



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

TRABAJO FIN DE GRADO

***JUEGOS Y DEPORTES DEL MUNDO EN
EDUCACIÓN PRIMARIA:***

*IMPULSANDO EN EL AULA DE EDUCACIÓN
FÍSICA LA DIVERSIDAD CULTURAL, LA
INCLUSIÓN Y EL DESARROLLO INTEGRAL DEL
ALUMNADO*

Autor: Javier Sanz García.

Tutor académico: Luis Carlos Martínez Fernández.



**Facultad de Educación
de Segovia**

Resumen

Mi Trabajo de Fin de Grado (TFG) consiste en una unidad didáctica con actividades para varias clases de Educación Física en el tercer ciclo de Educación Primaria, más concretamente para sexto de Primaria; que abarca diferentes juegos y deportes tradicionales de diferentes culturas. La unidad didáctica incluye actividades para desarrollar habilidades como la direccionalidad del espacio, organización del espacio de acción, percepción y estructuración espacio temporal, control y dominio del movimiento, y ejecución de acciones coordinativas.

La unidad didáctica incluye también una parte de calentamiento y estiramientos en cada sesión, así como explicaciones geográficas sobre los países de origen de los juegos. Además, se menciona la importancia de la inclusión y el respeto hacia las normas y reglas en los juegos y deportes.

Además, se destaca la teoría del juego como herramienta educativa, que sostiene que el juego es una forma poderosa de enseñanza que favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los estudiantes. La integración de juegos y deportes del mundo en el currículo escolar puede mejorar el rendimiento académico al ofrecer experiencias educativas significativas, motivadoras y estimulantes que favorecen el aprendizaje activo, el desarrollo cognitivo y la participación comprometida de los estudiantes.

La reducción del tiempo al aire libre debido al uso excesivo de juegos electrónicos puede limitar la exposición a la naturaleza, reducir la interacción social y disminuir el nivel de actividad física general. Por lo tanto, es fundamental promover el uso equilibrado de la tecnología y fomentar la participación en juegos y deportes tradicionales para garantizar un desarrollo integral y saludable en los niños.

La combinación adecuada de tecnología y tradición puede ser clave para promover un estilo de vida activo y sostenible en las generaciones futuras.

Palabras clave: Juegos y deportes tradicionales de diferentes culturas, habilidades, inclusión, respeto, aprendizaje activo, desarrollo, participación, interacción social.

Abstract

My Bachelor's Thesis (TFG) consists of a didactic unit with activities for various Physical Education classes in the third cycle of Primary Education, specifically for sixth-grade students; it covers different traditional games and sports from various cultures. The didactic unit includes activities to develop skills such as spatial directionality, action space organization, spatial and temporal perception, movement control and dominance, and coordinated action execution.

The didactic unit also includes a warm-up and stretching part in each session, as well as geographical explanations about the countries of origin of the games. Additionally, the importance of inclusion and respect for rules and norms in games and sports is emphasized.

Furthermore, the theory of games as an educational tool is highlighted, which maintains that games are a powerful form of teaching that fosters the development of cognitive, social, and emotional skills in students. Integrating games and sports from around the world into the school curriculum can improve academic performance by offering significant, motivating, and stimulating educational experiences that promote active learning, cognitive development, and committed student participation.

The reduction of outdoor time due to excessive use of electronic games can limit exposure to nature, reduce social interaction, and decrease overall physical activity levels. Therefore, it is essential to promote the balanced use of technology and encourage participation in traditional games and sports to ensure integral and healthy development in children.

The combination of technology and tradition can be key to promoting an active and sustainable lifestyle in future generations.

Keywords: Traditional games and sports from different cultures, skills, inclusion, respect, active learning, development, participation, social interaction.

Índice

| | |
|---|----|
| 1. Introducción | 5 |
| 1.1. Justificación del tema elegido | 6 |
| 1.2. Objetivos | 7 |
| 2. Marco teórico | 8 |
| 2.1. La cultura deportiva mundial en el aula: Investigación acerca de juegos y deportes tradicionales de diferentes países y de su inclusión en un aula de Educación Primaria | 8 |
| 2.1.1. Investigación acerca de juegos y deportes tradicionales del mundo | 8 |
| 2.1.2. Inclusión de juegos y deportes del mundo en un aula de Educación Primaria | 10 |
| 2.2. Desarrollo de habilidades sociales a través de juegos y deportes tradicionales del mundo: Análisis del desarrollo de habilidades sociales y emocionales de los niños, además de la inclusión y adaptación para alumnos con todo tipo de capacidades | 11 |
| 2.3. Impacto de los juegos electrónicos en la actividad física de los niños: Fomentar la actividad física a través de juegos y deportes del mundo | 13 |
| 2.4. Investigación acerca de cómo la integración de juegos y deportes del mundo en el currículo escolar puede mejorar el rendimiento académico | 14 |
| 2.5. Lista de juegos y deportes del mundo | 15 |
| 3. RESULTADOS | 17 |
| 3.1. Unidad didáctica | 17 |
| 3.1.1. Justificación | 17 |
| 3.1.2. Contenidos, estándares de aprendizaje y elementos curriculares | 17 |
| 3.1.3. Objetivos | 19 |
| 3.1.4. Metodología | 19 |
| 3.1.5. Criterios de evaluación | 19 |
| 3.1.6. Instrumentos de evaluación | 20 |
| 3.1.7. Actividades propuestas | 21 |
| 4. ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO | 31 |
| 5. CONCLUSIONES | 36 |
| 6. FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA | 37 |
| 7. ANEXOS | 40 |

Índice Anexos

| | |
|--------------------------|----|
| 1. Sesión 1 (6ºA)..... | 40 |
| 2. Sesión 1 (6ºC) | 41 |
| 3. Sesión 2 (6ºA) | 42 |
| 4. Sesión 2 (6ºC) | 43 |
| 5. Sesión 3 (6ºA) | 45 |
| 6. Sesión 3 (6ºC) | 46 |
| 7. Sesión 4 (6ºA) | 47 |
| 8. Sesión 4 (6ºC) | 48 |
| 9. Sesión 5 (6ºA) | 49 |
| 10. Sesión 5 (6ºC) | 50 |

1. Introducción.

El presente Trabajo de Fin de Grado, se centra en la integración de juegos y deportes tradicionales de diversas culturas y países en el ámbito educativo de Educación Primaria.

En los apartados siguientes: “Impulsando en el Aula la Diversidad Cultural”, la Inclusión y el Desarrollo Integral de los Alumnos”, hablo de la importancia de explorar y promover la diversidad cultural a través de actividades lúdicas y deportivas.

Desde una perspectiva pedagógica, analizo la relevancia de incluir juegos y deportes tradicionales como medios para el aprendizaje, el desarrollo integral de los niños y la promoción de valores como el respeto, la cooperación y la inclusión. Este estudio se fundamenta en la investigación acerca de la cultura deportiva mundial en el aula, la inclusión de juegos y deportes del mundo en el currículo de Educación Primaria, y el análisis del desarrollo de habilidades sociales a través de estas prácticas.

A lo largo de este trabajo, exploraré aspectos como la antropología del juego, la educación intercultural, el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, así como la importancia de la equidad y el acceso universal en el contexto educativo.

En resumen, con este proyecto busco enriquecer el entorno educativo a través de la diversidad cultural y el fomento de la actividad física como herramienta para el desarrollo integral de los alumnos.”

1.1. Justificación del tema elegido.

He elegido el tema de “Juegos y deportes del mundo” para este trabajo de investigación por la importancia que tiene promover la diversidad cultural y la inclusión en el aula de Educación Primaria. La práctica de juegos y deportes tradicionales de diferentes culturas puede ser una forma efectiva para lograr este objetivo, ya que:

1. Fomenta la comprensión y el respeto mutuo: Al introducir juegos y deportes de otras culturas, los niños pueden explorar y comprender la diversidad cultural del mundo, lo que contribuye a desarrollar valores como el respeto mutuo y la tolerancia.
2. Desarrolla habilidades sociales y emocionales: Los juegos y deportes tradicionales ofrecen oportunidades para practicar habilidades sociales como la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos, lo que es fundamental para el crecimiento emocional y social de los niños.
3. Promueve la actividad física y la salud: La inclusión de actividades físicas de diferentes regiones del mundo en el currículo de Educación Física puede impulsar un desarrollo físico y saludable desde una edad temprana, contrarrestando el impacto negativo de los juegos electrónicos.
4. Enriquece el currículo escolar: La integración de juegos y deportes del mundo en el currículo escolar puede enriquecer el aprendizaje significativo y motivar a los estudiantes a participar activamente en el proceso educativo, lo que puede mejorar su rendimiento académico.
5. Fomenta la equidad y el acceso universal: Al incluir juegos y deportes tradicionales en el currículo, se da la oportunidad a todos los niños, independientemente de su cultura o socioeconómico, de disfrutar y participar, lo que permite promover la igualdad de oportunidades y reducir las diferencias dentro y fuera del aula.

En resumen, el tema de “Juegos y deportes del mundo” en Educación Primaria es relevante porque puede contribuir a la formación de valores culturales, sociales y emocionales en los niños, mientras promueve la actividad física y la inclusión en el aula.

1.2. Objetivos.

1. Conocer y comprender diferentes juegos y deportes tradicionales de culturas y países del mundo:
 - a. Identificar y describir los juegos y deportes tradicionales de diferentes culturas y países.
 - b. Analizar las características y reglas de cada juego y deporte.
 - c. Comprender la importancia de la diversidad cultural en el aula.
2. Fomentar la inclusión y la participación de todos los alumnos:
 - a. Implementar actividades que promuevan la inclusión y la participación de todos los alumnos, independientemente de su cultura o socioeconómico.
 - b. Evaluar el impacto de estas actividades en la inclusión y la participación de los estudiantes.
3. Desarrollar habilidades motrices y sociales:
 - a. Evaluar el desarrollo de habilidades motrices y sociales en los estudiantes a través de la práctica de juegos y deportes tradicionales.
 - b. Analizar cómo estas habilidades se relacionan con el currículo de Educación Primaria.
4. Promover la equidad y el acceso universal:
 - a. Investigar cómo la inclusión de juegos y deportes tradicionales puede contribuir a la equidad y el acceso universal en el aula.
 - b. Evaluar el impacto de estas prácticas en la reducción de las diferencias dentro y fuera del aula.
5. Enriquecer el currículo escolar:
 - a. Investigar cómo la inclusión de juegos y deportes tradicionales puede enriquecer el currículo escolar y mejorar el rendimiento académico.
 - b. Evaluar el impacto de estas prácticas en la motivación y el interés de los estudiantes.
6. Valorar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás
 - a. Evaluar cómo la práctica de juegos y deportes tradicionales puede contribuir a una actitud reflexiva y crítica hacia la propia realidad corporal y la de los demás.
 - b. Investigar cómo estas prácticas pueden promover la igualdad de género y la aceptación de la diversidad.

7. Desarrollar una actitud crítica y comprometida frente a los estereotipos y la violencia:
 - a. Investigar cómo la inclusión de juegos y deportes tradicionales puede contribuir a una actitud crítica y comprometida frente a los estereotipos y la violencia.
 - b. Evaluar el impacto de estas prácticas en la resolución de conflictos y la convivencia pacífica.

2. Marco Teórico.

2.1. La cultura deportiva mundial en el aula: Investigación acerca de juegos y deportes tradicionales de diferentes países y de su inclusión en un aula de Educación Primaria.

2.1.1. Investigación acerca de juegos y deportes tradicionales del mundo.

Las manifestaciones culturales arraigadas en la historia de diferentes países y comunidades incluyen los juegos y deportes tradicionales. Estos proporcionan una visión única para entender la identidad, los valores y las prácticas sociales de una sociedad en particular. Se centra en explorar la diversidad de estos juegos y deportes, así como su relevancia cultural, social y económica. A continuación, muestro los puntos de vista que hay que tener en cuenta acerca de los deportes tradicionales de diferentes países:

- 1) Cultura y Patrimonio Inmaterial:
 - a) Los juegos y deportes tradicionales forman parte fundamental del patrimonio inmaterial de una sociedad. Su enlace está con la identidad cultural y la transmisión intergeneracional de conocimientos y valores.
 - b) La investigación de estos juegos y deportes ayuda a entender de qué manera la cultura se refleja en actividades lúdicas y físicas, lo que contribuye a conservar y renovar tradiciones.
- 2) Antropología del Juego:
 - a) Los juegos y deportes tradicionales se estudian como formas de expresión cultural y social desde una perspectiva antropológica. Poseen significados simbólicos y pueden representar jerarquías de poder, género y estatus dentro de una comunidad.

- b) La importancia de estos juegos y deportes en la sociedad se comprende a partir de su integración en la vida diaria y los eventos ceremoniales, como revela la investigación antropológica.
- 3) Educación y Desarrollo Infantil:
- a) El desarrollo físico, cognitivo y social de los niños se ve afectado significativamente por los juegos tradicionales. Comprender cómo contribuir a la socialización, el aprendizaje y la formación de habilidades es posible investigando estos juegos.
 - b) Incluir juegos tradicionales en programas educativos fomenta el valor cultural y promueve el respeto por las tradiciones locales.
- 4) Turismo Cultural y Desarrollo Local:
- a) Los juegos y deportes tradicionales pueden ser recursos significativos para el turismo cultural y la prosperidad económica local. Comprender cómo integrarlos en experiencias auténticas para los visitantes es parte de investigar su potencial turístico.
 - b) La realización de investigaciones sobre el efecto del turismo en la conservación y promoción de estos juegos contribuye al desarrollo de estrategias sostenibles que favorecen a las comunidades locales y protegen su herencia.
- 5) Innovación y Adaptación:
- a) Aunque son tradicionales, los juegos y deportes cambian con el tiempo. Estudiar cómo estos juegos se ajustan a los cambios sociales, tecnológicos y ambientales ofrece visiones sobre la dinámica de la cultura y la creatividad humanas.
 - b) También se puede descubrir a través de la investigación sobre la innovación en juegos y deportes tradicionales cómo se combinan con prácticas contemporáneas, generando nuevas formas de expresión cultural y recreativa.
- 6) Diplomacia Cultural y Relaciones Internacionales:
- a) Los juegos y deportes tradicionales pueden ser utilizados como herramientas para fomentar la diplomacia cultural y el intercambio intercultural entre naciones. Examinar sus relaciones transnacionales y su función en las relaciones internacionales proporciona ideas sobre cómo la cultura influye en la política y la diplomacia.

