



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

TRABAJO FIN DE GRADO

JUEGOS TRADICIONALES DE LOS PAÍSES FRANCÓFONOS

Un viaje cultural a través de la actividad física

CURSO 2023/24



Autora: Claudia García Barros

Tutora: María del Pilar Blanco Calvo

En coherencia con el valor de la igualdad de género asumida por la Universidad de Valladolid, todas las denominaciones que en este trabajo se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidos por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado gira en torno a la interculturalidad, centrándose más concretamente en los países de habla francesa.

A raíz del desconocimiento por parte del alumnado sobre los países francófonos se ha hecho una vinculación con diversas materias, principalmente Educación Física o Ciencias Naturales y Sociales entre otras, de tal manera que se trabajen varios aspectos sobre estos lugares a través de la actividad física.

Los juegos típicos y tradicionales de los continentes serán los protagonistas de dichas sesiones, guiadas no solo por el docente sino también por los propios niños.

Este trabajo busca alcanzar el conocimiento por parte de los estudiantes hacia estos países fomentando la interculturalidad y el respeto a las culturas francófonas, promoviendo además la actividad física y el trabajo cooperativo y potenciando la creatividad y la imaginación en las actividades propuestas. La interculturalidad es fundamental para trabajar en el aula, debido a que se transportan los aprendizajes y valores inculcados a su vida cotidiana.

Palabras clave: juegos tradicionales, países francófonos, cultura, actividad física, educación física.

ABSTRACT

This Final Degree Project revolves around interculturality, focusing more specifically on French-speaking countries.

As a result of the students' lack of knowledge about French-speaking countries, a link has been made with various subjects, mainly Physical Education or Natural and Social Sciences among others, in such a way that various aspects of these places are worked on through physical activity.

The typical and traditional games of the continents will be the protagonists of these sessions, guided not only by the teacher but also by the boys and girls themselves.

This work seeks to achieve students' knowledge of these countries by promoting interculturality and respect for French-speaking cultures, also promoting physical activity

and cooperative work and enhancing creativity and imagination in the proposed activities. Interculturality is essential to work in the classroom, because the learning and values instilled are transported to your daily life.

Key words: traditional games, French-speaking countries, culture, physical activity, physical education.

Índice

1.	Introducción	7
2.	Justificación	8
3.	Objetivos	9
4.	Fundamentación teórica	10
4.1	El juego en el desarrollo del niño	10
4.1.1	Los juegos tradicionales	12
4.1.2	Los juegos tradicionales de los países francófonos	13
4.2	La interculturalidad en la Educación Primaria	14
4.3	El trabajo cooperativo a través de la actividad física	16
4.3.1	La cooperación	16
4.3.2	Los juegos cooperativos	18
4.3.3	El papel del docente en el aprendizaje cooperativo	19
4.4	La interdisciplinariedad con el alumnado de Primaria	21
5.	Propuesta de intervención	23
5.1	Características del centro	24
5.2	Características del aula	25
5.3	Responsabilidades del alumnado	25
5.4	Objetivos de etapa	26
5.5	Competencias clave	26
5.6	Competencias específicas	27
5.7	Objetivos didácticos	29
5.8	Elementos transversales	30
5.9	Metodología	30
5.10	Temporalización	31
5.11	Recursos	32
5.12	Atención a la diversidad	32
5.13	Evaluación de la propuesta didáctica	33
6.	Resultados	38
7.	Conclusiones	41
7.1	Prospectiva y líneas de futuro	43
	Bibliografía	44

ANEXOS	47
Anexo 1: Ficha de investigación.	47
Anexo 2: Exposición acerca de los países francófonos.	47
Anexo 3: Pasaporte ruta francófona.	48
Anexo 4: Aprendiendo las banderas.	49
Anexo 5: Sellamos nuestros pasaportes.	49
Anexo 6: Desarrollo de las sesiones prácticas.	50

1. Introducción

En el contexto educativo actual, aprender idiomas no solo implica un conocimiento de su léxico y estructuras gramaticales para comunicarse, sino que también es necesario conocer las culturas y tradiciones de los países donde se hable dicha lengua. La siguiente situación de aprendizaje se basa en la exploración y puesta en práctica de juegos tradicionales de los países francófonos en un aula de Primaria, con el fin de fomentar la diversidad, el respeto o la cooperación.

Con dicha propuesta, se busca proporcionar al alumnado un aprendizaje dinámico y significativo donde ellos mismos investigarán, aprenderán y participarán en juegos tradicionales de diferentes países donde se habla francés.

Durante las distintas sesiones de la propuesta educativa, los alumnos se convierten en pequeños investigadores culturales. A partir de una plantilla proporcionada y diseñada por la docente, los alumnos deberán recopilar información sobre dichos países, desde su capital, continente, tipo de fauna y vegetación, hasta el/la deportista destacado/a. Además, buscarán su juego tradicional y pintarán ellos mismos la bandera que corresponda.

El hecho de tener que compartirlo en sesiones próximas con sus compañeros, también les permitirá desarrollar habilidades de síntesis a la hora de investigar y mejorar su expresión tanto oral como escrita en su lengua materna.

Por otro lado, al tratarse de juegos tradicionales de distintas partes del mundo, los estudiantes podrán aprender más acerca de la diversidad cultural dentro de la francofonía y sobre la cultura de los países de procedencia de algunos de sus compañeros y amigos.

Las actividades estarán ideadas de tal manera que sean inclusivas y adaptables a las necesidades específicas del aula, de tal manera que se creará una experiencia motivadora para todos/as.

Todo ello será recogido en primer lugar en una fundamentación teórica, donde se matizarán distintos aspectos como el juego, la fomentación de la interculturalidad en el

aula, el trabajo cooperativo a través de la actividad física y por último la interdisciplinariedad.

Finalmente, se espera que los alumnos/as a través de dichas sesiones no solo disfruten del proceso de aprendizaje, sino que también aprendan y desarrollen una actitud positiva hacia el conocimiento de la lengua francesa.

2. Justificación

La elección del tema para el desarrollo del Trabajo de Fin de Grado nace como consecuencia de mi interés hacia la lengua francesa durante mi etapa escolar, donde comencé a tener un primer contacto con ella.

Durante los cursos de 5º y 6º de Primaria, recuerdo que la manera de impartir dicha lengua se limitaba a la repetición y memorización de un léxico básico, algo que también nos servía para practicar la pronunciación.

Al acabar esta etapa, el docente nativo encargado de la materia les comunicó a mis padres que había destacado en sus clases y que recomendaba que siguiera cursando esta asignatura durante la ESO, pero de manera más específica acudiendo a un centro bilingüe de francés. Esta idea supuso para mí un reto, ya que sabía que tendría que hacer un mayor esfuerzo, pero de esta manera comencé mis estudios de la ESO en un instituto público bilingüe.

Este idioma empezó a estar constantemente presente en mi día a día y tanto esta materia como la de Educación Física, fueron mis favoritas desde una edad temprana hasta la adolescencia.

Tras haber accedido a la universidad a través del programa *Bachibac* (programa de doble titulación que le da al alumnado la posibilidad de obtener al mismo tiempo tanto el Título de Bachillerato español como el *Diplôme du Baccalauréat* francés) escogí en el Grado de optativa dicho idioma para seguir perfeccionando mi nivel durante dos años más.

Fue en este momento cuando, aun quedando un largo tiempo para escoger la temática de TFG, empecé a plantearme de qué manera podría vincular mi interés por el francés con mi mención seleccionada, Educación Física.

Tras reflexionar bastante, pensé en una propuesta de intervención educativa que podría ir más allá de la adquisición del léxico, donde el alumnado no solo iba a ser el protagonista de su aprendizaje, sino que también aprendería e interiorizaría distintos aspectos culturales y útiles que se acercaran a su vida cotidiana como, por ejemplo, la procedencia de sus deportistas favoritos.

Esta propuesta, se concreta en una situación de aprendizaje (S.A) que como denomina la LOMLOE el artículo 2 del *Real Decreto 157/2022, 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria* se tratan de “situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y específicas y contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas” (p. 6).

Uno de los principales puntos en común de los niños de distintas culturas es el juego. De esta manera el hecho de poner en práctica una serie de juegos motores tradicionales de los distintos países de lengua francesa, supone para los estudiantes otras formas no solo de jugar, sino también de descubrir, de actuar y de aprender.

Cabe destacar que la puesta en práctica de la propuesta educativa se llevará a cabo en un colegio donde no se imparte francés, por lo que tan solo se pretenderá que los alumnos aprendan nociones sobre los países francófonos (localización en el mapamundi o la adquisición de valores culturales).

En definitiva, la propuesta escogida para este Trabajo de Fin de Grado desea despertar esa curiosidad en los más pequeños por el idioma y la cultura, debido a que el papel del educador es muy importante en estas edades del alumnado ya que marcará su vida y su desarrollo significativamente.

3. Objetivos

El objetivo principal de este Trabajo de Fin de Grado es desarrollar una propuesta de intervención educativa para fomentar el interés y conocimiento de los alumnos por los países francófonos y su lengua, mediante la introducción de los juegos tradicionales en los países de habla francesa.

Para alcanzar la consecución de este objetivo general, se establecen los siguientes objetivos específicos:

- Usar el juego como elemento principal para mejorar la condición física y motriz de los estudiantes.
- Introducir al alumnado en los juegos tradicionales de los países francófonos y que comprendan sus reglas y contexto cultural.
- Crear un sentimiento de motivación hacia la participación en nuevas actividades estimulando un aprendizaje activo y lúdico.
- Promover el desarrollo de la capacidad de síntesis.
- Estimular el trabajo cooperativo, el uso de las TICs y la mejora de la capacidad de expresión oral.

4. Fundamentación teórica

El marco teórico nos proporcionará un contexto donde se abordarán los distintos temas tratados durante la propuesta educativa como el concepto de juego, la interculturalidad en el aula, el trabajo cooperativo a través de la actividad física y por último la interdisciplinariedad.

4.1 El juego en el desarrollo del niño

La Real Academia Española (2021) define el juego como “Acción y efecto de jugar por entretenimiento”. Al tratarse de un término escasamente específico, nos apoyaremos en las definiciones de otros autores que de manera más detallada han atribuido una definición a esta acción.

La importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños ya es señalada por Piaget (1956) quien manifiesta que: “el juego es un medio que constituye y enriquece el desarrollo intelectual”. Asimismo, expresa que “los juegos se vuelven más significativos a medida que el niño se va desarrollando” (p.40). Por ende, el juego promueve la imaginación, la resolución de problemas y la cooperación.

Piaget (1962) también señala que el juego no solo es una fuente de entretenimiento de los niños, sino que es fundamental para favorecer su desarrollo integral, ya que, a través de este, los niños aprenden a interactuar con su entorno, a resolver los conflictos que

surjan y desarrollar habilidades sociales y emocionales. A su vez, el juego físicamente activo promueve una vida más saludable en los niños, donde la actividad física tiene un papel protagonista además de favorecedor para a su desarrollo cognitivo, social, emocional y físico.

La teoría de del juego de Piaget es una de las más importantes en psicología y desarrollo infantil, pero también autores como Vygotsky (1934) señala que:

Un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo. (p. 160)

Gross (1989) define el juego como “un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que estos estén completamente desarrollados (...) el juego consiste en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta” (p. 236).

