



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA
MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**

TRABAJO FIN DE GRADO

*LA INTERCULTURALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA A
TRAVÉS DEL JUEGO*



**Autor: Pablo Miguel Delgado
Tutor: Ángel Carrasco Campos**

RESUMEN

La asignatura de Educación Física se muestra como un área idónea para fomentar la integración de los discentes. Para poder conseguir el objetivo de una educación inclusiva es apropiado contar con el apoyo y trabajo de los docentes, alumnos y sus familias. La fusión este conjunto, unido a un pensamiento abierto de la interculturalidad, multiculturalidad y respeto mutuo sin importar la procedencia, resultan necesario para lograrlo. En la actualidad existen aulas con diversidad de culturas entre sus alumnos, es por ello, que la educación intercultural resulta necesaria. Durante el presente trabajo se pretende aportar una intervención educativa para el área de Educación Física, mediante la cual se trabaja la educación intercultural fomentando el respeto hacia la diversidad a través del juego.

PALABRAS CLAVE

Educación intercultural, multiculturalidad, Educación Física, el juego.

ABSTRACT

The subject of Physical Education is an ideal area to promote the integration of students. In order to achieve the goal of inclusive education it is appropriate to have the support and work of teachers, students and their families. The fusion of this group, together with an open thought of interculturalism, multiculturalism and mutual respect regardless of the origin, are necessary to achieve it. Nowadays there are classrooms with a diversity of cultures among their students, which is why intercultural education is necessary. During this educational intervention for the area of Physical Education is designed, through which intercultural education is worked on, promoting respect for diversity through play.

KEYWORDS

Intercultural education, multiculturalism, physical education, play.

ÍNDICE DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	5
2. OBJETIVOS	9
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
3.1 LA CULTURA Y LA INTERCULTURALIDAD.....	10
3.2 LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y PARA LA DIVERSIDAD CULTURAL...	12
3.3 TRABAJAR LA INTERCULTURALIDAD MEDIANTE EL JUEGO.....	15
3.3.1 EL JUEGO Y SUS TIPOS.....	15
3.3.2 LOS DIFERENTES ASPECTOS POSITIVOS DEL JUEGO Y SU POTENCIAL COMO ELEMENTO SOCIALIZADOR.	16
4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	19
4.1. JUSTIFICACIÓN.....	19
4.2. CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO.....	21
4.3. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO.....	21
4.4. CONTENIDOS CURRICULARES	21
4.5. COMPETENCIAS.....	22
4.6. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA, DE AREA	23
4.7. OBJETIVOS DE APRENDIZAJE.....	24
4.8. INTERDISCIPLINARIDAD CON TEMAS TRANSVERSALES	25
4.9. METODOLOGÍA.....	25
4.10. DESARROLLO DE LAS SESIONES	27
SESIÓN 1: INTRODUCCIÓN	30
SESIÓN 2: ÁFRICA.....	31
SESIÓN 3: AMÉRICA	34
SESIÓN 4: ASIA	36

SESIÓN 5: OCEANÍA.....	38
SESIÓN 6: EUROPA.....	40
SESIÓN 7: FOMENTAMOS PROCESOS INTERCULTURALES	42
SESIÓN 8: PRESENTACIÓN DE LOS NUEVOS PROCESOS INTERCULTURALES I	45
SESIÓN 9: PRESENTACIÓN DE LOS NUEVOS PROCESOS INTERCULTURAS II Y REFLEXIONES.....	47
4.11. RECURSOS. MATERIALES, TEMPORALES, HUMANOS Y ESPACIALES	48
4.12. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	50
4.13. MODELO DE EVALUACIÓN Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN.....	51
5. RESULTADOS.....	51
6. CONCLUSIONES	54
7. REFERENCIAS.....	56
8. ANEXOS	59

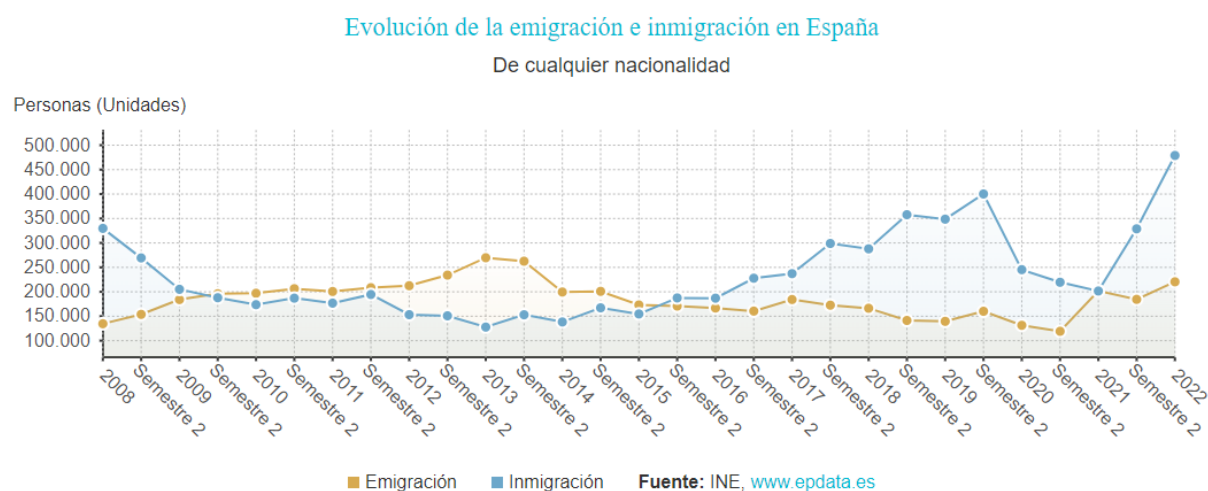
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

1. Gráfico 1. Evolución de la emigración e inmigración en España.	5
2. Gráfico 2. Inmigrantes de España según país de origen (2019).....	6
3. Gráfico 3. Porcentaje de alumnado extranjero en enseñanzas de Régimen General No Universitarias.	7
4. Gráfico 4. Principales nacionalidades de extranjeros residentes (2021).....	11
5. Figura 1. Cronograma	29
6. Figura 2. Ejemplo de rúbrica del proceso intercultural (Anexo V).....	46
7. Figura 3: Tabla de los recursos materiales.....	49

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Durante los últimos años la población inmigrante en nuestro país ha ido en un aumento constante. Según el Instituto Nacional de Estadística (2021), se entiende por inmigración acto de abandonar un lugar donde se ha estado residiendo de manera habitual durante un período de tiempo que se espera sea de al menos doce meses, por parte de una persona que anteriormente lo habitaba. En el siguiente gráfico adjunto elaborado por EFDATA podemos ver cómo la cifra de inmigración en nuestro país ha ido aumentando con el paso de los años, destacando dos grandes subidas, la primera entre 2015 y mediados del 2019 con la pandemia, y la vista en estos dos últimos años.

Gráfico 1. Evolución de la emigración e inmigración en España.



Fuente: Datos del Instituto Nacional de Estadística (INE), elaborados por EFDATA¹

Mediante la observación del ya mencionado gráfico se puede apreciar un claro indicio de mayor diversidad de culturas en España, esto es, cada vez llega más gente proviene del extranjero en busca de nuevas oportunidades, y ello convierte a la interculturalidad en una necesidad educativa.

La importancia de la educación intercultural en las aulas aumenta en vista de que la inmigración también lo hace, y, por tanto, trabajar la educación intercultural aporta beneficios tales como fomentar la comprensión y el respeto hacia las diferencias culturales, creando así aulas inclusivas. Los estudiantes deben formarse para la vida, y la realidad es que el mundo

¹<https://www.epdata.es/evolucion-emigracion-inmigracion-espana/850abf9a-b197-4481-b9a4-351d931d3247/espana/106>

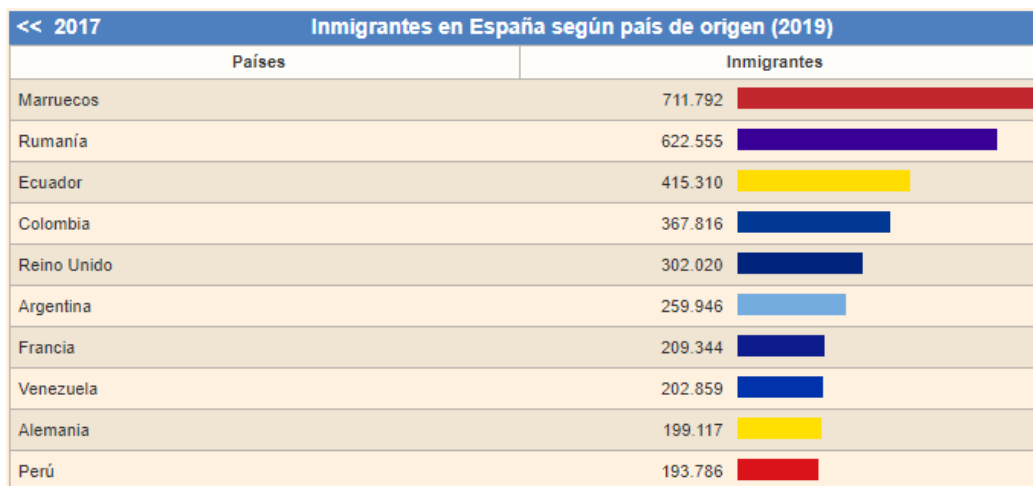
cada vez es más diverso y globalizado, lo que hace que esta educación se convierta en una herramienta necesaria para el día a día.

En un mundo cada vez más globalizado son comunes las relaciones entre personas de distintas culturas. La interculturalidad es ya una cuestión social que está a la orden del día y vinculada a su vez a la variedad de códigos sociales. Es ahí cuando surge la idea de crear un recurso didáctico que trabaje la educación intercultural, en este caso mediante el juego y la actividad física.

Muñoz Sedano (1997) afirma que vivimos en una sociedad multicultural. España es un conjunto de pueblos de diversas culturas y lenguas tradicionales. Y no solo eso, sino que, además, al encontrarnos ante un fenómeno dinámico, nuestro amplio repertorio cultural continúa aumentando gracias a las miles de personas que aportan lenguas y culturas diversas.

Atendiendo a más datos, la tasa de inmigración dada en España en los últimos años ha experimentado un aumento más que evidente. En el siguiente gráfico podemos observar cuáles han sido los orígenes más frecuentes de dichas inmigraciones hasta el año 2019, así como las cifras concretas.

Gráfico 2. Inmigrantes de España según país de origen (2019).



Fuente: Diario Expansión (2019)²

Analizando el gráfico, se obtiene como conclusión principal que la procedencia de la mayoría de los inmigrantes hasta el 2019 es Marruecos y Rumanía. Otra gran parte de las

²<https://datosmacro.expansion.com/demografia/migracion/inmigracion/espana#:~:text=Los%20inmigrantes%20en%20Espa%C3%B1a%20proceden,%2C%20un%202%2C64%25>.

inmigraciones son procedentes de Latinoamérica, donde destacan países como Ecuador, Colombia y Argentina.

Estos datos se ven reflejados directamente en la escuela, ya que los niños inmigrantes también tienen el derecho a una educación digna y de calidad. Es por eso que el profesorado debe estar formado en educación intercultural para saber cómo integrar de manera correcta a estos alumnos en el aula con el objetivo de lograr una inclusión total sin importar su procedencia, etnia, sexo o religión. El siguiente gráfico respalda lo anteriormente dicho, ya que, como se puede observar, en España hay altos porcentajes de alumnos extranjeros inscritos en enseñanzas de Régimen General No Universitarias.

Gráfico 3. Porcentaje de alumnado extranjero en enseñanzas de Régimen General No Universitarias.

E5.4. Porcentaje de alumnado extranjero en enseñanzas de Régimen General No Universitarias (continúa)

	TOTAL (1)	E. Infantil	E. Primaria	ESO	Bachilleratos (2)	Ciclos Formativos FP Básica	Ciclos Formativos FP - Grado Medio (2)	Ciclos Formativos FP - Grado Superior (2)	Otros programas formativos
TODOS LOS CENTROS									
TOTAL	9,9	9,8	11,6	9,4	6,5	14,1	8,5	6,7	28,0
Andalucía	6,0	5,9	6,9	6,0	4,7	6,9	3,9	3,4	3,3
Aragón	13,6	13,9	16,4	11,7	7,1	24,5	12,8	8,1	27,8
Asturias, Principado de	4,4	3,5	4,3	5,3	3,6	13,0	5,2	3,1	25,0
Baleares, Illes	15,5	15,8	18,3	14,8	9,3	17,7	9,3	7,4	15,8
Canarias	8,9	9,5	10,8	8,9	6,7	9,6	5,1	4,5	4,1
Cantabria	6,5	5,9	6,3	6,2	4,8	15,4	9,2	7,6	36,5
Castilla y León	6,6	6,3	7,3	6,6	4,4	14,4	6,4	5,2	-
Castilla - La Mancha	7,2	5,0	8,1	8,8	5,6	11,9	6,1	4,7	6,5
Cataluña	15,0	15,8	17,6	13,3	9,2	-	13,5	10,0	30,3
Comunitat Valenciana	12,1	10,6	14,3	12,2	9,2	14,7	9,4	7,8	20,1
Extremadura	3,0	2,5	3,5	3,0	2,1	5,7	2,6	1,9	0,0
Galicia	3,2	2,2	3,3	3,6	2,6	8,4	4,1	3,4	7,3
Madrid, Comunidad de	11,8	11,2	13,9	10,9	8,2	17,9	11,2	8,9	35,0
Murcia, Región de	13,8	14,9	16,9	11,9	8,1	17,5	9,8	7,6	25,2
Navarra, Comunidad Foral de	8,8	7,9	9,8	9,2	5,1	19,7	8,2	6,2	19,9
País Vasco	8,4	9,6	8,8	7,1	4,1	28,1	10,6	6,8	-
Rioja, La	14,2	15,6	16,6	12,5	6,9	21,3	12,8	8,3	32,4
Ceuta	5,2	6,4	6,3	3,1	3,2	5,8	2,3	3,4	39,3
Melilla	13,8	14,8	17,4	9,1	5,1	11,7	6,2	7,1	90,0

Fuente: Ministerio de Educación y Formación Profesional (2022)³

El propósito de trabajar la interculturalidad es educar al alumnado en las diferentes culturas con las que van a convivir a lo largo de su vida. Para ello se priorizará el fomento de la comprensión y el respeto hacia culturas ajenas, mejorar las habilidades comunicativas con la finalidad de crear nuevos vínculos entre el alumnado, promover la inclusión y la tolerancia de cualquier persona.