- b) El examen comparativo de juegos y deportes tradicionales en distintos países puede fomentar la comprensión mutua, el diálogo intercultural y la cooperación internacional.

En resumen, el estudio de los juegos y deportes tradicionales de distintos países involucra diversas disciplinas y enfoques que van desde la antropología y la educación hasta el turismo y la diplomacia cultural. Al promover la valoración de la herencia cultural y contribuir al entendimiento y respeto entre las diversas comunidades del mundo, se está explorando la diversidad y riqueza cultural de estos juegos.

2.1.2. Inclusión de juegos y deportes del mundo en un aula de Educación Primaria.

Diversas corrientes pedagógicas y enfoques interdisciplinarios fundamentan la inclusión de juegos y deportes de todo el mundo en el ámbito educativo primario, reconociendo la importancia del juego y la actividad física en el desarrollo integral de los niños. Seguidamente, se muestran los aspectos clave que respaldan esta práctica:

1) Teoría del Juego y Desarrollo Infantil:

“Si bien es cierto que el desarrollo de las adaptaciones a las sucesivas tareas vitales constituyen el fin principal de nuestra niñez, no lo es menos que el lugar preponderante en esta relación de conveniencia pertenece al juego, de manera que podemos decir perfectamente, empleando una forma un tanto paradójica, que no jugamos porque somos niños, sino que se nos ha dado la niñez justamente para que podamos jugar” de acuerdo a Groos (1896).

2) Enfoque interdisciplinario:

La incorporación de juegos y deportes de diversas culturas en el aula de educación primaria está ligado a un enfoque interdisciplinario que engloba tanto aspectos culturales como históricos, geográficos y sociales en el proceso educativo. Los niños pueden explorar y comprender la diversidad cultural del mundo mientras desarrollan habilidades motoras, cognitivas y sociales.

3) Educación Física y Salud:

Al incluir actividades físicas de distintas regiones del mundo, se promueve un desarrollo tanto físico como saludable del niño, impulsando un modo de vida activo desde una edad temprana.

4) Educación Intercultural y Diversidad:

La introducción en el currículo de Educación Física de juegos y deportes procedentes de otras culturas manifiesta un compromiso con la educación intercultural y la valoración de la diversidad. Muestra el desarrollo de valores como el respeto mutuo, la sensibilización cultural y la formación de una identidad global que reconoce y aprecia las diferencias culturales.

5) Aprendizaje Significativo y Motivación:

Dentro del aprendizaje significativo y de la motivación, los juegos y deportes de distintas culturas, brindan situaciones de aprendizaje únicas y significativas para los niños. Una vez que los estudiantes experimentan actividades nuevas y emocionantes, se sienten motivados a participar activamente en el resto de las dinámicas, lo que beneficia la adquisición de habilidades y conocimientos de manera lúdica y participativa.

6) Equidad y Acceso Universal:

Es deber que nosotros como futuros maestros transmitamos valores como la equidad y el acceso universal a nuestros alumnos. Con estos juegos y deportes, damos la oportunidad de disfrutar y participar a todos los niños, independientemente de su origen cultural o socioeconómico, lo que permite promover la igualdad de oportunidades y reducir las diferencias dentro y fuera del aula.

En resumen, la integración de juegos y deportes de diferentes partes del mundo en el aula de Educación Primaria se basa en principios pedagógicos, sociales y de salud que valoran la importancia del juego, la diversidad cultural y la actividad física para el desarrollo integral de los niños. La práctica no solo mejora el currículo escolar, sino que también promueve valores de respeto, tolerancia y cooperación en un mundo cada vez más interconectado y diverso.

2.2. Desarrollo de habilidades sociales a través de juegos y deportes tradicionales del mundo: Análisis del desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los niños, además de la inclusión y adaptación para alumnos con todo tipo de capacidades.

El desarrollo de habilidades sociales a través de juegos y deportes tradicionales es un aspecto crucial del crecimiento emocional y social de los niños, fomentando la inclusión y la adaptabilidad de estudiantes con diversas habilidades. Este marco teórico explora el

análisis del desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los niños a través de juegos y deportes tradicionales de todo el mundo:

1) Desarrollo de habilidades sociales y emocionales:

Las habilidades sociales son fundamentales para las interacciones interpersonales efectivas, permitiendo a las personas establecer relaciones, comunicarse adecuadamente y resolver conflictos.

Las competencias emocionales como la autoestima, el autocontrol y las habilidades sociales desempeñan un papel fundamental en la configuración del comportamiento social de los niños.

2) Análisis del desarrollo de habilidades:

La adquisición de habilidades sociales en los niños se produce a través de diversos procesos como la experiencia directa, la imitación y el refuerzo. Al participar en juegos y deportes tradicionales, los niños tienen la oportunidad de practicar habilidades de comunicación, trabajo en equipo, toma de decisiones y resolución de conflictos en un ambiente de apoyo.

3) Diversidad cultural y perspectiva global:

Explorar juegos y deportes de diferentes culturas expone a los niños a perspectivas diversas, promoviendo la conciencia cultural, la empatía y el respeto por las tradiciones de los demás. Este enfoque global mejora la competencia social de los estudiantes al ampliar su comprensión del mundo que los rodea.

4) Aplicación práctica:

La implementación de juegos y deportes tradicionales en entornos educativos puede ser una herramienta poderosa para que los educadores faciliten el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los niños. Al incorporar prácticas inclusivas y adaptar actividades para adaptarse a estudiantes con diferentes habilidades, los profesores pueden crear un entorno que fomente la empatía, la cooperación y la comprensión mutua entre todos los alumnos.

En conclusión, integrar juegos y deportes tradicionales en la educación primaria promueve la salud física y sirve como un medio valioso para mejorar las habilidades sociales, la inteligencia emocional, la inclusión y la adaptabilidad de los niños en varios estudiantes.

2.3. Impacto de los juegos electrónicos en la actividad física de los niños: Fomentar la actividad física a través de juegos y deportes del mundo.

En la era digital actual, los juegos electrónicos han ganado una prominencia significativa en la vida de los niños, influenciando su actividad física de diversas maneras. Si bien los videojuegos pueden ofrecer entretenimiento y beneficios cognitivos, su impacto en la actividad física de los niños ha sido motivo de preocupación.

1) Sedentarismo y Obesidad Infantil:

El uso excesivo de juegos electrónicos ha sido asociado con un estilo de vida sedentario, lo que puede contribuir al aumento de la obesidad infantil. La falta de actividad física adecuada puede tener efectos negativos en la salud cardiovascular, el desarrollo muscular y óseo, así como en la salud mental de los niños.

2) Reducción del Tiempo al Aire Libre:

El tiempo dedicado a los juegos electrónicos a menudo desplaza las oportunidades para que los niños participen en actividades al aire libre. Esto puede limitar su exposición a la naturaleza, reducir su interacción social y disminuir su nivel de actividad física general.

3) Fomentar la Actividad Física a través de Juegos y Deportes Tradicionales:

Para contrarrestar el impacto negativo de los juegos electrónicos en la actividad física de los niños, es fundamental promover el uso equilibrado de la tecnología y fomentar la participación en juegos y deportes tradicionales de todo el mundo.

4) Beneficios de Juegos y Deportes Tradicionales:

Los juegos y deportes tradicionales no solo promueven la actividad física, sino que también transmiten valores culturales, fomentan la cooperación, mejoran las habilidades motoras y promueven un estilo de vida activo y saludable desde una edad temprana.

5) Integración de Tecnología y Actividad Física:

Además, se puede aprovechar la tecnología para incentivar la actividad física mediante dispositivos como wearables o aplicaciones móviles que gamifiquen el ejercicio, combinando así lo mejor de ambos mundos para motivar a los niños a mantenerse activos.

En conclusión, es crucial encontrar un equilibrio entre el uso de juegos electrónicos y la participación en actividades físicas tradicionales para garantizar un desarrollo integral y saludable en los niños. La combinación adecuada de

tecnología y tradición puede ser clave para promover un estilo de vida activo y sostenible en las generaciones futuras.

2.4. Investigación acerca de cómo la integración de juegos y deportes del mundo en el currículo escolar puede mejorar el rendimiento académico.

La integración de juegos y deportes del mundo en el currículo escolar es un enfoque educativo que busca enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes al combinar actividades físicas y recreativas con el proceso académico tradicional. Esta práctica se fundamenta en la idea de que la participación en juegos y deportes no solo promueve la salud física y el bienestar emocional de los estudiantes, sino que también puede tener un impacto positivo en su rendimiento académico. A continuación, se presentan algunas teorías y conceptos clave que respaldan esta investigación:

1) Teoría del aprendizaje basado en la experiencia:

De hecho, “El aprendizaje basado en la experiencia es un enfoque que se centra en la práctica y la reflexión, en lugar de la teoría y la transmisión de conocimientos. El estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje, y el papel del educador es más de guía y facilitador que de transmisor de información” (Kolb, 1984).

2) Teoría de la motivación intrínseca:

Según Ryan y Deci (1985), “La motivación intrínseca es como un fuego interno. Es nuestra pasión, nuestro entusiasmo, nuestra alegría interna por hacer algo. Cuando estamos intrínsecamente motivados, actuamos por el placer y la satisfacción inherente en la actividad misma, no por recompensas externas o presiones”.

3) Teoría del cerebro en movimiento:

De acuerdo a Trejo y Sanfeliu (2022), “El cerebro no es una estructura estática, sino un sistema dinámico y en constante movimiento, que se adapta y se renueva a medida que aprendemos y crecemos, reflejando la plasticidad y la capacidad de reorganización que caracterizan nuestra mente.

4) Teoría del juego como herramienta educativa:

En 2012, del Toro ha concluido que “El juego no solo es una forma de entretenimiento, sino también una herramienta educativa poderosa que puede fomentar la creatividad, la resolución de problemas y el aprendizaje colaborativo, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades valiosas y mejorar su comprensión de conceptos complejos de manera divertida y efectiva”.

En resumen, la integración de juegos y deportes del mundo en el currículo escolar no solo promueve la salud física y el bienestar emocional de los estudiantes, sino que también puede potenciar su rendimiento académico al ofrecer experiencias educativas significativas, motivadoras y estimulantes que favorecen el aprendizaje activo, el desarrollo cognitivo y la participación comprometida de los estudiantes.

2.5. Lista de juegos y deportes del mundo

A continuación expondré los juegos y deportes que he encontrado, divididos por continentes:

- Juegos y deportes tradicionales de Europa:
 - Alla Fruta (Italia).
 - Atrapa la piedra (Grecia).
 - Tri (Albania).
 - Ochs Am Berg (Liechtenstein).
 - L´ Arc (Luxemburgo).
 - Mata (Portugal).
 - Pelota Vasca (España).
 - Bolos sobre hierba (Inglaterra).
 - Shinty escocés (Escocia).
 - La Oina (Rumanía).
- Juegos y deportes tradicionales de Asia:
 - La Cola del Dragón (China).
 - Chak-Ka-Yer (Tailandia).
 - Tetsuagui Oni (Japón).
 - Sota Pani (India).
 - Jeigichagi (Corea del Sur).
 - Loo Khan Dee (Birmania).
 - Al Karaba (Emiratos Árabes Unidos).
 - Patintero (Filipinas).
 - Artes marciales: Sumo, Kendo, Judo, Kárate, Aikido, Taekwondo (Japón).
 - Kabaddi (Bangladés).

- Kurash (Uzbekistán).
- Juegos y deportes tradicionales de Oceanía:
 - What´s the time, MR. Wolf? (Australia).
 - Siikori (Papúa Nueva Guinea).
 - Po Po Mano´O (Samoa).
 - Haka maorí (Nueva Zelanda).
 - Surf polinesio (Islas Polinesias).
- Juegos y deportes tradicionales de África:
 - Kameshi Ne Mpuku (Congo).
 - Charapké (Camerún).
 - Ampe (Ghana).
 - Castanha (Mozambique).
 - Lucha Mikea (Madagascar).
 - Juego de la Corbata (Zimbabue).
 - Jlal (Marruecos).
 - Kbaiba (Mauritania).
 - Laamb (Senegal, Nigeria, Costa de Marfil).
 - Lucha Nuba (Sudán).
- Juegos y deportes tradicionales de América:
 - Desafío (Argentina).
 - El Reloj (Perú).
 - Ajutatut (Canadá y Alaska (EE. UU.)).
 - Ô Assi´oph (EE. UU.)
 - Sept Fois Passera (Canadá).
 - Caves (Ecuador).
 - El Pescao, Cao, Cao (Colombia).
 - El Burro Numerado (México).
 - Fútbol Americano (EE. UU.).
 - Ulama (México).
 - Takanakuy (Perú).

