



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación de Segovia

Grado en Educación Primaria

Mención Educación Física

Trabajo Fin de Grado

**“La educación física en la escuela rural,
juegos del mundo”**

Autor: **Álvaro Ortiz Abad**

Tutor: **Luis Alberto Gonzalo Arranz**

Curso: 2023-2024

RESUMEN

En el presente trabajo final de grado, quiero dar a conocer y mostrar la perspectiva de la escuela rural, analizando y profundizando en la educación física, siendo esta una asignatura importantísima para el futuro de nuestro alumnado, clave en la buena salud física y mental de niños y niñas para la consecución de hábitos saludables a lo largo de la su vida.

También se presenta una propuesta de intervención educativa con temática de juegos del mundo con el fin de que nuestro alumnado conozca los continentes que existen, experimentando y disfrutando de los juegos de cada uno de ellos y adquiriendo respeto y empatía por cada una de las diferentes culturas y formas de diversión que conviven de manera global, ya que la realidad actual de la escuela es mayoritariamente multicultural.

Palabras claves: Escuela rural, educación física, juegos del mundo, cooperación, propuesta intervención educativa.

ABSTRACT

In this final degree project, I would like to present and show the perspective of the rural school, analysing and going deeper into physical education, as this is an extremely important subject for the future of our pupils, key to the good physical and mental health of boys and girls in order to achieve healthy habits throughout their lives.

We also present a proposal for educational intervention with the theme of world games so that our pupils get to know the continents that exist, experiencing and enjoying the games of each one of them and acquiring respect and empathy for each of the different cultures and forms of entertainment that coexist globally, as the current reality of the school is mostly multicultural.

Key words: Rural school, physical education, world games, cooperation, educational intervention proposal.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. JUSTIFICACIÓN	6
3. OBJETIVOS	7
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	8
4.1. CONCEPTO DE ESCUELA RURAL	8
4.2. EDUCACIÓN FÍSICA Y ESCUELA RURAL	11
4.3. JUEGO EN EDUCACIÓN	13
4.4. EDUCACIÓN FÍSICA Y MULTICULTURALIDAD	15
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	16
5.1. CONTEXTO EDUCATIVO.....	16
5.2. JUSTIFICACIÓN CURRICULAR	18
5.3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS	20
5.4. OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE	20
5.5. CONTENIDOS DIDÁCTICOS	21
5.6. COMPETENCIAS CLAVES	23
5.7. ANÁLISIS DE LAS NECESIDADES EDUCATIVAS.....	25
5.8. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	26
5.9. RECURSOS DIDÁCTICOS	28
5.10. TEMPORALIZACIÓN	29
5.11. INTERVENCIÓN MEDIANTE SESIONES	31
5.12. EVALUACIÓN.....	43
6. CONCLUSIONES.....	45
7. PROPUESTAS FUTURAS.....	47
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
9. ANEXOS	51

INDÍCE DE TABLAS

Tabla 1. Ventajas e inconvenientes de la escuela rural. Fuente elaboración propia basado en López (2006)	10
Tabla 2. Cuestionario evaluación alumnado. Fuente elaboración propia basada en los objetivos didácticos de la propuesta de intervención.....	51
Tabla 3. Cuestionario evaluación docente. Fuente elaboración propia basada en los objetivos didácticos de la propuesta de intervención.....	52

INDÍCE DE FIGURAS

Figura 1. Organigrama del centro. Fuente de la web de la junta de castilla y león, portal de educación.....	18
Figura 2. Alumnado del centro. Fuente de la web de la junta de castilla y león, portal de educación	18

1. INTRODUCCIÓN

Para el trabajo de fin de grado que se desarrolla a continuación, se ha tenido en cuenta la realidad educativa actual de las escuelas rurales, el entorno y medio donde se ubican, los recursos tanto materiales como humanos y por supuesto como principal protagonista el alumnado, con sus características y necesidades, adaptando así la propuesta de intervención que se ha realizado. Se muestra brevemente aspectos sobre la escuela rural, virtudes y defectos, ventajas e inconvenientes y a su vez un análisis global de la educación física en la escuela rural.

Por supuesto esta intervención se basa como el propio título indica, en la asignatura de educación física, que por suerte cada vez se la está dando la importancia que tiene a nivel curricular, ya que es primordial en la salud física y mental de nuestro alumnado, que son los adultos del futuro, y a través de esta se deben y se pueden mejorar los hábitos de actividad física tanto dentro como fuera del ámbito educativo, que tan importantes son para nuestra sociedad cada vez más perjudicada por una de las grandes pandemias de la actualidad, la obesidad infantil.

Actualmente el alumnado de las escuelas rurales es diverso y multicultural, de diferentes procedencias y culturas, y este es algo enriquecedor para el entorno educativo por tanto hay que intentar aprovecharlo y usarlo en favor del aprendizaje de nuestros niños y niñas, dándole las herramientas y conocimientos necesarios para que consigan un desarrollo educativo adecuado, alcanzando los objetivos marcados y a su vez adquieran un desarrollo personal y social, que les ayude a ser personas integrales y con valores.

De este modo el realizar una intervención educativa de juegos del mundo, se pretende acercarles a la realidad y el conocimiento del mundo actual a través de la educación física, concretamente con juegos, dando un enfoque motivador y lúdico, que consigue generar un mayor nivel de la actividad física y mayor nivel de diversión, que ayuda al aprendizaje de manera significativa. A la vez que aprenden, los alumnos desarrollarán habilidades sociales como la comunicación, el respeto, la cooperación, la empatía y la solidaridad.

2. JUSTIFICACIÓN

Para la elección y realización del presente trabajo uno de los principales motivos de manera lógica y contundente hacía el propósito y la línea que pretendo seguir como futuro docente, ha sido poder cursar la mención de educación física y basar mi trabajo final en ello, por tanto, llevar a cabo este tema es un reto para mí y a la vez una responsabilidad de mostrar, expresar y defender todo lo aprendido durante mis estudios de grado en educación primaria

La educación física ha sido siempre un reto y lo seguirá siendo dentro del currículo, ya que históricamente no se le ha dado el encaje y el contexto adecuado que necesitaba, o no se ha enseñado de la forma adecuada por los propios docentes, pero por suerte gracias a la adaptación a las necesidades de la sociedad actual y sobre todo al avance en investigación e innovación educativa tenemos una gran diversidad de recursos para hacer de esta asignatura una herramienta fundamental y eficaz en el desarrollo y crecimiento de nuestra sociedad.

Desde unos años atrás y en la actualidad el enfoque más llamativo y predominante es la educación física para la salud, debido al problema grave de salud con el aumento exponencial de la obesidad infantil y la falta de actividad física en etapas tempranas del desarrollo humano, y las graves consecuencias demostradas que esto conlleva afectando de manera significativa en la etapa adulta de nuestros niños y niñas. Esto se puede ver claramente en palabras de Delgado (2015), donde dice lo siguiente en relación con la actividad física en todas las etapas de la vida:

“La Educación Física es clave en toda la vida del ser humano y no se limita a la etapa escolar donde es más evidente, pero la EF tiene que ser permanente. Nunca dejamos de aprender y más en la sociedad actual. Un aprendizaje permanente y, por ende, una educación permanente debe estar orientado a una ciudadanía activa, pero no sólo por los beneficios físicos sino también por las mejoras sociales y anímicas de las personas mayores. Tu cuerpo te va a acompañar durante tu vida con lo cual nunca debes de dejar de cuidar y mantener tus capacidades físicas que además implica que cuando una persona se mueve, siente y piensa. Nunca he entendido que la EF no esté presente en la Educación para los adultos y mayores. ¡Grave error!”

Otro aspecto importante es el papel que el docente tiene en la enseñanza de la educación física, y es clave para que los conocimientos que se pretenden enseñar, los hábitos a adquirir y el desarrollo personal y pleno de nuestro alumnado tengo el éxito y la repercusión adecuada,

tenemos y tengo esta obligación como futuros docente, aprovechar al máximo los recursos, herramientas y los conocimientos teóricos y prácticos para alcanzar la máxima excelencia por y para nuestro alumnado. Esta es la dinámica de trabajo que hay que seguir de acuerdo a las palabras de nuevo de Delgado (2015), donde aporta lo siguiente:

“Dado el escaso tiempo de que disponemos en nuestras clases, es de una gran responsabilidad del profesor emplear estilos de enseñanza que faciliten la implicación física, mental y social del alumnado. Es una obligación del profesorado de EF conseguir cierto compromiso fisiológico en nuestros estudiantes. Sin práctica física no se consiguen generar actitudes ni hábitos en nuestra materia.”

Y por último en relación con la escuela rural, destacar que al igual que la educación física no siempre ha tenido el valor que merece a nivel social y educativo, debido a sus características peculiares, retos y complicaciones, y falta de recursos humanos y materiales, pero gracias a la implicación y la capacidad de adaptación esta perspectiva está cambiando gracias a la mejor y más amplia formación del profesorado en las universidades, a que la mayoría de docentes empiezan sus carrera laboral en estos centros educativos rurales y por supuesto a la motivación e implicación que estos tienen con el alumnado y la sociedad actual, que debemos tener presente cada día en nuestra labor de enseñar, como bien se expresa en la cita siguiente.

“Mi derecho a no cambiar termina allí donde comienza el derecho de mis alumnos al mejor profesor que llevo dentro, el cual, por definición, mejor profesor, nace cada curso académico” Miguel Fernández (2006).

Por todo lo anteriormente mencionado se ha elaborado una propuesta de intervención educativa basada en juegos, con el fin de enseñar, motivar y educar en valores al alumnado de primaria, debiéndose adaptar al curso y las necesidades educativas de estos, con el fin de que cada uno de ellos alcance la mejor versión a nivel educativo y personal

3. OBJETIVOS

El objetivo general de este trabajo es desarrollar, planificar y evaluar una propuesta de intervención educativa a través de la asignatura de educación física, tomando como herramienta educativa principal de aprendizaje el juego, concretamente de los diferentes continentes del

mundo, en el ámbito de la escuela rural y para un determinado grupo de alumnos de educación primaria.

Con respecto a los objetivos específicos que se plantea en la propuesta de intervención educativa son los siguientes:

- Trabajar aspectos claves a través de la educación física, como es la actividad física y adquirir hábitos saludables.
- Promover el aprendizaje lúdico, de manera divertida y motivadora a través del juego.
- Conocer, valorar y respetar formas de diversión diferentes a las propias, de las distintas culturas y continentes del mundo que nos rodea.
- Desarrollar y adquirir habilidades sociales de comunicación y respeto a uno mismo y al resto de personas, promoviendo la educación en valores.
- Valorar la formación del docente en entornos rurales, como profesores itinerantes o alumnado de diferentes niveles en el aula.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En este apartado teórica se va a mostrar y analizar los principales conceptos para el entendimiento de la propuesta de intervención educativa que se plantea posteriormente, por tanto, se va a definir la escuela rural, con sus características, ventajas y desventajas, la definición de educación física y su intervención dentro de este entorno. A su vez se hará una breve mención y explicación de los juegos en la enseñanza, ya que es la base de la propuesta y por último tratar los conceptos de multiculturalidad e interculturalidad.

4.1. Concepto de Escuela Rural

El medio rural no se puede definir sin compararlo con su opuesto el medio urbano, y que cada uno presenta una serie de criterios diferenciales, según palabras de Velasco (2012) hace una diferenciación en tres criterios y comenta que “uno de ellos es el ocupacional, en el que los individuos del medio rural se dedican mayoritariamente a tareas y labores de agricultura y ganadería, y el otro criterio es el espacial, ya que los individuos se asientan en entornos y espacios naturales, alejados de lo urbano, y por último el último criterio es cultural, donde se incluyen los diversos valores, hábitos y pautas propios del medio”.

Dicho esto, algunos autores como Boix (2004) definen la escuela rural: “Entendemos por escuela rural esa escuela unitaria y/o cíclica que tiene como soporte el medio y la cultura rural, con una estructura pedagógico-didáctica basada en la heterogeneidad y multinivelaridad de grupos de distintas edades, capacidades, competencias curriculares y niveles de escolarización, y con una estructura organizativa y administrativa singular, adaptada a las características y necesidades inherentes al contexto donde se encuentra ubicada”.

Por otro lado, Domingo-Peñañiel (2014), definen a partir de la historia conceptual la escuela rural como “un centro educativo de Educación Infantil y Primaria de titularidad pública y que se encuentra situada en un pequeño municipio, considerando este menor de 3.000 habitantes. Su principal característica es que los alumnos están organizados en aulas multigrado. Este tipo de escuelas situadas en un contexto rural siempre ha estado muy vinculada a su municipio, ejerciendo una función social y activa. Tiene grupos heterogéneos de edad y la interacción multinivel, así como un trato más personalizado con cada alumno. Siempre ha tenido la voluntad de encontrar y reivindicar una fisonomía propia.”