Según López y García (2011) el juego:

Representa una actividad (física o pasiva) libre o voluntaria, pura, improvisada, intrínseca o espontánea y placentera, practicada durante el ocio que se lleva a cabo con el propósito principal de divertirse/entretenerse, y de las cuales se deriva placer, expresión personal y satisfacción, de manera que la participación en el propio juego provee la gratificación deseada. Así, es una actividad lúdica o la práctica de actividades sin esperar recibir nada a cambio, y se desarrolla en ausencia de intereses. (p.1)

Mediante el juego los niños también adquieren herramientas y conocimientos que más tarde pondrán en práctica en su futuro. Así como habilidades de comunicación y trabajo en equipo y competencias fundamentales que les servirán para su vida adulta, como manifiesta Sandoval (2010) que gracias al juego: “todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural” (p.106).

También, a través de los juegos los niños aprenden sobre el respeto y la importancia del seguimiento de normas, tratándose de un punto fuerte para el desarrollo social, donde los estudiantes aprenderán a interactuar con sus compañeros, a transmitir sus ideas y a respetar las de los demás. Hasta los juegos más sencillos y simples pueden enriquecer el crecimiento personal de los niños ya que en lo que conlleva al desarrollo cognitivo, el juego estimula la creatividad y ayuda a los más pequeños a incrementar el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Asimismo, con el juego se ayudará a los niños a gestionar las emociones tanto negativas como positivas que puedan surgir durante las actividades, y con relación al desarrollo físico, al exigirse movimiento en todos los juegos, esto ayudará a desarrollar la motricidad fina a la hora de la realización de su presentación de manera manual, como la motricidad gruesa cuando se lleven a la práctica dichos juegos.

En resumen, el juego es primordial para el desarrollo en los primeros años no solo por lo señalado anteriormente sino además porque, como recomienda la Organización Mundial de la Salud (OMS) (2023), se debe realizar una media de 60 minutos de actividad física al día (por medio de juegos, deportes o ejercicios programados) para así promover una vida activa y saludable. Desde el área de Educación Física podemos fomentarlo con el objetivo de mejorar la forma física (capacidad cardiorrespiratoria y muscular) la salud ósea, los resultados cognitivos como mejorar el desempeño académico y la salud mental. De esta forma, no solo estaremos fomentando y formando una vida activa, sino que favorecemos el desarrollo integral de los niños.

4.1.1 Los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son actividades que se transmiten de generación en generación adaptándose a la época y a la edad.

Según Loza (2013) “se entiende por juego tradicional aquel que se encuentra arraigado a una cultura o región determinada, que conserva sus normas originales y que ha sido transmitido, por vía oral en la mayoría de los casos, de generación en generación” (p. 24).

Tal y como señalaba el autor, los juegos tradicionales, aparte de ser importantes para el desarrollo físico del niño, también son imprescindibles para la conservación y transmisión de tradiciones culturales. Este proceso de transmisión generacional fomenta la

continuidad de dichas naciones, manteniendo la diversidad cultural y fortaleciendo su identidad.

La incorporación de juegos tradicionales en el ámbito educativo y escolar proporciona diversos beneficios, ya que además de hacer que los niños se diviertan, harán que se fomente el aprendizaje y comprensión de otras culturas. Así se despertará cierta curiosidad por distintos idiomas, en el caso de actividades que exigen cantar canciones o rimas del país originario. Por consiguiente, los juegos típicos de países francófonos pueden ser una herramienta para enseñar francés, debido a que se adquieren de manera dinámica y lúdica aspectos léxicos o gramaticales.

Por ello, la práctica de juegos tradicionales puede mejorar la conexión entre el alumnado y favorecerá al desarrollo de sus habilidades sociales teniendo experiencias comunes con sus compañeros, la cooperación y el vínculo entre ellos. Además, estos juegos promueven el ejercicio físico y la interacción, y se obtendrá un desarrollo equilibrado e integrador donde la diversidad cultural tiene un papel protagonista.

Las competencias sociales se aprenden alcanzar a través de la experiencia ya que son una parte fundamental de la actividad humana. Lacunza (2011) manifiesta que la infancia al ser un periodo de aprendizaje continuo se debe fomentar en los niños de esta etapa un aprendizaje activo. González y Morales (2007) señalan una serie de estadios con relación al desarrollo de las relaciones interpersonales de los niños. Estas interacciones se producen en el juego, mostrando actitudes interactivas y cooperativas donde estos aprenden por medio del del mundo que les rodea.

4.1.2 Los juegos tradicionales de los países francófonos

Según la Organización Internacional de la Francofonía (OIF) (dispositivo institucional que desde el año 1970 se encarga de fomentar el francés y desarrollar una colaboración política, educativa, económica y cultural en 88 Estados y gobiernos) se denomina francofonía al conjunto de países, comunidades o individuos que emplean habitualmente el francés.

Cada país cuenta con sus tradiciones y cultura propias, por lo que, dentro del mundo francófono, los juegos variarán dependiendo de su procedencia.

En algunos países europeos como por ejemplo Francia o Luxemburgo son conocidos los juegos como *La marelle* (Rayuela) y *Les billes* (canicas), y han sido practicados desde hace décadas hasta la actualidad en los patios de los colegios y parques.

En el Caribe francófono, en cambio, destaca *La corde à sauter* (la comba) que, además de ser entretenido, desarrolla la motricidad gruesa mencionada anteriormente como la agilidad, la coordinación o el equilibrio.

En las zonas del continente africano donde también se habla dicha lengua, destaca el juego de *Awalé* donde la actividad física y el conteo se complementan gracias a las carreras de relevos donde se debe llevar la cuenta de las semillas recogidas de manera grupal.

Parlebas (1998) manifiesta que “al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin darse cuenta, la cultura a la que pertenece” (p. 114). El juego es, por lo tanto, un medio de adaptación al entorno del niño, donde además aprende valores como el trabajo cooperativo, el respeto hacia materiales y contrincantes, la aceptación de derrotas y la gestión de las victorias.

En definitiva, el juego se presenta como una actividad fundamental para el desarrollo integral del niño y para que se considere educativo, deberá transmitir como presentan López y García (2011): “conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no solo se produce a través de la palabra, sino que está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes” (p.1).

4.2 La interculturalidad en la Educación Primaria

La interculturalidad en Primaria es un concepto fundamental para trabajar valores como la libertad, igualdad y dignidad. Además, nos permite conocer otras culturas de las personas que conviven en un mismo entorno, en este caso, el centro educativo. Lluch y Salinas (1996), fundadores de la Asociación de Enseñantes con Gitanos, definen el interculturalismo como “una concepción teórica y práctica de carácter universal que atiende la diversidad cultural de todas las sociedades desde los principios de igualdad, interacción y transformación social” (p.6). Esto implica una opción ética e ideológica de carácter personal, una forma de entender y vivir las relaciones sociales y una manera de plantear y desarrollar la educación.

Gil Jaurena (2008) señala que “es el fin de la educación intercultural vencer estas desigualdades, de ahí que este enfoque se plantee la equidad como meta, la educación de calidad para todos/as, el reconocimiento de la diversidad, etc.” (p.47).

La educación intercultural es imprescindible que sea trabajada desde edades tempranas ya que es la etapa de desarrollo y formación de la identidad de cada niño. Nieto (2010) afirma que la diversidad cultural en el aula enriquece las experiencias de aprendizaje, ofreciendo múltiples perspectivas y formas de entender el mundo. Para trabajar la interculturalidad en el aula, es necesario integrar contenidos culturales en el currículo, de tal manera que se trabajen distintos aspectos como la historia o tradiciones de diversas zonas. Además, se deben utilizar metodologías activas como puede ser el Aprendizaje Basado en Proyectos, donde se permitirá al alumnado explorar y despertar su curiosidad sobre aspectos que más tarde podrá compartir con sus compañeros de una manera cooperativa.

Para educar en valores a los alumnos/as, se podrá hacer de manera lúdica, como es el caso de los juegos tradicionales de países francófonos, donde se estarán inculcando virtudes de manera dinámica y amena. El trabajo de la interculturalidad en el ámbito escolar, según Banks (2015) “desarrolla tanto el respeto como la tolerancia, aprendiendo los estudiantes a valorar y respetar las diferentes culturas lo que favorecerá su futuro evitando prejuicios” (p. 12).

Es fundamental que los profesores estén bien informados en lo que conlleva la educación intercultural. De esta forma, se implementarán estrategias para que el alumnado tenga un aprendizaje significativo. Desde el área de Educación Física podemos trabajar esto de una manera activa a través de los juegos de contacto, donde los niños pueden elegir juegos de sus países que además promuevan un ambiente respetuoso que también involucre a las familias. Así se estará enriqueciendo el aprendizaje de manera que haya una cohesión social y respetuosa entre el centro educativo y las diferentes culturas que encontramos en él.

Otro concepto clave se trata de la multiculturalidad, la cual puede definirse como la coexistencia de diferentes culturas con sus propias tradiciones y costumbres, en un

mismo espacio, sin que haya necesariamente una interacción entre ellas. A diferencia de la interculturalidad, donde se busca interrelación y comunicación entre las culturas.

La multiculturalidad en la educación es fundamental para la comprensión hacia la diversidad cultural. Esto puede trabajarse a través de la educación intercultural y la integración social.

Según Bennet (1990) “un currículum multiculturalidad debe enseñar los principios de los valores democráticos que nos permiten trabajar unidos para alcanzar decisiones y para vivir pacíficamente como ciudadanos de una misma sociedad” (p. 59).

4.3 El trabajo cooperativo a través de la actividad física

El trabajo cooperativo en la Educación Primaria es una herramienta fundamental para fomentar las habilidades sociales y mejorar la cohesión en el grupo-clase.

En el contexto de la actividad física, esta metodología adquiere gran relevancia, debido a que las dinámicas de grupo y los juegos y retos cooperativos proporcionan a los alumnos/as desarrollar competencias interpersonales mientras se realiza ejercicio físico.

Como manifiesta Pérez- Pueyo (2022) las actividades cooperativas son enriquecedoras para la autosuficiencia y el rendimiento académico de los estudiantes donde habrá un ambiente escolar inclusivo y motivador.

En este apartado, exploraremos los fundamentos teóricos de la cooperación en la actividad física, sus beneficios de manera más específica y las estrategias más adecuadas para implementarlo en el aula.

4.3.1 La cooperación

La cooperación se basa en el grupo de actividades, juegos y métodos de aprendizaje que buscan una interacción para lograr objetivos comunes. Según Omeñaca y Ruiz (2001) la cooperación es definida como: “los procesos a través de los cuales diferentes personas interactúan con el objetivo de alcanzar aspectos que les son comunes” (p.17). De este modo, la cooperación tiene una serie de beneficios para el alumnado que señalamos a continuación: en primer lugar, esta metodología favorece al desarrollo de habilidades sociales, promoviendo habilidades como el respeto, la empatía, la escucha activa y el trabajo en equipo. De esta forma los niños aprenden a escuchar al resto de compañeros

y a su vez a ser escuchados expresando sus ideas a través de la resolución de conflictos de manera constructiva y dialogada. Por otro lado, a través de la cooperación se fomenta la inclusión al trabajar de manera conjunta y al necesitar el aprendizaje y la participación de todos para obtener un éxito conjunto. Por ello también se estará trabajando la responsabilidad compartida, donde se enseña al alumnado la importancia de cumplir con su parte para obtener el éxito de todo el grupo. Otro aspecto fundamental es el trabajo de la autoestima, ya que a través del éxito grupal podemos conseguir que se sientan motivados por medio del éxito de toda la clase. Asimismo, hay que destacar también, a los autores Prieto y Nistal (2009) que definen el aprendizaje cooperativo como: “aquel proceso en el que un alumno necesita de otros y viceversa para poder alcanzar sus objetivos, es el trabajo en equipo por un bien común” (p.1).

