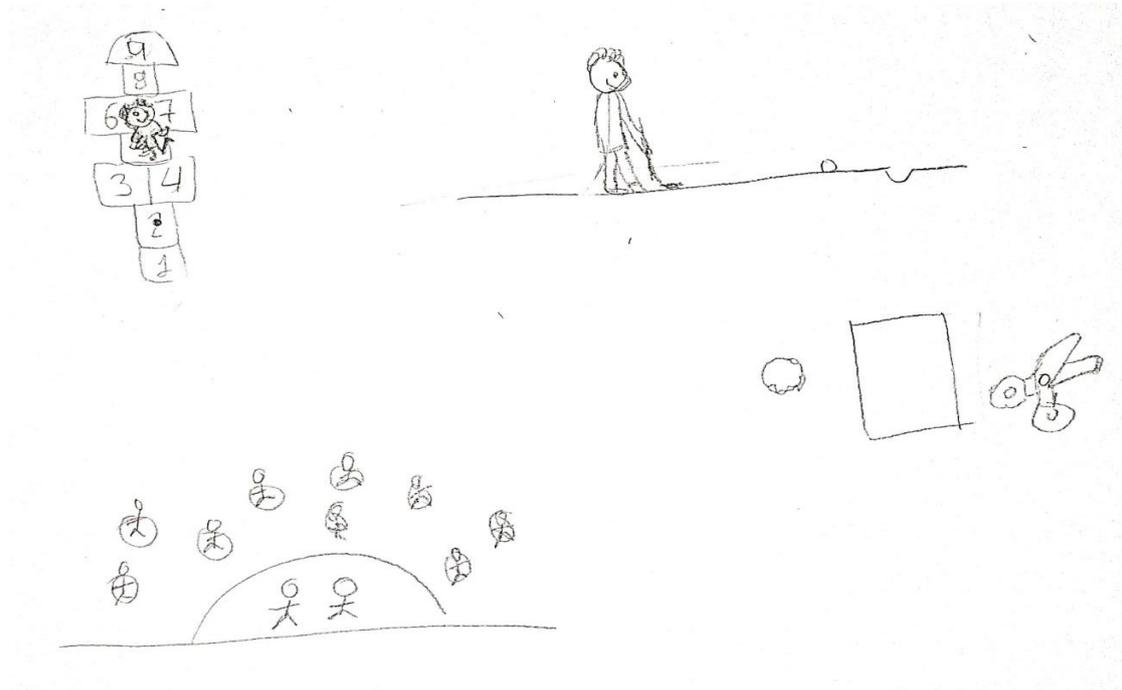
Fuente: elaboración del alumnado

Figura 45: Rutina de pensamiento (sesión VI)

<p><b>3 IDEAS</b> Rey de los mundos Cucumbe Telón</p>		<p><b>3 IDEAS</b> Los polipilas Escondite unguis Para la pelota</p>
<p><b>2 PREGUNTAS</b> <del>¿Cómo se juega?</del> ¿Por qué se hacen los juegos a los niños?</p>		<p><b>2 PREGUNTAS</b> ¿Qué más juegos están? ¿Por qué se hacen los juegos a los niños?</p>
<p><b>1 METÁFORA</b> Este juego es tan malo como la de brasa</p>		<p><b>1 METÁFORA</b> El juego es tan divertido como el palo</p>
<p><b>3 IDEAS</b> Rey de los mundos Cucumbe Cucumbe</p>		<p><b>3 IDEAS</b> El concierto Películas Pala pala</p>
<p><b>2 PREGUNTAS</b> ¿Cómo se hace una rutina de pensamiento?</p>		<p><b>2 PREGUNTAS</b> ¿Cuántos más más puntos?</p>
<p><b>1 METÁFORA</b> Rey de los mundos se parece a los niños</p>		<p><b>1 METÁFORA</b> Los juegos de Cucumbe son más divertidos</p>
<p><b>3 IDEAS</b> Rey de los mundos Cucumbe Cucumbe</p>		<p><b>3 IDEAS</b> Cinta transportadora Para la bola Escondite</p>
<p><b>2 PREGUNTAS</b> ¿Cómo se juega? ¿Es en parejas?</p>		<p><b>2 PREGUNTAS</b> ¿Se podrían poner otras normas? ¿Se podría jugar en grupos?</p>
<p><b>1 METÁFORA</b> El juego más aburrido es el rey de los mundos</p>		<p><b>1 METÁFORA</b> Estamos muy lejos, pero no somos tan distintos.</p>

Fuente: elaboración del alumnado

Figura 46: Dibujos de los alumnos (sesión VIII, enigma IV)



Fuente: elaboración del alumnado

Figura 47: Dibujo de los alumnos (sesión VIII, enigma IV)



Fuente: elaboración del alumnado

Figura 48: Sopa de letras (sesión VIII, enigma III)

S	U	I	N	D	O	H	E	S	I	A	E
U	C	T	A	F	C	H	I	N	A	C	J
D	R	A	U	N	Z	P	E	V	R	O	Q
A	A	L	S	I	I	O	A	E	U	L	Z
F	N	I	T	G	R	R	R	N	S	O	K
R	I	A	R	E	A	T	A	E	I	M	W
I	A	Q	A	R	K	U	B	Z	A	B	I
C	D	B	L	I	W	Q	I	U	K	I	R
A	J	B	I	A	P	A	A	E	H	A	A
I	X	J	A	J	D	L	T	L	F	E	N
H	P	A	P	U	A	J	H	A	C	O	O
C	A	M	E	R	U	N	F	M	X	O	M

Fuente: elaboración del alumnado