3. Resultados.

Para poder llevar a cabo el estudio, voy a elaborar una Unidad Didáctica dividida en cinco partes para dos aulas distintas de educación física y cada cuál correspondiente a los juegos y deportes tradicionales de un continente específico. Dicho estudio se va a realizar en el C.E.I.P. Álvar Fáñez de Íscar (Valladolid).

En primer lugar, pondré en común una justificación, contenidos, estándares de aprendizaje y elementos curriculares, objetivos, metodología, criterios de evaluación e instrumentos de evaluación.

3.1. Unidad didáctica de juegos y deportes del mundo.

3.1.1. Justificación

He dividido mi Unidad Didáctica para mi TFG en cinco partes correspondientes cada una a un continente, las cuales voy a desarrollar todas ellas en dos aulas de sexto de Primaria del C.E.I.P. Álvar Fáñez de Íscar (Valladolid). Cada parte consistirá en una sesión que llevaré a cabo en diferentes aulas dentro del tercer nivel de Educación Primaria.

El tema principal es: Juegos y deportes de diferentes partes del mundo. Desarrollaré los siguientes juegos y deportes:

Con la realización de esta Unidad Didáctica busco que los alumnos conozcan diferentes juegos y deportes tradicionales de otras culturas y países, además de fomentar la inclusión de todos los alumnos a través de la realización de ejercicio físico.

3.1.2. Contenidos, estándares de aprendizaje y elementos curriculares.

Según el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, en relación al sexto curso de primaria, se han seleccionado los siguientes elementos curriculares:

Bloque 2: Conocimiento corporal.

- Desarrollo de la percepción selectiva: anticipación de las consecuencias sensoriales del movimiento.
- Direccionalidad del espacio. Dominio de los cambios de orientación y de las posiciones relativas derivados de los desplazamientos propios y ajenos.

- Organización del espacio de acción: ajuste de secuencias de acciones a diferentes intervalos de distancia; ajuste de trayectorias en la proyección de móviles.
- Organización temporal del movimiento: ajuste de una secuencia de acciones a un intervalo temporal determinado; anticipación de la organización temporal de un movimiento aplicado a aprendizajes motores cada vez más complejos.
- Percepción y estructuración espaciotemporal: coordinación de varias trayectorias; coordinación de las acciones propias con las de otros con un objetivo común: anticipación configurativa.

Bloque 3. Habilidades motrices.

- Control y dominio del movimiento: resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos.
- Acondicionamiento físico orientado a la mejora de la ejecución de las habilidades motrices. Mantenimiento de la flexibilidad y de la resistencia y ejercitación globalizada de la fuerza y la velocidad.
- Ejecución de acciones relacionadas con las capacidades coordinativas en contextos lúdicos o predeportivos.
- Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones. Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.

Bloque 4. Juegos y actividades deportivas.

- Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos, convencionales y recreativos adaptados.
- Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, las direcciones y trayectorias de los compañeros, de los adversarios y, en su caso, del móvil.
- Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.

- Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

3.1.3. Objetivos:

- Aplicar correctamente las normas del juego y respetar los diferentes ritmos de aprendizaje de los compañeros/as.
- Fomentar la inclusión de todos los alumnos, haciendo alusión a las diferentes culturas que veremos en el desarrollo de los juegos y deportes.
- Todos los alumnos deberán implicarse de forma activa y cooperativa (si se da el caso) en los juegos y deportes.
- Conocer todos los juegos y deportes que vamos a desarrollar, además de sus diferentes culturas.
- Prestar atención a las explicaciones y hacer un esfuerzo por comprenderlas.
- Prohibido enfadarse o frustrarse ante situaciones de dificultad.

3.1.4. Metodología.

Usaré el mando directo como metodología principal, ya que en la mayor parte de la sesión seré yo quien dirija y los alumnos seguirán mis pasos. Además, voy a emplear la metodología de descubrimiento guiado, dado que en todos los juegos se proporcionan ciertas pautas o reglas para jugar, pero los jugadores pueden inventar estrategias o movimientos diferentes sin romper esas reglas. Asimismo, la metodología participativa estará siempre presente y se ajustará según el desarrollo de la clase y el ritmo de aprendizaje de los estudiantes.

3.1.5. Criterios de evaluación.

Competencia específica 1:

- Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable. (STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3).
- Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos. (STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5).

Competencia específica 2:

- Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados, deportes alternativos y actividades deportivas a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas. (STEM1, CPSAA4, CE1).

Competencia específica 3:

- 3.1 Participar en actividades motrices, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva. (CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5, CE1).
- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y rivales. (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3).
- Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnica, socioeconómica o de competencia motriz, así como una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo hincapié en el fenómeno de la igualdad de género. (CCL1, CCL5, CPSAA5, CC2, CC3).

Competencia específica 4:

- Valorar, respetar y construir la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica. (CPSAA1, CPSAA3).

3.1.6. Instrumentos de evaluación.

Según transcurrían las sesiones fui anotando aspectos clave y anotándolos en un formulario. Para plasmarlo en mi TFG, elaboré una serie de diagramas de sectores con el porcentaje de cada clase en cada aspecto. Los aspectos a tener en cuenta fueron:

- Respetar el material, atender a las explicaciones, frustrarse con sus compañeros, interés y participación, actitud, conocimiento de los países de los que se originan las actividades.

Véanse en Anexos.

3.1.7. Actividades propuestas (5 sesiones).

Sesión 1. Juegos y deportes tradicionales de Europa.

La primera sesión tendrá lugar el 9 de mayo de 2024 con la clase de 6ºA y el 10 de mayo de 2024 con la clase de 6ºC, y el lugar de realización será el patio del colegio. Los materiales que utilizaré serán pelotas de plástico blando y piedras pequeñas que encontré en el mismo patio.

Respecto a los objetivos que me he marcado para los alumnos, serán los siguientes: aplicar correctamente las normas del juego y respetar los diferentes ritmos de aprendizaje de los compañeros/as, fomentar la inclusión de todos los alumnos, haciendo alusión a las diferentes culturas que veremos en el desarrollo de los juegos y deportes, todos los alumnos deberán implicarse de forma activa y cooperativa (si se da el caso) en los juegos y deportes, conocer todos los juegos y deportes que vamos a desarrollar, además de sus diferentes culturas, prestar atención a las explicaciones y hacer un esfuerzo por comprenderlas, prohibido enfadarse o frustrarse ante situaciones de dificultad. Mediante varias encuestas que plasmaré y que se podrán ver en anexos, anotaré en cada sesión y en cada aula el porcentaje de alumnos que cumplen los objetivos marcados. (Esto se realizará en cada una de las sesiones).

Los contenidos, estándares y elementos curriculares estarán sacados del bocyl y serán correspondientes al sexto curso de Educación Primaria. Estos son los siguientes: direccionalidad del espacio, organización del espacio de acción, percepción y estructuración espacio temporal, control y dominio del movimiento, ejecución de acciones relacionadas con las capacidades coordinativas en contextos lúdicos o predeportivos, desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones, aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego, aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

En relación al desarrollo práctico, la sesión contará con dos partes: calentamiento o parte inicial y parte principal.

El calentamiento contará con una temporalización de 10 minutos (A parte, se tienen en cuenta otros 10-15 minutos correspondientes a los desplazamientos de la clase al patio y del patio a

la clase). Esta parte inicial se hará en conjunto de toda la clase, no habrá agrupamientos y divisiones.

Se usará la misma mecánica de calentamiento para todas las sesiones, cambiando únicamente la música utilizada. Para realizar la parte inicial, los alumnos se colocarán en una línea horizontal mirando al frente (correspondiente a una pista de fútbol sala). Consistirá en lo siguiente:

Para conseguir activar a los alumnos se les pondrá música adecuada para el calentamiento. A continuación, mientras van trotando hacia la línea de enfrente, empezarán calentando los brazos hacia delante. Cuando lleguen a la mitad del campo pasarán a calentar los brazos hacia atrás. Siguiendo con la misma mecánica de calentamiento, de los brazos pasarán a calentar el torso, luego pasaremos a las piernas y por último se realizará un sprint hasta la línea de fondo. Para terminar esta parte inicial, los alumnos deberán realizar estiramientos apoyándose en la pared.

Respecto a la parte principal, consistirá en tres actividades de diferentes países, una de Italia, otra de Grecia y por último, una de Luxemburgo.

La primera actividad se llama “Alla Frutta”. Tendrá una duración de 10 minutos y se harán al azar tres grupos del mismo número de niños en cada uno. La actividad consistirá en lo siguiente:

En primer lugar, comentaré a los alumnos que se trata de un juego tradicional de Italia, además preguntaré si conocen el país y si saben dónde está. Aparte de lo mencionado, realizaré una encuesta acerca del conocimiento o no de este país.

En segundo lugar procederé a la explicación de la actividad: Actuando cada grupo de manera independiente, todos los jugadores de cada grupo forman un círculo uniendo sus manos, exceptuando a uno en cada grupo. Este uno que se la queda, se aleja del círculo. Cada jugador de cada círculo tiene que escoger el nombre de una fruta (pudiendo repetir nombres), una vez que hayan escogido, llaman al que se la queda. El que se la queda llega al círculo y dice: “Alla frutta... (y el nombre de una fruta)”. Si alguien de los que forman el círculo tiene ese nombre grita: “Soy yo”. En ese momento, el que se la queda tiene que intentar tocar al jugador que tenía la misma fruta que él, mientras el círculo gira para intentar impedir que el que se la quede toque al jugador correspondiente. Cuando el jugador sea tocado, pasa a quedársela él y el juego se reinicia de nuevo. Si se da el caso de que el círculo se rompe mientras el que se la

queda está intentando tocar al jugador correspondiente, el que se la queda deberá elegir a uno de los dos jugadores que separaron sus manos para que se la quede en la siguiente ronda.

La siguiente actividad se llama “Atrapa la piedra”. Tendrá una duración de 15 minutos y se harán, bajo mi criterio, dos grandes grupos del mismo número de niños en cada uno, que jugarán de forma simultánea. La actividad consistirá en lo siguiente:

Al igual que en la actividad anterior, comentaré que este es un juego originario de Grecia, y preguntaré si alguien conoce este país y si sabrían situarlo en un mapa. Aparte de lo mencionado, realizaré una encuesta acerca del conocimiento o no de este país.

En segundo lugar procederé a la explicación de la actividad: Dividiré el campo de fútbol sala en dos mitades, utilizando la línea del medio del campo, un grupo se situará en una mitad y el otro en otra. Todos los jugadores, exceptuando a uno de cada grupo (que se la va a “ligar”), deberán colocarse detrás de la línea lateral de banda. Se colocarán uno al lado del otro con las manos juntas y los pulgares hacia arriba, dejando un pequeño hueco entre sus manos. El jugador que se la “liga”, tendrá una pequeña piedra en sus manos e irá pasando por delante de sus compañeros amagando colocar la piedra en las manos de alguno hasta que finalmente la deposite. Una vez que la piedra esté en las manos de un alumno, este deberá correr (en el momento que él quiera, no tiene por qué ser en el momento) hasta la línea lateral de enfrente sin que el resto de sus compañeros le toquen. Si este consigue rebasar la línea sin que nadie le toque, pasará a colocar la piedra en la siguiente ronda.

La última actividad será “L´Arc”. Tendrá una duración de 15 minutos y participará toda la clase en conjunto. La actividad consistirá en lo siguiente:

Antes de todo, comenzaré explicando que este juego proviene de Luxemburgo, y siguiendo la tónica de los juegos anteriores, preguntaré si conocen el país y si saben algo acerca de él. Aparte de lo mencionado, realizaré una encuesta acerca del conocimiento o no de este país.

En segundo lugar procederé a la explicación de la actividad: El juego consiste en que todos los alumnos se sitúan al lado de la pared a unos tres metros de separación, uno de ellos lanza la pelota contra el muro, mientras dice el nombre de otro jugador. El jugador que ha sido nombrado debe coger la pelota al mismo tiempo que el resto de los niños corren lo más lejos posible, hasta que el jugador que coge la pelota grita: ¡Alto! Cuando esto ocurre, los jugadores deben colocarse de espaldas al niño que tiene la pelota y formar un arco por encima de sus cabezas con sus propios brazos. El alumno con la pelota podrá dar tres pasos e intentar

pasar la pelota por el aro formado por alguno de sus compañeros. Si lo consigue, el alumno al que le pasó el balón entre sus brazos se anota un punto de penalización y lanza la pelota contra la pared en la siguiente ronda. Si se da el caso de que el jugador que lanza la pelota, falla, este se deberá anotar un punto de penalización y volver a lanzar en la siguiente ronda.

Sesión 2. Juegos y deportes tradicionales de Asia.

La segunda sesión tendrá lugar el 15 de mayo de 2024 con la clase de 6ºA y el 14 de mayo de 2024 con la clase de 6ºC, y el lugar de realización será el patio del colegio. Los materiales que utilizaré serán: una indiacá, aros de colores, conos chinos, petos de colores.

Respecto a los objetivos que me he marcado para los alumnos, serán exactamente los mismos que en la primera sesión. Mediante varias encuestas que plasmaré y que se podrán ver en anexos, anotaré en cada sesión y en cada aula el porcentaje de alumnos que cumplen los objetivos marcados.

Los contenidos, estándares y elementos curriculares estarán sacados del bocyl y serán correspondientes al sexto curso de Educación Primaria. Estos son iguales en cada una de las sesiones realizadas.

En relación al desarrollo práctico, la sesión contará con dos partes: calentamiento o parte inicial y parte principal.