Relacionado directamente con la mejora de la autoestima y la motivación y el compromiso. Al tener un objetivo compartido los alumnos se sienten más motivados e incrementan su participación y esfuerzo por lograr conseguir los objetivos o retos marcados. Ruiz (2008) señala que cuando nos estamos refiriendo a un aprendizaje cooperativo, hablamos de: “conjunto de métodos de organización del trabajo en los que los alumnos participan de forma interdependiente y coordinada, realizando actividades de carácter educativo, habitualmente planificadas y propuestas por el maestro” (p.1).

Así bien, a través de los juegos cooperativos desde el área de Educación Física no solo se está trabajando aspectos como los mencionados anteriormente, sino que se está logrando que el alumnado aprenda a través del juego, se divierta y a su vez se sienta satisfecho con su trabajo. De esta manera se fomenta en los niños una actitud positiva hacia la Educación Física y hacia la actividad física.

Según Jonhson y Jonshon (1999) el aprendizaje cooperativo es “una metodología educativa, basada en la interacción de los estudiantes en grupos, en los que trabajan juntos, intercambiando información y recursos, para mejorar su propio aprendizaje y, al mismo tiempo, el de todos y cada uno sus compañeros” (p. 6).

Cabe destacar también la distinción que se hace entre aprendizaje cooperativo y el trabajo en grupo son similares, pero no iguales. En el trabajo en grupo, los estudiantes comentan sus ideas y a partir de ellas crean un producto final, pero no necesariamente

han tenido que hacer un esfuerzo conjunto. No obstante, en el aprendizaje cooperativo es necesario que todo el alumnado se coordine para alcanzar un objetivo y de esta manera estaremos favoreciendo el desarrollo integral de los niños. También, se estará fomentando una serie de valores y actitudes positivas como son el respeto o la empatía donde todos los alumnos podrán participar independientemente de las habilidades físicas de cada uno. A partir de ello, mejorará el clima en el aula y preparará para la vida real, ya que se está trabajando la resolución de problemas y el diálogo, así como la superación de desafíos. Por este motivo, el trabajo cooperativo en las sesiones de Educación Física promueve el desarrollo integral del alumnado.

4.3.2 Los juegos cooperativos

Durante las últimas décadas, los juegos cooperativos han ido ganando un papel fundamental durante las clases de Educación Física, ya que los docentes muestran especial interés en trabajarlos en sus clases. Este hecho se debe a que, a través de ellos, se proporcionan numerosos beneficios que no se limitan simplemente a la actividad física, sino a reforzar también el correcto ambiente del grupo-clase junto al desarrollo integral de los estudiantes.

Los juegos propuestos buscan la colaboración entre los participantes para alcanzar un objetivo común por medio de una estrategia conjunta, una comunicación previa de ideas y la resolución de problemas en equipo.

Pallares (1978) destaca algunas características que tienen dichas actividades como son que todos los participantes buscan un fin común mediante el trabajo conjunto, todos los componentes pierden o ganan, los jugadores se enfrentan a los desafíos que plantea el juego en lugar de competir entre sí, y, por último, los participantes aportan sus distintas habilidades para conseguir dicho objetivo.

Por otro lado, Orlick (1986) destaca cuatro características principales de los juegos cooperativos como son la aceptación, la cooperación, la diversión y la participación.

El autor también analiza cómo se relaciona el juego cooperativo con la libertad en diversos contextos:

- **Libre de la competición:** se exponen ideas positivas entre los componentes del grupo, pero eliminando la necesidad de superar a otros.
- **Libre para crear:** se tiene en cuenta el pensamiento divergente ya que el juego cooperativo plantea un objetivo común, no definiendo de qué manera específica hay que alcanzarlo.
- **Libre de exclusión:** no se busca la eliminación, evitando en todo momento que esto afecte al autoconcepto del alumnado.
- **Libre de elección:** se refuerza la autonomía de los más pequeños y se promueve la iniciativa personal.

Los juegos cooperativos fomentan la colaboración entre los jugadores para alcanzar un objetivo común planteado. Esto promueve la comunicación al aumentar las interacciones, impulsa el comportamiento asertivo, aumenta la participación tanto individual como grupal y mejorará el ambiente de grupo (Carreras et al.,2010)

Por consiguiente, los juegos cooperativos también favorecen la atención a la diversidad ya que se presta especial atención al valor educativo implícito de la relación que existe entre los alumnos.

En las clases de Educación Física, la interacción entre alumnos es alta, implicando un alto grado de participación cognitiva, motriz, social y afectiva. Esto no solo es llevado a cabo durante las sesiones de dicha materia, sino que también se puede transportar fuera del ámbito educativo. El alumnado de esta manera estará asumiendo normas de convivencia y utilizar estrategias comunicativas que le permitan expresar de manera correcta sus ideas frente a los demás.

Asimismo, muchas actividades pueden ajustarse modificando sus reglas sin afectar el aprendizaje del grupo, lo que permite también que el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo fomente su desarrollo integral (LOE, 2006).

4.3.3 El papel del docente en el aprendizaje cooperativo

En el aprendizaje tradicional, el docente es el principal protagonista del aprendizaje del alumnado, marcando el ritmo de aprendizaje, los objetivos que quiere trabajar y el

encargado de evaluar lo impartido en el aula. Nos encontramos por lo tanto frente a un mando directo, donde los estudiantes acatan las órdenes del profesor.

En el aprendizaje cooperativo se incorpora un cambio en el modelo de clase, con el fin de que el tipo de aprendizaje que se trabaja en el aula esté vinculado con el papel que adopta el docente.

Haciendo una comparación entre lo anteriormente mencionado acerca del aprendizaje tradicional y el rol del profesorado en dicho aprendizaje actual, el docente pasa de efectuar el estilo de mando directo (donde el profesor tiene total protagonismo en la toma de decisiones, mientras que el alumnado ejecuta según el modelo representado) a ser un guía para los discentes, orientando, animando y motivando a estos para conseguir los objetivos planteados.

A propósito de ello, el autor Esteve (1997) explica en su artículo acerca del aprendizaje cooperativo lo siguiente:

El papel del profesorado es el de mediador, catalizador, animador y orientador. Debe ser un adulto dialogante, combatir los estereotipos sociales, potenciar actitudes de confianza hacia el alumno, ser paciente. ser un adulto integrador de sus propios intereses y de los de todo el grupo, fomentar los valores de cooperación, socialización e interrelación y despertar la curiosidad intelectual (p.13).

Otro aspecto que mencionar en cuanto a la labor del docente consiste en saber guiar a los alumnos en el proceso dialógico tanto como para resolver conflictos como para expresar sus ideas, hecho a destacar en el aprendizaje cooperativo, puesto que se debe hacer especial énfasis a la hora de enseñarles a solucionar conflictos mediante el diálogo.

En conclusión, el papel del docente es el de facilitar, guiar y mediar para potenciar un entorno de aprendizaje colaborativo que fomente el desarrollo integral del alumnado. Además de destacar que los juegos cooperativos son herramientas que ayudan a mejorar tanto el rendimiento académico como las habilidades sociales y emocionales de los niños, contribuyendo significativamente en una educación dinámica y participativa.

4.4 La interdisciplinariedad con el alumnado de Primaria

Cómo define la Real Academia Española (2024), interdisciplinariedad es “una cualidad”, que involucra varias disciplinas, es decir, es la relación entre diferentes disciplinas cuyos vínculos ya están creados. Autores como Ainscow (2003) defienden que “un modelo donde la educación es inclusiva debe acoger a todo el alumnado sin excepciones respecto a sus características, disfrutando de una educación de calidad que permita al alumnado alcanzar el éxito en su vida académica”. Además, explica que es “un proceso que se centra en la identificación y eliminación de barreras” (p.32).

La interdisciplinariedad tiene relación directa con la inclusión, ya que el objetivo principal de ambas es integrar y aprovechar la diversidad tanto del alumnado como de las asignaturas para mejorar los resultados académicos. Según Rivera (2013) la interdisciplinariedad se basa en aprendizajes integrales y significativos, mejorando a su vez la interpretación de la realidad, tanto de manera técnica como didáctica. Se trata de una disciplina que tiene necesidades compartidas, de contacto e interacción, tanto a nivel práctico como teórico, “para que haya interdisciplinariedad es necesario contar con disciplina” (p.152).

Asimismo, Lazo (2011) defiende que la interdisciplinariedad es la necesidad de relaciones o conexiones entre dos o más disciplinas escolares, establecidas a nivel curricular, didáctico y pedagógico y conducen a la cooperación e interpretación de diferentes aspectos con el objetivo de promover la integración de los aprendizajes y de los saberes del alumnado.

Fogarty (1991) tiene en cuenta tres modelos didácticos para el desarrollo de la interdisciplinariedad y son los siguientes: modelo de conexión, modelo compartido y modelo de asociación. En dicho proyecto hemos llevado a cabo el de conexión, el cual consiste en vincular diversas asignaturas como Ciencias Sociales o Naturales con el fin de complementar y mejorar el aprendizaje del área de Educación Física, encargado de trabajar las habilidades y destrezas como base para la enseñanza de la unidad. Esto se hace a través de un tema y unas actividades escogidas, buscando el desarrollo completo de esta experiencia de aprendizaje.

La materia de Educación Física posee una serie de características únicas que le dan la posibilidad de conectarse con otras disciplinas, tratándose esta de un área integradora dentro del currículo. De esta manera se facilita el uso de un enfoque interdisciplinar con las demás asignaturas, reconociendo su importancia para mejorar las prácticas educativas y el rendimiento de los estudiantes desde las distintas competencias.

Conde, Arteaga y Viciano (2011) manifiestan que la Educación Física ayuda a afianzar los conceptos impartidos en el 202' área de Lengua Castellana en un proyecto propuesto, teniendo la oportunidad de realizarlo también con cualquier materia propuesta.

Consideramos importante destacar las ventajas y desafíos que se plantean sobre la interdisciplinariedad, teniendo en cuenta la importancia de la flexibilidad entre disciplinas y la búsqueda de puntos en común. Fiallo (2011) defiende una serie de ventajas que hacen referencia a los siguientes puntos. En primer lugar, se menciona que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) tienen un papel activo, así como la integración de nuevos contenidos útiles para su vida. A su vez se destaca el papel fundamental de la motivación y el proceso cognitivo en los niños y niñas, conectado directamente con la importancia de aprovechar los tiempos evitando contenidos innecesarios. De esta manera se está preparando al alumnado para su vida adulta, donde el trabajo en equipo tendrá un papel fundamental, ya sea en los trabajos o en su entorno familiar, por ejemplo, trabajando la búsqueda de nuevas soluciones y la resolución de conflictos.