³ <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/d/26071/19/0>

La justificación del por qué trabajar la interculturalidad en el área de Educación Física la encontramos en el potencial que tiene el juego y sus múltiples beneficios, que veremos más adelante. El juego es el elemento que conseguirá que nuestro alumnado se encuentre motivado y muestre una predisposición hacia las actividades planteadas, creando así un ambiente de trabajo idóneo para transmitir esos valores que quiere aportar la educación cultural. Según Rodríguez (2020), la práctica deportiva les brinda a los niños y jóvenes la oportunidad de adquirir una amplia variedad de habilidades y cualidades, tales como la colaboración, la comunicación, la disciplina, el trabajo en equipo, la concentración y la memoria. Estos aspectos nombrados resultarán necesarios para el buen desarrollo y cumplimientos de las sesiones y objetivos.

De acuerdo con Muñoz Sedano (2000), la educación intercultural es un medio para fomentar la unidad y la colaboración en la sociedad. Los grupos humanos y las personas individuales tienen la capacidad de escoger su camino a lo largo de la historia y en su vida, optando por la cooperación en lugar de la lucha, la aceptación en lugar del rechazo y la paz en lugar de la guerra.

Lo que nos aporta Muñoz Sedano con esta cita representa perfectamente lo que se quiere conseguir con la intervención didáctica que se expone, que no es otra cosa que participar de manera activa en la creación de un mundo más solidario e igualitario, intentando inculcar eso a nuestro grupo de alumnos, para que, el día de mañana, estén preparados y sean ellos los que fomenten dichos valores. El futuro de la educación intercultural está en sus manos, y en las del resto de sus compañeros.

Otro de los motivos por los que se realiza esta Unidad Didáctica es lograr una convivencia pacífica que facilite la creación de una sociedad sana y justa. La educación intercultural ayuda a su fomento y, partiendo de esa base, daremos a los alumnos la oportunidad de que ellos mismos indaguen e investiguen acerca de las diversas culturas repartidas entre los continentes, empapándose de sus conocimientos y dándoselas a conocer al resto de sus compañeros. En este caso, y al estar en el área de Educación Física, no podemos prescindir de seguir trabajando el desarrollo motor y físico de los discentes. De hecho, ese es otro de los motivos por el cual trabajaremos mediante los juegos.

Según Extremera y Montero (2016), el juego es un componente crucial en la educación, ya que contribuye al fortalecimiento de la creatividad y una comprensión más profunda de los conceptos subyacentes del lenguaje. Además, ayuda a moldear diferentes aspectos de la

personalidad de los niños y niñas, como su carácter, habilidades sociales, destrezas motoras y capacidades físicas. También brinda una amplia gama de experiencias, lo que favorece su adaptación y autonomía.

No obstante, iremos más allá y se darán a conocer diferentes costumbres, curiosidades, sitios emblemáticos, lenguajes, comidas y un largo etcétera de contenidos que podrán elegir los propios alumnos, permitiendo así alcanzar los objetivos propuestos de manera lúdica e interactiva.

A título personal, la idea de trabajar la interculturalidad también viene basada en mis experiencias personales como docente en prácticas en las asignaturas del Prácticum I y II, donde tuve la oportunidad de adentrarme en las aulas de primaria y conocer de primera mano las experiencias y sensaciones que se transmiten en un colegio.

En mis primeras prácticas estuve impartiendo docencia en un aula de 1ºro de primaria y en ocasiones con alumnos de infantil, y en mis segundas prácticas estuve en las aulas de 4ºto, 5ºto y 6ºto curso de primaria. Ambas experiencias fueron tremendamente enriquecedoras para mí y me sirvieron para mi futuro como docente. Al trabajar con alumnos de diferentes edades y en diferentes centros educativos pude observar la diversidad de culturas existentes dentro de las aulas.

En base a estas experiencias me pude dar cuenta de la necesidad educativa de preparar al alumnado para vivir en un mundo globalizado, formarlos para que el día de mañana puedan vivir y trabajar en un mundo donde la interacción entre las personas de distintas culturas es algo cotidiano.

2. OBJETIVOS

En el presente trabajo, diseñado para el área de Educación Física, se busca alcanzar los siguientes objetivos:

- Profundizar en el conocimiento de la interculturalidad, así como investigar y analizar diferentes prácticas que estén estrechamente ligadas a ella.
- Crear un recurso didáctico para el área de Educación Física apto para la educación y que pueda ser llevado a la práctica en diferentes aulas, independientemente de la diversidad de culturas existentes en la misma.

- Identificar posibles problemáticas interculturales, pudiendo darse en las aulas, en el trabajo o en las relaciones interpersonales entre otros.
- Analizar y justificar las posibilidades del juego como elemento educativo idóneo para los procesos interculturales.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1 LA CULTURA Y LA INTERCULTURALIDAD

Para comprender qué es la interculturalidad de manera clara y detallada, primero debemos analizar otros elementos que forman parte de la misma.

En primer lugar, debemos comprender qué es la cultura, y es que, según Harris (2011) “La cultura... en su sentido etnográfico, es ese todo complejo que comprende conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre en tanto que miembro de la sociedad” (p. 20).

Dentro de estos aspectos se pueden incluir la alimentación, las tradiciones, la religión, las vestimentas, las diferentes costumbres sociales, los valores o las normas. Estos se adquieren mediante un proceso de socialización, que, según Lozano (1988) es el proceso de adquirir los valores, normas, hábitos y costumbres del grupo, y la habilidad de comportarse de manera acorde a las expectativas sociales. Así, la socialización primaria se refiere a la transmisión de valores y normas que se realizan en la familia, mientras que la socialización secundaria se refiere a la transmisión que ocurre en instituciones como la escuela o la iglesia.

La cultura es cambiante y adaptativa, ya que está en constante evolución y se ajusta a las condiciones y contextos sociales y geográficos. Esto significa que la cultura puede variar en diferentes lugares y épocas. Por lo tanto, los procesos interculturales deben promover la transformación y el cambio cultural para garantizar una convivencia armoniosa entre grupos culturales diferentes.

Continuando, tenemos que comprender otros dos conceptos que pueden resultar similares pero que, sin embargo, no lo son. Por un lado, la multiculturalidad, la cual Reyna (2007) nos define como la coexistencia de varios grupos culturales en un mismo espacio geográfico o en una situación específica, o bien dentro de los límites de un solo estado. Y, por otro lado, la pluriculturalidad, la cual Villodre y del Mar (2012) la describen como la

coexistencia de diferentes ideologías y grupos sociales en un estado unido, lo que se entiende como la presencia de dos o más culturas en un mismo espacio y su posible interacción. Es decir, la pluriculturalidad abarca a una sociedad que no solamente comprende la existencia de diferentes culturas, sino que promueve valores como el respeto hacia estas, la igualdad y busca fomentar el dialogo entre ellas y la integración. Sin embargo, y esa es una de las principales diferencias, la multiculturalidad describe la variedad de culturas existentes, pero no contempla las relaciones entre ellas.

Gráfico 4. Principales nacionalidades de extranjeros residentes (2021).

PRINCIPALES NACIONALIDADES DE EXTRANJEROS RESIDENTES

	31/12/2020	%Mujeres	Edad Media	Variación semestral	Variación anual
Total	5.800.468	48%	40	0,0%	2,4%
<i>Rumanía</i>	1.079.726	47%	38	0,5%	0,9%
<i>Marruecos</i>	811.530	44%	33	-0,8%	0,7%
Reino Unido	381.448	49%	54	4,1%	6,1%
<i>Italia</i>	350.981	44%	40	3,0%	5,6%
<i>China</i>	227.415	49%	34	-0,5%	1,1%
<i>Bulgaria</i>	200.468	47%	41	0,3%	0,7%
<i>Alemania</i>	179.437	52%	49	1,2%	2,3%
<i>Portugal</i>	176.772	37%	43	1,1%	2,3%
<i>Francia</i>	176.488	50%	43	2,5%	4,3%
Venezuela	152.017	56%	36	11,3%	53,3%
<i>Ecuador</i>	147.974	44%	39	-3,9%	-3,9%
<i>Colombia</i>	136.762	55%	40	-1,7%	3,2%
<i>Polonia</i>	104.481	52%	40	0,8%	1,5%
<i>Ucrania</i>	93.350	57%	41	-1,1%	0,6%
<i>Pakistán</i>	87.251	33%	33	-2,6%	0,4%

Fuente: La Moncloa (2021)⁴

Como podemos observar en el presente gráfico, actualmente la multiculturalidad está muy instaurada en la sociedad, de tal manera que es un hecho habitual y que se encuentra a la orden del día, ya no solo en España, sino en la mayor parte del mundo debido al fenómeno de la globalización. Esto es positivo y puede generar grandes oportunidades en términos de comprensión mutua y coexistencia, aspectos que, como previamente se ha mencionado, nos interesa llevar al aula. En adición, se aporta así visibilidad a la existencia de diferentes culturas dentro de un mismo lugar con el gran objetivo de reconocer al otro en igualdad.

⁴ <https://www.lamoncloa.gob.es/serviciosdeprensa/notasprensa/inclusion/Paginas/2021/130421-extranjeros.aspx>

No obstante, esta multiculturalidad también puede ser fuente de conflictos, y es que los procesos de discriminación, discursos de odio y casos de racismo se siguen viendo en pleno siglo XXI. Una noticia redactada Megías (2021) nos comunicaba que, “los delitos de odio relacionados con el racismo y la xenofobia crecieron en 2019 un 20,9% en comparación con el año anterior”. Con ánimo de buscar soluciones en el futuro a este tipo de datos, se debe trabajar, desde temprano, estos aspectos con generaciones venideras.

Frente a las nociones de multiculturalidad y pluriculturalidad, el concepto de interculturalidad trata de fomentar un diálogo entre culturas basado en el respeto y reconocimiento entre ambos, un reconocimiento que llegará a ser pleno y efectivo cuando exista un conocimiento profundo entre ambas partes (Sánchez Rojo, 2010). La interculturalidad, por tanto, se orienta hacia la búsqueda de erradicar la dependencia de personas, saberes y conocimientos entre culturas, queriendo transformar las relaciones entre estas mediante la inclusión, para que de esta manera no existan culturas superiores y culturas inferiores. En este proceso de transformación también se incluyen las relaciones de poder, mediante un dialogo intercultural basado en la autoafirmación y el reconocimiento ajeno. La relación existente entre culturas, cómo estas son capaces de relacionarse e influirse de manera mutua, la comprensión y el respeto por las diferencias entre ellas y la convivencia en armonía entre personas de diferentes orígenes culturales también definen el concepto de interculturalidad. Y es que, la interculturalidad podría definirse como un estilo de vida transformador en el que las bases del autoconocimiento y el reconocimiento de la diversidad provocan situaciones de diálogo y, por ende, relaciones interculturales (Sánchez Rojo, 2010).

3.2 LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y PARA LA DIVERSIDAD CULTURAL

La educación intercultural es un término que engloba muchos contenidos, y es por eso que da pie a que existan diferentes definiciones. Un ejemplo de ello lo propone Sáez (2006), que define la Educación Intercultural como el “instrumento de reconocimiento de la cultura, y, a través de ello, se emplea para valorar las diferencias culturales atendiendo a la diversidad y al pluralismo cultural” (p. 861).

La definición que aporta Sáez afirma que la base del reconocimiento es la comprensión previa, y de ello se deriva que sea importante en primera instancia conocer las diferentes culturas. Para reconocer una cultura debemos tener conciencia y comprensión de la existencia

y diversidad de diferentes culturas, valorando y respetando las creencias, costumbres y tradiciones. Una vez reconocemos la cultura podemos valorar las diferencias existentes, como, por ejemplo, haciendo comparativas entre varias.

Otra definición de educación intercultural nos la aporta Besalú (1994), cuando plantea que la educación intercultural tiene como objetivo abordar las demandas sociales, emocionales, cognitivas y culturales de los individuos y grupos, y la capacidad de cada cultura de brindar soluciones únicas a los desafíos que comparten. Con esta definición Besalú nos expone la importancia de la educación intercultural para el desarrollo de relaciones armoniosas entre las diferentes culturas existentes en un territorio. Lo hace enfocándose en cubrir las necesidades a nivel grupal e individual, pretendiendo que cada cultura dé su punto de vista en busca de soluciones comunes. La educación intercultural no es únicamente una cuestión de conocimientos, también requiere de una buena actitud y comportamiento, muy importante para la convivencia pacífica entre culturas.

Por su parte, y en un sentido similar, la UNESCO (2010) afirma que:

La diversidad cultural se ha convertido también en una cuestión social de primer orden vinculada a la creciente variedad de códigos sociales. Es cada vez más claro que los estilos de vida, las relaciones sociales, las formas y los registros lingüísticos en una determinada lengua, las expresiones artísticas, las formas de aprendizaje y expresión y los sistemas de pensamiento ya no pueden reducirse a un modelo único o concebirse en términos de representaciones fijas. (p. 4)

La conclusión que se puede extraer de esta cita es que la diversidad cultural se ha convertido en una importante cuestión en la sociedad ya que la variedad de códigos sociales aumenta constantemente. Las relaciones sociales, el lenguaje, el arte, el aprendizaje y las formas de vida son diferentes, y, por ello, no pueden ser simplificadas a un único modelo. La sociedad es cada año más divergente y debemos tener en cuenta esta diversidad en la forma en la que actuamos, interactuamos y entendemos el mundo.

La Unesco (2017) se propone una serie de metas en la educación intercultural:

- Aprender a conocer: Significa obtener el control de las herramientas del conocimiento para descubrir y comprender el entorno que nos rodea. Se trata de aprender a aprender, específicamente en el ámbito de la educación intercultural, en el que las emociones y

percepciones tienen un papel igual o incluso más importante que los conocimientos cognitivos.

- Aprender a hacer: Privilegiar la competencia personal e incrementar niveles de calidad es un enfoque centrado en el individuo y en su capacidad para desarrollarse y lograr resultados sobresalientes.
- Aprender a vivir juntos: Significa capacitar a la persona para vivir en entornos diversos y equitativos, alentándola a reconocer las similitudes y la interconexión entre los seres humanos. Es decir, se trata de preparar a la persona para convivir en un mundo compuesto por individuos con diferencias culturales, étnicas, de género, entre otras, y que son iguales en derechos y oportunidades.
- Aprender a ser: Aprender a crecer como individuo de manera integral y armoniosa. Esto se refiere a la idea de que el aprendizaje debe incluir no solo el desarrollo cognitivo, sino también el emocional, social y personal. Se busca formar personas completas, capaces de enfrentar los retos de la vida con equilibrio y armonía, y de alcanzar su máximo potencial en todos los aspectos de su vida.