Características de la escuela rural

Tras definir la escuela rural, abordamos una serie de características principales que hacen que la escuela rural sea diferente y única. De este modo, siguiendo a Bernal (2009), la escuela rural posee las siguientes características:

- Diversidad, en función del contexto demográfico, físico, cultural, económico, de comunicaciones, etc.
- Escasa densidad de población.
- Profesorado con cierto sentimiento de aislamiento por la imposibilidad de compartir experiencias con otros compañeros y compañeras.
- Escasez de niños y niñas y muy heterogéneos.
- Elevada participación y asociacionismo de las familias.
- Los centros son pequeños.

Ventajas e inconvenientes de la escuela rural

Para abordar este apartado se muestra una tabla diferenciando claramente a un lado las ventajas y al otro los inconvenientes:

Tabla 1*Ventajas e inconvenientes de la escuela rural*

Ventajas	Inconvenientes
Atención personalizada, por el bajo número de alumnos	Profesor mayor responsabilidad y profesionalidad, alumnos de diferentes niveles educativos
Adaptación y seguimiento individual, el profesorado conoce mejor a su alumnado	Oferta educativa única, el alumnado no puede elegir centro por a la situación geográfica.
Familiaridad y cercanía entre profesorado y profesorado y familia	El profesor se mantiene aislado en la mayoría de ocasiones, impartiendo todas las clases
Horarios y desplazamiento al colegio, menos tiempo y mayor seguridad	La educación se centra por y para el alumno, pudiendo crear desequilibrios en etapas posteriores como el instituto
Implicación en actividades extraescolares, culturas y desarrollo del pueblo	Dificultades en el transporte del profesorado sino viven el municipio del centro, problemas meteorológicos o de malas infraestructuras
Aprovechamiento del entorno natural para hacer actividades al aire libre	Falta de profesorado en casa de sustituciones, y de profesorado especialista
Adaptación y aprovechamiento de las instalaciones y recursos del centro, a pesar de tener deficiencias	Falta de recursos materiales e instalaciones adecuadas

Nota. Tabla de elaboración propia.

La figura del docente en la escuela rural

El docente de la escuela rural se ha encontrado siempre con la peculiaridad de las aulas multigrado, y esto requiere de una formación específica, de ahí de manera generalizada se ponga

el foco en la formación y la realidad profesional, es decir, si realmente el docente recibe una buena formación inicial para trabajar en este tipo de escuelas, y parece que actualmente se han producido cambios y se está investigando sobre ello, pero aún no es suficiente.

Podemos afirmar que “existe un cliché del docente de la escuela rural perfilado por la juventud, la inexperiencia, la deficiente formación y los prejuicios negativos hacia la escuela rural” (Bustos, 2006). Por tanto, como apuntaba anteriormente en las desventajas de la escuela rural, existe un cierto aislamiento del profesorado, que se ven trabajando generalmente solos debido al aislamiento geográfico, que no permite trabajar en equipo, apoyarse o consultar a sus compañeros de profesión.

La escuela rural presenta una serie de características sociales y pedagógicas que la caracterizan y que el docente debe usar en beneficio de su profesión y empeño para su alumnado. La concepción que nos aporta Perrenaud (2004) sobre las competencias docentes como “un saber actuar complejo, como una capacidad de responder de manera eficaz y resolutive a las diferentes situaciones profesionales, incluye en sí misma la adaptación al contexto, así como su carácter dinámico”. En palabras Abos y Lorenzo (2019) afirman: “consideramos que la respuesta que demos precisa de una ubicación en dos ámbitos fundamentales (conocimientos y competencias), así como a lo largo de tres momentos básicos: formación inicial, inserción/inmersión profesional y formación permanente. Contemplar dichas etapas como un proceso complejo, gradual e integral permitiría vincularlas de manera adecuada con las necesidades y retos de cada una de ellas además de poder diseñar para cada momento unas acciones y planes formativos acordes con el desarrollo de la función docente en el medio rural”.

4.2. Educación Física y Escuela rural

El ministerio de Educación, Formación Profesional y deportes en su Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE) por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación, expone que la Educación Física en la etapa de Educación Primaria prepara al alumnado para afrontar una serie de retos fundamentales que pasan por la adopción de un estilo de vida activo, el conocimiento de la propia corporalidad, el acercamiento a manifestaciones culturales de carácter motor, la integración de actitudes ecosocialmente responsables o el desarrollo de todos los procesos de toma de decisiones que intervienen en la resolución de situaciones motrices. Estos elementos contribuyen a que el alumnado sea motrizmente

competente, facilitando así su desarrollo integral, puesto que la motricidad constituye un elemento esencial e indisoluble del propio aprendizaje.

Por tanto, con esta primera definición podemos trasladar estos retos fundamentales y adaptarlos a la escuela rural, a pesar de que la concepción general de los docentes es negativa con respecto a la enseñanza en la escuela rural por las desventajas antes mencionadas, podemos afirmar tomando las palabras de López (2006), “que sí se puede, que si hay mucho recursos, actividades, metodologías y experiencias que funcionan, y que permiten desarrollar procesos educativos de calidad”

Una vez asumido la relevancia de recursos de la escuela rural a nuestro alcance y la confirmación de que se puede aprovechar al máximo estos, es el momento de abordar la materia de Educación física dentro de esta escuela, y como podemos apreciar en palabras de López-Pastor y Ruiz-Omeña (2008), la importancia de la educación física como eje principal aprovechando todas las ventajas del entorno rural, estos autores aportan lo siguiente sobre la educación física en la escuela rural: “Será en este momento, al hablar de los beneficios pedagógicos de la escuela rural, cuando el modelo educativo que promueve permita visibilizar todo su potencial en el área de EF como uno de sus ejes vertebradores. Sobre todo, porque la EF permite a la escuela rural trabajar en el medio natural, hacer uso de materiales alternativos de elaboración propia, vincular los contenidos curriculares con la cultura de la comunidad o trabajar de forma más individualizada, familiar y abierta a las familias”.

Teniendo en cuenta estas palabras podemos afirmar que la clave de la educación física en la escuela rural es aprovechar al máximo las virtudes y ventajas que nos aporta, a nivel recursos como es el medio natural, haciendo énfasis en actividades al aire libre, valores de cuidados y respeto del medio reciclando y usando materiales autoconstruidos, aprovechar la cercanía y convivencia de los diferentes agentes educativos, ya que las relaciones personales se acentúan entre profesorado, alumnado y familias, permitiendo que trabajen juntos por el bien común y alcanzar una enseñanza de calidad.

Por último, señalan Santos y Martínez (2011) que “el desarrollo de las programaciones de Educación Física y por ende las sesiones de práctica, deben responder a las necesidades del alumnado en dicho contexto y requieren de una elaboración más laboriosa en función de las

variables antes mencionadas, por lo que necesita de una coordinación y colaboración óptima entre todo el profesorado implicado”.

Para terminar este apartado y a modo de reflexión y motivación para el futuro, destacar las palabras de Delgado (2015) que dice lo siguiente sobre la Educación Física: “No obstante, soy optimista hacia el futuro de la EF, nunca ha existido mayor conocimiento sobre nuestra materia; nunca han estado mejor preparados los docentes de EF; nunca hemos tenido unas herramientas tecnológicas y de acceso a la información como ahora; en general, jamás ha existido una sociedad más interesada por la actividad física y el deporte; los estudiantes están muy interesados en aquello que les importa. Habrá que buscar que entre sus focos de interés esté la EF. Evolutivamente, en tiempo de crisis, la mirada se vuelve hacia los jóvenes para que ejerzan su liderazgo. Es pues la hora de los jóvenes profesores de EF y de los de espíritu joven. No pueden defraudarnos.”

4.3. Juego en educación

Históricamente en la sociedad el juego ha destacado en un enfoque de mera diversión y disfrute del ser humano, pero con el paso del tiempo y el avance de la sociedad, ha conseguido incorporarse a otros ámbitos como es la educación, promoviendo así un aprendizaje divertido y que genera motivación en el alumnado, y es que no podemos obviar que en la actualidad la mayoría de jóvenes se divierten mediante los videojuegos, es decir, una forma de diversión que como docentes debemos aprovechar y utilizar de manera lógica y programada como herramienta educativa, pero sin dejar de la lado los juegos tradicionales, juegos de mesa que aún tienes y tendrán gran importancia en los centros educativos, adaptados a la realidad del alumnado.

Dicho lo anterior y en relación con el juego a nivel cultural y social, autores como Huizinga (1939) define el juego como: “Acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según unas reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ‘ser de otro modo’ que en la vida corriente”.

Otro autor que define el juego es Cabello (2011) quién afirma que, “la metodología lúdica genera oportunidades para los niños que favorecen distintos aspectos de su desarrollo. El juego es una actividad que responde a las necesidades del proceso evolutivo de cada niño y eso hace

que sea un factor indispensable para un aprendizaje óptimo de los más pequeños. Además, afirma el poder facilitador del juego en la socialización e integración de estos”.

Podemos afirmar que el juego en la etapa inicial de nuestro alumnado va a ser clave en el desarrollo personal y social de la persona, ya que es algo innato en los niños y niñas y va a conseguir asentar las bases para futuros aprendizajes y adquisición de conocimientos, por tanto, el juego se convierte en una herramienta esencial en la labor docente

Una vez definido el juego y contextualizado, hacer referencia a las características de este, y el que hace aportaciones relevantes sobre el concepto de juego es Roger Caillois (2001). Este autor considera que hay 6 características básicas que definen un juego:

- Es libre, no obligatorio; es, por tanto, una actividad voluntaria.
- Está separado de la rutina de la vida; ocupa su propio tiempo y su propio espacio.
- Es incierto; esto quiere decir que los resultados del juego no se pueden predecir e interviene la iniciativa del jugador o jugadora.
- Es improductivo; no genera riqueza y, económicamente hablando, acaba igual que empieza.
- Se rige por reglas que cambian las leyes y los comportamientos normales y que los jugadores han de seguir.
- Implica realidades imaginarias que se pueden contraponer a la “vida real”.

Por último, destacar una de las muchas clasificaciones que se han dado a lo largo de la historia del juego, y una de las que me parece más interesantes y relevantes es la de Caillois (1958), la diferencia de esta manera:

- Agon: Son juegos de competición, un adversario contra otro. Normalmente hay un ganador y un perdedor. Su expresión institucionalizada la conforman los deportes, y juegos deportivos (fútbol, cestería, policías y ladrones etc.)
- Alea: Juegos de azar, el éxito no depende totalmente de lo que haga el jugador, y se define principalmente por el azar (parchís, ruleta, cara o cruz etc.)
- Mimicry: Juegos donde se simula una realidad. Se pueden ambientar en escenarios, usar disfraces, acompañarse de actividades expresivas, mimo, dramatización (jugar a piratas, al catillo medieval etc.)

- Ilinx: Juegos o deportes de riesgo, se busca la excitación y la adrenalina en la actividad que debe estar controlada, aunque parece y la sensación es que no lo está (Salto al agua, caminar sobre un alambre etc.).

4.4.Educación Física y Multiculturalidad

Para comenzar pongamos nuestro foco en explicar y conocer más en profundidad los conceptos de multiculturalidad e interculturalidad en educación, y más concretamente dentro de las escuelas, abordando la realidad actual de nuestro alumnado y de nuestra sociedad.

Autores de renombre como Gil (2002) nos definen la interculturalidad como “un enfoque educativo holístico e inclusivo que, partiendo del respeto y la valoración de la diversidad cultural, busca la reforma de la escuela como totalidad para incrementar la equidad educativa, favorecer la comunicación y competencia interculturales”.

Hoy en día, en nuestro país y en las escuelas, podemos encontrarnos con muchos grupos diferentes de personas con diferentes orígenes culturales, religiones, costumbres e idiomas. Esto nos obliga a hablar de la existencia del interculturalismo, haciendo referencia a la convivencia positiva, pacífica y respetuosa de culturas heterogéneas. La presencia de estudiantes de minorías étnicas en entornos educativos significa que los profesionales de la educación deben adaptarse a todas las características que tienen sus estudiantes aprovechando al máximo cada una de ellas. Es decir, trabajar de acuerdo con un modelo educativo que promueva el enriquecimiento cultural, que comienza siempre reconociendo y respetando la diversidad.

Con respecto a la multiculturalidad, García Pulido y Montes (1999) como se cita en el artículo de Bueno (2008) dicen al respecto que: “la educación multicultural nace de una reflexión sobre la presencia en las escuelas occidentales de grupos minoritarios que precisan de una atención ante el fracaso continuado que sufren cuando acceden al sistema educativo. Para ello se diseñan programas que tratan de mejorar el rendimiento de las personas de estos colectivos y promueven un respeto hacia la cultura”.