Por lo tanto, la interdisciplinariedad es un enfoque que tiene como principio la educación inclusiva. En este punto no podemos olvidar que llevar a cabo un enfoque interdisciplinar es un gran desafío y en ocasiones puede haber oposiciones al cambio, ya que necesita una formación continua por parte del profesorado y una coordinación efectiva entre ellos.

Así bien, se considera que a través de la interdisciplinariedad se avanza hacia un sistema educativo más integrador, eficaz y equitativo.

5. Propuesta de intervención

Al realizar este proyecto durante las clases de Educación Física en un colegio público de Segovia donde no se imparte la asignatura de francés ni dentro del horario lectivo ni a modo de extraescolar, se debe optar por una alternativa que despierte la curiosidad del alumnado por esta lengua. Antes de comenzar con las sesiones diseñadas, se planteará a los niños de un aula de 4º de Primaria rellenar una ficha en casa realizando una búsqueda (ANEXO 1). Esta estará compuesta por una serie de ítems relacionados con el país francófono que, de manera aleatoria, se les asignará. A continuación, se les explicará que deberán tener especial cuidado en la presentación y seleccionar y plasmar correctamente la información que se les pida.

La primera sesión, estará dedicada a la exposición de sus trabajos en una asamblea, donde deberán mostrar y explicar a sus compañeros donde se encuentra su país en el mapamundi, datos que les hayan llamado la atención sobre su nación, si conocen a los deportistas seleccionados, cómo es su bandera (previamente deberá haber sido pintada por ellos mismos), y finalmente su juego tradicional (ANEXO 2).

Seguidamente, el docente plantea un juego propio de Suiza que iniciará esta propuesta educativa trabajada durante las próximas tres semanas.

En las siguientes sesiones, se harán tres grupos en los cuales sus componentes irán variando durante los diferentes días, con el fin de que el aprendizaje sea por rincones, buscando la socialización, el trabajo en grupo, la cooperación y el trabajo autónomo.

Se les repartirá un pasaporte (ANEXO 3), donde tendrán que dibujar y colorear entre todos los participantes del equipo la bandera propia del país del juego tradicional que hayan realizado (ANEXO 4). El docente, cuando considere que se ha conseguido el objetivo de manera correcta, con deportividad, trabajando en grupo, buscando estrategias y no logrando únicamente una victoria, pondrá un sello para verificar que ya han “viajado” a ese país (ANEXO 5). A través de este hilo conductor, se pretende mantener la motivación por parte de los estudiantes, quienes pondrán todo su empeño en ir consiguiendo los retos.

Al inicio de cada día, para mantener el control del grupo-clase, se formarán los grupos y se les proporcionará un peto (rojo, azul o amarillo) para hacer una distinción por parte del profesor y de los propios alumnos entre ellos. A continuación, cada equipo se hará cargo de guardar su pasaporte, y se le indicará a qué zona del patio deberán acudir para realizar su juego tradicional. Una vez llevado a cabo esto, serán los estudiantes los que, respetando el orden de turno, deberán explicar a sus compañeros su actividad y a qué país pertenece.

En un rincón del patio, se encontrará el material que puedan necesitar para jugar, como conos, ladrillos, pelotas, etc. Ellos mismos serán quienes cojan el material que crean conveniente, siendo conscientes de que los demás grupos también lo pueden necesitar en algún momento de la sesión. De esta manera también se les estará transmitiendo la importancia de compartir, a ser críticos y a saber seleccionar aquello que de verdad les haga falta.

En algunas ocasiones, los niños se encontrarán con juegos que no se puedan realizar de manera idéntica en la clase, bien sea por falta de recursos, de tiempo o de espacio, por lo que ellos mismos deberán realizar adaptaciones ingeniando estrategias de manera cooperativa.

Al final de cada sesión se harán a modo de vuelta a la calma, unas asambleas donde deberán compartir entre todo el alumnado y con la maestra los puntos fuertes y débiles de la clase, adaptaciones que hayan tenido que hacer, posibles diferencias que hayan surgido, de qué manera lo han solucionado, etc.

(El desarrollo de cada sesión se muestra en el ANEXO 6.)

5.1 Características del centro

El centro donde se va a ejecutar la propuesta se trata de un colegio público ubicado en el casco antiguo de Segovia. Este cuenta con aproximadamente un total de 200 estudiantes matriculados, de los cuales unos 60 se encuentran en Educación Infantil y 140 en Educación Primaria. Su organización presenta una variabilidad en el número de líneas en distintos cursos. En algunos casos, hay suficientes alumnos para formar dos clases como se da en 2º de Primaria, mientras que en los demás niveles solo se puede crear una.

5.2 Características del aula

En cuanto a las características del aula, la propuesta se realizará con un grupo de 4º de Primaria compuesto por un total de 24 alumnos (16 niños y 8 niñas).

Cabe destacar que existen diferentes niveles de aprendizaje dentro del aula al haber dos alumnos con desfase curricular. Además de ello, hay dos alumnos con necesidades educativas de apoyo específico diagnosticados con TDAH, quienes también presentan dificultades en Lengua y Matemáticas. Por este motivo, en ciertas horas de ambas asignaturas acuden a un refuerzo con la profesora de AL (audición y lenguaje).

5.3 Responsabilidades del alumnado

Este TFG está especialmente diseñado de tal manera que el papel docente sea a modo de guía y de apoyo para el alumnado.

En primer lugar, como previamente ha sido explicado, deberán realizar su búsqueda guardando especialmente cuidado en su presentación, síntesis y su manera de expresar la información tanto de forma escrita como oral. Además, tendrán cierto compromiso a la hora de traer al colegio la información recogida en la fecha indicada.

Por otro lado, tienen la responsabilidad de saber comunicar correctamente a sus compañeros las distintas actividades, teniendo interiorizadas estas y no leyéndolas a través de un papel. De esta manera se trabajarán las herramientas comunicativas necesarias para saber expresar a los demás sus ideas.

También se debe tener en cuenta el material usado durante los juegos, donde aparte de ser conscientes de lo que realmente necesitan y de cuidarlo, deberán encargarse de recogerlo y colocarlo correctamente.

Por último, el alumnado deberá ser responsable desde el primer momento que empiece la clase, respetando los turnos de palabra, las necesidades individuales de cada uno, ideando estrategias cuando un juego no esté saliendo como se espera, ayudando a sus amigos, etc.

5.4 Objetivos de etapa

Para el desarrollo de esta propuesta los objetivos recogidos en el Real Decreto 157/2022, 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de Educación Primaria, recogidos en el artículo 7.

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

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor

d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

5.5 Competencias clave

A la hora de desarrollar esta propuesta consideramos imprescindible tener en cuenta las competencias del currículo, recogidas en el artículo 9 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo.

Competencia en comunicación lingüística: estará presente durante toda la propuesta educativa. En primer lugar, a la hora de compartir el alumno con el resto de los

compañeros su investigación acerca de los juegos tradicionales del país que les haya tocado. También estará presente en el momento de explicar los diferentes juegos.

Competencia plurilingüe: el estudiante se encontrará con léxico francés con el que es necesario trabajar en sus actividades.

Competencia digital: en dicha unidad, el trabajo inicial que deberán realizar los alumnos parte de una investigación a través del uso de las nuevas tecnologías e Internet, para buscar la información relacionada con las preguntas propuestas (capital, fauna y flora, bandera de dicho país, deportista masculino y femenino famoso...).

Competencia personal, social y de aprender a aprender: los niños y niñas mostrarán su nivel de desarrollo en la siguiente competencia en el momento de buscar la información requerida, organizar esta, realizar un trabajo de síntesis donde ellos mismos sepan que es importante y que no, exponerla a sus compañeros, etc.

Competencia ciudadana: estará muy presente ya que se van a trabajar distintos valores sociales desde la aceptación de uno mismo hasta el respeto hacia las diferencias con los demás, el compañerismo, respeto hacia el docente, normas y material...

En cada sesión también cambiarán los componentes de cada equipo con el fin de fomentar la socialización dentro del aula.

Competencia emprendedora: durante las diversas sesiones se busca la participación activa de los discentes, afrontando los problemas o imprevistos que puedan surgir durante la actividad motriz.

Competencia en conciencia y expresión culturales: a través de los distintos juegos tradicionales pertenecientes a los países francófonos, se pretende que el alumnado además de conocer estos, también aprendan otros aspectos culturales acerca de dichas naciones (forma de vida, tradiciones...)

5.6 Competencias específicas

Las competencias específicas que menciona la Ley en el área de Educación Física en el segundo ciclo son las siguientes:

Competencia específica 1	1.1 Reconocer e interiorizar la actividad física como alternativa de ocio saludable, identificando desplazamientos activos y sostenibles y conociendo los efectos beneficiosos a nivel físico y mental que posee adoptar un estilo de vida activo. (STEM2, STEM5, CPSAA2)
Competencia específica 2	<p>2.1 Llevar a cabo proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, empleando estrategias de monitorización y seguimiento que permitan analizar los resultados obtenidos y reconocer y mejorar el repertorio motriz. (STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CE3)</p> <p>2.2 Adoptar decisiones y encadenar acciones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación. (STEM1, CPSAA4, CE1)</p> <p>2.3 Emplear e integrar los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa en distintos contextos y situaciones motrices, adquiriendo un progresivo control y dominio corporal sobre ellos. (STEM1, CPSAA4, CPSAA5)</p>

Competencia específica 3	3.2 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. (CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)
Competencia específica 4	4.1 Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación. (CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3)

5.7 Objetivos didácticos

- **Participar en la elaboración y desarrollo de la propuesta creando la ficha de búsqueda:** el objetivo principal es hacer partícipe desde la introducción de este proyecto al alumnado. Ellos serán los encargados de realizar la búsqueda sobre los países francófonos, fomentando sus habilidades de síntesis, organización... De esta forma, los estudiantes mostrarán en gran medida responsabilidad sobre su propio trabajo, motivación y compromiso.
- **Conocer y practicar juegos de diferentes zonas del mundo:** el siguiente objetivo se basa en la práctica de una gran variedad de juegos tradicionales de los países francófonos. Gracias a la práctica de dichas actividades, el alumnado no solo se divierte y hace actividad física, sino que tiene la oportunidad de ampliar su conocimiento tanto geográfico como cultural, impulsando una actitud abierta frente a otras culturas.
- **Establecer estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en aquellas situaciones jugadas que lo requieran:** este objetivo se centra en las tácticas a través del juego. Es aquí donde los discentes deberán poner en práctica ciertas estrategias de cooperación para alcanzar los objetivos comunes, en los juegos de oposición competirán entre sí con deportividad, y en las actividades de cooperación-oposición estas dos dinámicas se vincularán.
Con este aprendizaje se estará potenciando diversos valores como el respeto, la comunicación afectiva, la empatía, la resolución de conflictos, etc.
- **Extender el repertorio de juegos de los niños mediante la incorporación de nuevas actividades lúdicas:** a través de la práctica de una gran variedad de juegos nuevos y distintos para el alumnado, estos podrán ampliar sus opciones de entretenimiento tanto dentro del aula como fuera de el en su tiempo de ocio con familiares y amigos, fomentando sus habilidades motoras y sociales e intercambiando conocimientos culturales con su entorno.

5.8 Elementos transversales

En el siguiente apartado se abordarán los elementos transversales trabajados en la propuesta.