Nuevamente la Unesco (2017) expone las directrices de la educación intercultural y la compara con la educación multicultural. La educación multicultural y la educación intercultural son procesos educativos que buscan fomentar la aceptación, el respeto y la convivencia pacífica entre diferentes grupos culturales. Sin embargo, la educación multicultural se centra en la enseñanza de diversas culturas para alcanzar la aceptación o tolerancia, mientras que la educación intercultural va un paso más allá y busca una convivencia evolutiva y sostenible. Para lograr este objetivo, la educación intercultural se basa en el respeto a la identidad cultural de los estudiantes, lo que puede lograrse a través de programas de estudios y materiales pedagógicos que aprovechen la diversidad de los sistemas de conocimiento y fomenten el respeto de la identidad cultural de los estudiantes. Es esencial que los profesores reciban una formación adecuada que les permita adaptar sus enfoques y métodos de enseñanza a las necesidades culturales de sus estudiantes. La colaboración entre la escuela y la comunidad, así como la participación activa de los estudiantes y sus comunidades en el proceso educativo, son cruciales para promover una educación intercultural. La escuela debe ser vista como un centro de actividades sociales y culturales para la comunidad, y los estudiantes deben ser valorados como portadores de sus propias culturas. Además, es importante descentralizar la creación de

los contenidos y métodos de enseñanza para tener en cuenta las diferencias culturales e institucionales, con el objetivo de lograr una educación intercultural eficaz.

En el informe Mundial de la Unesco (2010) sobre la diversidad cultural se plantean varios objetivos, entre los que encontramos analizar la diversidad cultural en todos los aspectos, haciendo ver la importancia de esta en ámbitos como la educación, las lenguas, la comunicación y la creatividad. Otro de los objetivos consiste en tratar de convencer a los que están al mando de adoptar decisiones en este sentido, y a las diferentes partes interesadas de lo relevante que es invertir en la diversidad cultural como una dimensión esencial del diálogo intercultural para renovar nuestros enfoques del desarrollo sostenible, fortalecer una cohesión social junto a una gobernanza democrática y asegurar el eficaz ejercicio de las libertades y los derechos humanos.

3.3 TRABAJAR LA INTERCULTURALIDAD MEDIANTE EL JUEGO

3.3.1 EL JUEGO Y SUS TIPOS

Desde edades muy tempranas el juego aparece en nuestra vida como una herramienta lúdica y de entretenimiento, pero va más allá. Mediante el juego podemos aprender infinidad de cosas, ya sean meros conocimientos o incluso habilidades, que nos sirven en nuestro día a día. El juego no entiende de edades, y es por eso que nos pasamos toda la vida jugando e inconscientemente aprendiendo. Por todo ello, el juego se usa en el ámbito educativo como un recurso didáctico. Garaigordobil y Fagoaga (2006), opinan que:

El juego, es la actividad por excelencia de la infancia, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional durante la infancia. El juego es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse, y esto precisamente es lo que hace en el juego. (p. 18).

De acuerdo con esta definición el juego es una actividad natural e instintiva que tiene un sentido lúdico y el objetivo de lograr un correcto desarrollo humano. Mediante el juego se desarrollan habilidades físicas y también mentales, teniendo un impacto positivo en la adaptación de un niño o niña al medio social. Por tanto, el juego es una necesidad básica del ser humano, teniendo un valor intrínseco en el desarrollo propio, además de ser una manera en la que los alumnos aprendan y se adapten a entorno.

Rara es la situación en la que un niño muestre rechazo a jugar, por el motivo que sea, ya que, por lo general, siempre están dispuestos a realizar y participar en cualquier juego con el afán de divertirse. Es por eso que el juego tiene tanto potencial educativo, porque al llamar la atención de los niños y niñas conseguimos una adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades tanto psicológicas como motrices de una forma lúdica y entretenida para ellos, de modo que ni siquiera lo perciben como una forma de aprender.

El concepto de juego engloba infinidad de ellos, incluyendo diferentes modalidades, normas, estilos, número de participantes y variantes. Partiendo de esa base, podemos clasificar los juegos en diferentes tipos, de acuerdo con Sandoval (2010) los juegos pueden ser:

- Juegos sensoriales: Estos juegos están relacionados con la capacidad de sentir y estimulan las sensaciones comunes en todos los sentidos. A los niños les gusta experimentar con diferentes sustancias, hacer ruidos y examinar colores. También disfrutan de palpar objetos.
- Juegos motores: Los juegos motores son muy variados y pueden desarrollar la coordinación de movimientos, fuerza y agilidad. Algunos ejemplos incluyen juegos de destreza, deportes y carreras.
- Juegos intelectuales: Los juegos intelectuales implican la comparación y el descubrimiento de relaciones, como el pensamiento lógico, el razonamiento y la imaginación creadora.
- Juegos sociales: Los juegos sociales tienen como objetivo fomentar la cooperación, el sentido de responsabilidad en grupo y el espíritu institucional.

3.3.2 LOS DIFERENTES ASPECTOS POSITIVOS DEL JUEGO Y SU POTENCIAL COMO ELEMENTO SOCIALIZADOR.

Como hemos comentado anteriormente, el juego tiene un potencial educativo inmenso, ayudando a las personas a desarrollar diferentes aspectos. Al hablar de la importancia del juego en la educación y de sus diferentes beneficios, es difícil no plantearse una pregunta: ¿qué habría sido de nosotros sin el juego? ¿habría sido posible un buen desarrollo motriz e intelectual prescindiendo del mismo? Para dar respuesta a estas cuestiones se expondrán diferentes aspectos positivos que tiene el juego, basándome para ello en autores como i Rosera, et al. (2007), Coma, et al (2008), Chacón (2008) y Torres (2002):

1. Mejora las habilidades cognitivas. Resulta posible realizar esta afirmación por una serie de razones:

- Memorización: La mayoría de los juegos requieren de la memorización de información, como por ejemplo las reglas o los objetivos, lo cual tiene un impacto positivo en el desarrollo de la memoria a corto y largo plazo.
- Desafío: Los juegos requieren de un razonamiento lógico, un pensamiento crítico y una resolución de problemas, que también colaboran en el desarrollo de las habilidades cognitivas.
- Atención: La necesidad de estar atentos cuando jugamos ayuda a desarrollar y mejorar la capacidad de atención y concentración.
- Estimulación cerebral: El juego ayuda a estimular la actividad cerebral y a estar constantemente con la mente alerta.
- Flexibilidad cognitiva: Se refiere a la capacidad de cambiar de tareas rápidamente y tener pensamientos novedosos y creativos.

2. Aumento de la coordinación:

- Ejercitando habilidades motoras finas: El uso preciso de los dedos o las manos podrían ser un ejemplo de motricidad fina, lo cual ayuda a mejorar habilidades como la precisión o la velocidad.
- Mejora de la percepción espacial: Refiriéndose a la capacidad de comprender y manejar elementos en un espacio tridimensional.
- Aumento de la capacidad de seguimiento: La habilidad de poder hacer seguimiento de varios objetos en movimiento al mismo tiempo.

3. Estimulación social: Muchos juegos se practican en grupos o parejas, lo que facilita que las personas interactúen y trabajen de manera cooperativa con el propósito de lograr un objetivo determinado. Esto a su vez fomenta el trabajo en equipo, la colaboración y la participación de los miembros del grupo.

Al trabajar en equipo se aprende a respetar las diferencias en distintos aspectos (género, origen o raza) y, en consecuencia, a aceptarlas. De esta manera también se ve favorecida la solidaridad, aprendiendo juntos y trabajando conjuntamente por un mismo fin.

4. Aliviar el estrés: El juego puede suponer una vía de escape para liberar estrés, ya que:

- Fomentan la relajación: Especialmente aquellos de baja intensidad, estos pueden ayudar a reducir la tensión y la ansiedad al proponer una actividad relajante.

- Se liberan endorfinas. Las endorfinas se conocen como sustancias químicas producidas por el cuerpo que actúan como analgésicos naturales, y pueden liberarse mientras se juega.
 - Fomentan la competencia sana: Un buen manejo y elección de los juegos pueden fomentar una competencia sana, la cual ayuda a las personas a desarrollar habilidades y un estado de bienestar consigo mismas. Esto también tiene sus riesgos, ya que si los juegos no son supervisados y pautados de manera correcta puede suponer un efecto negativo y contrario al que se pretende conseguir.
 - Mejora del ánimo: Los juegos tienen la capacidad de modificar nuestro estado de ánimo, pudiendo reducir la ansiedad y la depresión, entre otros efectos beneficiosos.
 - Suponen una distracción: Muchas veces el juego hace que nos evadamos por un momento de nuestros problemas y pensamientos, haciendo que el cuerpo se encuentre más liberado y relajado.
 - Sensación de logro: Superar pruebas o desafíos crea una sensación tremendamente satisfactoria que contribuye también a cambiar nuestro estado de ánimo.
5. Aprendizaje: Los juegos pueden resultar un muy buen recurso para el aprendizaje de nuevos conocimientos, conceptos o habilidades, entre otros, ya que hacen que los alumnos se involucren de manera activa y se sientan motivados a realizar determinadas tareas con el fin de lograr un objetivo. En adición, los juegos plantean un escenario idóneo para que los niños se puedan equivocar, cometer errores y aprender de ellos.
6. Diversión: La diversión es la clave de los juegos, y se puede conseguir de diferentes formas. Un ejemplo es mediante retos, recompensas o reconocimientos. Es posible que los niños solo se centren en el objetivo, en lo que pueden conseguir si hacen ciertas cosas, pero es en ese proceso donde se pueden introducir aspectos que queremos que aprendan o asienten.

Pajares (2005), en su libro *La integración ciudadana*, señala que “la mejor manera de favorecer la inclusión es eliminar todo aquello que se hace para construir la exclusión” (p. 9). De ello podemos extraer que para llevar a cabo un proceso de inclusión primero debemos erradicar cualquier tipo de pensamiento o comportamiento que estén orientados a la exclusión.

Según Landazabal (2003), Toro (2014) y Montañés, et al. (2000), dentro del ámbito educativo esto se puede conseguir mediante el juego por diferentes razones:

- El juego se caracteriza por ser una actividad natural y agradable para la mayoría de los niños, lo cual puede facilitar la abolición de ciertas barreras sociales y aportar mayor confianza en si mismo al niño.
- La comunicación y colaboración entre alumnos que se consigue por medio del juego puede ser una herramienta valiosa para la inclusión.
- Los juegos fomentan el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.
- La flexibilidad que aportan los juegos puede ser usada a nuestro favor consiguiendo así el objetivo de la inclusión. Esto se puede dar, por ejemplo, por medio de la adaptación de actividades para satisfacer ciertas necesidades existentes.
- Dependiendo de los juegos elegidos, se puede trabajar también la resolución de conflictos y la toma de decisiones.

Como conclusión, el juego consiste en una actividad inclusiva que favorece diferentes aspectos como la colaboración, la comunicación y el desarrollo de habilidad, y puede ser adaptado fácilmente a las necesidades existentes.

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1. JUSTIFICACIÓN

Tal y como se ha justificado al comienzo del trabajo la interculturalidad es un tema cada vez más importante en el mundo actual debido a la creciente diversidad y movimientos migratorios. Por ello, considero que es importante que los estudiantes desarrollen habilidades interculturales para poder interactuar y comunicarse de manera apropiada con personas de diferentes culturas. Esta consideración personal me surge a raíz de cursar la asignatura de la carrera llamada Prácticum, la cual consiste en la realización de unas prácticas en un contexto educativo real. Dicha asignatura se cursa dos veces a lo largo de la carrera, una primera vez en el tercer curso y una segunda vez en el cuarto y último año.

Mi primera experiencia en el Prácticum la tuve en el 2021, me asignaron una clase de primero de primaria en la cual había una gran diversidad de culturas, pudiendo diferenciar hasta seis nacionalidades diferentes en un grupo de veinte alumnos. Esto me sorprendió mucho, pero

más me sorprendió lo bien que estaban integrados todos los alumnos a pesar de sus diferencias culturales. El ambiente de trabajo, el respeto mutuo y la inclusión me parecieron bastante llamativos en alumnos de tan temprana edad. En mi segunda experiencia en el Prácticum dada en el 2022 estuve compartiendo aula con alumnos de sexto de primaria, bastante más mayores en comparación a los alumnos de mis primeras prácticas, y la diversidad de culturas existentes en esta era mucho menor a la dada en las anteriores. Únicamente se podían distinguir tres nacionalidades diferentes, pero, a pesar de ello, se podía apreciar cierto desconocimiento entre ellas.

Es por ello que decidí realizar una de las Unidades Didácticas que se requieren en la asignatura orientada a trabajar las culturas a través de los juegos del mundo. Esta Unidad Didáctica la llevé a cabo en el área de Educación Física, ya que es mi especialidad. Tras la finalización de dicha propuesta didáctica pude sacar mis propias conclusiones en base a lo desarrollado en clase.

Para poder trabajar ahora la interculturalidad mediante el juego decidí basarme en dicha Unidad Didáctica, y, tomándola como base, fui dando forma a la presente. Mi objetivo era ir más allá e involucrar lo máximo posible al alumnado, y es por ello que la metodología empleada se centra en el aprendizaje cooperativo basado en el aprendizaje por descubrimiento. Considero que, mediante este tipo de metodología se podrán alcanzar los objetivos de manera más sencilla.

Esta metodología se puede dividir principalmente en dos partes: en primer término, el aprendizaje cooperativo, el cual es una técnica pedagógica en la que los estudiantes colaboran para mejorar tanto su propio aprendizaje como el de sus compañeros (Johnson et al. 2014). Los miembros del grupo deben ser conscientes de que la colaboración y cooperación de cada uno es esencial para alcanzar un objetivo en común, ya que los resultados de cada uno dependen del éxito del resto del equipo (Guzzo y Dickson, 1996; Kelley y Littman, 2005). En segundo término, este enfoque inicial se complementa con el aprendizaje por descubrimiento, el cual se produce cuando el maestro proporciona a los estudiantes todos los recursos necesarios para que ellos descubran el conocimiento por sí mismos. Este enfoque es muy efectivo cuando se aplica adecuadamente, ya que garantiza un aprendizaje significativo y fomenta la investigación y la precisión en los individuos (Cálciz, 2011).