El calentamiento contará con una temporalización de 10 minutos (A parte, se tienen en cuenta otros 10-15 minutos correspondientes a los desplazamientos de la clase al patio y del patio a la clase). Esta parte inicial se hará en conjunto de toda la clase, no habrá agrupamientos y divisiones. Se usará la misma mecánica de calentamiento para todas las sesiones, cambiando únicamente la música utilizada, por lo que las partes del calentamiento serán las mismas en todas las sesiones.

Una vez terminado se procederá a la explicación y posterior realización de las actividades.

La actividad uno proviene de China y se llama “La cola del dragón”. Durará 10 minutos y se dividirá la clase en dos grupos diferentes, que jugarán de forma simultánea e independientemente.

En esta sesión, vamos a ver juegos de otro continente, con países totalmente diferentes que los de la anterior sesión. En este caso, comentaré que este juego es originario de China, por lo que

los alumnos deberán comentarme algún dato breve relacionado con este país. Aparte de lo mencionado, realizaré una encuesta acerca del conocimiento o no de este país.

La explicación de esta actividad es la siguiente: Todos los jugadores de cada uno de los grupos forman una fila por cada grupo, agarrándose de la cintura u hombros del compañero de delante. El primer niño de la fila es la cabeza del dragón, mientras que el último niño de la fila es la cola del dragón. Cuando el niño que hace de cola haga una señal o ruido, el niño que hace de cabeza debe ir a tocar al niño que hace de cola, pero sin que se rompa el dragón, es decir sin que se separe ninguno de los niños de la fila. Si se llega a romper la fila, el que hace de cabeza pasa a ser cola de dragón, quedando el que estaba detrás de él como nueva cabeza del dragón. Sin embargo, si la cabeza llega a tocar la cola sin que se rompa el dragón, se repite nuevamente el juego con los mismos roles.

La actividad 2, “Jeigichagi”, tendrá una duración de 10 minutos y la clase se dividirá en 4 grupos de 5-6 personas cada uno.

Este juego es originario de Corea del Sur, probablemente un país desconocido para algunos de los alumnos, por lo que expondré algún dato relacionado con el país antes de dar paso a la explicación de la actividad. Aparte de lo mencionado, realizaré una encuesta acerca del conocimiento o no de este país.

La explicación es simple, consiste en mantener la indiana en el aire utilizando cualquier parte del cuerpo, sin que esta caiga en el suelo.

La actividad número 3 se llama “Patintero” y durará 15 minutos. Las divisiones serán las mismas que en la actividad anterior.

Este juego procede de Filipinas, unas islas que hasta hace relativamente poco pertenecían a nuestro país. Este es un dato que a lo mejor los alumnos no conocían, por lo que me pareció interesante introducirlo en la sesión. Aparte de lo mencionado, realizaré una encuesta acerca del conocimiento o no de este país.

La explicación de la actividad será la siguiente: se elabora un campo de juego utilizando los conos chinos como delimitadores, que consiste en un gran rectángulo, dividido en otros seis rectángulos en su interior. Tiene que haber el espacio suficiente para que los jugadores que se sitúen dentro de cada rectángulo no puedan ser tocados desde delante o desde atrás por los compañeros que se sitúen sobre las líneas delimitadas de cada rectángulo. El juego consiste en que los atacantes deben pasar por los seis rectángulos que componen el campo de juego sin

ser tocados por los defensores. Los defensores únicamente se pueden mover por las líneas que delimitan los rectángulos. Si un jugador atacante es tocado por un jugador defensor o se sale de los límites del campo, se elimina. En el caso de que todos los jugadores del equipo atacante sean eliminados, el juego se reinicia, pero cambiando los roles, el equipo atacante pasa a defender y el equipo defensor pasa a atacar. Si, por el contrario, si uno de los jugadores atacantes consigue pasar por todos los rectángulos sin ser tocado y sin salirse de los límites del campo, salva al resto de sus compañeros que estén eliminados y el juego se reinicia con los mismos roles.

Sesión 3. Juegos y deportes tradicionales de América del Sur.

La tercera sesión tendrá lugar el 16 de mayo de 2024 con la clase de 6ºA y el 17 de mayo de 2024 con la clase de 6ºC, y el lugar de realización será el patio del colegio. Los materiales que utilizaré serán: conos chinos, petos de colores, cuerda larga, dos discos de madera, dos peonzas.

Respecto a los objetivos que me he marcado para los alumnos, serán exactamente los mismos que en la primera sesión. Mediante varias encuestas que plasmaré y que se podrán ver en anexos, anotaré en cada sesión y en cada aula el porcentaje de alumnos que cumplen los objetivos marcados.

Los contenidos, estándares y elementos curriculares estarán sacados del bocyl y serán correspondientes al sexto curso de Educación Primaria. Estos son iguales en cada una de las sesiones realizadas.

En relación al desarrollo práctico, la sesión contará con dos partes: calentamiento o parte inicial y parte principal.

El calentamiento contará con una temporalización de 10 minutos (A parte, se tienen en cuenta otros 10-15 minutos correspondientes a los desplazamientos de la clase al patio y del patio a la clase). Esta parte inicial se hará en conjunto de toda la clase, no habrá agrupamientos y divisiones. Se usará la misma mecánica de calentamiento para todas las sesiones, cambiando únicamente la música utilizada, por lo que las partes del calentamiento serán las mismas en todas las sesiones.

Una vez terminado se procederá a la explicación y posterior realización de las actividades.

La actividad 1, “Desafío” tendrá una temporalización de 10 minutos y se dividirá la clase en dos equipos del mismo número de personas cada uno.

“Desafío” es un juego popular tradicional de Argentina, un país latinoamericano muy conocido en España. Aparte de lo mencionado, realizaré una encuesta acerca del conocimiento o no de este país.

Consiste en lo siguiente: cogiendo de referencia los dos equipos realizados con anterioridad, colocaré un equipo detrás de la línea de banda del campo de fútbol sala, y al otro equipo enfrente, en la línea de la banda contraria del mismo campo. Un jugador de uno de los dos equipos deberá salir y acercarse hasta la línea del equipo contrario, este deberá pasearse por delante de los contrincantes hasta que quiera golpear la mano de uno de ellos. Cuando esto suceda, deberá correr hasta la línea de su equipo, siendo perseguido por el jugador al que le tocó la mano. Si el jugador que persigue toca al jugador que le ha golpeado antes de que traspase la línea, este deberá cambiar de equipo. Si, por el contrario, el jugador traspasa la línea sin ser tocado, el jugador que le persigue será el que cambie de equipo.

La siguiente actividad se llama “El reloj”, se jugará con la clase entera, sin hacer divisiones, y durará 10 minutos.

Como vengo haciendo en todas las sesiones, preguntaré a los alumnos si saben de dónde proviene este juego, y en el caso de que lo sepan, si sabrían ubicarlo en un mapa, ya que se trata de un juego originario de Perú. Aparte de lo mencionado, realizaré una encuesta acerca del conocimiento o no de este país.

Dos de los niños cogen la cuerda, cada uno de un extremo y se encargan de hacerla girar todo el tiempo. El resto de los jugadores deben saltar la cuerda de uno en uno de la siguiente forma: El primero llega y dice: “es la una” y la salta la cuerda una vez, el siguiente llega y dice: “son las dos” y salta la cuerda dos veces... así sucesivamente hasta llegar a doce. Si los jugadores llegan a doce sin que ninguno se equivoque o toque la cuerda, el juego se reiniciará de la misma manera. Sin embargo, si uno de ellos falla, este pasará a coger uno de los extremos de la cuerda y el juego se reiniciará.

La última actividad de la sesión es: “Cabeas”. Se dividirá la clase en dos equipos formados por el mismo número de personas, y durará 15 minutos.

Para poder explicar el siguiente juego, en primer lugar, comentaré que se trata de un juego originario de Ecuador, país latinoamericano, situado en el norte del continente sudamericano. Aparte de lo mencionado, realizaré una encuesta acerca del conocimiento o no de este país.

Consiste en colocar un disco de madera, llamado “cabe”, sobre una piedra en el centro de un recorrido marcado. Comienza el jugador de uno de los equipos haciendo girar una peonza y colocándola en la palma de su mano sin que esta toque el suelo ni deje de girar. Este debe lanzar la peonza hacia el disco de madera y desplazarlo la máxima distancia posible. A continuación, le corresponderá el turno al equipo contrario, así sucesivamente hasta que un equipo consiga que el disco de madera traspase la línea de meta en el menor número de intentos posible.

Sesión 4. Juegos y deportes tradicionales de África.

La cuarta sesión tendrá lugar el 22 de mayo de 2024 con la clase de 6ºA y el 21 de mayo de 2024 con la clase de 6ºC, y el lugar de realización será el patio del colegio. Los materiales que utilizaré serán: Canicas, pelotas.

Respecto a los objetivos que me he marcado para los alumnos, serán exactamente los mismos que en la primera sesión. Mediante varias encuestas que plasmaré y que se podrán ver en anexos, anotaré en cada sesión y en cada aula el porcentaje de alumnos que cumplen los objetivos marcados.

Los contenidos, estándares y elementos curriculares estarán sacados del bocyl y serán correspondientes al sexto curso de Educación Primaria. Estos son iguales en cada una de las sesiones realizadas.

En relación al desarrollo práctico, la sesión contará con dos partes: calentamiento o parte inicial y parte principal.

El calentamiento contará con una temporalización de 10 minutos (A parte, se tienen en cuenta otros 10-15 minutos correspondientes a los desplazamientos de la clase al patio y del patio a la clase). Esta parte inicial se hará en conjunto de toda la clase, no habrá agrupamientos y divisiones. Se usará la misma mecánica de calentamiento para todas las sesiones, cambiando únicamente la música utilizada, por lo que las partes del calentamiento serán las mismas en todas las sesiones.

Una vez terminado se procederá a la explicación y posterior realización de las actividades.

La actividad 1 de esta cuarta sesión se llama “Kameshi Ne Mpuku”. Se divide la clase en tres grupos del mismo número de alumnos cada uno. En esta sesión trabajaremos por estaciones, es decir, mientras el grupo A realiza la actividad 1, el grupo B la 2 y el grupo C la 3. Cada 10 minutos los grupos rotarán de actividad, realizando cada grupo todas las actividades. La duración de cada actividad será de 10 minutos.

La primera actividad consiste en que todos los jugadores del grupo se sitúan formando hileras (representando un bosque de árboles), dejando el mismo espacio entre sí, pudiéndose tocar unos a otros las manos con los brazos extendidos. Se escogen dos jugadores, uno hace de león y otro de antílope. El antílope debe correr entre los compañeros que representan el bosque de árboles y el león perseguirlo para intentar cazarlo. Uno de los alumnos que representan los árboles será el encargado de en el momento que él quiera gritar la palabra “viento”; cuando esto suceda, todos los niños que hacen de árboles deberán girar 90° siguiendo con los brazos extendidos, cambiando así la hilera formada en principio. Si el león consigue atrapar al antílope, este pasa a ser león y el que estaba de león pasa a formar parte del bosque, eligiendo a otro compañero para que haga.

En la segunda actividad, se trazará una línea recta y a unos siete metros se elaborará un pequeño hoyo. He de decir que a este juego originariamente se juega con castañas, pero yo las he sustituido por canicas. Los jugadores, de uno en uno deberán lanzar la canica intentando que esta entre dentro del hoyo. Si uno de los jugadores consigue introducir la canica en el agujero, este se queda con las canicas que quedaron fuera del hoyo.

En la tercera actividad, tendrán que dividirse en parejas, uno de la pareja hará de caballo, mientras que el otro, subiéndose “a caballito” de su pareja, hará de jinete. Los jinetes tendrán que pasarse la pelota unos a otros sin que toque el suelo, una vez que la pelota toque el suelo, los jinetes deberán correr hacia la línea de meta y los caballos deberán coger la pelota e intentar dar a uno de los jinetes antes de que traspase la línea de meta. Si esto último sucede, los jugadores deberán cambiar sus roles y reiniciar el juego.

Respecto al apartado de geografía, antes de realizar las tres actividades, explicaré los países de los que provienen. La primera proviene del Congo, la segunda de Mozambique y la tercera de Mauritania. . Aparte de lo mencionado, realizaré una encuesta acerca del conocimiento o no de estos países.

Sesión 5. Juegos y deportes tradicionales de América del Norte.

La quinta y última sesión tendrá lugar el 23 de mayo de 2024 con la clase de 6ºA y el 24 de mayo de 2024 con la clase de 6ºC, y el lugar de realización será el patio del colegio. Los materiales que utilizaré serán: petos de colores, balón reglamentario de fútbol americano, pañuelos de colores.

Respecto a los objetivos que me he marcado para los alumnos, serán exactamente los mismos que en la primera sesión. Mediante varias encuestas que plasmaré y que se podrán ver en anexos, anotaré en cada sesión y en cada aula el porcentaje de alumnos que cumplen los objetivos marcados.

Los contenidos, estándares y elementos curriculares estarán sacados del bocyl y serán correspondientes al sexto curso de Educación Primaria. Estos son iguales en cada una de las sesiones realizadas.

En relación al desarrollo práctico, la sesión contará con dos partes: calentamiento o parte inicial y parte principal.

El calentamiento contará con una temporalización de 10 minutos (A parte, se tienen en cuenta otros 10-15 minutos correspondientes a los desplazamientos de la clase al patio y del patio a la clase). Esta parte inicial se hará en conjunto de toda la clase, no habrá agrupamientos y divisiones. Se usará la misma mecánica de calentamiento para todas las sesiones, cambiando únicamente la música utilizada, por lo que las partes del calentamiento serán las mismas en todas las sesiones.