- Educación en valores: se fomenta el respeto por las diferentes culturas tratadas, el respeto entre el alumnado durante las sesiones, la cooperación y la valoración por la diversidad cultural.
- Comunicación audiovisual y TIC: para llevar a cabo la búsqueda e indagación de la información requerida para la ejecución de los juegos, el alumnado deberá hacer uso seguro de Internet a través de cualquier dispositivo electrónico que se lo permita.
- Educación para la salud: se promueve la importancia de la actividad física y hábitos saludables durante las sesiones además de pretender inculcar esto fuera del ámbito escolar. Se espera que el alumnado de manera autónoma sea capaz de ponerlo en práctica siendo conscientes de su trascendencia.
- Igualdad de género: se fomenta la igualdad entre niños y niñas durante todas las actividades, asegurando una participación equitativa y el desarrollo de competencias en un ambiente inclusivo.
- Educación para la ciudadanía global: al investigar y presentar información sobre los países francófonos, los estudiantes desarrollarán una mayor conciencia sobre la diversidad cultural. De esta manera, se fomentará una actitud abierta y respetuosa hacia otras culturas.

5.9 Metodología

La metodología que prevalece en esta propuesta educativa es el estilo cognoscitivo y más específicamente, el descubrimiento guiado. Este método de enseñanza tiene como objetivo que el aprendizaje del alumnado sea activo, no limitándose únicamente a la escucha y ejecución de las órdenes del docente. El papel del alumnado es responsabilizarse, investigar y experimentar para alcanzar su aprendizaje, mientras que la labor del profesor será actuar de guía y apoyo para los estudiantes, interviniendo principalmente en las paradas de reflexión – acción, donde se interiorizarán los

contenidos trabajados y se buscarán propuestas de mejora para un correcto desarrollo de las sesiones. Por tal razón, también podemos hacer referencia a una metodología comprensiva donde los alumnos a través del trabajo en equipo se organizarán y planificarán para conseguir el objetivo propuesto por el docente compartiendo sus ideas.

Monjas (2006) presenta

una educación que ponga el acento en valores como la cooperación, solidaridad, igualdad (...) frente a otras opciones que buscan los resultados o el rendimiento por encima de todo sin tener en cuenta que lo más importante deberían de ser las personas, todas, ya que no vale tener en cuenta sólo a unas pocas. (p. 31)

Por otro lado, se utilizará una estrategia metodológica que se centre en la cooperación, puesto que todos los estudiantes trabajarán de manera grupal para lograr los objetivos propuestos. A través del carácter lúdico de las actividades, se transmitirá el contenido de la cooperación.

5.10 Temporalización

La temporalización de la propuesta será realizada a lo largo de tres semanas durante las clases de Educación Física de 4º de Primaria. Serán los martes y jueves con la duración de una hora cada día, como está indicado en su horario escolar.

Temporalización de las sesiones de la propuesta educativa de juegos tradicionales de los países francófonos

Sesión	Contenido a trabajar
1º	Presentación de trabajo de búsqueda acerca de los países de lengua francesa + Juego conjunto de iniciación de propuesta.
2º	Juegos tradicionales + Puesta en común
3º	Juegos tradicionales + Puesta en común
4º	Juegos tradicionales + Puesta en común
5º	Juegos tradicionales + Puesta en común
6º	Juegos tradicionales + Reto cooperativo + Asamblea final

5.11 Recursos

Para la puesta en práctica de los diferentes juegos, el espacio destinado a ello será el patio del colegio, tanto el de Primaria como el de Infantil, ya que al ser varias actividades realizadas a la vez se requiere de un espacio amplio para evitar que los alumnos se interrumpen de manera inconsciente entre ellos.

Los materiales que vamos a necesitar son principalmente petos de tres colores distintos para hacer una distinción entre los alumnos. También, necesitaremos pinturas de colores para pintar sus banderas a la hora de realizar el juego y finalmente, el material requerido para la práctica, como ladrillos, conos, setas, pelotas, balones, etc.

Por parte del docente se necesitarán sellos para marcar los países “vistos” por los alumnos con su respectivo reto o juego realizado previamente.

5.12 Atención a la diversidad

Con el objetivo de asegurar que todo el alumnado, incluidos aquellos con necesidades educativas especiales, tengan la oportunidad de participar y enriquecerse de las actividades programadas, se han diseñado las siguientes adaptaciones:

- Caso alumno con férula en el brazo derecho: para garantizar la participación activa y segura del estudiante, las actividades serán adaptadas con el fin de minimizar el uso del brazo lesionado (rotura de cúbito y radio hace un mes atrás). Los ejercicios que incluyan un mayor esfuerzo en el brazo se procurarán realizar con el contrario. En el caso de que esto no sea posible, el niño podrá asumir roles alternativos como árbitro. Con ello, se pretende que el alumno contribuya en la participación y logro de los retos propuestos, pero evitando poner en peligro su estado físico y recuperación. Asimismo, se fomentará la autoestima y motivación del niño a través del refuerzo positivo y el reconocimiento de su esfuerzo.
- Caso 2 alumnos con TDAH: para facilitar la concentración y seguimiento de las sesiones, se utilizarán demostraciones prácticas con el objetivo de complementar las instrucciones verbales. De esta forma, se pretende asegurar una comprensión clara de las actividades y que ambos alumnos se mantengan enfocados y comprometidos durante las sesiones. Si fuese necesario, los juegos se adaptarán

con reglas que ayuden a controlar los impulsos, además de utilizar el refuerzo positivo y plantear metas alcanzables que motiven a los estudiantes.

5.13 Evaluación de la propuesta didáctica

Las técnicas de evaluación que se utilizarán durante la intervención serán las siguientes:

1. Evaluación inicial: Se empleará un registro anecdótico a modo de observación para comprobar la realización de la búsqueda solicitada y si esta se ha realizado correctamente.
2. Evaluación continua: Se utilizará una lista de control (TABLA 1) y se irá formando al alumnado para que sea capaz de alcanzar los objetivos propuestos.
3. Evaluación final: Se valorará el aprendizaje global obtenido al finalizar la propuesta de intervención (TABLA 3).
4. Autoevaluación: Serán los propios alumnos quienes también evalúen su trabajo realizado cada semana (TABLA 2).

Consecutivamente, se muestran las diferentes herramientas que se van a utilizar para evaluar a los estudiantes durante la propuesta, junto con una descripción más detallada y gráfica de las técnicas anteriormente mencionadas.

TABLA 1. LISTA DE CONTROL DIARIA

NOMBRE ALUMNO/A:						
ÍTEMS QUE EVALUAR	Días de observación					OBSERVACIONES
1. Muestra interés hacia los juegos propuestos por sus compañeros.						
2. Participa de manera activa y con esfuerzo e interés en las sesiones.						

3. Ingenia y realiza estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en función de las exigencias de cada juego.						
4. Participa de forma responsable en las actividades, respetando las normas, los materiales, compañeros y contrincantes, profesor...						
5. Realiza las tareas complementarias de la UD (ficha de investigación, pasaporte...) de manera limpia, con coherencia, etc.						
OTROS ASPECTOS						

ESCALA DE VALORACIÓN DEL 1 AL 4, DONDE EL 4 ES EL MÁXIMO.

Por otra parte, se considera que también es fundamental que los propios alumnos sean los que evalúen su proceso de aprendizaje, desarrollando cierto pensamiento crítico sobre ellos mismos. Lo que se busca conseguir es que según transcurren las sesiones, vayan reflexionando acerca de sus puntos más fuertes y débiles, con el fin de mejorar. El docente será el encargado de proporcionar dicha autoevaluación (TABLA 2) a los estudiantes al final de cada semana y otra al finalizar el proyecto.

TABLA 2. FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

Propuesta educativa: Juegos tradicionales de los países francófonos.	Mucho	Bastante	Poco	Muy Poco
1. Conozco diferentes juegos propios de los países francófonos.				
2. He trabajado de manera cooperativa con mis compañeros para conseguir los retos.				
3. He participado activamente en las diferentes propuestas realizadas proponiendo estrategias e ideas.				
4. He usado de manera adecuada el material.				
5. He sabido transmitir a mis compañeros el juego a realizar.				
6. He respetado a mis compañeros.				
7. He realizado los trabajos manuales con creatividad, limpieza, etc.				
SOBRE LA ACTIVIDAD				

Lo que más me ha gustado es:
Lo que NO me ha gustado:
¿Cómo te has sentido siendo profe por un día?
AUTOCALIFICACIÓN (Del 1 al 10):

Fuente: Elaboración propia

Por último, como se ha mencionado anteriormente, al finalizar la propuesta educativa además de utilizar la técnica de observación anteriormente mencionada durante las sesiones, se llevará a cabo una evaluación sumativa (TABLA 3). Esta valorará el aprendizaje global de los alumnos a través de una rúbrica de evaluación donde se plasman distintos ítems relacionados tanto con las habilidades motrices como con las actitudes y valores frente a las actividades. Se buscará en todo momento favorecer al alumnado.

TABLA 3. RÚBRICA DE APRENDIZAJE

ÍTEMS QUE EVALUAR	1.Nunca o casi nunca. INSUFICIENTE	2. Algunas veces. SUFICIENTE	3. A menudo, frecuentemente. BIEN-NOTABLE	4. Casi siempre o siempre. SOBRESALIENTE
1.Practica juegos de diferentes países francófonos con interés.	No practica juegos de diferentes países francófonos con interés.	Algunas veces practica juegos de diferentes países francófonos con interés.	Frecuentemente practica juegos de diferentes países francófonos con interés.	Siempre practica juegos de diferentes países francófonos con interés.

<p>2.Participa de forma activa desarrollando actitudes de esfuerzo y superación personal en las sesiones.</p>	<p>No participa de forma activa desarrollando actitudes de esfuerzo y superación personal en las sesiones.</p>	<p>Algunas veces participa de forma activa desarrollando actitudes de esfuerzo y superación personal en las sesiones.</p>	<p>Frecuentemente participa de forma activa desarrollando actitudes de esfuerzo y superación personal en las sesiones.</p>	<p>Siempre participa de forma activa desarrollando actitudes de esfuerzo y superación personal en las sesiones.</p>
<p>3. Desarrolla e ingenia estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en función de las exigencias de cada juego.</p>	<p>No desarrolla e ingenia estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en función de las exigencias de cada juego.</p>	<p>Algunas veces desarrolla e ingenia estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en función de las exigencias de cada juego.</p>	<p>Frecuentemente desarrolla e ingenia estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en función de las exigencias de cada juego.</p>	<p>Siempre desarrolla e ingenia estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en función de las exigencias de cada juego.</p>
<p>4. Participa de forma responsable respetando las normas, materiales, compañeros...</p>	<p>No participa de forma responsable respetando las normas, materiales, compañeros...</p>	<p>Algunas veces participa de forma responsable respetando las normas, materiales, compañeros...</p>	<p>Frecuentemente participa de forma responsable respetando las normas, materiales, compañeros...</p>	<p>Siempre participa de forma responsable respetando las normas, materiales, compañeros...</p>
<p>5.Realiza el proyecto de</p>	<p>No realiza el proyecto de</p>	<p>Algunas veces realiza el proyecto de</p>	<p>Frecuentemente realiza el proyecto de</p>	<p>Siempre realiza el proyecto de</p>

investigación, pasaporte y demás material complementario de la propuesta de manera limpia, con coherencia, etc.	investigación, pasaporte y demás material complementario de la propuesta de manera limpia, con coherencia, etc.	de investigación, pasaporte y demás material complementario de la propuesta de manera limpia, con coherencia, etc.	de investigación, pasaporte y demás material complementario de la propuesta de manera limpia, con coherencia, etc.	investigación, pasaporte y demás material complementario de la propuesta de manera limpia, con coherencia, etc.
--	---	--	--	---

Fuente: Elaboración propia

6. Resultados

En el siguiente apartado se expondrán los resultados adquiridos tras la puesta en práctica de dicha propuesta educativa.