En resumen, la necesidad surgida en el aula de mi segundo periodo de practicas me llevó a realizar una propuesta didáctica sobre las diferentes culturas a través de juegos del mundo y,

a raíz de eso, decidí que mi trabajo de fin de grado tenía que estar enfocado en trabajar la interculturalidad mediante el juego. Las sesiones que se presentan a continuación son ejemplos de cómo podría desarrollarse la Unidad Didáctica que planteo.

4.2. CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO

Esta propuesta didáctica se va a poner en práctica en un colegio de titularidad pública situado en la provincia de Segovia. Más concretamente, en una localidad que bien puede ser considerada como una población dormitorio, puesto que la mayoría de los habitantes se desplaza de manera diaria a la ciudad de Segovia para desarrollar una actividad laboral, entre otras, para posteriormente regresar a esta pequeña población.

El centro cuenta con Educación Infantil y Educación Primaria, contando esta última con dos líneas en cada uno de sus cursos, y acoge a un total de 18 unidades y 288 alumnos. Dispone de buenas instalaciones para albergar esta cantidad de alumnos. En cuanto a los intereses de esta Unidad Didáctica y los del área a tratar, la Educación Física, cuenta con varios espacios para su puesta en práctica entre los cuales destacan un gimnasio, un amplio patio exterior y el pabellón municipal.

4.3. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

El alumnado con el cual se pondrá en práctica esta Unidad Didáctica es un grupo de 20 alumnos que cursan 6º de primaria. Dicho grupo está compuesto 10 chicos y 10 chicas que ya se conocen entre ellos, ya que han compartido aula en años anteriores, y se podría decir que muchos de ellos son amigos fuera del colegio.

Por lo general se respira un buen ambiente de trabajo y respeto entre ellos, lo cual no evita que puedan surgir pequeños enfrentamientos entre los discentes, si bien nunca llegan a ser un problema real. No debemos olvidar que son niños que se encuentran en una etapa de aprendizaje y desarrollo, pero por norma general suelen ser problemas resueltos entre ellos mismos mediante el diálogo (de no ser así sería preciso la intervención del profesorado).

4.4. CONTENIDOS CURRICULARES

Para la creación de esta Unidad Didáctica me he apoyado en la legislación vigente, la cual la encontramos en el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo

y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

❖ Bloque 1. Contenidos comunes.

- Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.
- Estrategias para la resolución de conflictos: utilización de normas de convivencia, conocimiento y respeto de las normas y reglas de juego, y valoración del respeto a los demás, evitando estereotipos y prejuicios racistas.
- Utilización del lenguaje oral y escrito para expresar ideas, pensamientos, argumentaciones y participación en debates.
- Realización y presentación de trabajos y/o proyectos con orden, estructura y limpieza.
- Integración responsable de las TIC en el proceso de búsqueda, análisis y selección de la información en Internet o en otras fuentes.

❖ Bloque 4. Juegos y actividades deportivas.

- Juego y deporte como fenómenos sociales y culturales.
- Reconocimiento y valoración del juego como manifestación social y cultural, descubriendo y practicando aquellos que conforman el patrimonio cultural de los diferentes continentes.
- 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.
- Preparación y práctica de juegos

4.5. COMPETENCIAS

Las competencias clave que se van a trabajar en esta Unidad Didáctica se extraen del RealDecreto 126/2014, del 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. A continuación, se desarrollarán más concretamente cada una de ellas a base a lo que se va a trabajar en la misma.

- Competencia en comunicación lingüística: Esta competencia se trabajará durante todas las sesiones y durante muchos momentos de las mismas, ya que los discentes estarán constantemente comunicándose entre ellos. Durante la realización de los proyectos, en las explicaciones, en las tertulias y en los juegos los alumnos tendrán que trabajar esta competencia.
- Competencia digital: Los alumnos deberán llevar a cabo el trabajo fuera del aula y deberán ayudarse de las tecnologías para la búsqueda y comparación de información.
- Aprender a aprender: Durante la Unidad Didáctica se realizarán labores tanto individuales como colectivas con la finalidad de alcanzar los diferentes objetivos. Gracias a ello, los discentes comenzarán un aprendizaje y trabajarán en él.
- Competencias sociales y cívicas: En general, para las actividades planificadas, se requiere formar grupos, los cuales pueden variar en tamaño dependiendo de la tarea en cuestión, pero siempre se promoverá el trabajo cooperativo. Esto fomenta la colaboración y la interacción entre los estudiantes, obteniendo como resultado un ambiente de igualdad.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: Durante las sesiones se busca fomentar la independencia del estudiante y, al mismo tiempo, se les brinda la oportunidad de desarrollar su creatividad e imaginación en el momento de proponer estrategias, tácticas o aspectos para mejorar con su equipo.

4.6. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA, DE AREA

En el artículo 7 del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (Anexo I), encontramos los objetivos generales de etapa.

La presente Unidad Didáctica atiende todos los objetivos mencionados anteriormente, pero de manera más específica se quieren trabajar los siguientes:

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

- 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.
- 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.
- Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- 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.
- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

4.7. OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Los siguientes objetivos han sido extraídos del DECRETO 26/2016 y adaptados para el área de Educación Física, ligados también al aspecto a trabajar durante la Unidad Didáctica, en este caso la interculturalidad.

- Fomentar el respeto y la valoración de la diversidad cultural a través de la práctica de actividades físicas y deportivas.
- Acercar al alumnado a nuevas culturas.
- Desarrollar habilidades físicas y motrices en los estudiantes mediante la práctica de ejercicios y juegos adaptados a su edad y nivel de desarrollo.

- Promover el trabajo en equipo y la cooperación entre los discentes, fomentando un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo, haciendo que participen en todas las actividades independientemente del compañero con el que le toque trabajar.
- Fomentar un estilo de vida activo y saludable en los estudiantes mediante la práctica regular de actividades físicas y deportivas.
- Promover el correcto uso de las TIC para la búsqueda de información valiosa.
- Presentar al alumnado nuevos juegos de diferentes culturas.
- Promover y facilitar en los alumnos la cooperación mediante el diálogo.
- Ayudar a los estudiantes a comprender la importancia de la Educación Física en su desarrollo personal y en la sociedad en general.
- Fomentar la imaginación a través de la creación de nuevos juegos.

4.8. *INTERDISCIPLINARIDAD CON TEMAS TRANSVERSALES*

Esta propuesta didáctica también está vinculada con aspectos de otras áreas:

- Comprensión lectora, durante la búsqueda de información y comparación de la misma.
- Artes plásticas, en la creación y recogida de información plasmada en el mapamundi.
- Primera lengua extranjera (inglés), durante las sesiones de los continentes hay conceptos en inglés e incluso un juego que se habla inglés.
- Tecnología, con la implementación y búsqueda de información con los mini portátiles.
- Educación en Valores, algunos de los grandes propósitos de la Unidad Didáctica son trabajar el respeto, el juego limpio y los valores a través de los juegos.
- Ciencias, con el mapamundi trabajamos los diferentes continentes, países, capitales y su localización.

4.9. *METODOLOGÍA*

Durante el transcurso de las sesiones de esta Unidad Didáctica vamos a diferenciar la implementación de diferentes metodologías, que están directamente relacionadas con los objetivos marcados.

En primer lugar, se aprecia una metodología guiada aplicada por el docente. Esta metodología, según Fernández Martínez, et al. (2012), el docente tenga un papel limitado a impartir y transmitir conocimientos, mientras que los estudiantes tienen un papel activo, centrado en recibir y absorberlos para aplicarlos posteriormente. Se dará durante toda la Unidad Didáctica, pero sobre todo en la primera sesión donde será el encargado de explicar y contextualizar al alumnado para la realización del trabajo, explicándoles todos los objetivos y qué se pretende lograr durante las sesiones. Además, será determinante para los alumnos, ya que les ayudará en la creación y elección de los juegos (puesto que lo que se pretende es que los juegos elegidos cumplan una serie de requisitos).

El motivo por el cual se emplea esta metodología es porque se quiere generar en los alumnos una cierta independencia. Se pretende que los grupos de alumnos sean autosuficientes entre ellos en sus tareas de exploración e investigación, prescindiendo de la figura del profesor. Este tratará de intervenir el menor número de ocasiones posible: simplemente resolverá pequeñas dudas a los alumnos evitando así que se salgan de guion establecido. Mediante esta metodología se consiguen algunos de los objetivos previamente planteados como, por ejemplo, promover el trabajo en equipo y la cooperación, la creación de un ambiente de trabajo mediante el diálogo y correcto uso de las TIC, entre otros.

Y, en segundo lugar, se trabajará aplicando una metodología de aprendizaje cooperativo ligada a una metodología de aprendizaje por descubrimiento, según se explicaba con anterioridad. Desde la primera sesión los alumnos trabajan de manera cooperativa constantemente. Para llevar a cabo de manera correcta todos los procedimientos, deberán tener una buena comunicación a nivel grupal, dejando de lado las diferencias y centrándose en el objetivo principal. Todo ello ligado al descubrimiento, ya que tienen que ser ellos mismos los encargados de la búsqueda y comparación de información, del planteamiento de la sesión a desarrollar, así como de los juegos escogidos y la rúbrica a rellenar con los diferentes datos sobre el país elegido. En definitiva, aprenderán descubriendo e indagando, y esto permitirá a los estudiantes estar activos en su aprendizaje y valiéndose por sí mismos.

Independientemente de esto, el docente será el encargado de enfocar la Unidad Didáctica hacia los objetivos planteados. Es por eso que debe dar el visto bueno tanto a la información recogida como a la elección de los juegos.

4.10. DESARROLLO DE LAS SESIONES

A continuación, se explicará el desarrollo de las sesiones, ayudando así a comprender de forma más sencilla todos los procedimientos.

Durante la primera sesión se introducirá el tema y se rellenará una rúbrica (Anexo II) que plantea dos preguntas cortas que ayudarán a recopilar los conocimientos iniciales de los alumnos con preguntas generales acerca del concepto de cultura. También se crearán los diferentes grupos mediante un sorteo, el cual consiste en hacer 5 grupos mixtos. A cada uno de los grupos le tocará por sorteo uno de los cinco continentes y el orden en el que llevarán a cabo su trabajo. En base a ese continente asignado deberán trabajar de manera cooperativa y buscar información sobre él, con el objetivo de completar una rúbrica (Anexo III) en la que se incluyen aspectos como decir “hola” y “gracias” en el idioma de dicho país, la capital, su bandera, tamaño en km², acontecimientos importantes, comidas típicas, una curiosidad, y, por último, la explicación del juego. Para completarla tendrán que buscar juegos provenientes de países del continente que se les ha asignado, para después indagar acerca de ese país y conocer más sobre él. Es decir, cada grupo rellena una rúbrica común y de manera completa y detallada por cada país del continente que les ha sido asignado, para de esta manera conocer también la diversidad de culturas existentes dentro de un propio continente.

Los juegos elegidos deberán ser aceptados bajo la supervisión del docente, para asegurar que los juegos sean aptos para el cumplimiento de los objetivos. Algunos de los requisitos que el docente tendrá en cuenta a la hora de elegir que juegos sean válidos son:

- Participación activa de todos los alumnos de la clase.
- En caso de ser un juego por equipos, estos serán mixtos.
- El juego debe ser inclusivo, independientemente de las habilidades de los estudiantes.
- Adecuación a la edad de los alumnos.
- No deben ser extremadamente competitivos ni lesivos para los alumnos.

Es por esto que cada grupo tendrá que escoger varios juegos, entre tres y cinco. Una vez seleccionados, el docente y el grupo llegarán a un acuerdo y elegirán dos o tres juegos para que lleven a la práctica, siempre y cuando estos se adecúen al tiempo estipulado por sesión.

Además, a cada grupo se le repartirá un mapamundi mudo (Anexo IV) para que lo vayan completando gracias a la información y conocimientos aportados por sus compañeros.

Una vez los grupos tengan sus juegos y rúbricas preparadas y supervisadas por el docente, tendrán que ponerlas en práctica. Cada grupo dispondrá de una sesión para desarrollar su continente, y dichas sesiones se llevarán a cabo de la siguiente manera:

1. Pequeña asamblea inicial donde el profesor explicará brevemente en que va a consistir la sesión y planteará una serie de preguntas al alumnado relacionadas con la interculturalidad y el continente a trabajar en dicha sesión. Este tipo de asambleas pueden dar como resultado conversaciones interesantes y relevantes para el cumplimiento de ciertos objetivos. Se realizarán con todos los alumnos y el profesor sentados en el suelo y en forma de círculo, permitiendo así que todos los participantes se vean y escuchen de manera adecuada.
2. Realización del baile intercultural con el objetivo de calentar en aquellas ocasiones en las que se vaya a realizar una actividad física, y poder así desplazarse al continente deseado. La implementación de este baile se hace con esos dos objetivos, pero, además, de manera inconsciente se crea algo que los une a todos como conjunto dejando de lado las diferencias.
3. Introducción del grupo y su continente. Se presentarán los componentes del grupo y estos compartirán información que previamente han buscado para completar la rúbrica del Anexo II.
4. Explicación de las rúbricas en las que comentarán el país elegido con su bandera, su capital y lo ubicarán en el mapamundi. De igual manera desarrollarán un acontecimiento importante, una comida típica, una curiosidad y, por último, el juego. Esto lo harán con cada una de las rúbricas que hayan preparado. Es destacable el hecho de que, entre juegos, se realizarán paradas de reflexión-acción en las cuales podrá intervenir el docente.
5. Asamblea final para comentar la sesión y actualizar el mapamundi con lo trabajado durante la sesión. Los encargados de dicho continente ayudarán al resto de compañeros a ubicar los países trabajados. De esta manera, al final de las sesiones cada grupo tendrá su propio mapamundi completado con los diferentes países y juegos, gracias a las intervenciones realizadas por los compañeros.

Una vez se den por concluidas las sesiones de los continentes, que comprenderán de la sesión dos a la seis, se utilizará la sesión siete para formar nuevos grupos de trabajo interculturales para la creación de sus propios continentes y juegos. Estas sesiones son imprescindibles, ya que lo que conlleva la actividad es sí, unido a la idea de formar grupos con “expertos” de los diferentes continentes, hacen que cobren una gran importancia para fomentar las competencias interculturales. El procedimiento será muy parecido al de las sesiones de los continentes, puesto que cada grupo expondrá su nuevo proceso intercultural y realizarán su juego inventado. En este caso sólo tendrán que pensar uno, y todo ello lo plasmarán en una rúbrica (Anexo V), la cual contempla aspectos como el nombre del continente y del país, con su respectiva capital y bandera, además de la historia, la vestimenta, la comida típica, un acontecimiento importante y una curiosidad. De esta manera, dos grupos realizarán la sesión ocho y el restante la sesión nueve.

Para concluir la Unidad Didáctica aprovecharemos la segunda mitad de esta sesión nueve para comentar aspectos importantes, reflexionar acerca de las diferentes culturas y rellenar de nuevo la rúbrica que hicimos en la primera sesión.

A continuación, se expondrá un cronograma para poder llevar a la práctica la presente Unidad Didáctica. Se ejemplificará con una disponibilidad horaria para el área de Educación Física de dos horas lectivas.

Figura 1. Cronograma

Semana	Martes	Viernes
Semana 1	Sesión 1: Introducción	Sesión 2: África
Semana 2	Sesión 3: América	Sesión 4: Asia
Semana 3	Sesión 5: Oceanía	Sesión 6: Europa
Semana 4	Sesión 7: Fomentamos procesos interculturales	Sesión 8: Presentación de los nuevos procesos interculturales I
Semana 5	Sesión 9: Presentación de los nuevos procesos interculturales II y reflexiones.	-

Fuente: Elaboración propia

SESIÓN 1: INTRODUCCIÓN

(60 minutos)

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Introducir a los alumnos a una nueva Unidad Didáctica.
- Estudiar los conocimientos previos que tiene el alumnado.
- Explicar el proyecto a realizar.
- Crear grupos de trabajo.
- Practicar el baile intercultural.

ACTIVIDADES

❖ Actividad 1 – Explicación del proyecto

Al tratarse de una sesión introductoria empezarán en el aula habitual, y, más adelante, bajarán al pabellón para continuar la sesión allí.

El profesor comenzará a poner en contexto al alumnado, les explicará que van a realizar una nueva Unidad Didáctica dedicada a conocer nuevas culturas y nuevos juegos. Para continuar, el profesor repartirá una pequeña rúbrica (Anexo II) para que los alumnos, de manera individual, la completen en menos de tres minutos. Una vez pasen esos tres minutos, el profesor recogerá todas las rúbricas y las guardará para la comparación que se realizará en la última sesión.

Posteriormente se comenzará con la explicación del proyecto, los sorteos y la resolución de posibles dudas que pueden surgir. Una vez explicado esto, se pondrán a trabajar en grupo para comenzar a dar forma a su proyecto. Con ello nos referimos a que, como cada grupo debe convertirse en “experto” del continente que le es asignado, deben buscar toda la información que necesiten para ello. Además, se les entregará la rúbrica (Anexo III) que deben completar con cada país, así como el mapamundi (Anexo IV).

❖ Actividad 2 – Baile intercultural

Después de la explicación de proyecto y la primera toma de contacto con el grupo, se desplazarán al pabellón, donde realizarán varios ensayos del baile intercultural que se

implementará en todas las sesiones con dos objetivos: el primero, para lograr la puesta en acción de todos los participantes, y el segundo, porque sirve como “medio de transporte” entre continentes.

SESIÓN 2: ÁFRICA

(60 minutos)

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Dar a conocer las culturas africanas.
- Practicar juegos procedentes de países de África.
- Conocer y concienciar sobre las diferencias entre los recursos utilizados en una y otra cultura.

ACTIVIDADES

❖ Actividad 1 – Asamblea y baile intercultural

La sesión comenzará trasladándose al pabellón, donde los alumnos junto con el profesor harán una pequeña asamblea introductoria y reflexiva, donde se podrán plantear preguntas como:

- ¿Qué países del continente africano conocéis?
- ¿Qué es lo primero que se te pasa por la cabeza al escuchar África?
- ¿Qué conocéis sobre las culturas africanas?

La finalidad principal es ayudar a los alumnos a aproximarse a las culturas africanas para que, posteriormente, puedan comprobar las diferencias entre lo que pensaban y lo que realmente es, gracias a las explicaciones de los “expertos”. Una vez concluida la asamblea se realiza el baile intercultural, pues no hay que olvidar que otro de los objetivos del baile es que se lo acaben aprendiendo al finalizar la Unidad Didáctica.

❖ Actividad 2 – Conozcamos África

El grupo responsable de dicho continente comenzará explicando al resto de sus compañeros la información recogida acerca del continente, y acto seguido harán lo mismo con el país del primero de los juegos.

- Juego 1: “El juego de la serpiente” (Zimbabwe)

Los participantes se colocarán en parejas ocupando el espacio, y cada una de las parejas tendrá un pañuelo que colocarán en el suelo simulando una serpiente. El juego comienza cuando suena el djembé (un instrumento musical de África). En nuestro caso usaremos música emitida desde un altavoz, y los alumnos tendrán que moverse simulando los movimientos de una gallina. En el momento en que la música se pausa cada integrante de la pareja deberá ser más veloz que su compañero para coger la serpiente primero. La persona que se haga con la serpiente se quedará en el sitio con el pañuelo en alto a la espera de formar una nueva pareja. Estas se completarán cuando los jugadores que no han conseguido agarrar la serpiente se desplacen en busca de un nuevo compañero. Si se da el caso de que ambos miembros de la pareja lo agarran en el mismo momento ambos permanecerán en el sitio y volverán a jugar en la siguiente ronda. Cuando la música vuelve a sonar se reanudará el juego.

- Juego 2: “Seba Tizra” (Líbano)

Se formarán grupos de diez personas y dentro de estos, equipos de cinco. De esta manera jugarán cada subgrupo en una mitad del campo, esto es, cinco contra cinco. Habrá, por tanto, un equipo atacante y otro defensor.

El campo se organiza de la siguiente manera: en el centro se apilan siete tacos de manera (pudiendo sustituirlos por ladrillos de plástico) y los equipos se sitúan cada uno en un campo, detrás de una línea trazada en cada uno de los campos a la misma distancia de la torre de tacos (suele ser entorno a siete u ocho pasos de distancia).

El objetivo del equipo atacante es derribar la torre de tacos lanzando una zapatilla (aunque esa sea la versión original, puede ser sustituida por una pelota) desde detrás de la línea. Si el primer integrante del grupo no lo consigue lanzará el siguiente, y así sucesivamente. Si ninguno consigue impactar en la torre se cambiarán los roles de los equipos, el atacante pasará a ser defensor y viceversa. Ahora bien, si algún jugador consigue impactar y derribar la torre, cada uno de los equipos tiene que llevar a cabo una actuación diferente. Así, el equipo atacante

tiene que tratar de reconstruir la torre que previamente han derribado, y el equipo defensor tiene que tratar de eliminar miembros del equipo atacante. Esto se consigue de la siguiente manera: en primer lugar, deben hacerse con la zapatilla/pelota que ha derribado la torre y, posteriormente, deben pasársela entre ellos rápidamente de unos a otros, sin poder avanzar con ella en la mano ni lanzarla contra el jugador atacante. Esto es, para eliminar a uno de los jugadores atacantes tendrán que tocarle portando la zapatilla. Cada jugador del equipo atacante que sea pillado por uno del equipo defensor quedará eliminado.

En caso de que todos los componentes del equipo atacante sean capturados por los miembros del equipo defensor, se cambian los roles. Sin embargo, cabe la posibilidad de que los atacantes logren su objetivo de reconstruir la torre y, en ese caso, salvarán a aquellos compañeros que han sido pillados y se vuelve a empezar el juego desde el inicio.

- Juego 3: “La Txila” (Argelia)

Para este juego se dividirá a la clase en dos grupos. Habrá un equipo que “ligue”, es decir, que sea el encargado de capturar. Para ello, se pondrán por parejas, dados de la mano, y cada pareja tendrá un balón. La otra mitad de los alumnos irán por libre y de manera individual. El objetivo del juego es que las parejas consigan dar a todos los alumnos que están sueltos. Cuando un jugador es dado con la pelota tiene que sentarse en el suelo y no podrá desplazarse, pero podrá salvarse si consigue coger tocar una pelota.

❖ Actividad 3 – Asamblea final y mapamundi

Tras la realización de las actividades se formará de nuevo la asamblea en la que el profesor podrá intervenir, y se plantearán preguntas para reflexionar, tales como:

- ¿Cómo os habéis sentido jugando a juegos provenientes de África?
- ¿Cómo os imagináis que juegan allí? ¿Creéis que se parece a la forma en la que habéis jugado vosotros?
- ¿Qué opinión os merecen los recursos que ellos emplean para jugar?
- En los dos últimos juegos, ¿creéis que habría sido posible lograrlo sin la ayuda de vuestros compañeros de equipo?

Después de la asamblea se completa el mapamundi con ayuda de los compañeros “expertos” y se da por finalizada la sesión.

SESIÓN 3: AMÉRICA

(60 minutos)

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Dar a conocer las culturas americanas.
- Practicar juegos procedentes de países de América.

ACTIVIDADES

❖ Actividad 1 – Asamblea y baile intercultural

Tras la llegada al pabellón, se comienza con la asamblea inicial donde se trabajarán diferentes aspectos, como, por ejemplo:

- ¿Qué es lo que conocéis sobre América?
- Como ya sabréis, el continente se divide en tres partes (imaginarias) principalmente: ¿creéis que hay una única cultura en todo el continente o varias?
- ¿Creéis que juegan a lo mismo? Si no es así, ¿a qué creéis que juegan en cada una de las partes de América?

Después de la asamblea se realiza de nuevo el baile intercultural para poderse transportar desde África, que es donde se terminó en la sesión anterior, a América.

❖ Actividad 2 – Conozcamos América

Los alumnos responsables de América comenzarán con su presentación, y seguidamente pasaremos con los juegos.

- Juego 1: “Grizzly Bear” (Estados Unidos)

Para este juego se dividirán en dos grupos de diez y jugarán simultáneamente. En cada grupo de diez se elegirá a un alumno, que será el “Grizzly Bear”, y los nueve jugadores restantes formarán una fila india, agarrándose de los hombros o de la cadera. El objetivo del “Grizzly Bear” es conseguir alcanzar al último de la fila, y el de la fila es impedirlo. Para ello es

importante que el primero de la fila abra sus brazos impidiendo el paso del “Grizzly Bear”, y que el resto se desplace o mueva para proteger al último de la fila, sin llegar a romperla.

- Juego 2: “Desafío” (Argentina)

Con la misma disposición que en el juego anterior, es decir, la clase dividida en dos grupos nuevos (es necesario cambiar los equipos para fomentar nuevas interacciones), se jugará simultáneamente en dos campos.

Se elegirán dos líneas separadas por entorno a diez metros de distancia y se enfrentan cinco contra cinco. Cada equipo estará detrás de su línea y empezará saliendo un jugador de uno de los dos equipos e irá hasta el otro extremo donde le están esperando todos los componentes del equipo contrario con el brazo estirado, esperando a ser desafiados. Aquel, cuando quiera, tocará el brazo de uno de ellos y correrá rápidamente hasta su línea. Si lo consigue sin ser pillado, la persona a la que desafió pasará a formar parte de su equipo, de manera que se quedarían cuatro contra seis y les tocaría de nuevo desafiar a los ganadores de la ronda anterior. Si la persona que desafía es pillada antes de llegar a su línea pasará a formar parte del equipo contrario y su equipo perderá el turno de desafiar. Ganará el equipo que consiga dejar al otro sin integrantes.

- Juego 3: “Dog and geese dodgeball” (Barbados)

Se crean dos equipos: uno de ellos deberá formar un círculo amplio, y el otro se colocará dentro de este, formando una fila y unidos por la cadera o los hombros. Los alumnos que forman el círculo tendrán que, sin moverse y solo pivotando, pasarse la pelota rápidamente entre ellos con el objetivo de impactar al último de la fila. El objetivo para los alumnos que están en el centro es evitar que eso pase. De lo contrario se cambiarían los roles, los que forman el círculo pasarían al centro y viceversa.

❖ Actividad 3 – Asamblea final y mapamundi

Para finalizar se forma de nuevo la asamblea para comentar la sesión y completar el mapamundi:

- Se debate sobre la importancia del trabajo en equipo.
- Los alumnos exponen las diferencias entre la cultura americana respecto a la africana.

SESIÓN 4: ASIA

(60 minutos)

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Dar a conocer las culturas asiáticas.
- Practicar juegos procedentes de países de Asia.
- Presentar el elemento de la globalización.
- Analizar posibles similitudes entre culturas, así como las diferencias, para que los alumnos puedan integrarlas y entenderlas como algo natural y enriquecedor.

ACTIVIDADES

❖ Actividad 1 – Asamblea y baile intercultural

Una vez en el pabellón comenzará la sesión, como siempre, con la asamblea inicial, donde se pretenderá nuevamente tratar temas interesantes relacionados con la interculturalidad:

- ¿Qué es lo primero que se os viene a la cabeza al pensar en Asia?
- ¿Cuáles son algunos de los países forman el continente asiático?
- ¿Habéis oído alguna vez hablar de algunos alimentos que comen allí? ¿Como cuáles?
- ¿Crees que Asia es de los continentes más o menos poblados del mundo? ¿Y más o menos grandes (en km²)?

❖ Actividad 2 – Conozcamos Asia

- Juego 1: “Tetsuagui Oni” (Japón)

En este juego participará toda la clase: un jugador comienza ligándola y debe perseguir al resto con el objetivo de pillarlos. A las personas que vaya pillando se unirán a él (de la mano) para ayudarle en su tarea pillar a más compañeros, y así sucesivamente hasta que sean seis. En ese momento, se separarán en dos cadenas de tres personas y tendrán que ir a pillar al resto de compañeros. El juego se termina cuando todos los jugadores estén incluidos en alguna cadena.

- Juego 2: “Gul Tara” (India)

Se formarán dos grupos de diez personas y jugarán de manera simultánea en dos campos distintos. El juego consiste en que un componente del grupo tiene la pelota y la lanzará al aire de manera vertical a la par que grita el nombre de unos compañeros. Dicho compañero tiene que ir rápidamente a por la pelota e intentar cogerla antes de que bote. Si lo consigue, repetirá el mismo proceso que su compañero, pero con un nombre diferente. Si por el contrario no lo consigue y la pelota bota, deberá intentar cogerla rápidamente y en el momento que lo haga todos los jugadores, incluido él, deben quedarse estáticos. El objetivo cuando la coge es intentar impactar a uno de sus compañeros con la pelota: si lo consigue, quedará eliminado el jugador impactado, pero si la persona a la que le lanzan la pelota con el objetivo de eliminarla consigue atraparla según la recibe, se salvará.

- Juego 3: Tackgro (Tailandia)

Nuevamente se establecen dos grupos y forman un círculo cada uno. Uno de los jugadores puede ocupar el medio, pero no es estrictamente necesario. Se les dará una pelota y su objetivo es mantenerla en el aire el máximo tiempo posible. En este juego se podría plantear la posibilidad de incluir variantes como, por ejemplo, en vez de una pelota hacerlo con un globo para que sea más sencillo o formar un círculo cerrado dándose de la mano e introducir alguna variante competitiva con el otro grupo, como puede ser una carrera en un circuito o meter un segundo globo.

❖ Actividad 3 – Asamblea final y mapamundi

Para concluir la sesión se reúnen de nuevo en la asamblea, donde se examinará la sesión y se plantearán preguntas como:

- ¿Qué os han parecido estos juegos?
- ¿Apreciáis muchas diferencias entre los juegos de la cultura europea, en la que vivimos, y la asiática?
- ¿Qué parte os ha llamado más la atención? ¿Cuál os ha parecido más interesante?
- ¿Habíais jugado antes a algo similar? En caso afirmativo, ¿a qué creéis que se debe? (introducimos así la globalización y la inmigración: los juegos asiáticos han llegado a Europa a través de los inmigrantes, por ejemplo)

Por último, se completa el mapamundi con los nuevos países y juegos practicados durante esta sesión con ayuda de los “expertos” y se da por finalizada la sesión.

SESIÓN 5: OCEANÍA

(60 minutos)

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Dar a conocer las culturas oceánicas.
- Practicar juegos procedentes de países de Oceanía.
- Reflexionar sobre diferencias entre atributos de los alumnos y extrapolarlas a las diferencias entre culturas.
- Hacer conscientes a los alumnos de que las diferencias no son negativas, sino una fuente de riqueza.

ACTIVIDADES

❖ Actividad 1 – Asamblea y baile intercultural

El grupo se traslada al pabellón y allí da comienzo la sesión con la asamblea inicial, en la cual se tratarán diferentes aspectos:

- ¿Habéis oído hablar alguna vez de Oceanía? ¿Dónde?
- ¿Sabéis dónde está?
- ¿Os suena, por ejemplo, algún animal característico de allí?
- ¿Es más o menos grande que otros continentes? (En este momento se podría introducir que solo es una isla y un país)

❖ Actividad 2 – Conocemos Oceanía

- Juego 1: “What’s the time Mr.Wolf?” (Australia)

Un alumno comenzará asumiendo el rol de lobo y dará la espalda al resto de jugadores, los cuales estarán situados en la línea de salida ubicada entorno a quince metros de distancia. Los jugadores tienen que preguntar, “what’s the time, ¿Mr. Wolf?” (¿qué hora es, señor lobo?), a lo que el lobo responderá “ten o’clock” (las diez). Podrá decir la hora que quiera, pero esta

representará el número de pasos hacia delante que darán los compañeros. El juego continuará de esta manera hasta que en una de esas preguntas el lobo responda “¡dinner time!” (¡la hora de comer!), y en ese momento se tendrá que girar para tratar de pillar a uno de los jugadores antes de que lleguen a la línea de salida. Si consigue pillar a uno se cambiarán los papeles, y si no consigue pillar a nadie se empezará de nuevo con el mismo jugador en el papel del lobo.

- Juego 2: “Ver ver aras lama” (Papúa Nueva Guinea)

Para este juego se colocará un aro con pelotas y varios vacíos a su alrededor (en este caso diez, ya que se harán dos grupos de diez y jugarán simultáneamente). Cada jugador se colocará en su aro y cuando se de la salida todos tendrán que ir al aro del centro y coger una pelota para llevarla a su aro. Deberán hacerlo varias veces, ya que el objetivo es conseguir tener tres pelotas en su aro. Solamente se pueden coger pelotas de una en una, y cuando en el aro del centro no haya más, se las podrán robar de los aros de los compañeros y estos no se podrán defender. Cuando alguien consiga reunir tres pelotas en su aro no podrá robar más ni que le roben, se quedará dentro de él y esperará a la siguiente ronda.

- Juego 3: “Tunnel race” (Nueva Zelanda)

En esta actividad los alumnos se colocarán en dos grupos y cada uno formará un círculo, de tal forma que habrán dos círculos concéntricos, uno interior y otro exterior. Cuando estén colocados así, se formarán parejas y estarán uno enfrente de otro. Ya en parejas ambos se darán las manos y colocarán sus brazos arriba formando una casa, de manera que el conjunto de todas las parejas forme un túnel circular. Habrá un alumno que sea el corredor e irá corriendo por dentro del túnel y cuando quiera se parará en medio de una de las parejas, en ese momento los dos que forman la pareja deberán salir corriendo, uno en cada dirección, con el objetivo de llegar antes que su compañero y volver a formar pareja con el corredor. El compañero que llegó más tarde pasará a ser el corredor.

❖ Actividad 3 – Asamblea final y mapamundi

La sesión concluye con la asamblea final. En este caso, como solo queda por tratar la cultura que mejor pueden conocer, la europea, se les plantearán una serie de preguntas que les hagan reflexionar sobre las diferentes entre culturas de manera indirecta. Por ejemplo:

- ¿Qué característica común creéis que tienen los alumnos que han ganado en los juegos de Oceanía? (La velocidad)

- ¿Y creéis que siempre ganan las personas más rápidas? ¿Qué ocurría, por ejemplo, en juegos como el “Dog and geese dodgeball” de América o el “Takgro” de Asia? (Eran juegos de estrategia y trabajo en grupo, entonces la velocidad individual pasa a un segundo plano)
- ¿Creéis que la velocidad o la inteligencia hacen mejor a un alumno que a otro? (No, solo son diferencias)
- Entonces, igual que ocurre con vosotros, ocurre con las culturas: existen diferencias. ¿Creéis que es algo positivo o negativo? ¿Por qué?

SESIÓN 6: EUROPA

(60 minutos)

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Dar a conocer las culturas europeas.
- Practicar juegos procedentes de países de Europa.
- Trabajar la resolución pacífica de conflictos.

ACTIVIDADES

❖ Actividad 1 – Asamblea y baile intercultural

Para esta última sesión de los continentes nuevamente bajarán al pabellón y dará comienzo la asamblea inicial en la que se conversará sobre:

- ¿Cuántos países forman parte del continente europeo?
- ¿Qué conflicto reciente ha ocurrido? ¿Cómo se está/se ha resuelto?
- ¿Creéis que la hostilidad es la forma más adecuada de resolver conflictos?
- ¿Cuándo vosotros tenéis un conflicto, cómo lo resolvéis? ¿Cuál fue el último conflicto que recordáis entre vosotros y cómo lo resolvisteis?
- ¿Sois capaces de dialogar y buscar soluciones?
- ¿Cómo os sentís al resolver un problema de forma pacífica?

❖ Actividad 2 – Conocemos Europa

- Juego 1: “Tri” (Albania)

En este juego participan todos a la vez: se delimita un espacio y se asigna una parte como prisión. Comienzan ligando tres jugadores que deberán intentar pillar al resto y llevarlos a la prisión. Cuando solo quede uno en libertad, este podrá salvar a todos yendo a prisión y tocando a uno de sus compañeros.

- Juego 2: “Alla frutta” (Italia)

Se formarán dos grupos y jugarán simultáneamente. Uno del grupo se la liga y se separa del grupo, y el resto se unen de las manos formando un corro y piensan una fruta. Cuando todos la tengan pensada llamarán a la persona que liga y esta dirá, “Alla fruta, allá fruta... (y el nombre de una fruta)”. Si no hay nadie que haya pensado la fruta que ha dicho se repetirá, pero si la fruta nombrada corresponde con la previamente pensada por alguno de sus compañeros, este deberá decir “soy yo”, y en ese momento y sin soltarse las manos el corro deberá proteger a dicha persona, evitando que sea pillada por la persona que liga. Es posible que haya más personas que la hayan pensado, y en ese caso deberá pillar a las dos. Si en el afán de proteger a la persona que cuya fruta adivinaron el corro se rompe, la persona que liga elegirá cuál de las dos personas que se soltaron debe ligar.

- Juego 3: “La Baguette” (Francia)

Se dividen en dos equipos y cada uno tiene su campo. Uno de los equipos ataca y el otro defiende. El equipo atacante deberá debatir sobre qué componente lleva “la baguette” (elemento pequeño que debe esconderse y que le hace determinante dentro del juego a la persona que lo porta). El objetivo del equipo atacante es conseguir que la persona que lleva “la baguette” llegue al otro extremo del campo sin ser pillado, y el del equipo defensor evitarlo, intentando pillar al máximo número de componentes del equipo atacante. Todo el que sea pillado se eliminará y se sentará en el suelo. Cada integrante del equipo defensor sólo puede pillar a uno del equipo atacante. Si se elimina a la persona que lleva “la baguette”, el punto será otorgado al equipo defensor, pero si es capaz de llegar al otro extremo sin ser pillado el punto lo ganará su equipo.

Sería interesante que el profesor, en aras de introducir algún elemento que implique trabajar en la resolución de conflictos, introdujese una variante. Esta podría ser, por ejemplo, la eliminación de la “baguette” en una de las rondas, sin comunicárselo al equipo defensor. De esta manera, se daría la posibilidad de que el equipo defensor capture a todos los atacantes y,

aun así, como ninguno portaba la “baguette”, no sea posible intercambiar los papeles. De esta manera el equipo defensor podría sentirse engañado por parte del atacante, generándose así un conflicto.

❖ Actividad 3 – Asamblea final y mapamundi

Para finalizar la sesión se reunirán en la asamblea final para comentar la última sesión de los continentes:

- ¿Cómo se ha sentido el equipo defensor ante las posibles trampas del atacante? ¿Y el atacante frente a las acusaciones del defensor?
- ¿Creéis que lo que ha ocurrido es un conflicto? ¿De qué manera se ha resuelto?
- ¿Creéis que esta ha sido la mejor forma de resolverlo?
- Y ahora, pasado un rato desde el suceso, ¿creéis que habéis actuado de la mejor manera? ¿Cambiaríais algo de vuestra actuación?
- En vista de lo ocurrido, ¿cómo resolverías un conflicto el día de mañana?

Después se completará Europa en nuestro mapamundi

SESIÓN 7: FOMENTAMOS PROCESOS INTERCULTURALES

(60 minutos)

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Alentar a los alumnos a participar en la elaboración, de forma democrática, de sus propios continentes.
- Fomentar la creación de nuevos procesos interculturales.
- Comprensión de la retroalimentación entre culturas.

ACTIVIDADES

❖ Actividad 1 – Explicación de la creación de continentes

Para esta sesión volverán a trabajar en el aula habitual para después concluir en el pabellón. Tras haber conocido un poco más en detalle cada uno de los continentes y culturas,

se realizará una asamblea de apertura donde se tratarán aspectos reflexivos sobre lo trabajado anteriormente, lo que ayudará a los alumnos a pensar y valorar más en profundidad:

- Ahora que conocéis más en detalle otras culturas distintas de las europeas, ¿cuál os ha llamado más la atención? ¿Por qué?
- ¿Cómo os sentís cuando interactuáis con alguien de una cultura distinta a la vuestra?
- ¿Qué tal os habéis sentido jugando a juegos de diferentes culturas? ¿Cuál es el juego que más os ha gustado?
- ¿Qué juego incorporaríais a vuestra cultura?
- Dentro de las explicaciones de las rúbricas (Anexo III) de los países hechas por vuestros compañeros, ¿qué es lo que más os ha llamado la atención? ¿por qué?
- ¿Alguno de los juegos expuestos durante estas sesiones os resulta familiar o parecido a alguno de los que ya jugáis?

Con este grupo de preguntas se trata de hacerles ver que muchos de los juegos planteados a lo largo de estas sesiones tienen un cierto parecido a los que jugamos normalmente, para que, entendiendo eso, hagamos una comparativa con las diferentes culturas y cómo algunas se parecen en ciertos aspectos a otras. Así comprenderán que las diferencias entre culturas, aunque existen, no son una causa de discriminación, sino que se pueden integrar, de tal manera que se produce una sinergia: se nutren las unas de las otras.

Tras estas reflexiones, se procederá a crear los nuevos grupos. En este caso tres: uno de ellos de seis alumnos y los otros dos de siete. Esta nueva combinación provocará una mezcla entre alumnos “expertos” de diferentes culturas, es decir, alumnos que anteriormente habían trabajado la cultura europea se va a juntar con otros que han trabajado la americana, la africana, la asiática y la oceánica, para obtener como resultado grupos interculturales.

Con estos grupos ya establecidos tendrán que comenzar a diseñar, de manera democrática, un nuevo proceso de intercambio cultural, para lo que deberán rellenar una nueva rúbrica (Anexo V). También se le comunicará al resto de grupos la vestimenta que deberán traer para cada uno de los nuevos continentes, permitiendo de esta forma que se involucren más en el trabajo realizado por sus compañeros.

❖ Actividad 2 – Trabajando en nuestros propios continentes

El tiempo restante hasta desplazarse al pabellón se aprovechará para ir trabajando de manera cooperativa en la creación de esos nuevos continentes, ayudándose de los miniportátiles para la búsqueda de información o ideas.

❖ Actividad 3 – Conocemos nuestras culturas

Cuando resten veinte minutos, bajarán al pabellón, puesto que no hay que olvidar que la Unidad Didáctica se implementa en el área de Educación Física. Allí, en una pequeña asamblea dirigida por el profesor, se harán las siguientes preguntas relacionadas con la cultura española:

- ¿Qué conocéis acerca de la cultura predominante en España?
- ¿Qué aspectos creéis que coinciden con las de otras? ¿creéis que es bueno o malo?
- ¿Conocéis algún juego originario de España?

En este contexto el docente explicará un juego proveniente de España. La finalidad es doble: por un lado, que los discentes den a conocer a los alumnos un juego proveniente del país en el que se encuentran, y, de otro lado, que se pueda llevar a cabo algo de actividad física durante la sesión.