Una vez terminado se procederá a la explicación y posterior realización de las actividades.

Esta sesión viene marcada por el desarrollo única y exclusivamente del fútbol americano, para poder aprender a jugar a fútbol americano, primero debo explicar en qué consiste y las reglas que tiene este deporte. Explicaré las reglas principales:

- Cuando un jugador introduce el balón en la zona de anotación del equipo rival, ubicada en cada extremo del campo, nos referimos a un touchdown o ensayo. Éste otorga 6 puntos y la oportunidad de 1 punto extra o una conversión de 2 puntos.
- El punto extra consiste en pasar el balón por el goalpost mediante una patada. Se suma 1 punto al equipo atacante.
- La conversión de 2 puntos consiste en intentar llevar de nuevo el balón hasta la zona de anotación en una sola jugada, bien mediante la carrera o el pase. Se suman 2 puntos.

- Un partido dura un total de 60 minutos, dividido en cuatro parciales de 15 minutos cada uno.
- En una posesión, cada equipo dispone de 4 intentos para poder avanzar 10 yardas (9.1 m) hacia adelante. Si al segundo intento se logró avanzar un total de 15 yardas desde el punto inicial, el equipo con la posesión vuelve a disponer de 4 intentos nuevos con 10 yardas por delante y seguir con el ovoide en su poder. Si un equipo trata de lograr esas 10 yardas en el cuarto intento (por más que sólo le falten 2 yardas para conseguirlo) y fracasa, el rival iniciará la jugada siguiente en el punto donde se realizó esa jugada.
- Un down o intento hace referencia al tiempo en el que se lleva a cabo una jugada. Éste comienza con un pase o una patada inicial, y termina cuando el jugador con la posesión del balón toca con cualquier parte de su cuerpo el suelo (excepto las manos y los pies).

Tras explicarse las reglas básicas, se colocarán por grupos de cuatro y realizarán pases con la mano de unos a otros para familiarizarse con el balón. Este ejercicio lo realizarán durante 10 minutos.

En base a las normas explicadas, acondicionando el campo y los jugadores de cada equipo, además de ciertas normas (no se podrá placar, sino que para parar a un contrincante habrá que agarrarle de un pañuelo que tendrá cada jugador en el pantalón). A parte de estos cambios, se realizará un partido de fútbol americano entre los dos equipos, siendo yo el árbitro.

En relación a la geografía, preguntaré a los alumnos si saben de qué país es originario este deporte, ya que muchos de ellos lo conocerán. Aparte de lo mencionado, realizaré una encuesta acerca del conocimiento o no de este país.

4. DISCUSIÓN DE RESULTADOS: ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO.

3.1. C.E.I.P. Álvar Fáñez.

El C.E.I.P. Álvar Fáñez es un centro de enseñanza infantil, primaria y educación especial situado en la localidad de Íscar (Valladolid). Este colegio, personalmente es muy especial para mí, ya que es el centro en el que estuve escolarizado desde los tres años hasta los doce años. Además, profesionalmente, supuso una gran importancia para mi formación, ya que tuve la oportunidad de realizar tanto el Prácticum I, como el Prácticum II.

Por estas razones decidí poner en práctica mi TFG en este centro educativo.

3.2. Resultados.

Sesión 1. Juegos y deportes tradicionales de Europa.

En líneas generales, la sesión resultó ser exitosa para la mayoría de los alumnos de la clase de 6ºA. Se puede comprobar en anexos, ya que ahí aparecen los resultados de los objetivos marcados para esta sesión.

En cuanto a la primera actividad, “Alla fruta”, hubo ciertas quejas a la hora de formar los grupos, pero conseguí dispersarlas rápidamente con las preguntas acerca del país de origen de este juego. Todos los niños de la clase conocían este país, e incluso algunos me dijeron que lo habían visitado.

Como conclusión de esta actividad, he de decir que pienso que es un juego interesante para llevar a cabo en un aula de Educación Física en primaria, pero sin embargo creo que se adecúa más al segundo ciclo (3º y 4º) que al curso aplicado (6º).

La tercera actividad tuvo un pequeño percance, ya que dos alumnos entablaron una discusión sobre si uno de ellos se había movido después de que el otro dijera la palabra “alto”. Para evitar agravar el problema, decidí que el alumno con la pelota volviese a lanzar hacia la pared y se reanudara el juego. Por otra parte, he de decir que, salvo tres casos, el resto de los alumnos entendieron el juego correctamente a la primera.

En cuanto a la clase de 6ºC, por lo general, he de decir que el transcurso de esta sesión en esta clase fue más complicado que en la otra.

Esto se debe a que ciertos alumnos no se tomaron en serio la sesión, no mostraron una buena actitud hacia a mí, ni al resto de compañeros.

Al empezar el calentamiento ya hubo dos niños que empezaron a hacer los ejercicios mal y a tomárselo a cachondeo, por lo que se les tuvo que llamar la atención en repetidas ocasiones.

Ya en la primera actividad, se tomó la medida de ponerles en grupos separados para que no estuvieran juntos.

Gracias a la ayuda del resto de los compañeros, estos dos, consiguieron integrarse con el resto y desarrollar el resto de las actividades correctamente y sin ningún otro problema.

A parte de lo mencionado, el resto de los compañeros mostraron una actitud intachable y un comportamiento ejemplar.

A la hora de preguntarles si conocían los países de los que se originaban las actividades, todos respondieron de una forma satisfactoria de cara a la encuesta que realicé.

Sesión 2. Juegos y deportes tradicionales de Asia.

La segunda sesión en la clase de 6ºA, estuvo marcada en cierto modo por la incertidumbre de los alumnos, ya que se trataba de juegos desconocidos. Sin embargo, noté ilusión y ganas por parte de la mayoría de ellos para conocer y practicar actividades novedosas para ellos.

Empezaron el calentamiento con una gran motivación, pero eso no impidió que lo realizaran de manera correcta, ordenada y marcando los tiempos adecuados.

Las tres actividades resultaron ser un verdadero éxito y trascurrieron sin ningún tipo de percance. Los alumnos las entendieron y las practicaron a la perfección.

En cuanto al conocimiento de los países en los que se originaron estos juegos, la mayoría conocieron dichos países, ya que se trataba de países asiáticos bastante conocidos.

En cuanto a la segunda sesión en esta aula de 6ºC, sí que hubo incertidumbre en una parte de los alumnos, sin embargo, hubo un grupo de alumnos que al principio de la sesión mostraron cierto grado de pasotismo y desinterés.

Según fue avanzando la sesión, esto último, fue cambiando, estos alumnos se interesaron por la realización de las actividades gracias a la intervención del resto de compañeros.

Por lo que la realización de las tres actividades acabó siendo notable.

Respecto a la encuesta realizada para ver si conocían o sabían algo acerca de estos países, resultó que casi todos los alumnos conocían los países de los que se originaban estas actividades

Sesión 3. Juegos y deportes tradicionales de América del Sur.

Los alumnos llegaron con un extra de motivación a esta tercera sesión por ver los nuevos juegos y actividades que iban a descubrir.

Desde el principio se notó en cada uno de ellos una gran actitud por su parte a la hora de realizar todos los ejercicios.

La dificultad vino en la tercera actividad, eso se debió a que gran parte de los niños nunca habían jugado con una peonza, por lo que no sabían hacerla girar. Pero esto supuso un gran reto para ellos, que se esforzaron por hacerlo lo mejor posible.

En relación con el conocimiento de los países de los que originan dichas actividades, exceptuando argentina, hubo varios alumnos que no conocían los países.

En esta tercera sesión hubo un cambio respecto a las anteriores sesiones, y es que el grupo de niños que habían mostrado desinterés, pasotismo o mala actitud en las otras sesiones, cambiaron el “chip” y realizaron un trabajo excepcional en todas las actividades.

Fueron capaces de integrarse y realizar correctamente las actividades, además de respetar tanto las normas del juego como al resto de compañeros.

La sesión acabó con todos los alumnos mostrando interés por hacer girar bien la peonza y conseguir desplazar el disco de madera lo más lejos posible.

Por lo que, en conclusión, la sesión acabó siendo un gran éxito.

Al igual que en la otra clase, hubo algún problema para conocer los países de los que se originan los juegos, sin embargo, algo más de la mitad de los alumnos sí que los conocían o habían oído hablar de ellos.

Sesión 4. Juegos y deportes tradicionales de África.

Con la ejecución de esta sesión se aumentó ligeramente el grado de dificultad, ya que los alumnos me comentaron que nunca habían trabajado por estaciones, lo que me resultó sorprendente.

Hubo una cantidad de alumnos a los que les costó entender las explicaciones debido a que otros compañeros no dejaban de hablar y distraer al resto. Pude notar como esta clase, en su mayoría estaba distraída.

Costó entrar en la dinámica de la sesión, pero una vez que lograron entender el planteamiento del formato y la ejecución de las actividades, se pudo desarrollar la sesión correctamente y sin ningún problema a mayores.

Respecto al conocimiento de los países de los que se originaban los juegos, la mayoría no conocía ninguno de los tres, salvo algún alumno que tenía algún conocimiento acerca de ellos.

Esto supuso un gran aprendizaje para ellos, porque descubrieron nuevos países y nuevas actividades que poder practicar.

En esta clase (6°C), seguimos un poco con la dinámica de mejoría que se pudo comprobar en la anterior sesión. Lograron entender perfectamente tanto la dinámica de la sesión como el planteamiento de las actividades. Cabe mencionar, que esto se dio gracias a la buena actitud de todos los alumnos, atendiendo a las explicaciones, ayudándose unos a otros y respetándose entre sí.

La sesión pudo desarrollarse perfectamente, salvo por un pequeño accidente. Uno de los alumnos resultó herido al caerse desde la espalda de su compañero durante el transcurso de la tercera actividad. Esto no supuso un problema mayor ya que el alumno simplemente se hizo un par de heridas de carácter leve, las cuales fueron curadas por mi parte.

La sesión se dio por concluida después de este incidente.

En relación con el conocimiento de los países originarios de estas actividades, salvo muy pocos alumnos, el resto no tenía la menor idea de estos países.

Sesión 5. Juegos y deportes tradicionales de América del Norte.

Para poder empezar con esta sesión en la clase de 6ªA, pregunté a los alumnos si habían practicado alguna vez fútbol americano si habían visto algún partido por televisión. Resultó que nadie lo había practicado nunca, pero algunos sí que lo habían visto por la tele. Estos alumnos afirmaron que, al verlo, se dieron cuenta de la dificultad de las normas y de su práctica.

Por esto, expliqué las reglas de una forma fácil y sencilla, para que los alumnos pudieran entenderlas y aplicarlas de la mejor manera posible.

Generalmente, los alumnos practicaron dicho deporte correctamente, hubo pequeños fallos de entendimiento con determinadas reglas, pero mientras fueron jugando se fueron solucionando de manera satisfactoria. Al final, las reglas quedaron bien plasmadas en el juego de los niños.

El fútbol americano es un deporte originario de Estados Unidos, todos los alumnos conocían dicho país y alguno había estado ahí recientemente, más concretamente en la ciudad de Nueva York.

Al igual que en la otra clase, realicé las mismas preguntas introductorias con el resultado de que nunca ninguno de ellos había visto ni había practicado este deporte, algunos incluso lo confundieron con el rugby, por lo que, en la explicación de las normas, tuve que poner hincapié en las diferencias que hay entre el rugby y el fútbol americano. Con esta explicación, quedó perfectamente entendiendo de cara a la realización del partido.

Sin embargo, al comienzo del partido, hubo varios alumnos que intentaron placarse entre ellos, poniendo en riesgo su integridad física. Por ello, tuve que parar el partido y volver a explicar que los placajes se sustituían por quitar el pañuelo que debía llevar cada uno, ya que haciendo placajes se podían hacer mucho daño e incluso provocarse lesiones los unos a los otros.

Después de esta pausa, los alumnos entendieron el riesgo y jugaron respetando las normas y practicando un buen juego que me sorprendió, ya que era la primera vez que practicaban este deporte.

Todos los alumnos conocían o habían oído hablar de Estados Unidos.

5. CONCLUSIONES

En conclusión, este trabajo de investigación demostró que integrar juegos y deportes tradicionales de diferentes culturas y países en el currículo escolar puede promover la diversidad cultural, la inclusión y el desarrollo integral de los estudiantes. A través de la práctica de juegos y deportes tradicionales, los estudiantes pueden desarrollar habilidades motrices, sociales y emocionales, así como una mayor conciencia y respeto hacia las diferentes culturas y países del mundo.

La investigación ha demostrado que la inclusión de juegos y deportes tradicionales en el currículo escolar puede mejorar el rendimiento académico, fomentar la inclusión de todos los alumnos y promover un estilo de vida activo y saludable desde una edad temprana. Además, la integración de tecnología y actividad física puede ser una herramienta valiosa para motivar a los niños a mantenerse activos y saludables.

En resumen, la integración de juegos y deportes tradicionales en el currículo escolar puede afectar positivamente al desarrollo integral de los estudiantes, fomentando la diversidad cultural, la inclusión y el desarrollo de habilidades motrices, sociales y emocionales. Es fundamental encontrar un equilibrio entre el uso de juegos electrónicos y la participación en actividades físicas tradicionales para garantizar un desarrollo integral y saludable en los niños.

La combinación adecuada de tecnología y tradición puede ser clave para promover un estilo de vida activo y sostenible en las generaciones futuras.

He de añadir que mi idea principal fue de realizar una sesión con juegos y deportes tradicionales de los continentes correspondientes a Europa, Asia, América, África y Oceanía. Sin embargo, durante la realización de este TFG y en base a la información que encontré, me resultó complicada la realización de una sesión con juegos y deportes tradicionales del continente de Oceanía. Esto se debió tanto como a la poca cantidad de juegos y deportes encontrados como a la dificultad de plasmar algunos de ellos en el aula de Educación Física. Por lo tanto, llegué a la conclusión de prescindir de la sesión de Oceanía y dividir la sesión de América en dos, América del Norte y América del Sur.

6. FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, M., González, E., García, C., García, P., Álvarez, J., Padilla, C., González, J., & Ocete, E. (2011). Obesidad de una población de escolares de Granada: evaluación de la eficacia de una intervención educativa. *Nutrición Hospitalaria*, 26(3), 636-641. Recuperado de: https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S0212-16112011000300029&script=sci_arttext&tlng=pt
- Ardila-Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física Y Deporte*, 8. Recuperado de: <https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Bedoya Montoya, C.F. (2023). Deportes autóctonos en América Latina: las raíces culturales a través del juego. *LatinAmericanPost*. Recuperado de: <https://latinamericanpost.com/es/deportes/deportes-autctonos-en-amrica-latina-las-races-culturales-a-travs-del-juego/>
- Beltrán, V., Valencia, A., & Molina, J. (2011). Los videojuegos activos y la salud de los jóvenes: revisión de la investigación. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 10(41), 203-219. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/542/54222155012.pdf>
- Cancino-Mesa, P. A., Reyes-Riquenes, C. I., González-Medel, E. (2018). Rescate de los Juegos Tradicionales para el empleo del tiempo libre. *OLIMPIA. Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma Vol.15, Núm. 48:*

Edición especial. ISSN: 1817-9088. RNPS: 2067. Recuperado de:

<file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet->

[RescateDeLosJuegosTradicionalesParaElEmpleoDelTiem-6399852%20\(1\).pdf](RescateDeLosJuegosTradicionalesParaElEmpleoDelTiem-6399852%20(1).pdf)

Casillas Otal, J. (2014). La enseñanza comprensiva de los juegos deportivos en el ámbito escolar. *Universidad de Zaragoza – Trabajo Fin de Grado*. Recuperado de: <https://zaguan.unizar.es/record/14330/files/TAZ-TFG-2014-508.pdf>

Cerezo Manrique, J. F., & Cerezo Manrique, M. Á. (2020). Bibliografía sobre juegos populares y educación en la historia. *Historia De La Educación*, 38, 375–389. Recuperado de: <https://doi.org/10.14201/hedu201938375389>

Deci, E. L., & Ryan, R.M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. *New York: Plenum Press*

Del Toro, V. (2012). El juego como herramienta educativa. *Revista de Educación*, 547-625.

Garoz Puerta, I. (2005). El desarrollo de la conciencia de regla en los juegos y deportes. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte* vol. 5 (19) pp.238-269. Recuperado de: <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista20/artconciencia.htm>

Guzmán, M. C. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de tres años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Conrado*, 14(64), 153-156. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400153&lng=es&tlng=es.

Kolb, D.A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.

Martínez Rodríguez, E. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *Magister. Revista Miscelánea de Investigación-nº22*.7-22. Recuperado de: <Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872.pdf>

Rodríguez Castellón, J.J. (2010). La iniciación deportiva en el contexto escolar: análisis de los modelos de enseñanza. *Revista Digital – Buenos Aires - Año 14*

- N.º 142. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd142/la-iniciacion-deportiva-en-el-contexto-escolar.htm>

Sanabria-Navarro, J.R., Silveira Pérez, Y., Cortina-Núñez, M.J. (2023). Análisis bibliométrico del deporte 4.0: una realidad para el desarrollo de la cultura deportiva contemporánea. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041. Retos, 48, 1086-1097. Recuperado de:* <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>

Sánchez-Zafra, M., Ramírez-Granizo, I.A., Baez-Mirón, F., Moreno-Arrebola, R., & Fernández-Revelles, A.B. (2019). Análisis de la relación existente entre el uso de videojuegos y la práctica de actividad física. *Sportis Sci J, 5(1), 118-132. Recuperado de:* <https://doi.org/10.17979/sportis.2019.5.1.3433>

Simón Mateo, E. M. (2012). Educación Emocional y habilidades sociales con alumnos con necesidades educativas especiales: Propuesta de intervención. *Escuela Universitaria de Educación de Palencia. Recuperado de:* <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1990/TFG-L%2035.pdf;jsessionid=436E89C980CCAC6A54EDC7599A03ECB5?sequence=1>

Trejo, J. L. & Sanfeliu, C. (2022). El cerebro en movimiento. *Catarata.org.*

Webgrafía:

file:///C:/Users/CIRO/Downloads/DECRETO_38_2022_DE%2029%20DE%20SEPTIEMBRE_CURR%C3%8DCULO_E.PRIMARIA.pdf

<http://www.ikuska.com/Africa/Etnologia/deportes.htm>

<https://www.viajeajapon.jp/deportes-tradicionales/>

<https://ddeportes.ar/los-deportes-autoctonos-de-oceania-que-debes-conocer/>

https://www.google.com/search?q=deportes+tradicionales+originarios+de+asia&sca_esv=ef32433310457e91&sca_upv=1&rlz=1C1VDKB_esES950ES950&sxsrf=ACQVn0_5VcBzdh1FG1nQ-qhfFBqwgVvngw%3A1713523354993&ei=mkoiZsuAPK mL9u8Pn_aOgA8&ved=0a

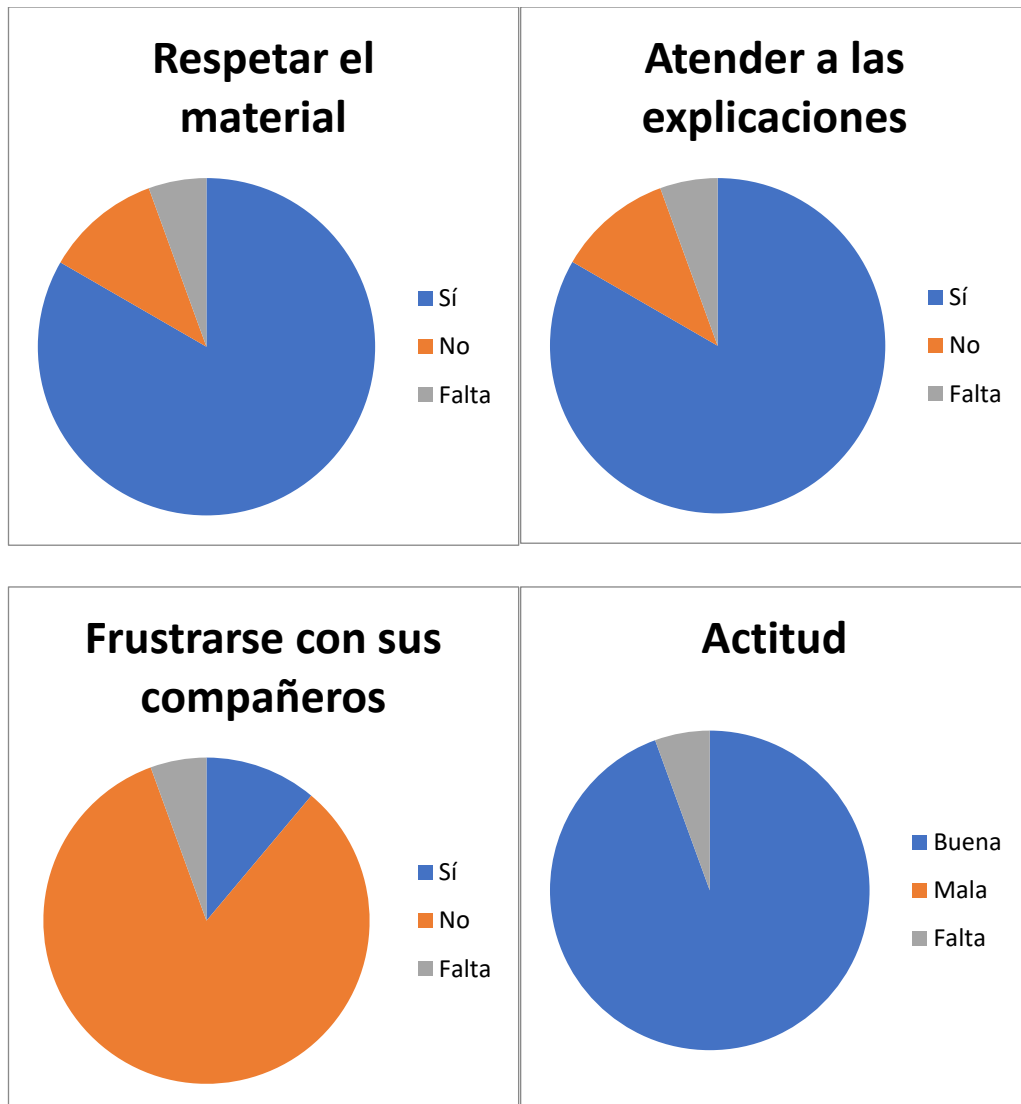
hUKEwjLtY33i86FAxWphf0HHR-

7A_AQ4dUDCBA&uact=5&oq=deportes+tradicionales+originarios+de+asia&gs_lp=Egxnd3Mtd2l6LXNlcnAiKmRlcG9ydGVzIHRyYWRpY2lvcnFzZXMgb3JpZ2luYXJpb3MgZGUGYXNpYTIFECEY0AEyBRAhGJ8FSNAaUIsIWLoXcAF4AJABAJgBfaABvAiqAQM4LjO4AQPIAQD4AQGYAgugAsYIwgIKEAAYsAMY1gQYR8ICBBAjGCfCAggQABiiBBiJBcICCBAAGIAEGKIEwgIEECEYFZgDAIgGAZAGCJIHAzMuOKAHjjQ&client=gws-wiz-serp

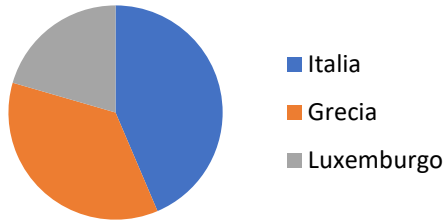
<https://www.888casino.es/blog/juegos-tradicionales-de-europa>

7. ANEXOS

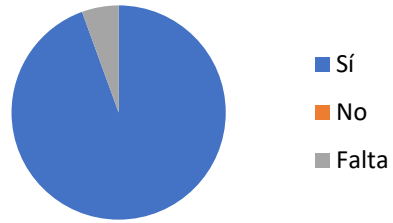
1. Sesión 1 (6ºA).