La autora Lleixa (2002) en su libro, destaca cuatro ejes bajo los cuales deberían considerarse las directrices didácticas en una educación física en la que se tenga en cuenta y sea respetuosa con la realidad multicultural:

- Comprender la realidad multicultural de la sociedad actual
- Utilizar un lenguaje corporal como elemento comunicador entre culturas

- Valorar las aportaciones de la diversidad, más que hacer hincapié en las diferencias
- Mostrar predisposición en contra de las discriminaciones y desigualdades por razones de etnia, raza o cultura.

Por tanto, la realidad histórica y actual, es que los niños y niñas tienen que aprender a respetar las diferencias y a llevarse bien con los demás, aprender de manera clara los modelos básicos de convivencia y de relacionarse socialmente, incluyendo la resolución pacífica de conflictos y el desarrollo de habilidades de comunicación, así como expresarse de manera correcta y adecuada, todo esto se engloba dentro la educación multicultural, siendo la escuela el lugar idóneo para ello, y el docente con sus programaciones educativas el encargado de ponerlas en práctica. A su vez, el docente se va a servir del área de educación física para trabajar mediante sus contenidos y programaciones del aula, la educación multicultural, adaptándola a la realidad de su alumnado.

Por último, en relación con lo anterior dicho sobre la figura del docente destacar lo siguiente de López (2002) que afirma que el profesorado debe poseer los siguientes roles:

- Redefinición e interpretación de la cultura.
- Transformación socio-cultural.
- Promoción de la interacción hacia una cultura global-plural.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1. Contexto educativo

Desde su creación ORDEN EDU/1281/2007, de 1 de agosto (BOCYL 2 de agosto de 2007) el CRA de La Lastrilla está integrado por las localidades de Bernuy de Porreros, La Lastrilla, Mata de Quintanar, Zamarramala. En la actualidad sólo cuentan con centro educativo Bernuy, La Lastrilla y Zamarramala. Los alumnos de Mata de Quintanar son transportados a La Lastrilla.

Ubicado en la provincia de Segovia: Centro peninsular, al noroeste de la capital Madrid, por tanto, buena comunicación con el resto de zonas peninsulares y ciudades importantes

El pueblo se encuentra geográficamente en un valle, por el cual discurre el arroyo de “San Medel”, a su vez encontramos tres fuentes importantes, que fluyen de manera continua, siendo estas de agua potable, que sirven tanto para consumo humano como para el riego, ya que es una zona con suelos y tierras fértiles para la agricultura.

Localización exacta: el CRA Los Almendros está ubicado en la avenida del Dr. Gila 7, al límite este de la localidad segoviana de Bernuy de Porreros, El centro tiene dependencia en tres localidades: Bernuy de porreros, la lastrilla y Zamarramala. Se encuentra a 10 km de Segovia ciudad por carretera convencional, el pueblo actualmente tiene 1107 habitantes, experimentando un gran aumento en estos últimos años, gracias a la creación de la ciudad bioclimática, con capacidad para muchas familias, y la futura creación de un polígono para las empresas.

El pueblo donde se encuentra este colegio, cuenta con dos bares, una tienda de ultramarinos con horario solo de mañana, una panadería y una consulta médica de mañanas con horario reducido y marcado, para urgencias médicas se acude a la ciudad de Segovia a centros de salud u hospital. Hay servicio de autobuses de lunes a viernes, y sábados que conecta el pueblo con Segovia, con parada en el acueducto y otra en la estación de autobuses.

La economía del pueblo es mayoritariamente proveniente del sector ganadero y agrario, sus habitantes viven de estos sectores y el resto de población de trabajos diversos en la ciudad, como fábricas, restauración, servicios etc. El pueblo presenta de nuevo un futuro prometedor de crecimiento de población, ya que hay aprobado un proyecto de construcción de un polígono, para instalar grandes empresas, que conllevará crecimiento de la población y crecimiento económico, por tanto, nuevo alumnado al colegio.

El pueblo presenta actividades culturales y extraescolares, actividades como atletismo, pádel, o polideportivo, que se realizan por las tardes, divididas en edades diferenciando para niños menores de 6 años y mayores de 6 años.

En el centro de Bernuy de Porreros se imparte, las etapas de Educación Infantil (1º, 2º y 3º) y Educación Primaria (1º, 2º, 3º, 4º 5º y 6º).

Para comprender y visualizar la estructura organizativa del centro se muestra la siguiente imagen:

Figura 1

Esquema organigrama de centro



Nota. Tomado de la web de la junta de castilla y león, portal de educación

Con respecto al alumnado total que tiene el centro destacar que hay un total de 66 Alumnos, 5 grupos, 1 Infantil, 4 primaria, en nuestro caso nos centraremos en el alumnado de primaria, concretamente en los cursos de 3º, 4º de primaria.

Figura 2

Alumnado del centro

Alumnos 2023-2024										
	EDUCACIÓN INFANTIL			EDUCACIÓN PRIMARIA						
Bernuy	3 años	4 años	5 años	1º	2º	3º	4º	5º	6º	
Alumnos	5	6	6	1	12	3	10	10	13	66
Grupos	1			1		1		1	1	5

Nota. Tomado de la web de la junta de castilla y león, portal de educación

5.2. Justificación curricular

Para la realización de esta propuesta de intervención educativa nos basamos en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, tras su modificación por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, que establece los aspectos básicos del currículo, que constituyen las enseñanzas mínimas, en relación con los objetivos, competencias, contenidos y criterios de evaluación que más adelante se desarrollan en otros apartados.

Pero esta ley de gobierno a nivel nacional delega y permite de manera regulada en las comunidades autónomas la gestión de la educación, por tanto, nuestro centro al emplazarse y depender la comunidad de Castilla y León, en nuestra propuesta nos vamos a regir por el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

En este decreto se habla y se menciona que tanto el aprendizaje como el desarrollo competencial en estas edades se producen en interacción con el entorno, en el proceso de concreción y aplicación del currículo establecido en este decreto, los centros educativos deberán incorporar aprendizajes relacionados con el patrimonio natural, artístico y cultural de la Comunidad Autónoma, y, en particular, con los de su entorno más próximo, respetando siempre la identidad cultural y social del alumnado y de sus familias. Esto va en consonancia con lo expresado en el marco teórico del trabajo en el que destacamos la importancia de la educación multicultural a través en nuestro caso de la Educación física, ya que fomenta la educación en valores, el respeto y la convivencia de la realidad social del centro.

A su vez en esta etapa, se busca que, tanto la administración educativa como los centros garanticen la inclusión, la atención personalizada y las necesidades de aprendizaje de todo el alumnado, la prevención ante las posibles dificultades y la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo, flexibilización, alternativas metodológicas u otras medidas adecuadas, así como la participación y la convivencia. Esta es parte importante y relevante en la propuesta de intervención, alcanzar la mejor versión de nuestro alumnado, minimizando las dificultades mediante la prevención y la actuación, con herramientas educativas y metodológicas eficaces y motivadoras para el desarrollo personal de nuestro alumnado.

Con respecto a lo que aporta este decreto en relación al área de educación física, afirma que en la etapa de educación primaria, esta afronta una serie de retos que implican, entre otros, la adopción de un estilo de vida activo y saludable, el conocimiento de la propia corporalidad, la igualdad de género en la sociedad, la adhesión a la actividad física como proyecto de vida, el acercamiento a manifestaciones culturales de carácter motor, la integración de actitudes responsables con el medio ambiente o el desarrollo de procesos de toma de decisiones que intervienen en la resolución de situaciones motrices. Estas palabras van encaminadas a la realidad actual y las problemáticas crecientes, como un mayor interés por la salud de nuestros jóvenes, debido al aumento de la obesidad infantil, mejora de la convivencia y el respecta de

una sociedad cada vez más multicultural y global, incluyendo las problemáticas de ideologías de género y por último la concienciación por el mantenimiento y el cuidado del medio ambiente.

5.3. Objetivos didácticos

Para este apartado tenemos como base y guía los cuatro primeros objetivos marcados por la Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, así como la contribución del área de Educación Física al logro de los objetivos de etapa, y que basándome en ambos criterios adapto y redacto los objetivos de la propuesta basándome en estas fuentes.

Los objetivos que se pretenden conseguir en esta propuesta de intervención educativa de “Juego del Mundo” son:

- Conocer de manera lúdica y motivadora juegos de diferentes culturas, continentes y países del mundo que nos rodean, adquiriendo conocimientos sobre su situación geográfica y formas de diversión de estos.
- Valorar a las personas de diferentes culturas, creando un clima de respeto y empatía, permitiendo una convivencia plena sin discriminación por cualquier razón o motivo, incluida la igualdad de género, a través de una educación multicultural plena.
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y en equipo, con iniciativa y responsabilidad, con actitudes de esfuerzo, confianza, curiosidad, interés por aprender y creatividad mediante el pensamiento crítico y la resolución pacífica de problemas.
- Fomentar y afianzar estilos de vida saludable, adquiriendo hábitos activos como la realización la actividad física como forma de vida, a su vez trabajar conductas motrices, como las habilidades y capacidades físicas básicas y el control del propio cuerpo en entornos habituales y desconocidos.

5.4. Objetivos de desarrollo sostenible

En 2015 en la Asamblea General de Naciones Unidas se aprobó, la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible: un plan de acción en favor de las personas, el planeta, la prosperidad y la paz universal. Este Plan cuenta con 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y 169 metas concretas a desarrollar, sobre todos los temas actuales de nuestra sociedad y relacionados con la labor dentro de las escuelas y la figura del docente.

En concreto son dos de estos objetivos que más valor tienen en este contexto y que más se adaptan en el desarrollo de este trabajo, aunque sin dejar de lado otros muchos objetivos ya que estos forman parte de la sociedad global actual, y están interrelacionados. Los dos objetivos de desarrollo sostenible que más se muestran en la intervención son los siguientes:

- Objetivo 3: Salud y bienestar, este es uno de los objetivos que nos marcamos en la esta intervención, ya que es clave crear hábitos saludables y activos en la etapa escolar, ya que afectará en el futuro como adultos, y es a día de hoy un gran problema de salud a nivel mundial. Por eso utilizamos el juego como método de aprendizaje y método para la práctica de ejercicio y actividad física.
- Objetivo 4: Educación de calidad, que engloba muchos aspectos, pero principalmente una educación inclusiva, para todos y todas, sin discriminaciones, adaptándolo a la realidad del alumnado, aprovechando al máximo medios humanos y materiales, y ayudándonos de la investigación educativa que cada día mejora y se adapta aportando nuevas formas de enseñanza-aprendizaje adaptadas a una sociedad global y en desarrollo que no deja de cambiar.
- Otros objetivos como decían que también tienen cabida son el objetivo 5 igualdad de género, objetivo 10 reducción de las desigualdades y el objetivo 11 ciudades y comunidades sostenibles.

5.5. Contenidos didácticos

El área de Educación física en el currículo de educación primaria Castilla y León propone una serie de contenidos a trabajar y desarrollar para el alumnado de primaria, y en este trabajo se van a desarrollar concretamente los contenidos de 3º y 4º de primaria, ya que enumerando cuáles son y como se trabaja en ellos. A su vez de forma interdisciplinar se trabajan contenidos de otras áreas de la educación primaria, obteniendo un aprendizaje más significativo, global y completo, en beneficio de nuestro alumnado que es el principal protagonista beneficiado de este tipo de simbiosis. Para el des

Contenidos Área de Educación Física

A. Vida activa y saludable.

- Salud física: Reconocimiento de los efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Está muy presente en los objetivos de este trabajo, ya que con los

juegos fomentamos un mayor nivel de actividad, la mejora de la calidad de vida, siendo activa y saludable en todos sus ámbitos, sobre todo física y mentalmente.

- Salud mental: respeto y aceptación del propio cuerpo. Autoconocimiento e identificación de fortalezas y debilidades o posibilidades y limitaciones en todos los ámbitos (social, físico y mental). Pretendemos que los alumnos se perciban y se quieran así mismos, respetándose como son y respetando al resto, con un pensamiento autocrítico con el fin de mejorar en todas las facetas de su vida.

B. Resolución de problemas en situaciones motrices.

- Acciones motrices (individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación-oposición): Práctica de habilidades motrices específicas: gimnásticas, atléticas y/o predeportivas. Participación en juegos tradicionales, alternativos y/o en la naturaleza. Valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado. Roles de trabajo que le corresponde a cada uno como jugador dentro de un equipo. En esto se basan los juegos precisamente, que es la herramienta educativa principal que se lleva a cabo, haciendo necesaria la participación, comunicación y el esfuerzo de manera individual y grupal, generando un ambiente que favorezca claramente su desarrollo durante las sesiones.