Al tratarse de una lengua completamente nueva para el alumnado, se han mostrado de manera general bastante participativos, motivados y con ganas de aprender. En un principio, les generó algo de curiosidad el no saber de qué iba a tratar concretamente lo que iban a trabajar durante las próximas semanas, pero a su vez les hizo estar predispuestos a lo que se les iba a plantear. Además, se les explicó que se trataba de un trabajo para la universidad que sería evaluado más tarde, lo que les hizo sentir que sus acciones iban a ser importantes y debían ser responsables.

Una vez comenzaron los juegos de la primera sesión, algunos alumnos seguían centrándose en simplemente alcanzar la victoria, dejando a un lado el trabajo en equipo, la participación de todos los componentes del grupo o la deportividad. Por lo tanto, la labor como docente fue realizar paradas de reflexión-acción para resolver esos enfrentamientos que pudieran surgir y que los propios estudiantes fuesen capaces de resolver por sí mismos. En las próximas sesiones de manera dialogada y escuchando y respetando las ideas de sus compañeros se consiguió alcanzar esto. Para reforzar estas acciones, se volvió a recalcar el uso del sello en sus pasaportes, donde el sello no sería

puesto hasta que los juegos o retos cooperativos no fuesen realizados de manera correcta.

En cuanto al respeto de las normas durante los juegos, en un principio la maestra debió intervenir en varias ocasiones puesto que ciertas actividades eran similares a juegos que ya conocían los estudiantes y a veces no se tenía en cuenta las variantes que podrían aparecer al tratarse de un juego que se practica en otro lugar. Esto también fue solucionado en las paradas de reflexión o asambleas, y los propios alumnos empezaron a ser quienes hacían esas comparaciones y adquirían nuevas maneras de juego.

Con relación a la iniciativa mostrada, el interés de los discentes por esta propuesta ha sido muy positiva desde un principio donde se les planteó la búsqueda que debían llevar a cabo hasta el final del proyecto. Al acabar la última sesión, el grupo solicitó la posibilidad de trabajarla unos días más.

Es cierto que según explicó el grupo al finalizar todas las sesiones no habían trabajado este proyecto en otras ocasiones y los juegos que habían aprendido los habían compartido fuera del ámbito escolar con sus familiares y amigos. Asimismo, una anécdota que nombrar se trata de un alumno encargado de hacer una búsqueda sobre Bélgica, quien encontró que su juego tradicional eran los dardos, por lo que, al tener una diana en casa, la llevó al colegio con ilusión para poder enseñarla a sus amigos (Imagen sesión 6).

La participación durante las paradas de reflexión mencionadas anteriormente era algunas veces algo más escasa ya que los alumnos se centraban en exponer cómo estaban transcurriendo las actividades o las estrategias que habían ideado, por lo que en ciertas ocasiones era la docente quien debía plantear cuestiones que les hiciese reflexionar. En cambio, durante las asambleas finales los estudiantes contaban si habían trabajado de manera cooperativa, si habían tenido que hacer adaptaciones para poder llevar a cabo su juego por falta de espacio o material con relación al juego originario y los puntos fuertes y débiles de la sesión (aspectos que mejorar, hechos realizados en su opinión de manera correcta, sus opiniones acerca de la sesión trabajada...)

El respeto entre compañeros también es algo a destacar, debido a que hubo una progresión notable donde en un principio se quería ganar centrándose los estudiantes en

su propio trabajo individual, y con el paso de las sesiones eran ellos mismos los que se animaban y a ayudaban a sus compañeros constantemente. Fueron siendo conscientes de que había que saber escuchar a sus compañeros y también saber de qué manera compartir sus ideas. Además, al ser ellos quienes adoptaron el rol de maestro, fueron reflexionando sobre la importancia de prestar atención a lo que se estuviese explicando y respetar los turnos de palabra, lo que hizo que de manera indirecta se estuviese reforzando esa empatía tanto por sus compañeros como al docente cuando intervenía.

El respeto hacia el material y la recogida de esta también ha sido destacable dado que se comunicó a los alumnos que ellos mismos también debían ser los encargados de administrar el material. Este fue colocado en un lateral del patio y su uso era de manera comunitaria, por lo que debían escoger únicamente lo que realmente les hiciese falta para su actividad. En un principio, solían coger algo más de lo necesario, pero al manifestar sus compañeros de otros grupos que tenían falta de alguna herramienta, eran ellos mismos los que se lo proporcionaban. Según iban transcurriendo los días, iban aprendiendo y debatiendo qué necesitaban de verdad. Al final de cada sesión, se encargaban de bajar el material y colocarlo para el pleno uso de otros cursos.

Los aprendizajes alcanzados al final de la propuesta educativa han sido bastante significativos, puesto que el francés se trata de una lengua que los alumnos no habían tenido la oportunidad de conocer ni de trabajar con ella. Teniendo conciencia de que es algo complejo aprender una gran variedad de léxico en únicamente tres semanas, los estudiantes han adquirido palabras de uso cotidiano a raíz de la práctica de dichas actividades las cuales lo requerían, como los días de la semana, algunos colores o números, etc. Además, han aprendido a saber distinguir un gran número de banderas, a saber ubicar los países francófonos en el mapamundi y otros datos de interés sobre dichas naciones como su fauna, flora y clima. Por otro lado, han podido descubrir que muchos de sus deportistas tanto masculinos como femeninos proceden de estos lugares, lo que les ha hecho despertar esa curiosidad de seguir aprendiendo sobre esta lengua al tratarse de sus referentes.

7. Conclusiones

A continuación, en este apartado analizaremos si los objetivos propuestos al inicio de nuestro Trabajo de Fin de Grado han sido alcanzados.

En primer lugar, se buscaba principalmente **fomentar el interés y conocimiento por los países francófonos y su lengua**. Este objetivo se ha cumplido en gran medida debido a que había un desconocimiento pleno por parte del alumnado hacia la lengua francesa y algunos de los países francófonos. Este hecho hizo que los discentes mostrasen motivación por aprender acerca de las naciones de sus deportistas preferidos y por adquirir nuevos juegos que más tarde pudiesen poner en práctica en el patio, parque, etc.

De manera más concreta, se pretendieron alcanzar otros objetivos como **usar el juego como elemento principal para mejorar la condición física y motriz de los estudiantes**. Al haber niños que no acuden a actividades extraescolares orientadas al deporte fuera del horario escolar, se pretende que las clases de Educación Física les sirvan como dicho elemento principal para ejercitar su condición física. Es por lo que durante estas sesiones se ha buscado el continuo movimiento y la participación de los estudiantes.

En cuanto a **introducir al alumnado en los juegos tradicionales de los países francófonos y que comprendan sus reglas y contexto cultural**, los estudiantes se mostraron activos durante todas las sesiones puesto que estos juegos eran novedosos para todos. Además, pudieron hacer una reflexión conjunta a destacar, la cual trataba de que se sentían agradecidos al contar con una gran variedad de recursos en comparación con algunos países de los que habían hablado. Es por ello por lo que empezaron a ser más conscientes de que tienen que cuidar el material, y que a pesar de lo que tengan en otros países, también se pueden buscar alternativas para pasarlo bien.

Con respecto a **crear un sentimiento de motivación hacia la participación en nuevas actividades estimulando un aprendizaje activo y lúdico**, esto ha sido logrado con éxito, debido a que numerosos estudiantes manifestaron que las actividades que previamente habían sido realizadas en el aula las compartían con sus amigos o familiares fuera del ámbito escolar.

Con relación a **promover el desarrollo de la capacidad de síntesis**, los niños debían ser los encargados de plasmar la información que se les había solicitado previamente en sus plantillas ciñéndose únicamente a lo exigido. Esto también fue conseguido con éxito puesto que se pidió información muy detallada. Hubo algún caso donde surgió cierta confusión entre juego tradicional y deporte típico, pero se explicó en la primera asamblea con ayuda de los alumnos/as.

Acerca de **estimular el trabajo cooperativo, el uso de las TICs y la mejora de la capacidad de expresión**, este primer punto fue cumpliéndose de manera más completa a medida que pasaban las sesiones pues en un principio el alumnado buscaba únicamente ganar. Al contar con el pasaporte que solo podía ser sellado si se cumplían una serie de ítems como; juego limpio, respeto hacia el material y compañeros, trabajo en equipo, los alumnos comenzaron a idear conjuntamente estrategias que les hiciesen conseguir el objetivo del juego o los retos propuestos.

El uso de las TICs también ha sido algo fundamental en la propuesta debido a que partía de una búsqueda a través de Internet. Los estudiantes tenían que realizar una búsqueda previa para poder realizar los juegos en el aula. Se tuvo en cuenta que todo el grupo contase con los medios necesarios para poder llevarse a cabo. Dicho colegio posee gran variedad de herramientas tecnológicas como pizarras digitales, tablets o sala de informática, por lo que no supuso un esfuerzo extra para las familias. Además, los propios alumnos están muy familiarizados con las TICs, otro factor favorable en la ejecución de la propuesta.

Con respecto a la mejora de expresión, en el momento de compartir la información con sus compañeros y explicar los juegos algunos alumnos tuvieron dificultades para retransmitirlo ya que no es un hecho habitual para ellos adoptar el rol de docente por lo que en ocasiones surgía algo de timidez. El trabajo de la maestra en estos casos era plantear una serie de preguntas que hiciese al estudiante poder alcanzar lo que quería contar a sus compañeros y que fuese él mismo quien consiguiera desenvolverse correctamente.

7.1 Prospectiva y líneas de futuro

Nuestra propuesta educativa, sería interesante que se pusiera en práctica en otros colegios con la intención de que un mayor número de niños de distintas edades puedan sumarse al descubrimiento de la francofonía independientemente de que no se imparta francés, lo que servirá para complementar sus estudios, cultura general y crecimiento personal.

También sería interesante poder realizarlo en centros bilingües de manera que algunos juegos o actividades que requieran un léxico más complejo fuesen puestos en práctica para mejorar la pronunciación y la destreza de expresión y comprensión oral.

En el caso de que el nivel de estos alumnos fuese algo más avanzado, se podría plantear realizar las explicaciones oportunas para la ejecución de los juegos mediante la lengua francesa. De esta forma, estaríamos favoreciendo también la expresión oral de los estudiantes y aumentando su aprendizaje.

La Educación Física, en definitiva, es transversal de manera que se pueden llevar a cabo en el aula aspectos interesantes y necesarios en el desarrollo del niño como son la interculturalidad y la multiculturalidad.

Bibliografía

Agramonte, E. A. (2011). Los juegos cooperativos en educación física. *Pedagogía magna*, (11), 109-116.

Aguado, T. (2009). *Educación intercultural: De la teoría a la práctica*. Editorial Universitaria.