- Juego 1: “Fita” (España)

Se crean dos equipos y se delimita un espacio rectangular y amplio como terreno de juego. Este se divide en dos mitades, formando un campo para cada equipo. En la línea de fondo de cada uno de los equipos se colocarán seis conos, y el objetivo de cada equipo es ir al campo contrario, intentar coger uno de los conos y llevarlo a su campo. Es importante recalcar que sólo se podrán coger de uno en uno. En el momento en el que un componente del equipo entra en el campo contrario corre el riesgo de ser capturado y, en este caso, deberá permanecer estático en el lugar donde lo pillaron a la espera de que un compañero de su equipo lo libere tocándolo (aunque este que trata de salvar a su compañero también correrá el riesgo de ser pillado). Si en el momento de la captura el jugador se encuentra con uno de los conos en la mano, deberá devolverlo a su equipo. Ganará el equipo que más conos consiga tener en su campo.

❖ Actividad 4 – Asamblea final y mapamundi.

Para concluir, se charlará con los alumnos sobre la sesión, añadiendo también el juego al mapamundi y debatiendo sobre las siguientes cuestiones:

- ¿Conocíais este juego?
- ¿Habíais oído hablar alguna vez de él?
- ¿Se parece a alguno de los que hemos jugado?

SESIÓN 8: PRESENTACIÓN DE LOS NUEVOS PROCESOS INTERCULTURALES I
(60 minutos)

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Alentar procesos de intercambio cultural para fomentar la interculturalidad.
- Empatizar con otras culturas.
- Ayudar a comprender la importancia que reviste respetar el contenido y tradiciones de las culturas ajenas.

ACTIVIDADES

❖ Actividad 1 – Asamblea inicial y baile intercultural

De igual manera que en los continentes de las primeras sesiones, se comienza la sesión con una asamblea. En ella se resaltarán cuáles son los objetivos que se persiguen:

- Conocer nuevos procesos interculturales creados por nuestros compañeros, debiendo respetarlas y asimilarlas de igual manera que a las suyas, aunque no sean de su agrado.
- Empatizar con esas culturas, a través del uso de su misma vestimenta y el aprendizaje de sus costumbres.

Lo que realmente se pretende conseguir con ello es que los alumnos, a través de la creación de un nuevo continente y, por ende, de una nueva cultura, experimenten de primera mano cómo es la acogida de una nueva cultura por parte de sus compañeros de clase y puedan, posteriormente, extrapolarlo a la vida real. Como son ellos los que lo han creado con mucha



ilusión, se sentirán más involucrados y vivirán más intensamente las reacciones de sus compañeros hacia su creación.

Una vez introducidas estas ideas, se realizará el baile intercultural y dará comienzo la presentación de los nuevos continentes.

❖ Actividad 2 – Primer proceso intercultural (Conocemos “Colorín”)

La rúbrica que se muestra a continuación es un ejemplo de lo que podrían hacer los alumnos.

Figura 2. Ejemplo de rúbrica del proceso intercultural (Anexo V)

RÚBRICA DEL PROCESO INTERCULTURAL		Bandera
	Continente	Colorín
	País	Morado
	Capital	Violetta
		
Historia	El continente consta de muchos países, cada país es un color.	
Vestimenta	Siempre se visten de morado, en diferentes tonalidades, pero todo morado.	
Comida típica	Arándanos con nata morada.	
Acontecimiento importante	El día 6 de agosto se celebra el día de la diosa magenta, ya que, cuenta la leyenda que el 6 de agosto de 1876 se apareció la diosa magenta para terminar de pintar el país de morado, desde ese día el país fue entero de color morado y por eso se recuerda ese día.	
Curiosidad	Si entra cualquier objeto al país que no sea de color morado, automáticamente se convierte a este color.	
Explicación del juego	Goloff: Se juega por parejas, el objetivo del juego es conseguir meter la pelota de ping-pong dentro del hoyo situado al final del circuito. Para golpear la pelota dispone cada pareja de un palo de floorball, para, mediante golpes ir avanzando hasta el hoyo, cada vez que la golpeen deben salir corriendo hasta adelantar a la pelota que ellos han golpeado, con el objetivo de colocarse por delante de ella antes de que se pare, si no lo consigues el golpeo no será válido y cambiará el turno. Al jugar dos contra dos cada vez tira un miembro de la pareja y habrá dos pelotas en el circuito, si al golpear consigues impactar en la pelota del rival tendrán que empezar el circuito de nuevo. Gana la pareja que consiga meter la pelota en el hoyo.	

Fuente: Elaboración propia

❖ Actividad 3 – Segundo proceso intercultural

Una vez concluya la exposición del grupo anterior, se continua con la del siguiente grupo, de igual forma que en el caso anterior.

❖ Actividad 4 – Asamblea final y mapamundi

Para concluir esta sesión se realizará una asamblea final en la que se hablará de lo siguiente:

- ¿Cómo os habéis sentido con estos nuevos continentes?
- ¿Habéis sido capaces de respetar su cultura y conocerla?
- ¿Creéis que podrían existir en la actualidad? ¿Os gustaría?

Por último, se incluirán en los mapamundis los nuevos procesos interculturales y les darán una ubicación y una forma, según indiquen sus creadores.

***SESIÓN 9: PRESENTACIÓN DE LOS NUEVOS PROCESOS INTERCULTURAS II Y
REFLEXIONES***

OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- Fomentar el respeto hacia otras culturas.
- Empatizar con otras culturas.
- Mostrar la necesidad de respetar otras culturas.
- Reflexionar sobre la importancia de conocer y respetar las diferentes culturas para convivir en una sociedad pacífica.
- Fomentar la igualdad y la justicia social.

ACTIVIDADES

❖ Actividad 1 – Asamblea inicial y baile intercultural

Tras dirigirse al pabellón, como siempre, dará comienzo la asamblea inicial. En ella se tratará, a través de una serie de preguntas, de recordar a los alumnos lo acontecido en la sesión anterior, así como de traer a colación el objetivo principal de las sesiones, que no es otro que el de aprender a respetar otras culturas:

- ¿Qué os pareció la experiencia de conocer un nuevo proceso intercultural?
- ¿Creéis que en la vida real resulta tan rápido y sencillo este proceso?
- ¿Habéis aprendido a valorar la importancia de los valores de una cultura creándola vosotros mismos?
- ¿Surgió algún conflicto en la sesión anterior? (por ejemplo, que se haya reído alguno de algo: de la ropa morada o de la comida típica)
- ¿Cómo os sentisteis los creadores del continente y cultura ante esto?

Acto seguido, se hará el baile intercultural y, posteriormente, se dará paso a la siguiente actividad.

❖ Actividad 2 – Tercer proceso intercultural

Se realizará el mismo procedimiento que con los anteriores procesos interculturales.

❖ Actividad 3 – Asamblea final y mapamundi

En este caso, primeramente, se completará el mapamundi (terminándolo de esta manera añadiendo el último continente) y, después, se realizará una asamblea final en la que comprenderán aspectos globales de la Unidad Didáctica como:

- ¿Creéis que vuestro comportamiento con este nuevo y último continente ha sido diferente al experimentado con los dos anteriores? ¿Por qué?
- ¿Ha cambiado en algo vuestra idea de lo que es una cultura y de las cosas que en ella se engloban?
- Y en vuestro día a día, ¿creéis que ahora actuareis de forma diferente ante alguna situación? ¿Por ejemplo en cuál?
- ¿Valoráis ahora de forma positiva o negativa la existencia de una gran diversidad de culturas?
- ¿Creéis que es posible la convivencia entre diferentes culturas?
- ¿Qué aspectos tienen en común los diferentes juegos y culturas que habéis creado?

Por último, se les dará la misma rúbrica que recibieron en la primera sesión (Anexo II), para que de esta manera el docente pueda comparar las respuestas que dieron en la primera sesión y las actuales, viendo así la evolución que han experimentado los discentes.

4.11. RECURSOS. MATERIALES, TEMPORALES, HUMANOS Y ESPACIALES

Antes de llevar a la práctica esta Unidad Didáctica se deben atender a los siguientes aspectos:

- Temporalización:

Esta Unidad Didáctica está formada por un total de nueve sesiones, cada una de ellas presenta una duración de sesenta minutos, lo que se resume en un total de nueve horas lectivas. Se debe tener en cuenta que aproximadamente cada sesión se invierte unos diez minutos en ir

al aula a por los alumnos, bajar al pabellón y subir, cambiarse el calzado y volverles a dejar en el aula. Es por esto que es necesario apreciar dichos aspectos, en tanto que provocan que los sesenta minutos de la sesión no sean destinados íntegramente a la realización de actividades.

- Recursos materiales:

Figura 3: Tabla de los recursos materiales.

Sesión 1	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad 1: Anexo II, Anexo III, Anexo IV y miniportátiles. - Actividad 2: Altavoz.
Sesión 2	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad 1: Altavoz. - Actividad 2: <ul style="list-style-type: none"> - Juego 1: Pañuelos y altavoz. - Juego 2: 14 ladrillos y 2 pelotas. - Juego 3: 5 pelotas. - Actividad 3: Mapamundi y estuches.
Sesión 3	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad 1: Altavoz. - Actividad 2: <ul style="list-style-type: none"> - Juego 3: 2 pelotas. - Actividad 3: Mapamundi y estuches.
Sesión 4	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad 1: Altavoz. - Actividad 2: <ul style="list-style-type: none"> - Juego 2: 2 pelotas. - Juego 3: 2 pelotas y globos. - Actividad 3: Mapamundi y estuches.
Sesión 5	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad 1: Altavoz. - Actividad 2: <ul style="list-style-type: none"> - Juego 2: Pelotas de tenis (30 aprox.) y 22 aros. - Actividad 3: Mapamundi y estuches.
Sesión 6	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad 1: Altavoz. - Actividad 2: <ul style="list-style-type: none"> - Juego 3: “La Baguette” (goma de borrar). - Actividad 3: Mapamundi y estuches.

Sesión 7	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad 2: Mini portátiles y Anexo V. - Actividad 3: <ul style="list-style-type: none"> - Juego 1: 12 conos. - Actividad 4: Mapamundi y estuches.
Sesión 8	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad 1: Altavoz. - Actividad 2: Materiales diversos. - Actividad 3: Materiales diversos. - Actividad 4: Mapamundi y estuche.
Sesión 9	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad 1: Altavoz. - Actividad 2: Materiales diversos. - Actividad 3: Mapamundi, estuche y Anexo II.

Fuente: Elaboración propia

- Recursos humanos:

En cuanto a los recursos humanos, solo sería necesario la presencia del docente y de los discentes.

- Recursos espaciales:

Durante la Unidad Didáctica solamente se usarán dos recursos espaciales como son el pabellón y el aula habitual.

4.12. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los siguientes criterios de evaluación han sido sacados del Boletín Oficial de Castilla y León (BOCYL):

- Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.
- Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.
- 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 las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

4.13. MODELO DE EVALUACIÓN Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

La Unidad Didáctica será evaluada por el docente, el cual se basará en los siguientes puntos para evaluar a los alumnos:

- Observación directa: La presencia del docente en las sesiones facilitará la evaluación, ya que observará de manera individual el grado de implicación mostrado por los alumnos, así como su comportamiento durante las explicaciones y juegos propuestos.
- Participación: La participación de los alumnos durante las sesiones es imprescindible para el transcurso de las mismas. Es por ello que el docente tendrá en cuenta de manera positiva a aquellos alumnos que se muestren participativos en las asambleas y faciliten el transcurso de las actividades.
- Cumplimiento de los objetivos y aprendizaje de los contenidos: Se evaluará el grado de cumplimiento de los objetivos mediante la observación del docente, las diferentes rúbricas a realizar y comentarios durante las tertulias. Además, se analizarán la asimilación de los contenidos y su evolución a lo largo de las sesiones.
- Rúbricas y mapamundi: Ambos serán una herramienta útil para ayudar al docente a tomar decisiones, ya que son ejercicios que resumen el trabajo de toda la Unidad Didáctica.

5. RESULTADOS

Como ya se ha mencionado en apartados anteriores, la creación de esta propuesta didáctica surge de la necesidad de trabajar la interculturalidad con mis alumnos de sexto de primaria a los cuales impartí docencia en mi segundo periodo de prácticas. Con ellos no tuve la oportunidad de llevar a cabo esta unidad en concreto, pero sí hice una unidad relativamente parecida a esta, y es a raíz de dicha unidad que surge la expuesta a lo largo de este documento.

Dicho esto, me gustaría analizar por un lado los resultados obtenidos en dicha unidad, para después justificar la actual, así como las posibles modificaciones que hayan podido realizarse, y por otro, analizar los resultados que se podrían obtener.

La Unidad Didáctica de la que hablo constaba de diez sesiones, las cuales estaban más ligadas a dar visibilidad a la multiculturalidad mediante los juegos que a la interculturalidad en sí. Tomando dicha unidad como base, decidí realizar una serie de cambios que llevarán los objetivos de esta a la interculturalidad más que a la multiculturalidad, sin dejar esta última de lado.

El poder llevar esa Unidad Didáctica a la práctica me aportó experiencia como docente, me pude dar cuenta de la evolución que tuvo el alumnado a la largo de las sesiones. Las pequeñas asambleas que organizaba al inicio de cada clase servían para comentar diferentes aspectos o curiosidades sobre el país del cual provenía el juego, este aspecto se mantendrá en la presente Unidad Didáctica puesto que el resultado obtenido fue realmente positivo. Lo que comenzó como una asamblea para dar a conocer más aspectos a los alumnos acabo convirtiéndose en una lluvia de aportaciones puesto que los propios alumnos acababan buscando y comentando más información al respecto con sus compañeros. Las asambleas seguirán presentes, pero de una forma diferente, ya que se pretende que las hagan directamente ellos pudiendo buscar información acerca del país en cuestión.

El primer gran cambio que hice es la metodología, cambiando una ligada al mando directo del docente por una más participativa y colaborativa por parte del alumnado que ayudase, a su vez, a reforzar el trabajo cooperativo entre los discentes. Este cambio se hizo con el objetivo de que ellos mismos indagaran acerca de otras culturas, se informaran de manera individual y compararan con el resto del grupo, dando como resultado el trabajo expuesto en la rúbrica (Anexo III) de los países. Además, un gran aspecto a tener en cuenta es el de la implementación de nuevos grupos para la creación de los procesos interculturales mezclando los ya hechos previamente. Con esto se consigue que alumnos que han trabajado en su grupo un continente se junten con otros que han trabajado uno diferente. Esa unión de diferentes culturas que se hace a la hora de crear los grupos muestra uno de los grandes objetivos de la interculturalidad. Esta “fusión de expertos” de diferentes culturas hace que cuando realicen el nuevo continente, cada uno ponga su conocimiento al servicio del resto, con la intención de crear un nuevo proceso intercultural.

Un aspecto innovador respecto a la Unidad Didáctica de los juegos del mundo es la implementación de rúbricas. Estas ayudan a mejorar la sistematización del proceso y a recoger la información más valiosa de los trabajos realizados por el alumnado. La primera de ellas

(Anexo II) tiene la función de evaluar el aprendizaje del alumnado, analizando qué saben en la primera de las sesiones para posteriormente comprobar su aprendizaje. Esto último se logra dándoles en la última sesión la misma rúbrica y, por consiguiente, se esperan mejores resultados o respuestas más completas y argumentadas. Otra de las rúbricas es la del país (Anexo III), que los alumnos tienen que completar en base a la información recogida. Con esto se consigue tener un papel que recoja la información más básica del país en cuestión y ver si lo expuesto es realmente relevante. Por último, se emplea una rúbrica en la que explican su proceso intercultural. En este caso, su objetivo es ver el grado de imaginación que tienen los alumnos y, como ya se ha expresado anteriormente, es el resultado de mezclar a alumnos expertos en diferentes culturas.

En adición, una herramienta de trabajo que está presente en la mayoría de las sesiones es el mapamundi. Cada grupo tendrá el suyo, y deberán ir completándolo con lo aprendido en cada sesión. De esta manera, al finalizar el conjunto de las sesiones, cada grupo tendrá en su mapamundi todos los países y continentes trabajados con sus respectivos nombres, capitales, banderas y juegos. Además, este material didáctico se puede emplear posteriormente para decorar la clase.

Lo anteriormente expuesto representan los mayores cambios realizados entre la unidad de base y la posterior y más adaptada a la interculturalidad. Se pasará ahora a especificar cuáles son los resultados que se espera obtener.

Uno de los principales objetivos que se pretende conseguir con la implementación de esta sesión es lograr una mayor cohesión de grupo, dejando de lado las diferencias e intentando afrontar el trabajo como algo cooperativo (y, por tanto, que el resultado dependa de todos). A su vez, constantemente se hacen grupos nuevos, tanto los de trabajo como para los diferentes juegos a realizar, lo que provoca que todos los alumnos sean capaces de trabajar con cualquier compañero. Esta medida tiene como principal finalidad mostrar a los alumnos que, mediante la unión de diferentes grupos y, por ende, de diferentes culturas, se obtienen resultados muy positivos. De hecho, es una de las maneras más efectivas de lograr que puedan extrapolar lo que pasa en un ámbito reducido, como es su clase, a la realidad en la que viven, y comprendan la trascendencia que esto tiene.

En el trabajo realizado durante las sesiones y, sobre todo, en las asambleas, se espera que los alumnos tomen conciencia de los diferentes objetivos que persigue la interculturalidad,

intentando ir un paso más allá y preguntándoles directamente su punto de vista, para así generar un pequeño debate interesante que haga reflexionar a los alumnos.

Otro aspecto importante para la correcta realización de esta Unidad Didáctica es la participación del alumnado. Es necesario que se muestren activos durante las sesiones para que todo fluya de forma acertada. Como pude comprobar en la Unidad Didáctica que realicé en el Prácticum II, los juegos del mundo generan bastante interés en el alumnado. Al tratarse de algo nuevo para ellos la expectación es mayor, y esto hace que se muestren más predispuestos a la realización de los mismos.

6. CONCLUSIONES

Analizando los objetivos planteados al inicio del presente trabajo, considero oportuno nombrar el cumplimiento de todos ellos durante la propuesta didáctica expuesta. A continuación, desarrollaré y argumentaré cada uno de ellos.

El primero de los objetivos era *“profundizar en el conocimiento de la interculturalidad, así como investigar y analizar diferentes prácticas que estén estrechamente ligadas a la interculturalidad”*. Con la elaboración de esta propuesta didáctica he podido comprobar la cantidad de recursos e información que hay a nuestro alcance hoy en día gracias a las nuevas tecnologías. Pienso que no hay excusas para no implementar un tema tan importante como la interculturalidad en el aula, pues son temas que resultan tan útiles e imprescindibles para el día a día que no solo no deberían pasarse por alto, sino que debería trabajarse y profundizar en ello para una correcta y pacífica vida en sociedad. Esto se encuentra directamente ligado al siguiente de los objetivos, que no es otro que *“crear un recurso didáctico para el área de Educación Física apto para la educación y que pueda ser llevado a la práctica en diferentes aulas, independientemente de la diversidad de culturas existentes en la misma”*. La creación del presente documento tiene esa finalidad y, de hecho, considero que la cumple, pues es evidente que si se pretende trabajar con alumnos de primer o segundo ciclo de primaria se tendrán que aplicar ciertas variantes.

Otro de los objetivos propuestos fue *“identificar posibles problemáticas interculturales existentes, pudiendo darse en las aulas, en el trabajo o en las relaciones interpersonales entre otros”*. Con la metodología empleada durante las sesiones considero que se podrán detectar esos problemas entre alumnos a la hora de trabajar en grupos o en sus relaciones personales,

teniendo así el docente argumentos para intervenir y trabajar sobre ello en busca de soluciones. Además, esta Unidad Didáctica no contempla que algún alumno pueda ser apartado del grupo, ya que pretende todo lo contrario: que estos trabajen de manera cooperativa con objetivos comunes. Es por ello que el último de los objetivos planteados fue *“defender el juego como elemento educativo idóneo para la integración”*. Esta Unidad Didáctica presenta el juego como elemento indispensable para lograr algunos de los objetivos que presenta la interculturalidad. Se expone el juego como elemento educativo apto para la integración, creación de nuevos vínculos y afianzamiento de otros, correcto desarrollo de las habilidades motrices básicas e ingrediente primordial para los niños.

En resumen, la Unidad Didáctica sobre educación intercultural está diseñada con el objetivo de trabajar la interculturalidad con los alumnos de sexto de primaria. En primera instancia se parte de una unidad anterior relacionada con la multiculturalidad, pero se han realizado cambios para enfocarse más en la interculturalidad. La metodología ha sido cambiada a una más participativa y colaborativa, y se han implementado nuevos grupos y rúbricas para mejorar la evaluación y el aprendizaje de los alumnos. La experiencia previa con los alumnos ha sido positiva y ha mostrado una evolución en su aprendizaje a lo largo de las sesiones. La creación de los nuevos procesos interculturales a partir de la fusión de expertos de diferentes culturas es una de las metas más importantes de este trabajo y con el objetivo de fomentar una educación intercultural.

Para conseguir trabajar de manera completa la interculturalidad, es importante contar con la colaboración entre materias para mejorar el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes. Dicha colaboración facilitaría el cumplimiento de los objetivos de la interculturalidad. Asignaturas como Lengua, Ciencias o Religión/Valores deberían estar más involucradas en este tema, dedicando alguna Unidad Didáctica de la programación anual a trabajar la interculturalidad en el aula.

El día de mañana, cuando sea maestro, intentaré poner en práctica esta Unidad Didáctica para comprobar si los resultados esperados concuerdan con la realidad de un aula de primaria. Además, me gustaría ampliar mi formación para, en el futuro, llevar a cabo propuestas didácticas que traten temas socialmente relevantes a través de la Educación Física.

7. REFERENCIAS

- Agencia de Datos de Europa Press (2019). *Evolución de la población en España*. Recuperado de: <https://www.epdata.es/datos/poblacion-espana-hoy-inmigrantes-emigrantes-otros-datos-habitantes-espana/1/espana/106>
- Besalú, X. (1994). Educación intercultural en Europa. © *Documentación social*, 1994, núm. 97, p. 115-127.
- Cálciz, A. B. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 7(40), 1-11.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje; Cómo crearlo en el aula. *Nueva aula abierta*, 16(5), 1-8.
- Coma, E. I. P., Yo, M. G., Teresa Hernández, E. L., María Jesús Marrón, J. O., Biel Pubill, A., Ruiz de Velasco, M., & Vida, T. (2008). El juego como estrategia didáctica.
- Diario Expansión (2019). *Inmigración en España*. Recuperado de: <https://datosmacro.expansion.com/demografia/migracion/inmigracion/espana#:~:text=Los%20inmigrantes%20en%20Espa%C3%B1a%20proceden,%2C%20un%20%2C64%25>.
- 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. *Boletín Oficial de Castilla y León*.
- De España, G. (2014). Real Decreto 126/2014, de 28 de Febrero, por el que se Establece el Currículo Básico de la Educación Primaria (BOE n 52, de 28 de Febrero). *Madrid, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte*.
- Extremera, A. B., & Montero, P. J. R. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: revista digital de educación física*, (38), 73-86.
- Fernández Martínez, A., Porcel Gálvez, A. M., Nuviala Nuviala, A., Pérez Ordás, R., Tamayo Fajardo, J., Grao Cruces, A., & González Badillo, J. J. (2012). Estudio comparativo entre una metodología de aprendizaje tradicional respecto a una metodología de aprendizaje basada en el Learning by doing para la consecución de competencias específicas.

- Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos. Madrid: Educación, formación profesional e innovación educativa. Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE).
- Gobierno de España, Ministerio de Educación y Formación Profesional (2022). Las cifras de la educación en España Estadísticas e indicadores. Edición 2022. <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/d/26071/19/0>
- Guzzo, R. A. y Dickson, M. W. (1996). Teams in organizations. Recent research on performance effectiveness. *Annual Review of Psychology*, 47, 307-338. DOI:10.1146/annurev.psych.47.1.307
- Harris, M. (2011) “Antropología cultural”, Madrid, Alianza Editorial.
- Instituto Nacional de Estadística. (2021). Metodología. Recuperado de <https://www.ine.es/metodologia/t20/t2030277.pdf>
- i Rosera, M. A., i Piferrer, F. M., Sánchez, M. O., Vicens, S. P., de Pol, C. T., Aquilué, S. F., ... & Casalderrey, L. M. (2007). *Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana* (Vol. 21). Graó.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., y Holubec, E. J. (2014). Los nuevos círculos de aprendizaje: La cooperación en el aula y la escuela. Buenos Aires: Aique, S.A.
- Kelley, T., y Littman, J. (2005). *The ten faces of innovation: Ideo's Strategies for Beating the Devil's Advocate & Driving Creativity Throughout Your Organization*. New York: Doubleday.
- La Moncloa (2021). *Los extranjeros residentes en España superan por primera vez los 5,8 millones*. Recuperado de: <https://www.lamoncloa.gob.es/serviciosdeprensa/notasprensa/inclusion/Paginas/2021/130421-extranjeros.aspx>
- Landazabal, M. G. (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: juego, conducta prosocial y creatividad*. Ediciones Pirámide.
- Lozano, M. C. (1988). Socialización. Recuperado de: <https://idl-bnc-idrc.dspacedirect.org/bitstream/handle/10625/894/28230.pdf?sequence=1>
- Muñoz Sedano, A. (2000). *Hacia una educación intercultural. Enfoques y modelos*. Universidad Complutense de Madrid.

- Muñoz Sedano, A. (1997). Educación intercultural. Teoría y práctica. Madrid, Escuela Española.
- Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2010). Invertir en la diversidad cultural y el dialogo intercultural.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2017). Directrices de la Unesco sobre la educación intercultural. <https://fdocuments.ec/document/directrices-de-la-unesco-sobre-la-educacionintercultural.html>
- Pajares, M. (2005). *La integración ciudadana: una perspectiva para la inmigración* (Vol. 216). Icaria Editorial.
- PLAY, P. E. A. (2010). La educación física y el juego. *Investigación educativa*, 14(26), 105-112.
- Radio y Televisión Española (RTVE). *¿Somos racistas en España? Los delitos de odio aumentan un 20%* (2021, junio 1). Recuperado de: <https://www.rtve.es/noticias/20210601/racismo-espana/2097161.shtml>
- Reyna, M. H. (2007). Sobre los sentidos de multiculturalismo e interculturalismo. *Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible*, 3(2), 429-442.
- Rodríguez Torres, Á. F., Rodríguez Alvear, J. C., Guerrero Gallardo, H. I., Arias Moreno, E. R., Paredes Alvear, A. E., & Chávez Vaca, V. A. (2020). Beneficios de la actividad física para niños y adolescentes en el contexto escolar. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 36(2).
- Rojo, A. S. (2010). Educación intercultural. Hacia una convivencia pacífica en la escuela. *Prisma social: revista de investigación social*, (5), 1-31.
- Sáez, R. (2006). La educación intercultural. *Revista de Educación de la Universidad Complutense de Madrid*, 339, 859-881.
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Toro Alonso, V. (2014). El juego como herramienta educativa del educador social en actividades de animación sociocultural y de ocio y tiempo libre con niños con discapacidad.

Villodre, B., & del Mar, M. (2012). Pluriculturalidad, multiculturalidad e interculturalidad, conocimientos necesarios para la labor docente. *HEKADEMOS*, 2012, vol. 1, num. 11, p. 67-76.

8. ANEXOS

- Anexo I: Objetivos generales de etapa. Extraídos del artículo 7 del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria
 - Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
 - 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.
 - Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma, y desarrollar hábitos de lectura.
 - Adquirir en al menos una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
 - Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la

resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.

- Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- 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.
- Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.
- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
- Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

- Anexo II: Rúbrica de preguntas iniciales

Nombre:

Clase:

DEMUESTRA LO QUE SABES...

¿Qué entiendes por cultura?
¿Qué culturas conoces? ¿Crees que todas las culturas son iguales?

- Anexo III: Rúbrica del país

RÚBRICA DEL PAÍS



Continente	
País	
Capital	

Bandera

Hola y gracias en su idioma	
Tamaño en km ²	
Acontecimiento importante	
Comida típica	
Curiosidad	
Explicación del juego	

- Anexo IV: Mapamundi



- Anexo V: Rúbrica del proceso intercultural

RÚBRICA DEL PROCESO INTERCULTURAL



Continente	
País	
Capital	

Bandera

Historia	
Vestimenta	
Comida típica	
Acontecimiento importante	
Curiosidad	
Explicación del juego	