D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

- Valoración y aceptación de la propia realidad corporal y la de los demás, de la diferencia de niveles de competencia motriz entre las diferentes personas y adopción de una actitud crítica. A pesar de los diferentes niveles de cada alumno, se pretende minimizar estos y en el caso de darse tomar medidas de atención a la diversidad, por parte del profesor y del resto de alumnos, que se fomente la cooperación y el apoyo entre ellos, es decir, la empatía y la comprensión.
- Habilidades sociales: escucha activa y estrategias de negociación para la resolución de conflictos en contextos motrices. Los juegos presentan normas y reglas, y todo esto deben estar en perfecta armonía con el respeto y la resolución de conflictos de manera pacífica y respetuosa.

Contenidos Área de Lengua Castellana y Literatura

B. Comunicación.

3. Procesos:

- Interacción oral: interacción oral adecuada en contextos formales e informales, escucha activa, asertividad, resolución dialogada de conflictos y cortesía lingüística. La expresión y escucha empática de necesidades, vivencias y emociones propias y ajenas. El alumnado en el momento de expresar en cualquier con el resto de compañeros, o para preguntar cualquier duda de los juegos, y sobre y la más relevantes al terminar las sesiones en el momento de la asamblea final, deben realizar una interacción oral adecuada y coherente con el momento y el contexto, expresando lo que se les pide, lo que quieren o siente desde el respeto y cordialidad.

Contenidos Área de Ciencias Sociales

3. Alfabetización cívica.

- Las costumbres, tradiciones y manifestaciones etnoculturales del entorno. Respeto por la diversidad y la cohesión social. La cultura de paz y no violencia. Igualdad de género, conducta no sexista y prevención de la violencia de género. Nuestros alumnos van a conocer otras culturas, otras manifestaciones lúdicas pudiendo compararlas con las suyas propias, siempre desde el respeto y la cordialidad, siendo algo enriquecedor para la multiculturalidad existente en la escuela, acercando y afianzando las buenas relaciones sociales de nuestros jóvenes, que se les da el conocimiento para que analicen y visualicen la realidad de su entorno.

Contenidos Área de Educación Plástica y Visual

B. Experimentación, creación y comunicación.

- Medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Técnicas bidimensionales y tridimensionales en dibujos y modelados sencillos con diferentes materiales. Este contenido está muy presente en la creación de un Mapamundi por parte del grupo-clase al completo, con ayuda del docente, repartiendo y delegando tareas, en una sesión de esta área con materiales y técnicas sencillas y asequibles, como recortes de cartón, cartulina, pegado y unión de partes, y su posterior coloreado y serigrafiado.

5.6. Competencias Claves

De conformidad con el artículo 9.1 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, las competencias clave que se desarrollan son las que se muestran en este apartado, y en las cuales se explica en

todas, de qué manera se contribuye desde la educación física y más concretamente desde la propuesta de intervención educativa a la consecución dichas competencias claves:

a) Competencia en comunicación lingüística: está presente durante todo el desarrollo de las sesiones con las explicaciones del profesor y las respuestas y dudas que presentan los alumnos, a la hora de comunicarse durante el desarrollo de la motricidad o en las asambleas finales donde expresan sus opiniones.

b) Competencia plurilingüe: en los juegos que se desarrollan hay nombre y palabras de otras lenguas y culturas, fomentando el conocimiento y el respeto por ellas.

c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería: esta se trabaja a la hora de contar resultados, de hacer grupos identificando el número correcto que pide el profesor, también con la utilización e identificación de diferentes formas geométricas y ángulos que se dan en los juegos y por último con la interpretación del tiempo en las normas y reglas.

d) Competencia digital: se desarrolla mediante la utilización de aparatos electrónicos, encuestas digitales y a través del fomento de búsqueda de información en el alumnado sobre los contenidos tratados y que estos hacen uso de las nuevas tecnologías.

e) Competencia personal, social y de aprender a aprender: de nuevo como otras competencias está presente durante todo trabajo, ya que gira en torno al desarrollo a nivel personal del alumno, del entorno social real en el que se encuentra y de la ambición por aprender nuevos conocimientos, y llevar a cabo nuevos retos, dando el protagonismo al alumnado en ciertos momentos supervisados por el docente, donde tiene que crear sus propios juegos a través de lo aprendido y de sus propios conocimientos previos adquiridos. A su vez se ve reflejada en el fomento de hábitos saludables mediante la actividad física.

f) Competencia ciudadana: se engloba el trabajo por el respeto y la igualdad de género, la convivencia de alumnos con sus diferentes niveles y capacidades, fomentando el apoyo y la ayuda para el buen desarrollo de los juegos y de una cooperación de manera unida y democrática.

g) Competencia emprendedora: durante las sesiones se plantea retos motrices individuales y grupales, la mera resolución de estos creando estrategias, ayudas y apoyos, se trabaja el emprendimiento, fomentando que se alcancen las metas y retos marcados.

h) Competencia en conciencia y expresión culturales: está totalmente en sintonía con la educación multicultural que se pretende alcanzar en este trabajo, a nivel educativo y a nivel social, que es la realidad emergente de nuestras sociedades, convivir de la mejor manera unidos por el bien común. El alumno conoce a través de juegos del mundo otras culturas, mientras se

le da la oportunidad de disfrutarlas, analizarlas y compararlas, motivando su desarrollo personal.

5.7. Análisis de las necesidades educativas

La propuesta de intervención educativa ha sido diseñada para un grupo concreto, perteneciente al colegio CRA “Los Almendros”, se ha realizado para el segundo ciclo de Educación Primaria, de edades comprendidas entre 8 y 10 años, que se ubican juntos en un mismo grupo, peculiaridad de las escuelas rurales Los alumnos que componen la clase para la que se realiza la intervención educativa son 13 alumnos, de segundo ciclo de primaria, 3º y 4º curso, distribuidos de la siguiente manera dentro del mismo grupo-clase: 3 alumnos de 3º de primaria, y 10 alumnos de 4º de primaria.

Si analizamos en profundidad el alumnado de dicho grupo, destacar que 6 de ellos son de origen marroquí, uno de origen búlgaro, otro de origen rumano y uno más de origen senegalés, por tanto, podemos afirmar que el 70% de la clase son alumnos inmigrantes. El resto de alumnos son de origen español, concretamente del pueblo de Bernuy de Porreros. Esto denota el planteamiento que se está haciendo a lo largo de intervención apostando por una educación multicultural aportando herramientas y estrategias al alumnado para una enseñanza adecuada y adaptada al entorno cercano y el entorno social.

Atención Individualizada

Tomando como guía lo que nos dice el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León cabe destacar dos artículos concretos que definen y marcan las pautas a seguir con respecto a la atención de nuestro alumnado. Esto queda reflejado en el artículo 24 “Atención a las diferencias individuales y detección temprana de necesidades”, como en el artículo 25, “Alumnado con necesidad específica de apoyo educativo”, este último dice lo siguiente al respecto: “En virtud de lo establecido en el artículo 71.2 de la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, se entiende por alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, aquel que requiera una atención educativa diferente a la ordinaria, por presentar necesidades educativas especiales, por retraso madurativo, por trastornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación, por trastornos de atención o de aprendizaje, por desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje, por encontrarse en situación de vulnerabilidad socioeducativa, por sus altas

capacidades intelectuales, por haberse incorporado tarde al sistema educativo o por condiciones personales o de historia escolar”.

En el caso concreto de nuestro grupo-clase, y respecto a lo anterior destacar que hay dos alumnos presentan trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) leve, por tanto, tiene cierta dificultad para prestar atención en momentos concretos donde tienen que escuchar, o recibir demasiada información, por tanto, se va necesitar cierta atención individualizada.

Las medidas que se van a tomar en este caso concreto no son demasiado significativas para el desarrollo y participación en la intervención educativa, y estas medidas serán visualizar y controlar con mayor atención a estos dos alumnos por parte del docente, invitarles y motivarles a buscar apoyo en sus compañeros, e incluso invitar al resto que le brinden el apoyo y ayuda necesaria y por último hacer partícipes a estos dos alumnos a que repitan premisas y reglas de los juegos para que así sientan la necesidad de escuchar con atención al profesor y al resto. Por otra parte, la propia metodología de trabajo en equipo, implicación el alumnado y al rol de responsabilidades ayudarán a minimizar dichas necesidades, que quedarán cubiertas de manera global, pudiendo modificarse durante el desarrollo de la propuesta de intervención adaptándose a la realidad del momento.

5.8.Principios metodológicos

Comenzar este apartado mostrando como en el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, más concretamente en el área de educación física define las estrategias metodológicas entendidas como el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza, que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica (alcanzar los objetivos de aprendizaje), adquieren relevancia en referencia a la figura del maestro. Por ello, cada docente construirá la estrategia metodológica más adecuada en base a su experiencia y finalidad, siempre atendiendo al marcado carácter de aprendizaje competencial que se pretende conseguir.

La figura del docente durante la aplicación de las diferentes metodologías se adecuará al momento en el que se desarrolle cada una y al contexto, actuando en momentos como referente, como guía y apoyo, como mediador o árbitro siendo el centro del proceso de aprendizaje,

generando confianza, unión y acercamiento a su alumnado, generando un ambiente adecuado para la enseñanza.

Para el desarrollo de la propuesta de intervención educativa se va a trabajar diferentes metodologías de manera conjunta, aprovechando los mejores aspectos educativos de cada una de ellas, siendo utilizadas en el momento que se considera oportuno y adecuado.

Estas metodologías son las siguientes:

- Metodología de Mando Directo: es la más clásica y no hay que abusar de ella, ya que soy partidario de otras más adecuadas, pero en la intervención habrá momentos de explicar, guiar y ordenar tareas, los calentamientos, reglas o normas y el docente adquiere esta faceta de mando desde el respeto y jerarquía, siendo un referente.
- Metodología de Asignación de tareas: en esta el alumno se le da cierta relevancia al delegar y dar responsabilidad, gestionar esfuerzos en ciertos momentos del juego, o la toma de decisiones para conseguir las metas marcadas.
- Metodología Constructivista o de indagación: el alumno deberá tomar la iniciativa y aprovechar sus conocimientos y recursos para aprender descubriendo y construyendo conocimientos mediante la resolución de tareas y retos.
- Metodología a través del juego: en el currículo, en el área de educación física afirma que se pretende crear un ambiente lúdico, creativo y agradable, que ofrezca múltiples situaciones de comunicación, relación y disfrute. El juego va a ser esa herramienta con la que conseguir ese ambiente.

Las metodologías que se van a emplear pretenden hacer ver a los alumnos que son ellos los artífices de su aprendizaje; que ellos mismos sean los que se den cuenta de cuáles son sus mejores virtudes, cualidades y capacidades y en cuáles no son tan buenos y pueden mejorar, de esta forma su aprendizaje será más significativo.

Mediante esta metodología también buscamos que todos y cada uno de los alumnos cooperen entre sí, formen estrategias conjuntas con un fin o propósito adecuado a su nivel y al reto propuesto, dándoles la oportunidad de aprender a lidiar con las frustraciones que en ocasiones provoca el juego, generando capacidad de adaptación, autogestión y superación.

Los principios metodológicos que se utilizarán para esta intervención serán:

- Eliminar tópicos y prejuicios, la no discriminación.
- Trabajar la adquisición de estrategias de exploración y descubrimiento.

- Proceso lúdico de construcción de los conocimientos y adquisición de conocimientos, basado en juegos.
- Partir de los conocimientos previos y el nivel de desarrollo de nuestro alumnado.

Alguna de las estrategias metodológicas que se van a usar durante la intervención son:

- Utilización de grupos heterogéneos: variar el tipo de agrupación, parejas, tríos, grupos pequeños, grandes etc. y sus componentes dentro de cada sesión o entre sesiones de modo que todos se interrelacionen.
- Implicar al alumnado en las actividades, dando responsabilidades a nivel individual y a nivel de grupo, o apoyando al docente en las diversas tareas.
- Asambleas de reflexión que sirven para guiar al alumnado hacia el análisis de todo lo ocurrido en las sesiones, expresar sus sensaciones, así como evaluar de manera abierta la sesión, fomentando aprendizajes significativos.

5.9. Recursos didácticos

Organización del espacio

El centro cuenta con un edificio en el que existen cinco aulas, un espacio de usos múltiples y dos patios exteriores de juego. Dispone de baños donde los alumnos pueden asearse después de las sesiones de actividad física. Dispone también de un pequeño almacén en el que se guarda de manera ordenada todo el material disponible. El edificio ha sido ampliado recientemente debido al aumento del número de alumnos. En la actualidad funcionan 5 unidades, una de Educación Infantil y cuatro de Educación Primaria.

Como apunto en el párrafo anterior las instalaciones son limitadas y hay que aprovecharlas al máximo, por tanto, la instalación principal para desarrollar la propuesta de intervención va a ser el patio del colegio, siempre que el tiempo meteorológico lo permita ya que no tenemos alternativa de otra instalación a cubierto.

Materiales

Se realizará una actividad a lo largo de la propuesta de intervención en la que veremos de que parte del mundo y como se llaman los juegos realizados. Para ello se llevará a cabo la elaboración de un mural con los nombres de los juegos realizados en el que habrá un “Mapa Mundial” hecho por los alumnos en la clase educación plástica y visual, en el cual se pondrán

identificados los juegos en el lugar del mapa que corresponda, completando el mapa cada día al terminar las sesiones y repasándolo en la siguiente sesión.

Se van a tener a disposición todos los materiales que hay en el almacén. En cuanto al material que utilizaremos serán: Colchonetas, pelotas, bolos, canicas y pañuelos, cartulinas, sacos o bolsas de basura. Hay sesiones en las que el alumnado inventa juegos propios, por tanto, dependiendo de los juegos que inventen, se utilizaran unos materiales u otros a disposición del alumnado

5.10. Temporalización

La propuesta de intervención está prevista y programada para llevarse a cabo en un periodo de tiempo de 5 semanas, dos sesiones por semana, un total de 10 sesiones con una duración de una hora en su totalidad, quedando en 50 minutos de tiempo efectivo de desarrollo descontando el tiempo no efectivo por diversos motivos ajenos, que no se pueden evitar, pero se trabaja en agilizarlos lo máximo posible con rutinas y pautas muy marcadas.

Las sesiones de educación física se van a desarrollar siguiendo una estructura marcada y pautada, adecuada para la realización de actividades físicas, optimizando el tiempo ya que es ajustado para todo lo que se pretende hacer, generalmente unos 50 minutos de tiempo efectivos si descontamos los cambios de ropa o zapatillas, desplazamientos al espacio de desarrollo o al aseo y explicaciones varias. Se van a diferenciar tres partes claras:

Primer contacto

En esta parte de las sesiones los alumnos llegan al patio donde se desarrollará la actividad después de las rutinas de higiene (vestuario adecuado para la práctica) y cuando están todos reunidos en el centro. El primer día se hará una exposición de la propuesta de intervención educativa sobre “Juegos del mundo”, y posteriormente se lleva a cabo una explicación por parte del profesor de lo que se va a realizar, como se va a realizar, que materiales se van a usar para poner contexto la sesión del día. Se identificará el continente en el que se basa la sesión. Además, a partir de la primera sesión, en las siguientes se hará un breve recordatorio y repaso.

Desarrollo:

Es la parte más elaborada y programada por tanto tiene un mayor peso en la intervención, diferenciando dentro de ella de tres partes principales:

- **Puesta en acción:** Tiene como objetivo situar al alumno en un estado óptimo tanto a nivel físico como psíquico, nervioso y emocional. El calentamiento debe estar integrado en la sesión, y puede encaminarse al desarrollo de diferentes objetivos, siempre respetando los principios de todo calentamiento, progresión, continuidad, especificidad, individualidad y buscando incrementar la motivación en los alumnos.
- **Parte principal:** Parte de mayor importancia en contenidos y en tiempo en la que se desarrollan los objetivos didácticos, se aplican las metodologías y herramientas educativas, la figura del docente es clave para un buen desarrollo y gestión de esta, haciendo que el niño disfrute y sea participe protagonista en un ambiente adecuado. Durante el desarrollo de esta parte de la sesión, cuando sea oportuno y siempre en función de cómo se vaya desarrollando, breves paradas para la reflexión o discusión para gestionar conflictos o aspectos metodológicos que mejorar.
- **Vuelta a la calma:** Sirve para reajustar el nivel de activación corporal y mental del alumnado, bajando pulsaciones y alcanzando un estado de relajación. Esta va a ser progresiva y adecuada al nivel de exigencia de la sesión, se realizarán ejercicios motrices como estiramientos, ejercicios de intensidad ligera y moderada o ejercicios cognitivos, como actividades relajación, siendo un momento adecuado para que los niños interioricen y reflexionen sobre los aprendizajes realizados.
En esta parte, se identificará de nuevo el continente y se añadirán los juegos con su nombre en el lugar que corresponda dentro del Mapamundi. Por último, en esta parte se realizará la recogida de material, despejando la zona del patio, asignando estas tareas al alumnado correspondiente, que asume responsabilidades.

Asamblea final

Esta se puede incluir dentro de la vuelta a la calma con cierre final, dependiendo la gestión y ejecución de los juegos, y la capacidad el alumnado se dedicará más o menos tiempo a esta dentro de la vuelta a la calma. El profesor mediante preguntas hará que los jugadores reflexionen sobre lo que han realizado y como se han sentido, que creen adecuado realizar para mejorar, que problemas o que inconvenientes han surgido. Se incluye también la parte afectivo-social, ya que la situación propicia que el profesor se interese y mantenga un contacto más cordial y cercano con su alumnado, y entre el propio alumnado expresando y compartiendo sus sentimientos al resto, desde el respeto y la empatía.

La temporalización de las del global de las sesiones que se van a desarrollar queda con la siguiente estructura:

- Sesión 1: Juegos de África (50 minutos)
- Sesión 2: Juegos de Europa (50 minutos)
- Sesión 3: Juegos de Oceanía (50 minutos)
- Sesión 4: Inventamos nuevos juegos (50 minutos)
- Sesión 5: Juegos de América del Norte (50 minutos)
- Sesión 6: Juegos de Asia (50 minutos)
- Sesión 7: Inventamos nuevos juegos II (50 minutos)
- Sesión 8: Juegos de América del Sur (50 minutos)
- Sesión 9: Repasamos los juegos (50 minutos)
- Sesión 10: Encuesta - Evaluación Final (50 minutos)

5.11. Intervención mediante sesiones

Sesiones de la propuesta de intervención de “Juegos del Mundo”

Sesión 1	JUEGOS DE ÁFRICA
Materiales: Colchonetas, pelotas, bates	
Objetivo: Conocer juegos y países del continente africano, además de su localización geográfica	
<p>Parte inicial:</p> <p>Saludo colectivo y explicación de lo que se va a realizar a lo largo de la sesión. Se muestra el mapamundi realizado por el alumnado, para que sitúen ellos mismos el continente africano y breve explicación de la sesión.</p> <p>Calentamiento: movilidad articular dirigida por el alumnado y supervisada por el docente.</p>	
<p>Parte principal:</p> <p>LUCHA MIKEA (MADAGASCAR): Dos jugadores se enfrentan tratando de que su adversario toque el suelo con una parte de su cuerpo distinta de los pies. Para conseguirlo se permiten todo tipo de empujones, presas y agarres, pero no así los golpes con la cabeza, puñetazos o patadas.</p> <p>KAMESHI NE MPUKU (EL CONGO): Todos los jugadores se colocan formando varias hileras, de pie y con los brazos extendidos, de forma que las manos de uno toquen las manos</p>	

de los jugadores que tiene a sus lados, estos jugadores representan un bosque de árboles. Un jugador hace de león y persigue a otro que hace de antílope. El antílope corre entre los árboles perseguido por el león. Si un jugador, designado previamente entre los que hace de árbol, grita “¡Viento!” todos los árboles giran 90° y vuelven a extender sus brazos, dificultando así la labor del león.

Cuando el león atrapa al antílope, el antílope hace de león y el león anterior escoge a un compañero para que haga de antílope.

MATAMBULA (ANGOLA): Dos equipos de uno a tres jugadores. Uno se defiende y el otro ataca. Cada uno del equipo que se defiende lleva un bate en cada mano. El equipo que ataca lleva pelotas blandas que irá lanzando y los otros intentarán esquivarlas con los bates. Se cambian los papeles cuando una pelota impacta sobre el cuerpo de uno de ellos.

KABAIBA (MAURITANIA): Los jugadores se distribuyen por parejas. Dentro de cada pareja, uno hará de jinete y el otro de caballo.

Los jinetes, montados en sus caballos, se pasan una pelota, a veces libremente, a veces en un orden determinado. Cuando la pelota cae al suelo, los jinetes saltan de sus caballos y corren hasta el espacio designado como meta. Los que hacían de caballos cogen la pelota y les persiguen tratando de golpear con ella a alguno antes de que todos alcancen la meta. Para ello pueden correr con ella o pasársela de unos a otros.

Si consiguen golpear con la pelota a alguno de los jinetes antes de que llegue a la meta, ambos grupos intercambian sus papeles. En caso contrario, el juego se reinicia de la misma manera.

Vuelta a la calma:

Recogida de los materiales utilizados y se sitúan en círculo alrededor del mapamundi.

Asamblea final con comentarios sobre la sesión, preguntas y respuestas sobre sensaciones, mejoras o problemas surgidos.

Descubrimos dónde están situados los países de procedencia de los juegos y algunos rasgos de la cultura de esos países. Buscamos similitudes entre sus manifestaciones culturales y las nuestras. Colocamos en nuestro tablón los nombres de los juegos que hemos aprendido y sus lugares de procedencia.

Sesión 2

JUEGOS DE EUROPA

Materiales: Piedras o canicas.

Objetivo: Conocer juegos y países del continente europeo además de su localización geográfica.

Parte inicial:

Saludo colectivo y explicación de lo que se va a realizar a lo largo de la sesión. Se muestra el mapamundi realizado por el alumnado, para que sitúen ellos mismos el continente europeo y breve explicación de la sesión.

Calentamiento: movilidad articular dirigida por el alumnado y supervisada por el docente.

Parte principal:

ALLA FRUTA (ITALIA): Todos los jugadores forman un círculo uniendo sus manos, excepto uno que se la queda y se aleja del círculo formado. Cada jugador se pone entonces el nombre de una fruta, varios jugadores pueden tener el mismo nombre. Cuando lo han hecho llaman al que se la queda, el cual se acerca al círculo y dice: “Alla frutta... (y un nombre de fruta)” (“A la fruta...”). Si alguien de los que forman el círculo tiene ese nombre grita “Sono io” (“Soy yo”). En ese instante el que se la queda trata de tocar a ese jugador (o jugadores) y el círculo trata de impedirlo girando a un lado y a otro. Cuando el jugador es tocado pasa a quedársela reiniciándose el juego. Si durante este proceso el círculo se rompiera, el que se la queda elige a uno de los dos jugadores que separaron sus manos para que se la quede.

ATRAPA LA PIEDRA (GRECIA): Grupos de siete u ocho personas. Todos los jugadores, excepto uno, se colocan de pie detrás de una línea trazada en el suelo, uno junto a otro, con las manos juntas y los pulgares hacia arriba, pero dejando un pequeño hueco entre sus manos. El jugador libre, con una piedra pequeña, va pasando por delante del resto fingiendo poner la piedra en las manos de alguno o colocándola realmente. La persona que recibe la piedra tiene como objetivo tocar un árbol situado frente a él, a unos diez metros de la línea, antes de ser alcanzado por cualquiera de los otros.

Si lo consigue pasa a ser él el que deposite la piedra en el siguiente juego; en caso de ser tocado por cualquiera de sus compañeros esta acción le corresponderá al que le tocó. El jugador que recibe la piedra puede echar a correr cuando quiera, no tiene por qué hacerlo inmediatamente.

TRI (ALBANIA): Gran grupo. Se designa un espacio como prisión. Se la quedan tres jugadores que persiguen al resto. Todo jugador tocado va a prisión. Cuando sólo queda un jugador libre, éste puede liberar a los prisioneros llegando hasta la prisión y tocando a uno de ellos.

Vuelta a la calma:

Recogida de los materiales utilizados y se sitúan en círculo alrededor del mapamundi.

Asamblea final con comentarios sobre a sesión, preguntas y respuestas sobre sensaciones, mejoras o problemas surgidos.

Descubrimos dónde están situados los países de procedencia de los juegos y algunos rasgos de la cultura de esos países. Buscamos similitudes entre sus manifestaciones culturales y las nuestras. Colocamos en nuestro tablón los nombres de los juegos que hemos aprendido y sus lugares de procedencia.

Sesión 3	JUEGOS DE OCEANÍA
Materiales: Pañuelos	
Objetivo: Conocer juegos y países del continente oceánico, además de su localización geográfica.	
Parte inicial: Saludo colectivo y explicación de lo que se va a realizar a lo largo de la sesión. Se muestra el mapamundi realizado por el alumnado, para que sitúen ellos mismos el continente oceánico y breve explicación de la sesión. Calentamiento: movilidad articular dirigida por el alumnado y supervisada por el docente.	
Parte Principal: SIKORI (PAPUA NUEVA GUINEA): Gran grupo. La clase se divide en dos equipos. Utilizamos los pañuelos a modo de distintivos. Un jugador se la queda y se da a sí mismo para iniciar el juego. A partir de ese momento persigue a los jugadores del otro equipo tratando de dar a alguno. Cuando lo consigue, ambos jugadores intercambian sus papeles. Un jugador cansado puede tocar a un jugador de su equipo el cual pasa a quedársela a partir de ese momento. WHAT'S THE TIME MR. WOLF? (AUSTRALIA): Grupos de diez a doce personas. Un jugador es el lobo y se coloca de espaldas al resto a unos diez metros de la línea de partida. Los jugadores preguntan "What's the time, ¿Mr. Wolf?", "¿Qué hora es, señor Lobo?", a lo que el lobo se da la vuelta y responde: " <i>Ten o'clock</i> " ("Las diez", o cualquier otra hora). El resto de los jugadores dan tantos pasos como la hora que sea, acercándose al lobo. Por ejemplo; a las diez dan diez pasos, a las dos, sólo dos, etc. El juego continúa de la misma forma, pero, cuando el lobo quiera puede responder a la pregunta que le formulan diciendo: " <i>¡Dinner time!</i> " ("¡La hora de comer!"). Entonces, corre hacia el	

grupo mientras el resto de los jugadores escapa tratando de traspasar la línea de partida. Si el lobo atrapa a algún jugador antes de que llegue a ese punto, el jugador atrapado se convierte en el nuevo lobo. En caso de que no coja a nadie, el juego se reinicia con el mismo lobo.

GEMO (PAPUA NUEVA GUINEA): Los jugadores se dividen en dos equipos, cada uno de los cuales defiende un árbol. Un jugador toca su propio árbol y se convierte en el portador del Gemo, grita ¡Gemo! Y corre a tratar de tocar el árbol del equipo contrario. Si un jugador contrario le toca, éste pasa a ser el portador del Gemo. El Gemo no se puede pasar entre jugadores del mismo equipo. El objetivo de ambos grupos es que un jugador de su equipo, portador del Gemo toque el árbol del equipo contrario.

Vuelta a la calma:

Recogida de los materiales utilizados y se sitúan en círculo alrededor del mapamundi.

Asamblea final con comentarios sobre la sesión, preguntas y respuestas sobre sensaciones, mejoras o problemas surgidos.

Descubrimos dónde están situados los países de procedencia de los juegos y algunos rasgos de la cultura de esos países. Buscamos similitudes entre sus manifestaciones culturales y las nuestras. Colocamos en nuestro tablón los nombres de los juegos que hemos aprendido y sus lugares de procedencia.

Sesión 4	INVENTAMOS NUEVOS JUEGOS
Materiales: Todo el disponible en el centro	
Objetivo: Desarrollar la capacidad creativa, trabajo en equipo y expresión oral creando nuevos juegos a través de los que hemos ido conociendo y practicando durante las sesiones anteriores.	
<p>Parte inicial:</p> <p>Saludo colectivo y explicación de lo que se va a realizar a lo largo de la sesión. Se muestra el mapamundi realizado por el alumnado, para que sitúen ellos mismos los continentes y breve explicación de la sesión.</p> <p>Calentamiento: movilidad articular dirigida por el alumnado y supervisada por el docente.</p>	
Parte Principal:	

LAS DOS CADENAS: Dos personas se la quedan y persiguen al resto hasta pillarlos. Toda persona tocada se une a la cadena de aquél que lo tocó. El juego finaliza cuando no queda nadie libre.

INVENTAMOS JUEGOS: En grupos de entre 3 y 4 alumnos, cada uno de ellos tendrá un tiempo para cambiar reglas del juego propuesto y para inventar uno nuevo. Su misión es inventar juegos nuevos a partir de los jugados o información que han buscado en casa. Cuando los tengan se exponen al resto de alumnos y se ponen en práctica. que poder enseñar a sus compañeros de clase.

Vuelta a la calma:

Recogida de los materiales utilizados y se sitúan en círculo.

Asamblea final con comentarios sobre a sesión, preguntas y respuestas sobre sensaciones, mejoras o problemas surgidos.

Sesión 5	JUEGOS DE AMÉRICA DEL NORTE
Materiales: Pelotas	
Objetivo: Conocer juegos y países del continente americano (Norte) además de su localización geográfica.	
Parte inicial: Saludo colectivo y explicación de lo que se va a realizar a lo largo de la sesión. Se muestra el mapamundi realizado por el alumnado, para que sitúen ellos mismos el continente americano y breve explicación de la sesión. Calentamiento: movilidad articular dirigida por el alumnado y supervisada por el docente.	
Parte Principal: AJUTATUT (CANADÁ): Los jugadores forman un círculo, de pie o de rodillas, y colocan una mano en su espalda. El objetivo del juego es que la pelota vaya pasando de un jugador al de su derecha, golpeándola con la palma de la mano libre y evitando que caiga al suelo. Lógicamente no está permitido agarrar la pelota en ningún momento. A veces los jugadores cuentan el número de vueltas que la pelota da antes de caer al suelo. OCTOPUS (EEUU): Gran grupo. Se trazan dos líneas paralelas separadas unos diez metros. Un jugador se la queda y se entre esas dos líneas. El resto de los jugadores se sitúan detrás de	

una de ellas. El jugador que se la queda grita: "*Octopus!*" (¡Pulpo!). El resto corre hacia la otra línea tratando de no ser tocados por el que está en el centro.

Todo jugador tocado se sienta allí donde fue atrapado. A partir de ese momento ayuda al que se la queda pudiendo atrapar a los que cruzan de una línea a otra, pero debe hacerlo sin moverse de su sitio. El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido atrapados.

BURRITO (MÉXICO): Un jugador se coloca de pie y se agacha, los demás deben saltarle, impulsándose con los brazos en su espalda, el que salta se coloca delante y espera que salten los demás. Se va repitiendo.

VACIAR EL CAMPO (EEUU): Se constituyen dos equipos con el mismo número de jugadores cada uno de ellos y se dispone en el suelo un campo dividido en tres franjas rectangulares. Cada uno de los equipos se coloca en las franjas exteriores dejando la del centro libre, por tanto, el juego consiste en lanzar el balón al otro campo, con el objetivo de "dar" a un contrincante. Si lo conseguimos y el balón cae al suelo, este componente pasa a formar parte del equipo que lanzó el balón. Gana el grupo que consiga vaciar el campo opuesto.

Vuelta a la calma:

Recogida de los materiales utilizados y se sitúan en círculo alrededor del mapamundi.

Asamblea final con comentarios sobre la sesión, preguntas y respuestas sobre sensaciones, mejoras o problemas surgidos.

Descubrimos dónde están situados los países de procedencia de los juegos y algunos rasgos de la cultura de esos países. Buscamos similitudes entre sus manifestaciones culturales y las nuestras. Colocamos en nuestro tablón los nombres de los juegos que hemos aprendido y sus lugares de procedencia.

Sesión 6	JUEGOS DE ASIA
Materiales: Pelotas	
Objetivo: Conocer juegos y países del continente asiático además de su localización geográfica.	
Parte inicial:	

Saludo colectivo y explicación de lo que se va a realizar a lo largo de la sesión. Se muestra el mapamundi realizado por el alumnado, para que sitúen ellos mismos el continente asiático y breve explicación de la sesión.

Calentamiento: movilidad articular dirigida por el alumnado y supervisada por el docente.

Parte principal:

TETSUAGUI ONI (JAPÓN): Gran grupo. Un jugador se la queda y persigue al resto. Todo jugador atrapado se coge de la mano del que se la queda y juntos tratan de capturar a un tercero. Cuando la cadena está compuesta por seis personas se puede dividir en dos grupos de tres y continuar separadamente la caza. El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido atrapados.

TAKGRO (TAILANDIA): Grupos de siete u ocho personas. Todos los jugadores se colocan de pie formando un círculo, un jugador puede ocupar el centro del mismo, aunque no es imprescindible. El objetivo del grupo es mantener la pelota en el aire, tanto tiempo como se pueda, golpeándola con cualquier parte de su cuerpo excepto sus brazos. Un mismo jugador puede golpear varias veces consecutivas la pelota.

LA COLA DEL DRAGÓN (CHINA): Todos los jugadores forman una fila, agarrándose de la cintura o de los hombros del de delante. La fila es un dragón que tiene una cabeza, el primer niño de la fila, y una cola, el último. Mientras haya silencio, el dragón permanece dormido y, por lo tanto, no se mueve.

A una señal del jugador que hace de cola del dragón, la cabeza trata de tocar a la cola, pero sin que el dragón se rompa, es decir, sin que nadie se suelte del que tiene delante. Si el dragón se rompe, la cabeza pasa a ser la cola del dragón y se reinicia el juego con un nuevo jugador en la cabeza. Si, por el contrario, la cabeza logra tocar a la cola sin que el dragón se rompa repite nuevamente el juego siendo cabeza.

GUL TARA (BANGLADESH): Grupos de siete u ocho personas. Un jugador comienza el juego lanzando una pelota tan alta y fuerte como puede. Los otros tratan de atraparla antes de que toque suelo; si alguno lo consigue, vuelve a lanzarla. Sin embargo, si la pelota toca el suelo, aquel que la lanzó la recoge y persigue al resto de los jugadores tratando de dar a alguno con la pelota. El jugador tocado se convierte en el nuevo lanzador.

Vuelta a la calma:

Recogida de los materiales utilizados y se sitúan en círculo alrededor del mapamundi.

Asamblea final con comentarios sobre a sesión, preguntas y respuestas sobre sensaciones, mejoras, o problemas surgidos.

Descubrimos dónde están situados los países de procedencia de los juegos y algunos rasgos de la cultura de esos países. Buscamos similitudes entre sus manifestaciones culturales y las nuestras. Colocamos en nuestro tablón los nombres de los juegos que hemos aprendido y sus lugares de procedencia.

Sesión 7	INVENTAMOS NUEVOS JUEGOS
Materiales: Todo el disponible en el centro	
Objetivo: Desarrollar la capacidad creativa para crear nuevos juegos a través de los que hemos ido conociendo y practicando durante las sesiones anteriores.	
<p>Parte inicial:</p> <p>Saludo colectivo y explicación de lo que se va a realizar a lo largo de la sesión. Se muestra el mapamundi realizado por el alumnado, para que sitúen ellos mismos los continentes y breve explicación de la sesión.</p> <p>Calentamiento: movilidad articular dirigida por el alumnado y supervisada por el docente.</p>	
<p>Parte Principal:</p> <p>Repasamos el juego de ALLA FRUTA (ITALIA), dado en la segunda sesión de juegos de Europa.</p> <p>INVENTAMOS JUEGOS: En grupos de entre 3 y 4 alumnos, cada uno de ellos tendrá un tiempo para cambiar reglas del juego propuesto y para inventar uno nuevo. Su misión es inventar juegos nuevos a partir de los jugados o información que han buscado en casa. Cuando los tengan se exponen al resto de alumnos y se ponen en práctica. que poder enseñar a sus compañeros de clase.</p>	
<p>Vuelta a la calma:</p> <p>Recogida de los materiales utilizados y se sitúan en círculo.</p> <p>Asamblea final con comentarios sobre a sesión, preguntas y respuestas sobre sensaciones, mejoras, o problemas surgidos.</p>	

Sesión 8	JUEGOS DE AMÉRICA DEL SUR
Materiales: Ninguno	
Objetivo: Conocer juegos y países del continente americano (Sur) además de su localización geográfica.	
<p>Parte inicial:</p> <p>Saludo colectivo y explicación de lo que se va a realizar a lo largo de la sesión. Se muestra el mapamundi realizado por el alumnado, para que sitúen ellos mismos el continente americano y breve explicación de la sesión.</p> <p>Calentamiento: movilidad articular dirigida por el alumnado y supervisada por el docente.</p>	
<p>Parte principal:</p> <p>DESAFÍO (ARGENTINA): Grupos de siete u ocho personas. Se trazan dos líneas separadas unos diez metros. Se forman dos equipos cada uno de los cuales se coloca detrás de una de las líneas que delimitan el terreno de juego. Un jugador de uno de los equipos, llega hasta la línea del otro equipo, cada uno de sus jugadores lo esperan con un brazo estirado. El jugador se pasea por delante de los adversarios y, cuando quiere, golpea la mano de uno de ellos y echa a correr hacia su equipo.</p> <p>El jugador golpeado lo persigue tratando de tocarlo. Si el perseguidor lo toca antes de que el desafiante haya traspasado la línea de su campo, el desafiante debe cambiar de equipo. Si, por el contrario, no consigue atraparlo, es el perseguidor el que se cambia de equipo. Le corresponde, entonces, mandar un desafiante al equipo que perdió su jugador. El juego finaliza cuando un equipo se queda sin jugadores.</p> <p>OCA (ARGENTINA): Se hace un círculo, todos sentados, uno se la liga y éste va rodeando el círculo tocando la cabeza de todos los compañeros diciendo “pato”, cada vez que toca la cabeza de cada uno. Cuando quiera dice “oca” y rodear el círculo rápidamente para quitarle el sitio a la oca; ésta debe impedirlo, si no lo consigue se la liga él.</p> <p>EL PESCAO, CAO, CAO (COLOMBIA): Los jugadores se sitúan muy juntos unos de otros, en dos filas enfrentadas. Se agarran fuertemente de las manos, cruzándolas antes, cada uno con el compañero que tiene enfrente. Así, se forma una especie de colchón donde se tumba el primer jugador de una de las filas. El resto de los jugadores comienzan a zarandear sus brazos, arriba y abajo, sin que se suelten sus manos manteando al que está arriba y llevándolo hasta el final del colchón. Al mismo tiempo repiten, una y otra vez: <i>“El pescao cao cao, va saliendo al otro lao, el pescao cao cao, va saliendo al otro lao...”</i>, etc.</p>	

El juego se repite, una y otra vez, de forma que van pasando todos los niños. Éstos, según finalizan su manto se van incorporando al final de las filas. El juego se repite hasta que los participantes deciden dejarlo.

Vuelta a la calma:

Recogida de los materiales utilizados y se sitúan en círculo alrededor del mapamundi.

Asamblea final con comentarios sobre a sesión, preguntas y respuestas sobre sensaciones, mejoras, o problemas surgidos.

Descubrimos dónde están situados los países de procedencia de los juegos y algunos rasgos de la cultura de esos países. Buscamos similitudes entre sus manifestaciones culturales y las nuestras. Colocamos en nuestro tablón los nombres de los juegos que hemos aprendido y sus lugares de procedencia.

Sesión 9	JUEGOS DE EUROPA (España)
Materiales: Sacos o bolsas de basura, pelotas, bolos y pañuelos	
Objetivo: Conocer juegos y países del continente europeo, además de su localización geográfica.	
<p>Parte inicial:</p> <p>Saludo colectivo y explicación de lo que se va a realizar a lo largo de la sesión. Se muestra el mapamundi realizado por el alumnado, para que sitúen ellos mismos el continente europeo más concretamente España y breve explicación de la sesión.</p> <p>Calentamiento: movilidad articular dirigida por el alumnado y supervisada por el docente.</p>	
<p>Parte principal:</p> <p>CARRERA DE SACOS (ESPAÑA): Por grupos se colocan en fila unos detrás de otros y el primero se mete dentro de un saco, a la señal tendrá que avanzar dando saltos con el saco de una línea a otra delimitada y dar el relevo al compañero que espera en la fila hasta que acaben todos.</p> <p>LA COMBA (ESPAÑA): De manera individual los alumnos saltaran a la cuerda, después por grupos y finalmente todos juntos con una cuerda grande.</p> <p>BOLOS(ESPAÑA): Se colocan los bolos delimitados en un triángulo y por grupos y turnos de tiradas irán lanzando con el objetivo de tirar todos los bolos, el que los haga antes será el ganador.</p>	

REPASAMOS EL JUEGO MÁS VOTADO: Todos los alumnos votaran de manera democrática el juego de todas las sesiones que más le ha gustado

Vuelta a la calma:

Recogida de los materiales utilizados y se sitúan en círculo alrededor del mapamundi.

Asamblea final con comentarios sobre la sesión, preguntas y respuestas sobre sensaciones, mejoras o problemas surgidos.

Descubrimos dónde están situados los países de procedencia de los juegos y algunos rasgos de la cultura de esos países. Buscamos similitudes entre sus manifestaciones culturales y las nuestras. Colocamos en nuestro tablón los nombres de los juegos que hemos aprendido y sus lugares de procedencia.

Sesión 10	¿QUÉ HEMOS APRENDIDO?
Materiales: Aparato reproductor, papel y bolígrafo	
Objetivo: Repaso todos los juegos, exponer y expresar los conocimientos aprendidos y valorar el patrimonio cultural lúdico mundial de la sociedad	
Parte inicial: Saludo colectivo y explicación de lo que se va a realizar a lo largo de la sesión. Se muestra el mapamundi realizado por el alumnado, para que por última vez los alumnos sitúen todos los continentes y breve explicación de la sesión.	
Parte principal: Primero se realizará una asamblea final en la que el alumnado de forma individual responderá delante del grupo a dos preguntas, expresando sus sensaciones mientras el resto escuchan. Para hacerla dinámica el profesor elige a un alumno y este dará vueltas alrededor del círculo mientras suena la música, cuando se pare el alumno elige un compañero, lanzándole las dos preguntas, el compañero se levanta y responde mirando al grupo, así sucesivamente hasta terminar todos. Las preguntas son las siguientes: <ol style="list-style-type: none">1. ¿Qué te han enseñado los juegos?2. ¿Te has divertido y has hecho suficiente actividad física? En segundo lugar, con el mapamundi en el centro, se volverán a colocar uno por uno todos los juegos en el continente y país correspondiente, cada vez lo hará un alumno por turnos	

recibiendo apoyo si fuera necesario del resto, hasta completar el mapa. Aprovechar estos momentos para invitar al alumnado a explicar características de sus país que quieran aportar.

Por último, la actividad que se hará, es la completar un cuestionario personal a modo de autoevaluación del alumno, y que servirá al docente para evaluar la intervención, con las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es el juego que más te ha gustado? Si no recuerdas su nombre descríbelo brevemente.
2. ¿Cuál es el que menos?
3. ¿Qué es lo que no te gusta de ese juego?
4. ¿Qué es lo que has aprendido en esta unidad de juegos del mundo?
5. ¿Qué es lo que añadirías, quitarías o cambiarías? ¿Por qué?
6. ¿Te has aprendido los continentes?
7. ¿Has trabajado en grupos mixtos habitualmente?
8. ¿Te pones con compañeros distintos en los diferentes juegos?
9. ¿Sueles ponerte con algún compañero o compañera habitualmente? ¿Con quién?
10. ¿Has recibido apoyo de algún compañero o tú has apoyado a alguno?

Vuelta a la calma:

Recogida materiales, como mapamundi y cuestionarios.

Preguntas finales y dudas surgidas, o aportaciones del alumnado

5.12. Evaluación

Para el concepto de evaluación tomamos las palabras de Vázquez (2006) en su libro que hace suyas las palabras de otro autor relevante que define la evaluación de la siguiente forma:

“Etapa del proceso educativo que tiene por fin comprobar, de modo sistemático, en qué medida se han logrado los resultados previstos con los objetivos especificados con antelación. Entendiendo la educación como un proceso sistemático, destinado a lograr cambios duraderos y positivos en la conducta de los sujetos, sometidos a su influencia en base a objetivos definidos de modo concreto y preciso, social e individualmente aceptables” (La Fourcade, 1973)

Instrumentos de evaluación

A su vez y siguiendo con palabras de Vázquez (2006), este afirma que “la evaluación continua consiste una atención continuada a todas las manifestaciones del alumno, que nos sirva para comprobar y mejorar la acción educativa. Atención que el profesor ha de dirigir principalmente al trabajo del alumno y a su comportamiento. De ahí que los principales medios sean la observación del profesor y la valoración de las actividades que el alumno desarrolla”.

Esta evaluación continua la mayoría de autores a lo largo del tiempo la dividen en tres fases destacables e importantes, que son una evaluación inicial, una evaluación formativa o progresiva y una evaluación final o sumativa. Estas fases se pueden ver reflejadas y puestas prácticas en la intervención educativa que se presenta a través de las herramientas e instrumentos de evaluación que se plantean a continuación:

- Asambleas: En la primera sesión donde se explica la propuesta de intervención, el profesor realiza en esa asamblea inicial preguntas para comprobar los conocimientos previos del alumnado sobre continentes, países y juegos del mundo, llevando a cabo esa evaluación inicial y también se llevan a cabo al final de las sesiones, mediante debates, comentarios y observaciones del alumnado y el docente
- Cuaderno de observación del profesor: es la parte de evaluación progresiva, el docente de manera constante y continua, va apuntando y evaluando las manifestaciones verbales y no verbales de su alumnado, los comportamientos durante todo el progreso y por último, la participación y expresión oral durante las sesiones, aparte de anotar las observaciones necesarias para esta labor.
- Cuestionarios y rúbricas de evaluación: se llevan a cabo dos en total, una para el alumnado sobre su propio aprendizaje y la intervención educativa, y una para el docente valorando su trabajo, siendo estos instrumentos de evaluación de esa fase final mencionada anteriormente.

Respecto al desarrollo de mi trabajo como docente dentro de la propuesta de intervención, como autoevaluación continua durante todo el proceso, llevaré a cabo al final de la sesión en el cuaderno de profesor, la respuesta de manera breve, concisa y concreta según mis percepciones y actuaciones las siguientes preguntas:

- ¿Qué problemas han surgido?
- ¿Qué adaptaciones o modificaciones se han realizado para resolverlos?

- ¿Han funcionado y el método utilizado ha sido adecuado?
- ¿Cómo han respondido los niños y niñas?

Finalmente, al finalizar la propuesta de intervención educativa y como cierre, es interesante y necesario evaluar los resultados, por tanto, se ha elaborado una propuesta de autoevaluación del docente y de la metodología de enseñanza en mayor profundidad, que se muestra en el apartado de Anexos como Tabla 2: Cuestionario de evaluación docente.

Criterios de evaluación

Los criterios que nos servirán para conocer el grado cumplimiento de las diferentes capacidades y actitudes expresadas en los objetivos didácticos son:

- Valorar en qué medida el alumno conoce culturas diferentes con sus rasgos y características, y los continentes.
- Estimar el grado de participación activa en cada uno de los juegos propuestos.
- Conocer si el nivel de actividad física ha sido adecuado.
- Valorar si el alumno ha participado en la búsqueda de información acerca de juegos del mundo.
- Apreciar la valoración que hace el alumno del trabajo en grupo y la cooperación para conseguir objetivos comunes.

6. CONCLUSIONES

Primero de todo destacar que esta propuesta de intervención educativa no ha sido puesta en práctica y por tanto no se puede analizar en profundidad si cumple con las expectativas y objetivos que contiene, pero en un futuro cercano seguro que podré ponerla en práctica y valorar este trabajo. Dicho esto, se hace una valoración de diferentes aspectos importantes de este trabajo.

Aprendizaje personal

Por una parte, comenzar destacando aspectos claves que he aprendido para mi labor como futuro docente con la creación de esta propuesta de intervención educativa. Destaco la cantidad de recursos a los que tenemos acceso por medios tecnológicos, visuales o gráficos y que he podido visualizar y analizar realizando una selección de fuentes fiables y científicas, experimentado y desarrollando la faceta de búsqueda y análisis de datos necesarios para llevar

a cabo todo este proyecto. Con esto conseguiré mejorar mi desarrollo personal y laboral, pudiendo encontrar siempre la mejor información, apoyada de una formación constante que es un deber como docente, me ayudará alcanzar la excelencia, siendo un buen profesor.

Esto denota también la necesidad y el deber de estar actualizados y formados, no es suficiente con el periodo universitario, siempre se está investigando y desarrollando nuevas aplicaciones educativas con resultados mejores y peores, y como docente debemos conocer y analizar de manera crítica y reflexiva para poder llevarlo y aplicarlo a nuestra aula siempre que beneficie y ayude al aprendizaje de nuestro alumnado.

Sobre lo aprendido a nivel personal destacar también la importancia de nuestro comportamiento, saber estar y actitud frente a nuestro alumnado, ya que somos el espejo y referente donde se mira nuestro alumnado, y es una etapa importantísima donde aplican todo lo que ven, y mostrarnos de una manera correcta frente a ellos, la forma de hablar adecuada y correcta, valores de convivencia hacía ello y el resto de docentes, todo cuenta para que sea retenido por los niños y niñas, generando en ellos actitudes adecuadas, que deben ser refrendadas por la familia que es junto a la escuela el agente educador más importante y decisivo en el futuro.

Recursos humanos y materiales

Por otra parte, la capacidad de innovación y adaptación que desarrollas ante las dificultades y peculiaridades de la escuela rural, con poco alumnado de diferentes cursos, escasez de estos, instalaciones y materiales, por tanto, a nivel programación siempre surgen problemas y adaptaciones que hacen que necesites tener en cuenta todo esto, y que probablemente en la práctica si algo sale mal, rápidamente con modificaciones se puedan solventar y solucionar.

Destacar estos medios humanos y materiales, que en el caso de la escuela rural no siempre son los mejores ni los más abundantes, pero que querer es poder, y se puede conseguir adaptarse al contexto y a la realidad. En el caso de medios humanos los profesores deben hacer un esfuerzo extra en la programación para adaptarse a las necesidades de su alumnado y a los grupos de diferente nivel, intentando alcanzar un aprendizaje adecuado a cada uno de sus alumnos, utilizando metodologías, instrumentos y materiales adecuados.

Con respecto a los materiales e instalaciones, ese esfuerzo es igual o mayor, deben hacer uso de alternativas como materiales autoconstruidos o usar el medio natural que es un recurso excelente en el caso de las escuelas rurales. Las instalaciones también son escasas y en caso de meteorología adversa no hay instalaciones a cubierto y esto afecta al desarrollo de las

programaciones, esos inconvenientes el docente debe aprovecharlos en su beneficio y adaptarse a la realidad del centro, a partir de lo que tenga en su mano, sacar el mayor provecho y buscar las mejores soluciones.

Control del aula

Un tema importante que me implica y genera incertidumbre, es el control del aula a la hora de dar clase, con la diversidad tan dispar de alumnado en la escuela rural, con las diferentes características y formas de ser, de cada alumno incluidas sus necesidades educativas si las hubiera, es importante estar preparado para afrontar los conflictos que se generan en clase cada día, encontrar el ambiente de convivencia adecuado, tener un buena gestión comunicativa a la de verbalizar ideas y de explicar conceptos, de implementar normas y reglas, de imponer tu estilo de enseñanza, que por supuesto implica la forma de tratar a los alumnos y la implicación emocional que conlleva, sin que sea demasiado cercana, aspectos que he de equilibrar para poder ser un buen maestro.

A modo de cierre para esta conclusión destacar que con esta intervención se pretende atender las diversidades de nuestro alumnado del centro que está en crecimiento, garantizando una educación plural e igualitaria, sensibilizadora y solidaria con las personas, con el medio ambiente y con el patrimonio cultural mundial. Proporcionar los conocimientos necesarios para potenciar estilos de vida saludables en la escuela y tiempo libre, a su vez hacer partícipes a la comunidad educativa y a las familias, creando un entorno motivador, estimulante, crítico, abierto, con el fin de conseguir las metas educativas del alumnado.

7. PROPUESTAS FUTURAS

En este apartado destacar principalmente dos líneas de actuación importantes que considero a tratar de manera contundente para el futuro.

En la formación universitaria de los futuros docentes debe haber una mayor carga lectiva sobre los centros rurales y sus peculiaridades, tratando conceptos claves como la realidad actualizada del momento, metodologías y métodos de enseñanza, adaptaciones de los recursos humanos y materiales, y revisión de opiniones reales y veraces de profesores que hayan vivido esa experiencia en escuelas rurales, porque la realidad es que una gran mayoría de profesores tienen y desarrollan sus primeros pasos en el mundo laboral educativo en centro de estas características concretas, y según la visión de grandes expertos en general afirman que no se llega lo

suficientemente preparado, los profesores se sienten perdidos y aislados, sobrepasado por las circunstancias, sin apoyos de compañeros ni de instituciones y esto es una situación que se puede cambiar desde la perspectiva de una mejor formación.

La segunda línea de actuación es la educación multicultural y la educación en valores, ya que en líneas generales la sociedad se siente en las calles cada vez más crispada y susceptible con ciertos problemas y temas culturales, migratorios y sociales, que a menudo son hechos concretos y aislados pero que se generalizan. Por tanto, la tarea de los agentes educativos, familias, escuelas y docentes es la enseñanza de valores y conductas de respeto, empatía y solidaridad a la hora de convivir con el resto de personas, sea cual sea su cultura o nacionalidad, sin discriminaciones por ningún motivo.

“La discriminación, la dejadez, el descuido de aquellos que reclaman nuestra ayuda es el fracaso en nuestro quehacer diario. Tender una mano allá donde la piden en silencio es decir a gritos yo soy maestro/a”

(Méndez Domingo. M. F. y del Pino Fernández. I.)

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguaded, E.M. (2005). Diagnóstico basado en el curriculum intercultural de aulas multiculturales en educación obligatoria. Tesis doctoral. Facultad de Ciencias de la Educación. Editorial Universidad de Granada.
- Bántula, M. & Mora J.M. (2005). Juegos Multiculturales. (2ª ed.). Paidotribo.
- Bernal, J. L. (2009). Luces y sombras en la escuela rural. Unizar.
- Blázquez, D. (2006). Evaluar en Educación Física. Inde.
- Boix, R. (Coord.). (2004). La escuela rural: Funcionamiento y necesidades. Praxis.
- Bueno, J.J. (2008). Nuevos retos, nuevas perspectivas para la Educación multicultural. *Revista educación inclusiva. 1*, 59-76.
- Bustos, A. (2006). Los grupos multigrado de Educación Primaria en Andalucía. Granada: Editorial de la Universidad de Granada.
- Bustos, A. (2007) Enseñar en la escuela rural aprendiendo a hacerlo. Evolución de la identidad profesional en las aulas multigrado. *Revista de Curriculum y formación del profesorado*. <http://www.ugr.es/local/recfpro/rev113COL5.pdf>
- Cabello, M. J. (2011). Aprender jugando en educación infantil. *Pedagogía magna, 11*, 164-170.
- Caillois, R (1958). *Teoría de los Juegos*. (1ª ed) en castellano. Seix Barral, Barcelona.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Cornellà, P. et al. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las ciencias de la tierra. 28.1*, 5-19.
- Departamento de Ciencias Ambientales, Universidad de Girona. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/46656>
- Delgado, M. (2015) “¿la educación física en crisis? unas reflexiones personales. *Emás F, Revista Digital de Educación Física*. Año 6, 33 (marzo-abril de 2015) <http://emasf.webcindario.com>
- Domingo, L. (2014). Contribuciones pedagógicas de la escuela rural. La inclusión a las aulas multigrado: un estudio de casos (Tesis doctoral, Universidad de Vic – Universidad Central de Catalunya). <http://www.tdx.cat/handle/10803/283165>

- Ferrando, S. et al. (2019). Realidad de la Educación Física en la Escuela Rural: una Revisión Sistemática. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF). Edición Web: 1988-2041. [www. Retos.org](http://www.Retos.org)
- Gil, I. (2002). "Las claves de una escuela inclusiva". *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. 3, 620-621
- Gómez, S. (2018). Educación intercultural o multiculturalidad respeto, interacción y apreciación cultural. *Didacta*. 13 (mayo de 2018).
- Hamodi, C. (2014). La escuela rural: ventajas, inconvenientes y reflexiones sobre sus falsos mitos. *Revista Palobra, Palabra que Obra*. Universidad de Cartagena.
- Lleixà, T. (coord) (2002). Multiculturalismo y Educación Física. Paidotribo.
- López, M. C. (2002). Diversidad socio-cultural y formación de profesores. Mensajero.
- PASTOR, V. (2006) "La evaluación en educación física. Revisión de los modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa: la evaluación formativa compartida" Miño y Dávila. Buenos Aires.
- López, V. (2002). Recursos, experiencias y posibilidades para el desarrollo de la educación física en la escuela rural. *Revista Tándem*, 9. Versión electrónica.
- López, V. (coord) et al (2002). La Educación Física en la Escuela Rural. Miño y Dávila
- López, V. et al. (2007) "La atención a la diversidad en el área de Educación Física. La integración del alumnado con Necesidades Educativas Específicas, especialmente el alumnado inmigrante y de minorías étnicas". *Revista digital EFdeportes.com*, 106
- Omeñaca, J. V. (2008). Educación Física para la escuela rural, singularidades, implicaciones y alternativas en la práctica pedagógica. Barcelona: Inde Publicaciones.
- Olivares, Abos & Lorenzo Lacruz, Juan. (2019). Ser maestro en la escuela rural, de la obligación a la opción. *Cuadernos de Pedagogía*, 496, "Tema del mes: la escuela rural hoy". 496. 77-83. Et al.
- Perrenaud, P.H. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. Barcelona: Graó
- Velázquez, C. (1999): "Juegos de otros pueblos, países y culturas". La Peonza. Valladolid.
- Velasco, L. S. (2012). Trabajos con grupos heterogéneos en la escuela rural. TFG. Universidad de Valladolid.
- Santamaría-Cárdaba, N., Sampedro, R. (2020). La escuela rural: una revisión de la literatura científica. AGER: *Revista de Estudios sobre Despoblación y Desarrollo Rural*

(*Journal of Depopulation and Rural Development Studies*), 30, 147-176
<https://doi.org/10.4422/ager.2020.12>

- Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deporte – Gobierno de España. Portal del Sistema Educativo Español, Educagob. <https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/areas/educacion-fisica.html>
- España. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, tras su modificación por la Ley Orgánica 3/2020. BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Ministerio de Educación y Formación Profesional BOE núm. 52, de 02 de marzo de 2022. Referencia: BOE-A-2022-3296
- España. Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. BOCYL núm. 190, viernes 30 de septiembre de 2022, 48316 - 48849.

9. ANEXOS

Tabla 2. *Cuestionario evaluación alumnado.* Fuente de elaboración propia.

¿Qué hemos aprendido y como nos hemos sentido?
Responde a las siguientes preguntas con sinceridad: <ol style="list-style-type: none">1. ¿Cuál es el juego que más te ha gustado?, ¿Cuál es el que menos? Si no recuerdas sus nombres descríbelo brevemente.2. ¿Qué es lo que no te gusta de ese juego?3. ¿Qué es lo que has aprendido en esta unidad de juegos del mundo?4. ¿Qué es lo que añadirías, quitarías o cambiarías? ¿Por qué?5. ¿Te has aprendido los continentes?6. ¿Has trabajado en grupos diferentes o mixtos habitualmente?7. ¿Has recibido apoyo de algún compañero o tú has apoyado a alguno?8. ¿Has hecho suficiente actividad física?9. Del 1 al 10 (siendo 1 poco y 10 muchísimo) valora cuanto te has esforzado durante las sesiones

<p>10. ¿Te has sentido respetado/a por tus compañeros?, y ¿tú has respetado al resto?</p> <p>11. ¿El ambiente en clase era agradable, respetuoso y sin conflictos? Si los hubo se solucionaron</p> <p>12. ¿Cómo te has sentido durante todos estos días?</p>
<p>Para terminar, puedes escribir lo que quieras aquí:</p>

Tabla 3. *Cuestionario evaluación docente.* Fuente de elaboración propia.

	SI	NO	NM
He proporcionado a los alumnos un clima motivador y lúdico en las sesiones que ha favorecido el proceso de aprendizaje			
He informado y motivado a mis alumnos explicándoles que objetivos he querido conseguir y la finalidad de las actividades			
He utilizado materiales curriculares variados para favorecer la implicación y motivación de mis alumnos.			
He implicado a mis alumnos en las tareas de aprendizaje, favoreciendo su participación activa.			
He utilizado recursos didácticos para que aprendan las diferentes culturas y continentes			
He utilizado diferentes recursos para fomentar el clima de respeto y trabajo entre mi alumnado			
He conseguido fomentar la plena convivencia y la no discriminación por cualquier razón o motivo. He conseguido niveles de actividad física adecuados a las capacidades de mi alumnado			
He programado de manera adecuada y suficiente para fomentar y valorar la importancia de una vida activa y saludable			
He empleado recursos y materiales variados para el aprendizaje de educación multicultural			
He elaborado material propio adaptado a los intereses y motivaciones de mis alumnos.			

Los objetivos didácticos que he programado se han conseguido cumplir			
La programación ha conseguido fomentar actitudes de esfuerzo, pensamiento crítico y resolución de problemas			
Los objetivos y los contenidos han sido adecuado al nivel de maduración del alumnado			
He trabajado contenidos relacionados con otras áreas.			
En la programación se han llevado a cabo actividades lúdicas y creativas.			
He realizado actividades de evaluación inicial, de desarrollo, de refuerzo, de ampliación y de evaluación dando respuesta a la diversidad de mi alumnado.			
He tenido en cuenta errores durante el proceso, modificándolos y mejorando el proceso			
He usado un lenguaje claro y adaptado a los alumnos, motivando la comprensión y la participación			
He conseguido y ha sido acertado llevar a cabo una evaluación continua eficaz (inicial, progresiva y final)			
He utilizado materiales y recursos diferentes de evaluación y registro de datos en el proceso de evaluación de mis alumnos.			
Comentarios y observaciones:			