Aguado, T., Gil-Jaurena, I., & Mata-Benito, P. (2008). El enfoque intercultural en la formación del profesorado: Dilemas y propuestas. (the intercultural approach to teacher training: Dilemmas and proposals). *Revista complutense de educación*, 19(2), 275-292.

Bernal-Martínez-de-Soria, A. (2003). La educación entre la multiculturalidad y la interculturalidad. *Revista de Educación Intercultural*, 12(3), 45-60.

Cilla, R. O., & Omeñaca, J. V. R. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Editorial Paidotribo.

Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 16(32-40).

Corrales-Perea, Á., & Espada, M. (2022). Motivación y percepción del alumnado en los estilos de enseñanza mando directo y resolución de problemas en educación física. *Revista Electrónica Educare*, 26(3), 17-34.

DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León - Portal de Educación de la Junta de Castilla y León. (s. f.). <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-38-2022-29-septiembre-establece-ordenacion-curricul>

Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo, SA.

Gallardo-López, J. A., & Vázquez, P. G. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51.

Garaigordobil Landazabal, M. (2003). Intervención Psicológica para desarrollar la personalidad infantil. *Juego, conducta prosocial y creatividad*.

Gil Jaurena, I. (2008). El enfoque intercultural en la educación primaria: una mirada a la práctica escolar.

Guterman, T. *Los métodos cooperativos en Educación Física*.
<https://www.efdeportes.com/efd127/los-metodos-cooperativos-en-educacion-fisica.htm>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. BOE, 340, 122868-122953.

Lluch, X., & Salinas, J. (1996). *La educación intercultural en las aulas*. Asociación de Enseñantes con Gitanos.

López, V., García-Peñuela, A., López, E., Monjas, R., Pérez, D., & Rueda, M. (2003). Cuestionando algunos tópicos en Educación Física: la estructura de sesión y los juegos como recurso didáctico. *Revista La Peonza*, 4, 6-9.

Loza, E. (2013). *El juego tradicional y su importancia en la cultura*. Editorial Académica Española.

Mairal-Lletot, M., Orús, M. L., & Coscolluela, C. L. (2022). El juego cooperativo e inclusivo en los recreos como impulsor del desarrollo de habilidades sociales en infancia. *Diálogos Pedagógicos*, 20(40), 149-162.

Monjas, R. (2006). La iniciación deportiva en la escuela desde un enfoque comprensivo. Miño y Dávila Editores.

Moreno, J. H., & Ribas, J. P. R. (2004). *La Praxiología Motriz: fundamentos y aplicaciones* (Vol. 32). Inde.

Organización Mundial de la Salud. (2024, junio 26). *Actividad física*.
<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity>

Orlick, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos*. Ed. Popular.

Ortega Ruiz, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Alfar.

Parlebas, P. (1998). *Juegos, deportes y sociedades: Léxico de praxeología motriz*. Paidotribo.

Pérez-Pueyo, A., Alcalá, D. H., Berrocal, O. C., Bernardino, C. H., & Álvarez, I. H. (2022). Análisis y reflexión sobre el nuevo currículo de educación física. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (463)(3).

Piaget, J., & TEORICOS, A. (1976). Desarrollo cognitivo. *Fomtaine*.

Prieto Saborit, J. A., & Nistal Hernández, P. (2009). Influencia del aprendizaje cooperativo en educación física. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49(4), 1-8. <https://doi.org/10.35362/rie4942085>

Real Academia Española. (n.d.). *Juego*. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <https://dle.rae.es>

Roa, D. B. A. (2001). La importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Rastros Rostros*, 4(7), 36-36. <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433>

Rodríguez, E. M. (2003). Método de enseñanza de la educación física: descubrimiento guiado. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, (63), 1.

Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.

UNESCO. (n.d.). *Interculturalidad*. <https://es.unesco.org/themes/interculturalidad>

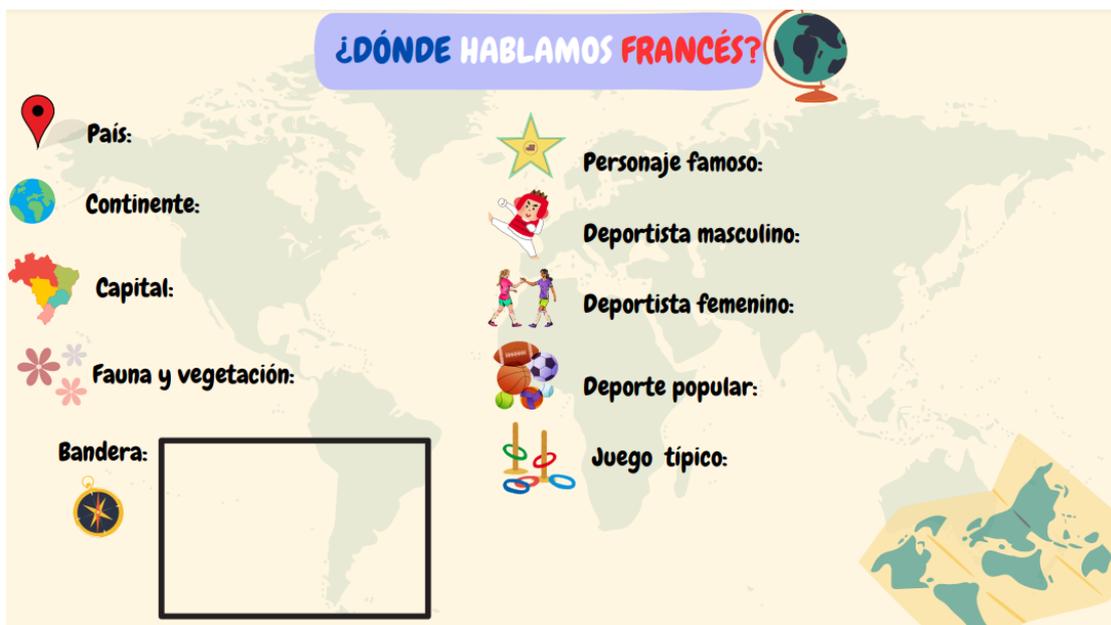
Zamorano, M. M., Abad, M. E. M., Hernández, M. J. H., Herrera, C. Q., & de la Fuente, E. P. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias Pediátrica*, 43(1), 31-35.

ANEXOS

Anexo 1: Ficha de investigación.

Figura 1: ficha creada por el docente para realizar por el alumnado.

Fuente: creación propia con la herramienta Canva.



Anexo 2: Exposición acerca de los países francófonos.

Figura 2: asamblea donde el alumnado comparte su información recogida con el resto de sus compañeros.

Fuente: creación propia.





Anexo 3: Pasaporte ruta francófono.

Figura 3: pasaporte grupal donde se deberá colorear la bandera del país al que pertenezca el juego tradicional y poner el nombre dicha nación.

Fuente: creación propia con la herramienta Canva.



Anexo 4: Aprendiendo las banderas.

Figura 4: alumnos dibujando y coloreando las banderas oportunas en base a su actividad.

Fuente: creación propia.



Anexo 5: Sellamos nuestros pasaportes.

Figura 5: sello en el pasaporte tras conseguir el objetivo del juego de manera cooperativa.

Fuente: creación propia.



Anexo 6: Desarrollo de las sesiones prácticas.

Tabla 1: Primera sesión (Semana 1).

Fuente: creación propia.

UD. Juegos tradicionales de los países francófonos.	
SESIÓN 1. Eje: Presentación de trabajo de investigación acerca de los países de lengua francesa + Juego conjunto de iniciación de la propuesta educativa.	
Grupo: 4º Primaria.	
MATERIALES: Petos de colores, tizas, pinturas.	
DURACIÓN: 60 minutos.	
CALENTAMIENTO <i>Primeros diálogos y explicación de la sesión.</i>	A modo de asamblea, el alumnado se encargará de compartir con sus compañeros su ficha de investigación acerca del país francófono que se le haya proporcionado. (Anexo I y II). Formaremos tres equipos y se les asignará una zona de juego a cada uno delimitada por setas.
PARTE PRINCIPAL <i>Paradas de Reflexión-acción (para tratar los aspectos a mejorar durante la sesión e ir corrigiéndolos)</i>	Juego cooperativo de Suiza “Tirer sur l’étoile”: Se dibujará una estrella de gran tamaño en el suelo con una tiza y los niños divididos en equipos se colocarán en las puntas de la estrella. El objetivo es pasar la pelota entre los equipos a través de la estrella sin que toque el suelo, trabajando de manera conjunta para mantener la pelota en el aire. Si le pelota cae perderemos un punto y volveremos a empezar desde el centro de la estrella. (Se jugarán varias rondas)

VUELTA A LA CALMA ... <i>Asamblea final</i>	Realizaremos una puesta en común breve donde explicaremos a los estudiantes en qué consistirán las siguientes sesiones y que ellos mismos pasarán a ser los “docentes”.

Tabla 2: Segunda sesión (Semana 1).

Fuente: creación propia.

UD. Juegos tradicionales de los países francófonos.	
SESIÓN 2. Eje: Juegos tradicionales + Puesta en común.	
Grupo: 4º Primaria.	
MATERIALES: Petos, pañuelo, pelotas, pinturas, setas, pinturas.	
DURACIÓN: 60 minutos.	
CALENTAMIENTO <i>Primeros diálogos y explicación de la sesión.</i>	Se dividirá la clase en tres grupos de 8 alumnos cada uno y se les proporcionará petos de distintos colores y su respectivo pasaporte. (Anexo III y IV).
PARTE PRINCIPAL <i>Paradas de Reflexión-acción (para tratar los aspectos a mejorar</i>	Juego tradicional Costa de Marfil “La danse du mouchoir”: Los niños serán divididos en dos equipos, se colocarán en filas de manera enfrentada y se pondrán un número cada uno. El docente se colocará en el centro con un pañuelo y dirá un número de manera aleatoria, a lo que los niños de ambos equipos con dicha cifra deberán correr para capturar primero el pañuelo. El equipo que gane más carreras será el

<p><i>durante la sesión e ir corrigiéndolos)</i></p> <p><i>Se irán poniendo los sellos en los pasaportes según se vayan superando los retos de manera cooperativa.</i></p>	<p>ganador, fomentando de esta manera la rapidez, la agilidad y la atención.</p> <p>Juego tradicional de Burundi “Igisoro”: Los niños se sentarán en círculo y colocarán varias pelotas en el centro. Cada alumno, por turnos, cogerá una pelota y se colocará en frente de su compañero diciendo su nombre en voz alta. Dicho niño cogerá otra pelota y hará lo mismo, creándose de esta manera una cadena de nombres y movimientos. El objetivo es trabajar de manera conjunta para recordar todas las acciones y diciendo el nombre de los participantes en el mismo orden de salida.</p> <p>Juego tradicional de Benín “Tirer et Lâcher”: Los niños formarán un círculo y se colocarán por grupos de cuatro. Cada grupo se enfrentará a otro para hacer un “tira y afloja”. El objetivo es coordinarse para tirar de manera sincronizada comunicándose entre ellos.</p>
<p>VUELTA A LA CALMA ...</p> <p><i>Asamblea final</i></p>	<p>Se hará una puesta en común para que cada grupo explique los juegos que han realizado y compartan con los demás compañeros su experiencia, puntos débiles de la sesión, puntos fuertes, si han tenido que hacer alguna adaptación por falta de material, espacio, tiempo, etc.</p> <p>Se les proporcionará la ficha de autoevaluación (Tabla 2) para entregar la próxima semana.</p>

Imágenes sesión 2:



Tabla 3: Tercera sesión (Semana 2)

Fuente: creación propia.