Conocimiento de los países

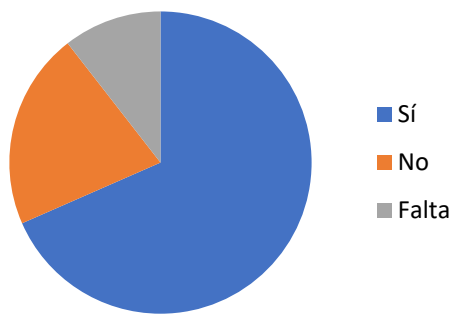


Interés y participación

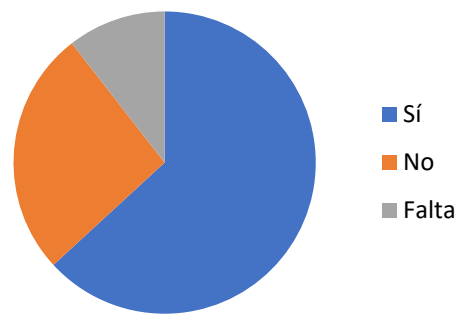


2. Sesión 1 (6°C).

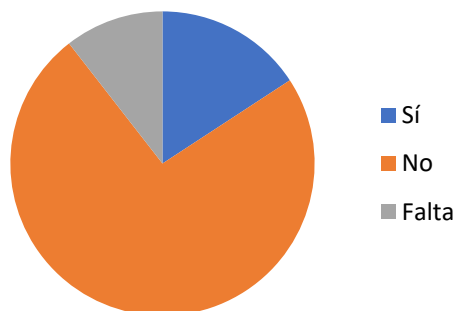
Respetar el material



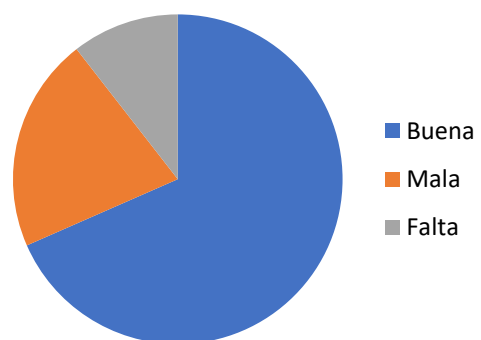
Atender a las explicaciones



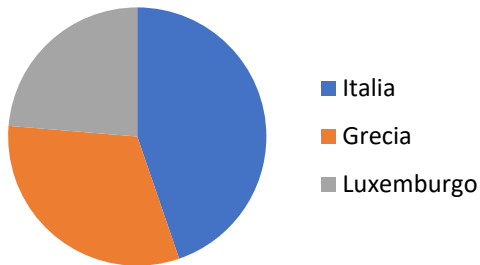
Frustrarse con sus compañeros



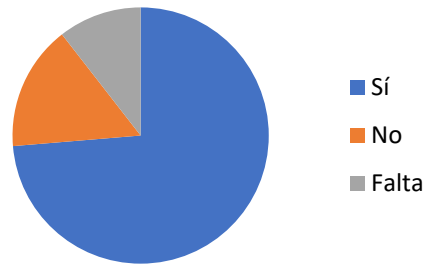
Actitud



Conocimiento de los países

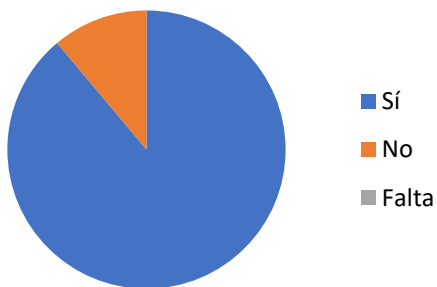


Interés y participación

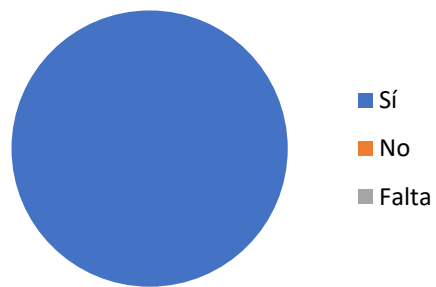


3. Sesión 2 (6ºA)

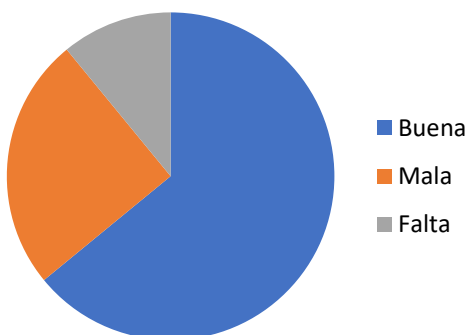
Respetar el material



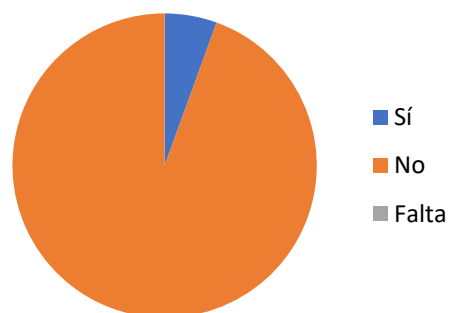
Atender a las explicaciones



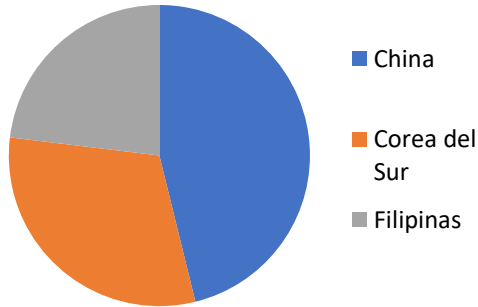
Actitud



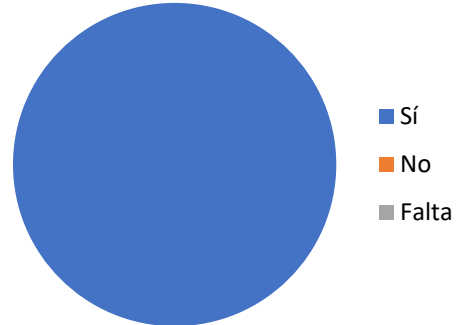
Frustrarse con sus compañeros



Conocimiento de los países

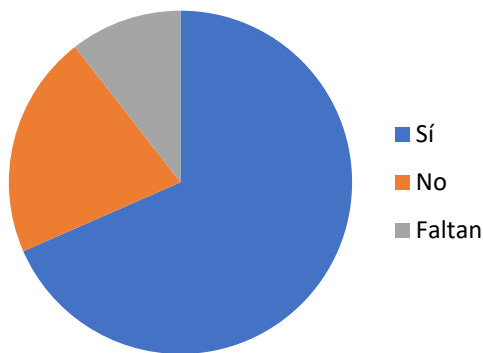


Interés y participación

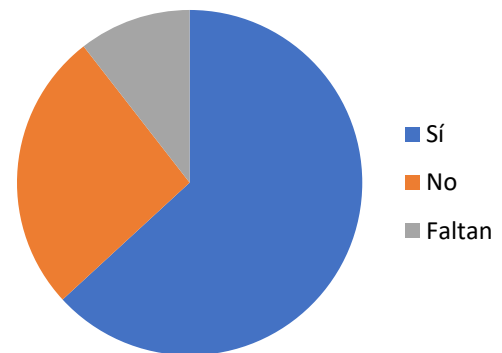


4. Sesión 2 (6°C)

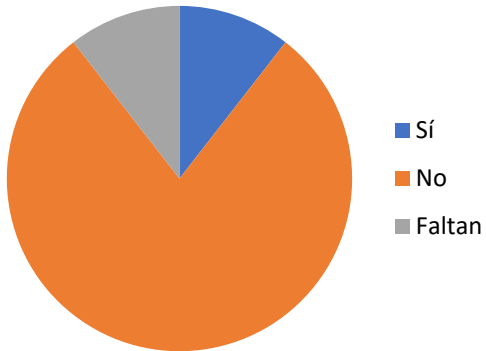
Respetar el material



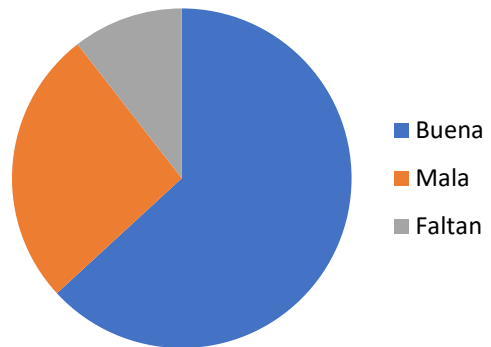
Atender a las explicaciones



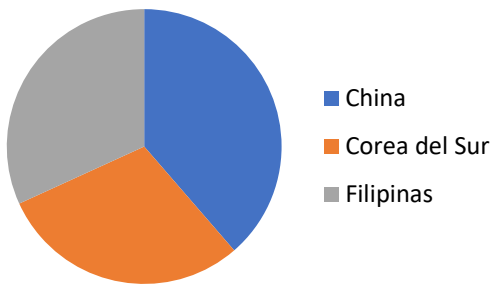
Frustrarse con sus compañeros



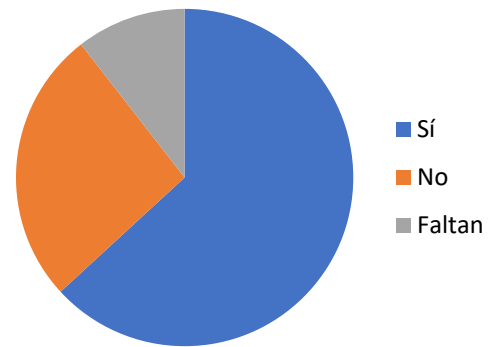
Actitud



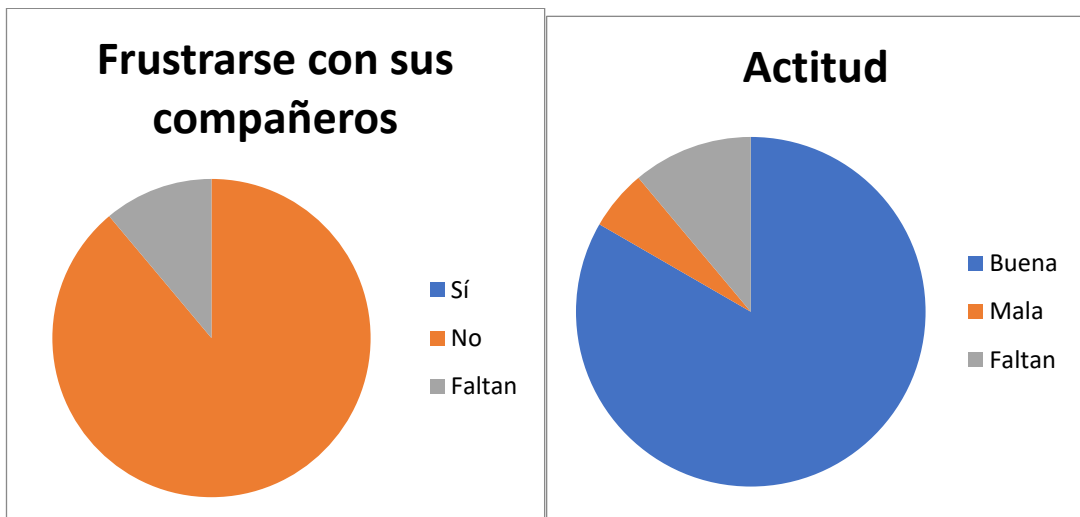
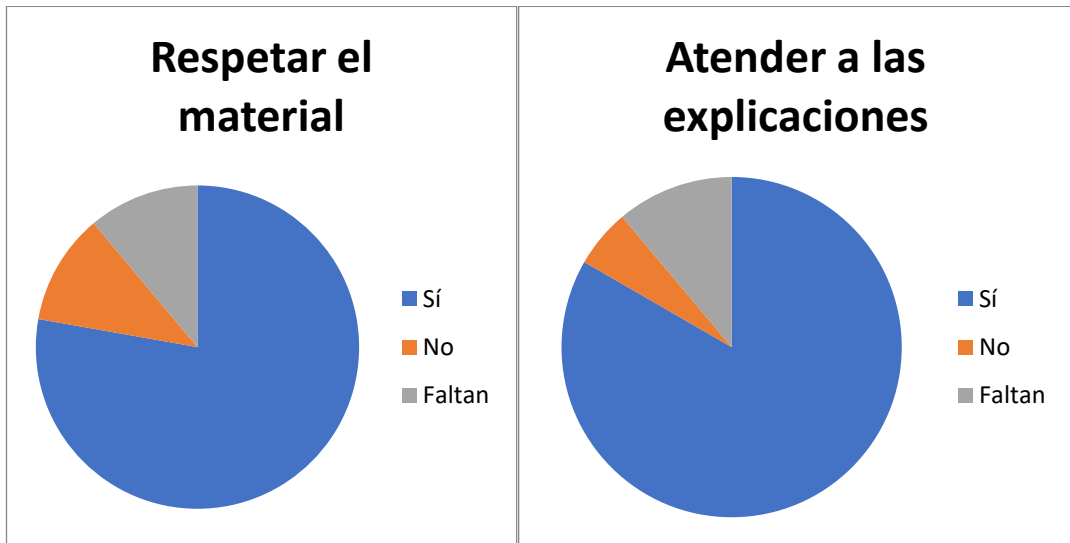
Conocimiento de los países



Interés y participación

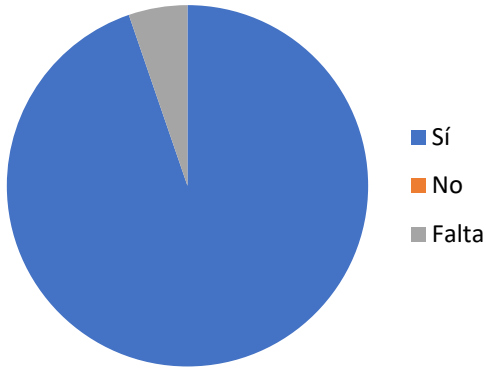


5. Sesión 3 (6ºA)

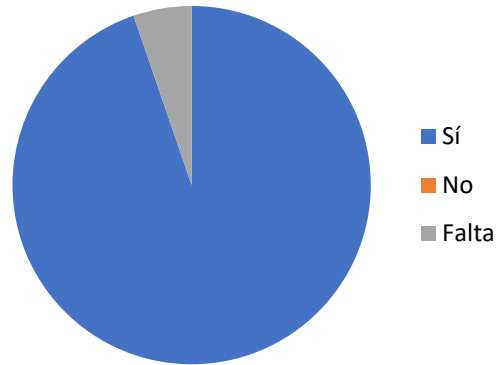


6. Sesión 3 (6°C)

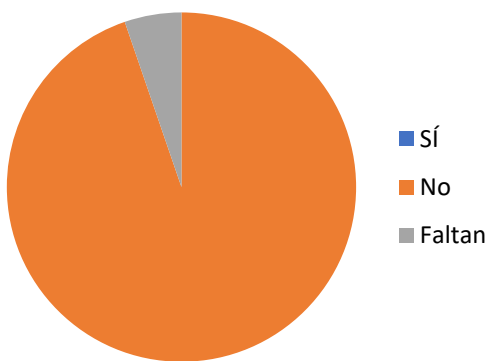
Respetar el material



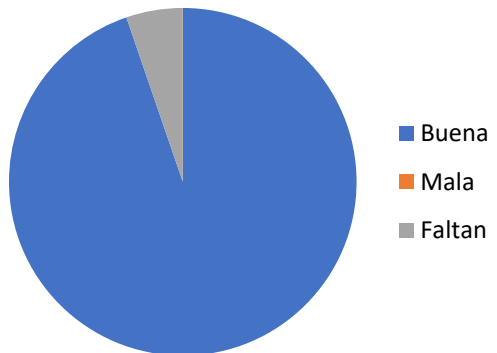
Atender a las explicaciones



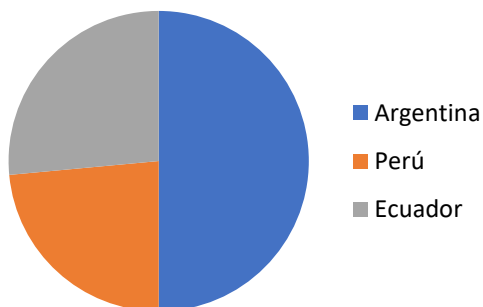
Frustrarse con sus compañeros



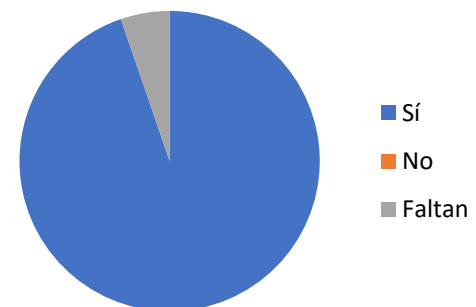
Actitud



Conocimiento de los países

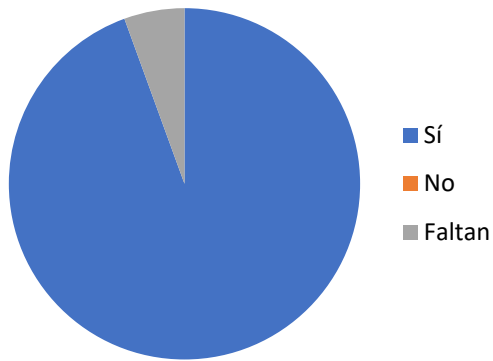


Interés y participación

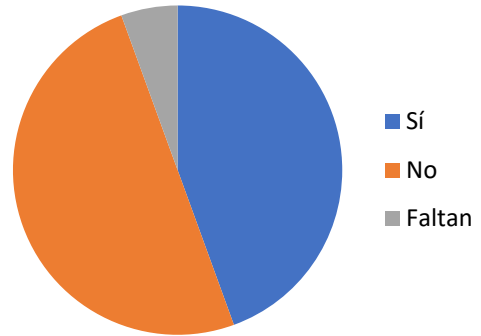


7. Sesión 4 (6ºA)

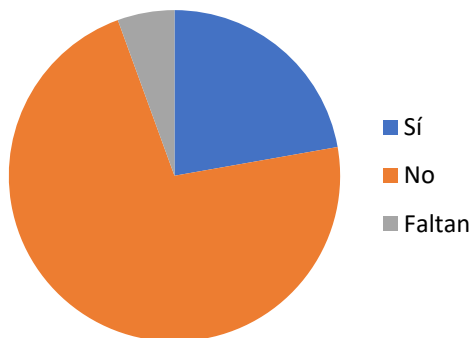
Respetar el material



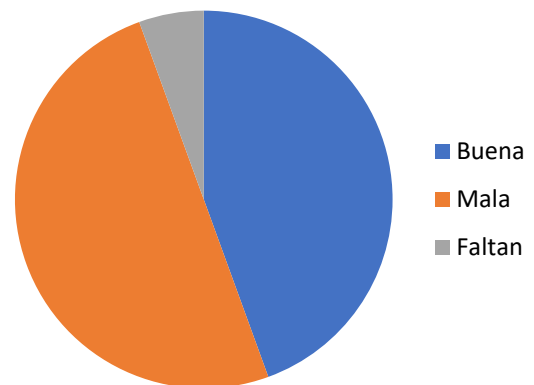
Atender a las explicaciones



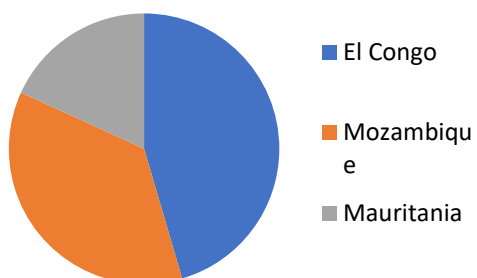
Frustrarse con sus compañeros



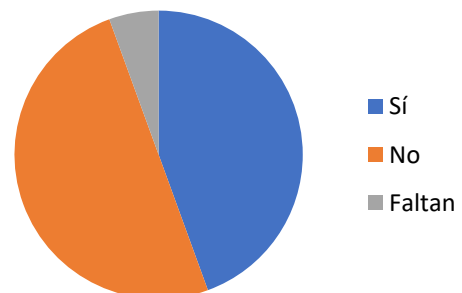
Actitud



Conocimiento de los países

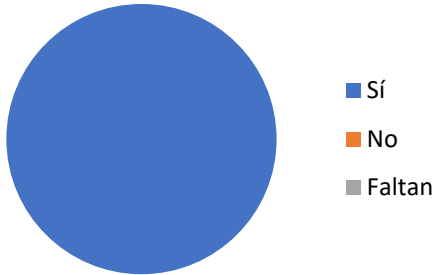


Interés y participación

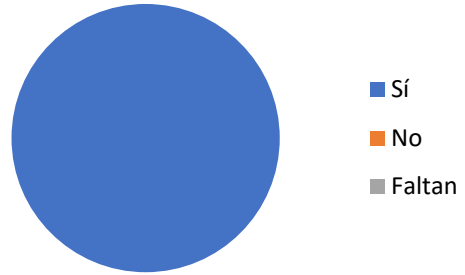


8. Sesión 4 (6°C)

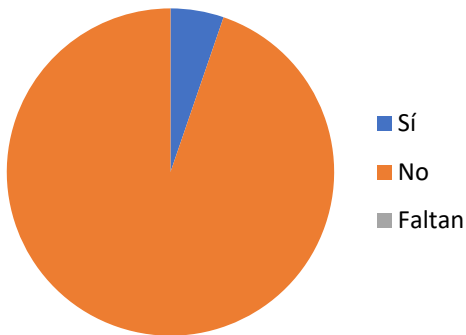
Respetar el material



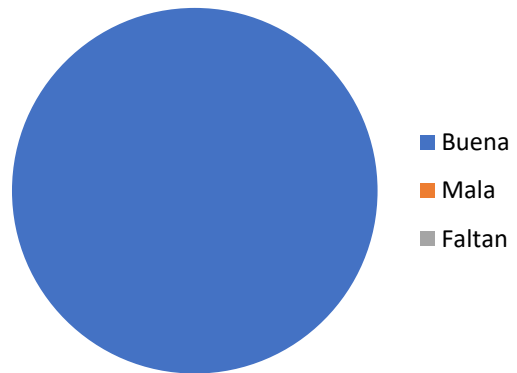
Atender a las explicaciones



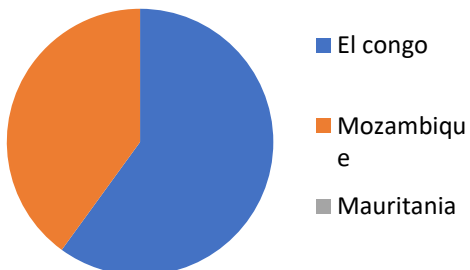
Frustrarse con sus compañeros



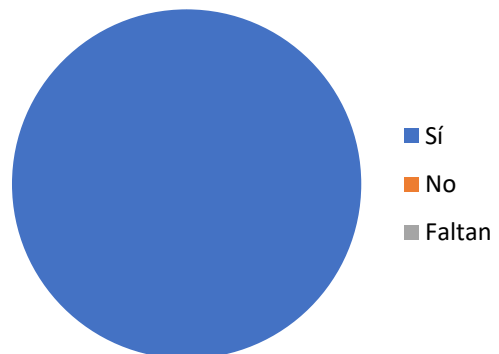
Actitud



Conocimiento de los países

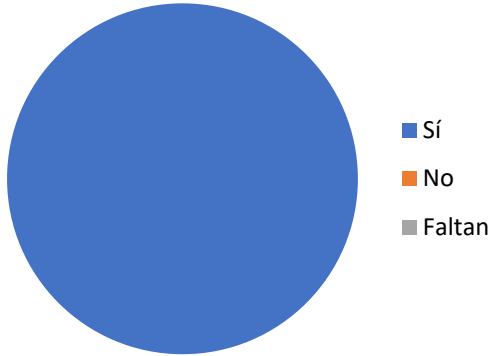


Interés y participación

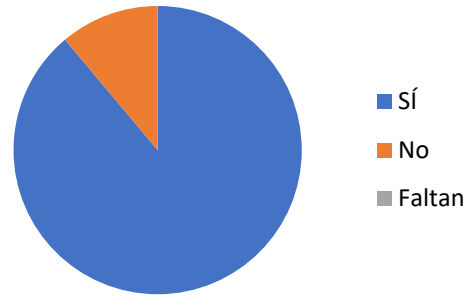


9. Sesión 5 (6ºA)

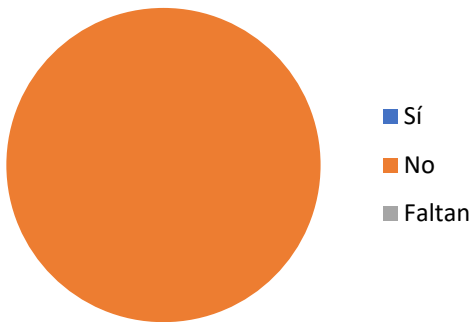
Respetar el material



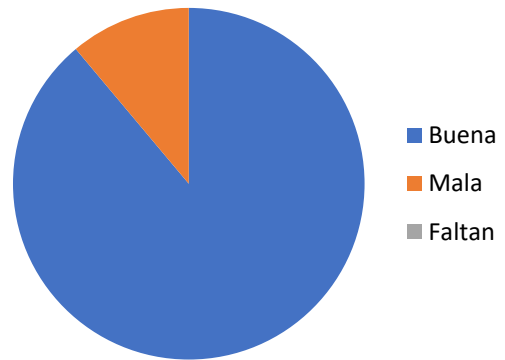
Atender las explicaciones



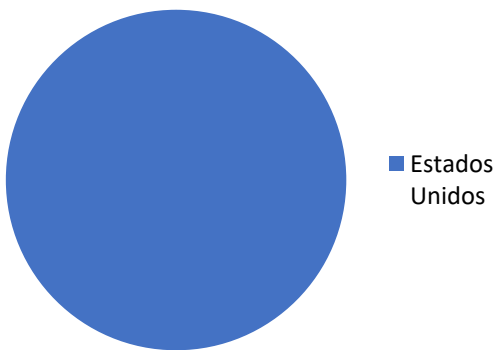
Frustrarse con sus compañeros



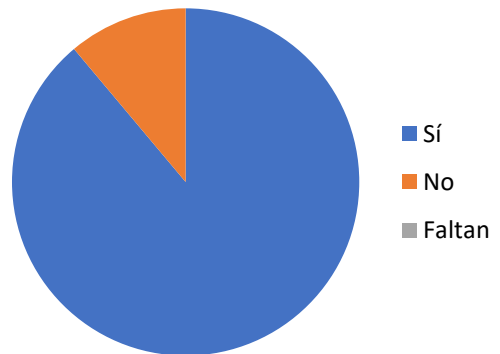
Actitud



Conocimiento de los países

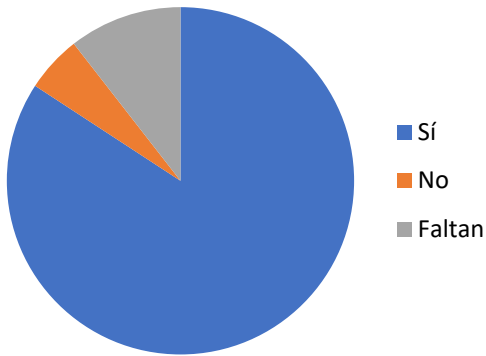


Interés y participación

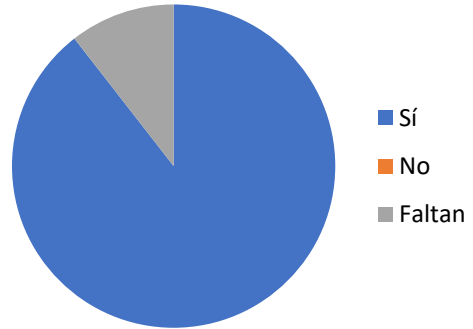


10. Sesión 5 (6°C)

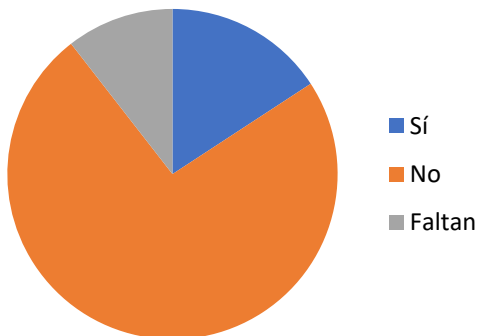
Respetar el material



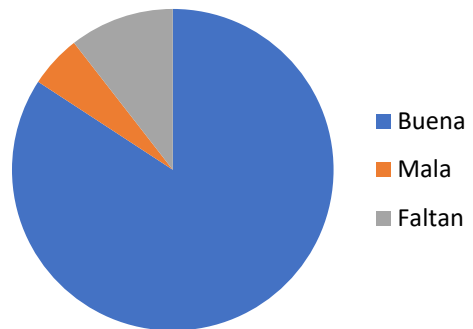
Atender a las explicaciones



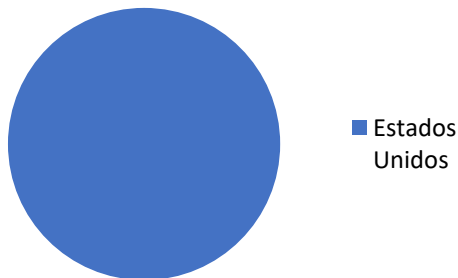
Frustrarse con sus compañeros



Actitud



Conocimientos de los países



Interés y participación