UD. Juegos tradicionales de los países francófonos.	
SESIÓN 3. Eje: Juegos tradicionales + Puesta en común.	
Grupo: 4º Primaria.	
MATERIALES: Petos, Setas, balones, ladrillos, conos, pelotas, pinturas.	
DURACIÓN: 60 minutos.	
CALENTAMIENTO <i>Primeros diálogos y explicación de la sesión.</i>	Se dividirá la clase en tres grupos de 8 alumnos cada uno y se les proporcionará petos de distintos colores y su respectivo pasaporte. (Anexo III y IV).
PARTE PRINCIPAL <i>Paradas de Reflexión-acción (para tratar los aspectos a mejorar durante la sesión e ir corrigiéndolos)</i> <i>Se irán poniendo los sellos en los pasaportes según se vayan superando los retos de manera cooperativa.</i>	Juego tradicional de Marruecos “Sassabos”: Un niño se la ligará y deberá ponerse en posición de “salto al potro”, de tal manera que los demás puedan saltar por encima apoyándose en su espalda. Los jugadores irán saltando e irán diciendo uno a uno los días de la semana en francés (Lundi, Mardi, Mercredi...) Justo antes de que salte el quinto jugador diciendo “Vendredi” deberá saltar sin tirar la seta que el compañero tenga en su espalda. Si lo tira deberá colocarse el para que le salten también. Juego tradicional de Luisiana “Course des écrevisses de Rivière”: Los alumnos serán divididos en dos equipos y colocados a los extremos del espacio. En el centro del campo se encontrarán balones que simulen a los cangrejos, y ambos equipos deberán rescatar al mayor número de estos para llevarlos a su río durante dos minutos. Si algún balón se cae deberán dejarlo en el medio y volver a empezar su carrera.

	<p>Juego tradicional de Libia “Markhela”: Dicho juego se realiza recogiendo ramas, palos y otros objetos del entorno natural. Esto se usará para formar una torre entre todos los componentes de cada equipo la cual deberá ser lo suficiente resistente como para que los contrincantes no la derriben rápidamente con una pelota. Los niños lo adaptarán con material de EF como conos, ladrillos, setas, etc. Se estará trabajando la motricidad fina a través de la puntería gracias a la coordinación óculo-manual, además del trabajo en equipo desarrollando estrategias.</p>
<p>VUELTA A LA CALMA ... <i>Asamblea final</i></p>	<p>Se hará una puesta en común para que cada grupo explique los juegos que han realizado y compartan con los demás compañeros su experiencia, puntos débiles de la sesión, puntos fuertes, si han tenido que hacer alguna adaptación por falta de material, espacio, tiempo, etc.</p>

Imágenes sesión 3:





Tabla 4: Cuarta sesión (Semana 2)

Fuente: creación propia.

<p>UD. Juegos tradicionales de los países francófonos.</p> <p>SESIÓN 4. Eje: Juegos tradicionales + Puesta en común.</p> <p>Grupo: 4º Primaria.</p>	
<p>MATERIALES: Petos, cuerdas, ladrillos, aros, conos, pelotas de tenis, pinturas.</p>	
<p>DURACIÓN: 60 minutos.</p>	
<p>CALENTAMIENTO</p> <p><i>Primeros diálogos y explicación de la sesión.</i></p>	<p>Se dividirá la clase en tres grupos de 8 alumnos cada uno y se les proporcionará petos de distintos colores y su respectivo pasaporte. (Anexo III y IV).</p>
<p>PARTE PRINCIPAL</p> <p><i>Paradas de Reflexión-acción (para tratar los aspectos a mejorar durante la sesión e ir corrigiéndolos)</i></p> <p><i>Se irán poniendo los sellos en los pasaportes según se vayan superando los retos de manera cooperativa</i></p>	<p>Juego tradicional de Chat “Mbube Mbube”: Todos los integrantes del grupo hacen un círculo menos dos que van a estar en el centro de este, ambos con los ojos vendados. Uno deberá ser el cazador y otro la presa, y el objetivo de los demás compañeros es intentar que la presa no sea pillada por el cazador, de tal manera que todos a la vez y en alto dirán “Mbube Mbube” cuando el cazador se aproxime. Lo dirán de manera lenta y cuando esté cerca más rápido para avisar a la presa de que está en peligro.</p> <p>Juego tradicional de Luxemburgo “D’reise aus dem Dscgungel” (El viaje por la jungla): Los niños simularán un viaje por la jungla colocando cuerdas y otros obstáculos que ellos crean convenientes pero que les proporcione cierta dificultad. El objetivo es que pasen uno a uno y con los ojos tapados, para que sus compañeros vayan indicándole por donde tiene que ir (arriba, abajo, derecha, izquierda...) De esta manera</p>

	<p>se pondrá en juego la cooperación, la comunicación además de las habilidades físicas como el equilibrio, la agilidad, etc.</p> <p>Juego tradicional de Francia “Le jeu de la grenouille”: Los jugadores lanzan aros desde cierta distancia hacia una zona marcada en el suelo en forma de círculos, los cuales tendrán una puntuación distinta dependiendo de la distancia a la que se encuentren. El objetivo será alcanzar el mayor número de puntos entre todos previamente marcado antes de empezar la partida (Ejemplo: Vamos a intentar llegar entre todos a 50).</p>
<p>VUELTA A LA CALMA ... <i>Asamblea final</i></p>	<p>Se hará una puesta en común para que cada grupo explique los juegos que han realizado y compartan con los demás compañeros su experiencia, puntos débiles de la sesión, puntos fuertes, si han tenido que hacer alguna adaptación por falta de material, espacio, tiempo, etc.</p> <p>Se les proporcionará la ficha de autoevaluación (Tabla 2) para entregar la próxima semana.</p>

Imágenes sesión 4:



Tabla 5: Quinta sesión (Semana 3)

Fuente: creación propia.

UD. Juegos tradicionales de los países francófonos.

SESIÓN 5. Eje: Juegos tradicionales + Puesta en común.

Grupo: 4º Primaria.

MATERIALES: Petos, bola, pelotas, setas, pinturas.

DURACIÓN: 60 minutos.

CALENTAMIENTO

Primeros diálogos y explicación de la sesión.

Se dividirá la clase en tres grupos de 8 alumnos cada uno y se les proporcionará petos de distintos colores y su respectivo pasaporte. (Anexo III y IV).

PARTE PRINCIPAL

Paradas de Reflexión-acción (para tratar los aspectos a mejorar durante la sesión e ir corrigiéndolos)

Se irán poniendo los sellos en los pasaportes según se vayan superando los retos de manera cooperativa

Juego tradicional de Canadá “Hockey sobre hielo”: Se harán dos equipos y se le dará a cada alumno un stick y una única bola que simule el “puck” para comenzar el partido. El objetivo será marcar gol en la portería del equipo contrario, buscando, compartiendo e ideando estrategias entre todos los componentes del equipo. Al no contar con un terreno de juego completo, tendrán que ser los propios alumnos los que se encarguen de delimitar el espacio para llevar a cabo su actividad.

Juego tradicional de Gabón “Kok-Burú”: Dos equipos luchan por llevar una pelota al área de meta del equipo contrario mediante una estrategia pensada, intentando que los contrincantes no se la roben. Cada vez que se consiga se sumará un punto y se cambiará de turno. Al ser el juego originario haciendo esto mismo, pero a caballo, los niños deberán idear adaptaciones para poder realizarlo en el patio.

Juego tradicional de Madagascar “Cercle de Danse”: En círculo cada niño por turnos deberá realizar un movimiento de baile coordinado. El siguiente, deberá hacer el de su compañero y añadir uno nuevo y así de manera consecutiva. El objetivo es crear una coreografía entre todos a la que le pueden añadir ritmos, canciones o lo que ellos consideren que creen un ambiente dinámico y divertido.

VUELTA A LA CALMA ...

Asamblea final

Se hará una puesta en común para que cada grupo explique los juegos que han realizado y compartan con los demás compañeros su experiencia, puntos débiles de la sesión, puntos fuertes, si han tenido que hacer alguna adaptación por falta de material, espacio, tiempo, etc.

Se les proporcionará la ficha de autoevaluación (Tabla 2) semanal.

Imágenes sesión 5:





Tabla 6: Sexta sesión (Semana 3)

Fuente: creación propia.

<p>UD. Juegos tradicionales de los países francófonos.</p> <p>SESIÓN 6. Eje: Juegos tradicionales + Reto cooperativo + Puesta en común.</p> <p>Grupo: 4º Primaria.</p>	
<p>MATERIALES: Petos, setas, diana de dardos, garbanzos, pelota, pinturas.</p>	
<p>DURACIÓN: 90 minutos.</p>	
<p>CALENTAMIENTO</p> <p><i>Primeros diálogos y explicación de la sesión.</i></p>	<p>Se dividirá la clase en tres grupos de 8 alumnos cada uno y se les proporcionará petos de distintos colores y su respectivo pasaporte. (Anexo III y IV).</p>
<p>PARTE PRINCIPAL</p>	<p>Juego tradicional de Bélgica “Fléchettes belges”: Se propondrá un número de puntos que alcanzar entre todos los componentes del</p>

<p><i>Paradas de Reflexión.</i></p>	<p>equipo, teniendo cada uno de ellos tres turnos para tirar a la diana. (La diana la traerá voluntariamente el niño encargado de investigar acerca de Bélgica, implicándose a fondo con su trabajo).</p> <p>Juego tradicional de Haití “Jwèt ak Po”: Juego en el que el material principal son las semillas de guandul, pero se hará una adaptación con garbanzos. Los niños tirarán estos al aire y deberán recoger el mayor número posible con la mano antes de que se caigan, promoviendo la coordinación mano-ojo y la deportividad con sus compañeros a la hora de comunicar sus resultados a los demás.</p> <p>Juego tradicional del Valle de Aosta (Italia) “Lancia nel Cerchio”: Actividad realizada con toda la clase a modo de cierre de la propuesta educativa. Un niño tendrá una pelota y deberá tirarla al aire gritando el nombre de un compañero, a lo que estos deberán correr lo más lejos posible menos el niño nombrado que intentará coger rápidamente la pelota. Cuando la capture gritará “Arrêter” (parar) y los alumnos dejarán de escapar y formarán un círculo con las manos. El estudiante con el balón en las manos podrá dar un máximo de tres pasos y deberá encestar dentro de los brazos de su compañero más cercano para poder sumar un punto. Así consecutivamente durante varias partidas.</p>
<p>VUELTA A LA CALMA ... <i>Asamblea final y despedida</i></p>	<p>Se hará una puesta en común donde los niños de manera más generalizada comentarán qué les han parecido las distintas sesiones, qué han aprendido sobre los juegos, sobre léxico francés o de otra lengua, si han colaborado con sus compañeros independientemente de ganar o perder, qué les ha parecido hacer de profesores por un día, etc.</p> <p>Se les entregará la última autoevaluación.</p>

Imágenes sesión 6:

