



**Universidad de Valladolid**

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**LOS JUEGOS MULTICULTURALES COMO  
RECURSO PARA EL DESARROLLO DE LAS  
HABILIDADES SOCIALES**

Autora: Paula Villarino Asensio

Tutor: Carlos Velázquez Callado

## **RESUMEN**

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) presenta una intervención educativa basada en los juegos multiculturales, desarrollada con el alumnado de 5º de Primaria del centro C.R.A. Campos Góticos situado en Medina de Rioseco. El objetivo principal del estudio ha sido analizar la capacidad de los juegos multiculturales para fomentar el desarrollo de habilidades sociales en las clases de Educación Física. Para ello, se han tomado los datos de un diario de sesiones que he ido desarrollando a partir de las notas tomadas en un cuaderno de campo, además de contar con un test sociométrico realizado tanto antes como después de la puesta en práctica de la Situación de Aprendizaje, con el fin de contrastar y comparar las respuestas obtenidas. Además, utilicé una lista de cotejo para cada alumno en la que se señalaba con claridad las acciones, tareas, comportamientos, habilidades y actitudes que se deseaban evaluar en el proceso de aprendizaje. El análisis de las conductas surgidas durante los juegos confirma que hemos podido trabajar y mejorar las habilidades sociales de los alumnos, no erradicándolas del todo, pero sí haciendo a los alumnos conscientes de cuáles eran las conductas negativas y que debían evitarlas.

## **PALABRAS CLAVE**

Juego, Educación Física, Juegos multiculturales, habilidades sociales, conductas negativas, conductas competitivas.

## **ABSTRACT**

The present Final Degree Project presents an educational intervention based on multicultural games, developed with the 5th-grade students of the C.R.A. Campos Góticos school located in Medina de Rioseco. The main objective of the study was to analyze the ability of multicultural games to promote the development of social skills in Physical Education classes. For this purpose, data was collected from a session diary I developed based on notes taken in a field notebook, as well as from a sociometric test conducted both before and after the implementation of the Learning Situation, in order to compare and contrast the responses obtained. Additionally, I used a checklist for each student that clearly indicated the actions, tasks, behaviors, skills, and attitudes that were to be evaluated during the learning process. The analysis of the behaviors that emerged

during the games confirms that we were able to work on and improve the students' social skills, not eradicating them completely, but making the students aware of what the negative behaviors were and that they should avoid them.

#### KEYWORDS

Game, Physical Education, Multicultural games, Social skills, Negative behaviors, Competitive behaviors.

## ÍNDICE:

1. <b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
2. <b>JUSTIFICACIÓN</b> .....	3
3. <b>MARCO TEÓRICO</b> .....	7
3.1. JUEGO: CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS ESENCIALES DE LOS JUEGOS .....	7
3.2. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA .....	8
3.3. EL JUEGO TRADICIONAL: CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS ESENCIALES .....	9
3.4. LOS JUEGOS MULTICULTURALES EN EDUCACIÓN FÍSICA .....	10
3.5. HABILIDADES SOCIALES: CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS .....	11
3.6. EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN EDUCACIÓN FÍSICA .....	12
3.7. EL JUEGO COMO MEDIO DE DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES .....	13
3.8. INVESTIGACIONES Y EXPERIENCIAS .....	14
4. <b>OBJETIVOS</b> .....	16
5. <b>METODOLOGÍA</b> .....	17
5.1. CONTEXTO .....	17
5.2. PROCESO DE INTERVENCIÓN .....	18
5.3. PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS .....	19
5.4. ANÁLISIS DE LOS DATOS .....	20
6. <b>RESULTADOS</b> .....	21
6.1. CONDUCTAS NEGATIVAS .....	21
6.2. IMPLICACIÓN Y COOPERACIÓN DEL ALUMNADO .....	31
6.3. CONDUCTAS COMPETITIVAS .....	36
7. <b>DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES</b> .....	39
7.1. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES .....	39
7.2. LIMITACIONES .....	41
8. <b>REFLEXIÓN FINAL</b> .....	43
9. <b>REFERENCIAS</b> .....	44
10. <b>ANEXOS</b> .....	48

# 1. INTRODUCCIÓN

El presente documento pretende analizar la capacidad de los juegos multiculturales para fomentar el desarrollo de habilidades sociales en las clases de Educación Física.

En relación a la estructura seguida en el trabajo fin de grado (TFG), comenzaré con una justificación en la que se refleja la importancia y la necesidad de elección del tema principal de este TFG y la relación con las competencias del Título.

En el siguiente apartado se desarrolla el marco teórico en el que se enmarca, de forma científica y profesional, el estudio que se va a realizar, recogiendo las aportaciones de diferentes autores, experiencias, trabajos, estudios, etc. Este apartado se divide en diferentes subapartados, primero se describe el juego y sus características esenciales, después se analiza el papel del juego en Educación Física. Seguidamente, se describe el juego tradicional y sus características esenciales. En el siguiente subapartado se analizan los juegos multiculturales en Educación Física. A continuación, se describen las habilidades sociales y sus características seguido de su desarrollo en Educación Física y el papel del juego como medio de desarrollo de habilidades sociales. Para finalizar el apartado se muestran diferentes investigaciones y experiencias acerca del tema.

Tras haber finalizado el anterior apartado, nos encontramos los objetivos que se plantea este trabajo, partiendo de un objetivo general que se concreta en tres objetivos específicos.

En el apartado número cinco se aborda la metodología. En este apartado explicaré el proceso mediante el cual he llevado a cabo la propuesta de intervención de mi TFG, además describiré el contexto en el que se ha desarrollado, así como el proceso de recogida y análisis de los datos obtenidos. Posteriormente se explica cómo se ha llevado a cabo la intervención junto con las técnicas y los instrumentos utilizados para la recogida de datos y, por último, un análisis de los datos obtenidos.

Después, se explican los resultados obtenidos en base a las categorías establecidas en el proceso de análisis de los datos. Cada resultado se justifica con evidencias registradas durante el proceso de intervención, en el diario de sesiones, en el test sociométrico y en la lista de cotejo de cada alumno.

En el séptimo apartado se expone la discusión y conclusiones extraídas de los resultados obtenidos tras el proceso de intervención y las limitaciones encontradas.

En el siguiente apartado se expone una reflexión crítica del aprendizaje. Por último, encontramos las referencias en base a la normativa APA y los anexos del test sociométrico realizado a los alumnos, de la lista de cotejo y de la Situación de Aprendizaje puesta en práctica.

## 2. JUSTIFICACIÓN

Las habilidades sociales están presentes en nuestro día a día, su desarrollo nos facilita interaccionar con otras personas, por lo que es un tema básico que se trabaja desde la Educación Primaria y que he podido profundizar en diferentes asignaturas a lo largo del Grado.

Además, en todas las actividades e intervenciones que he realizado tanto en campamentos como en centros escolares, siempre la convivencia, el respeto y la tolerancia están cuando menos al mismo nivel que la adquisición de contenidos teóricos o prácticos.

La adquisición de habilidades sociales, el fomento de relaciones constructivas e inclusivas y el rechazo de conductas contrarias a la convivencia, son contenidos del cuarto bloque, dentro de los siete bloques en los que se divide la asignatura de Educación Física en el Boletín Oficial de Castilla y León.

Aristizábal et al. (2016, p.123), mencionan que “los psicólogos destacan la importancia del juego en la infancia como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, a resolver problemas y situaciones conflictivas.”

Por otro lado, los juegos de otras culturas han sido un tema que siempre me ha interesado y motivado, además de generar un clima positivo cuando lo tratábamos en Primaria. Por ello, he decidido analizar la capacidad de los juegos multiculturales para fomentar el desarrollo de habilidades sociales en las clases de Educación Física.

En este sentido, comparto la idea de Lleixà et al. (2002) de que los juegos del mundo son recursos con los que se puede promover el acercamiento e intercambio entre las diferentes culturas. Considero que la realización de estos juegos en el aula resulta beneficiosa para el alumnado ya que no solo contribuye a su desarrollo motor, sino que acerca a los alumnos al conocimiento y respeto de otras culturas, poniendo así en práctica habilidades sociales que mejoran el ambiente grupal de la clase y favorecen la socialización. De esta forma contribuimos a formar a los alumnos no solo motrizmente, sino personalmente al aprender valores fundamentales para el día a día.

Por otra parte, el contexto educativo en el que voy a intervenir se caracteriza por su heterogeneidad. El centro cuenta con alumnado de etnia gitana que tiende a relacionarse

de una forma totalmente cerrada y alumnado de procedencia inmigrante (búlgaros, marroquíes, ecuatorianos) que no termina de establecer relaciones normales con el grueso del alumnado.

Se puede además justificar la realización de este TFG desde su relación con las competencias del título. Así, en la ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria, se distinguen un total de 12 competencias que los estudiantes deben adquirir a lo largo del Grado. Aunque todas ellas están presentes en la realización de este Trabajo de Fin de Grado, muestro aquellas sobre más se ha incidido:

- Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.

Considero que he desarrollado esta competencia ya que el TFG se ha realizado en el contexto del Prácticum II, desarrollando y evaluando contenidos de la asignatura de Educación Física y analizando cómo influyen en el tema que he estudiado. Además de poner en práctica conocimientos y habilidades que los alumnos ya habían adquirido y trabajado con anterioridad. Por ejemplo, relacionado con Ciencias Sociales, se ha trabajado la localización de los diferentes continentes del mundo y sus elementos característicos y representativos, además de algunos países de cada continente. Otro ejemplo se relaciona con la asignatura de Valores, ya que hemos trabajado emociones y habilidades sociales que los alumnos ya habían aprendido y tratado en clase con anterioridad, como son la empatía, el respeto y la tolerancia.

- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

Considero que he desarrollado esta competencia ya que he planificado diferentes sesiones para poder evaluar las conductas sociales de los alumnos, derivadas del desarrollo de los juegos multiculturales. Además, para la selección de los juegos pedí opinión a varios docentes y me dijeron qué juegos de los que tenía como posibles opciones creían que podrían funcionar mejor o que podrían motivar más a los alumnos y por el contrario me dijeron qué juegos de los que les enseñé podrían resultar más monótonos.



- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.

Considero que he desarrollado esta competencia ya que el contexto en el que se realizó el análisis es bastante diverso. En los juegos que seleccioné podían participar todos los alumnos sin ningún problema, ya que, eran juegos bastante sencillos que no requerían de grandes habilidades, tanto físicas como de comprensión del lenguaje. Además, en todo momento traté de que los alumnos se trataran entre ellos con respeto e hicieran el esfuerzo por comprender los unos a los otros, poniéndose en el lugar de los demás y viendo cómo se podía sentir la persona a la que estaban mintiendo o contestando mal.

- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.

Considero que he desarrollado esta competencia ya que la convivencia, la disciplina y la resolución pacífica de conflictos son algunas de las habilidades sociales que trato en el TFG. Además, tanto en las clases de Educación Física, como en los recreos, he tenido que resolver conflictos que se habían creado tanto dentro como fuera del colegio y he tenido que prestar ayuda a los alumnos. Además, he tenido que llamar la atención a alumnos que no estaban teniendo una actitud correcta o que sus actos no eran adecuados, haciéndoles entender la repercusión que tienen. Por otro lado, según fui conociendo a los alumnos observé que algunos tenían una baja percepción de sí mismo y de sus habilidades, por lo que durante en desarrollo de todas las sesiones, animé a estos alumnos en especial y les felicité por cada uno de los logros que conseguían y los avancen que realizaban en cada juego, con el propósito de que se dieran cuenta de todos sus logros y que ellos eran capaces de aportar sus mejores cualidades para ayudar al equipo.

- Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.

Considero que he desarrollado esta competencia debido a que después de la puesta en práctica de cada sesión he realizado un análisis de la misma y he descrito los aspectos que cambiaría, para poder mejorar las sesiones y mi actuación como docente. Además, tras haber puesto en práctica diversos juegos y haber comprobado qué cosas funcionan mejor,

en un futuro podré realizar modificaciones para enriquecer los juegos que no funcionaban tan bien y poder innovar.

### **3. MARCO TEÓRICO**

A lo largo de este apartado se definirá lo que es el juego, el juego tradicional y las habilidades sociales según diferentes autores además de las características esenciales de cada uno de los conceptos mencionados. También se desarrollará el papel del juego en la Educación Física y de los juegos multiculturales, aportándose varias definiciones de diferentes autores. Por otro lado, se hablará sobre el desarrollo de las habilidades sociales en Educación Física y se argumentará por qué el juego es un medio para el desarrollo de habilidades sociales. Por último, se describirán algunas investigaciones y experiencias que relacionan el juego y las habilidades sociales realizadas en contextos educativos.

#### **3.1. JUEGO: CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS ESENCIALES DE LOS JUEGOS**

Según la Real Academia Española (RAE), el juego es un “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.”

Para Delgado (2011, p. 4)

el juego es una actividad natural y adaptativa propia del hombre y algunos animales desarrollados. Ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él. Se trata de una actividad compleja porque engloba una variedad de conductas a distintos niveles (físico, psicológico, social...)

Benítez (2009) considera el juego como una actividad propia del ser humano que sucede durante toda la vida y se considera un aspecto esencial que forma parte del proceso de enseñanza aprendizaje y del proceso de maduración. Además, destaca la idea de que el contenido del juego puede variar a causa de las influencias culturales que ejercen diversos grupos sociales.

Para Omeñaca y Ruiz (2007), el juego se caracteriza por ser fuente de alegría, de júbilo, de placer. Además, de constituir un fin en sí mismo y no demandar metas extrínsecas. Por otro lado, consideran el juego como algo espontáneo, voluntario y que puede ser elegido

con libertad por el individuo, lo que fomenta la autonomía personal y social, aunque implica aceptar restricciones y normas colectivas. Por otro lado, propicia el aprendizaje a lo largo de toda la vida, facilitando el desarrollo cognitivo, motriz y habilidades comunicativas y sociales. También se caracteriza por ser una forma de expresión simbólica de sentimientos y experiencias, que posibilita el poder explorar y desarrollarse como persona. Implica participación activa, convirtiendo a la persona en protagonista, y contrasta con la pasividad frecuente en nuestra sociedad. Por último, constituye un "mundo aparte", que, aunque puede relacionarse con la vida cotidiana, ofrece una esfera diferente, permitiendo perderse en su magia y alejarse de la seriedad de la vida diaria.

Para Fernández et al. (1998) el juego se caracteriza por ser una actividad placentera, creadora, espontánea, voluntaria y libremente elegida, que implica autoexpresión, descubrimiento personal y del mundo circundante y una participación activa. También se caracteriza por ser un lenguaje gestual y simbólico que permite conocer la personalidad del niño y por tener requerir en ocasiones gran esfuerzo.

Jiménez (2009) afirma que el juego permite a los niños y niñas conocer su cuerpo y darse cuenta las cosas que existen ajenas a él cuando interactúan con los compañeros.

A partir de todo lo anterior, podemos entender el juego como una actividad natural y adaptativa, no solamente para los humanos, sino también para algunos animales, este tipo de actividad nos facilita la comprensión del mundo y nos ayuda a actuar sobre él, implicando conductas físicas, psicológicas y sociales. Es una actividad de carácter lúdico o recreativo, presente a lo largo de toda nuestra vida, cuyo fin es conseguir un objetivo cumpliendo unas normas determinadas. A través de él podemos conocer tanto nuestro cuerpo como el de los demás y valorar las oportunidades que nos ofrece.

### **3.2. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA**

El juego es una necesidad fundamental para el desarrollo infantil, ya que cumple una serie de necesidades a nivel cognitivo, motriz, afectivo y social. En este sentido, para García Monge (2009) el juego en Educación Física pretende promover y trabajar aspectos como son la seguridad, las relaciones, la intervención personal y responsabilidad y la normativa.

La seguridad es un aspecto fundamental que enseña a los alumnos que con ellos mismos quien pueden hacer del juego una actividad segura, con control y sana. Además de que comprendan que cuando surge una lesión o un daño a otro compañero el juego finaliza.

Las relaciones son otro aspecto indispensable para que se desarrolle un juego justo y equilibrado en el que todos tengan las mismas oportunidades y acepten y ayuden a los compañeros que lo necesiten.

La intervención personal y responsabilidad implican trabajar la aceptación de la derrota y el éxito, la conciencia sobre la transformación emocional que producen los juegos, la mejora personal y una actitud tolerante y empática.

Por último, la normativa pretende que el alumnado tome conciencia de la importancia que tienen las normas y qué sentido tienen dentro de los diferentes juegos.

Alonso y Yuste (2014, p.11) consideran que “el juego motor, verdadera microsociedad, con sus reglas, normas y formas de relación entre los sujetos, se incluye dentro de la Educación física como un fenómeno digno de ser estudiado por sus valores afectivos, cognitivos, sociales y motrices.”

La Educación Física utiliza aprendizajes procedimentales y estudia las conductas motrices que se desarrollan en los juegos, cuyo propósito no solo es enseñar movimientos efectivos, sino también la toma de decisiones y la regulación de las emociones para favorecer las relaciones interpersonales (Bores et al., 2005). En otras palabras, podríamos concebir la Educación Física como una pedagogía de las conductas motrices que prioriza las emociones de los alumnos por encima de las acciones, para así poder interpretar e intervenir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera exitosa.

### **3.3. EL JUEGO TRADICIONAL: CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS ESENCIALES**

Aníbal et al. (2016, p.2) definen los juegos tradicionales como “manifestaciones lúdicas de carácter divertido, transmitidas de generación en generación, y que rescatan tradiciones y costumbres de nuestros antepasados.”

En la misma línea se manifiesta Jiménez (2009), quien refuerza la idea de que este tipo de juegos pasa de generación en generación, los padres se los enseñan a sus hijos y así sucesivamente, de esta forma los juegos persisten en el tiempo.

García Delgado (2010) ofrece una definición más amplia y afirma que los juegos tradicionales están estrechamente relacionados con la cultura de la sociedad en la que se llevan a cabo, destacando que cuando los jóvenes juegan no sólo están realizando una actividad lúdica, sino que también están dando a conocer y reflejando la cultura a la que pertenecen. Considera que este tipo de juegos permite llevar acciones multiculturales e interculturales al aula.

Según Pérez (2011) los juegos tradicionales se caracterizan por:

- Ser jugados por los niños por el propio placer de jugar. Es por ello que son los propios niños los que toman las decisiones de cuándo, dónde y cómo se juega.
- Responder a las necesidades básicas de los niños.
- Tener reglas sencillas y que se puedan negociar.
- No requerir de muchos materiales ni recursos.
- Ser fáciles de compartir y que se puedan practicar en cualquier espacio.

Teniendo en cuenta todo lo mencionado anteriormente, entendemos que los juegos tradicionales son manifestaciones que se transmiten a las generaciones posteriores en las diferentes culturas y que pueden convertirse en un excelente recurso para poder conocer tradiciones y costumbres tanto de otras culturas como de la propia.

### **3.4. LOS JUEGOS MULTICULTURALES EN EDUCACIÓN FÍSICA**

Los juegos multiculturales forman parte del patrimonio lúdico de la humanidad. Ya que permiten ampliar el conocimiento de las diferentes culturas, es por ello que, en las dos últimas décadas, pero sobre todo desde los años noventa, en España se haya aumentado la bibliografía acerca de los juegos tradicionales y populares (Janot y Mora, 2002).

Valero y Gómez (2007) consideran que la asignatura de Educación Física, tiene un fuerte potencial para trabajar la integración, ya que el juego es un elemento integrador y un punto en común del alumnado de diferentes culturas. Estos autores señalan que

uno de los objetivos más importantes de nuestra asignatura, debería ser proponer al alumnado una serie de actividades que permitan, por un lado, la integración de las minorías culturales en el aula, y por otro, el reconocimiento y valoración positiva de las distintas culturas, favoreciendo así el desarrollo de actitudes de tolerancia y respeto, mediante propuestas como la práctica de juegos cooperativos o de otras culturas, danzas de diversas etnias, dramatizaciones y la expresión corporal (p.1).

En cuanto al interés de la realización de estos juegos en Educación Física, Giró (2013) destaca que toman como meta la búsqueda del provecho educativo al utilizar unas técnicas determinadas, pero siempre priorizando el carácter pedagógico que nos aproxima a las metas y objetivos propuestos.

Por tanto, podemos considerar los juegos multiculturales como una propuesta a través de la cual trabajar en Educación Física las habilidades sociales y los valores en los alumnos, mediante sesiones en las que se trabajen los objetivos y metas propuestas, se amplíe el conocimiento de las diferentes culturas y se valore lo enriquecedor que es vivir en una sociedad multicultural. Con estos juegos como recurso se busca evitar el desconocimiento, que es una de las principales causas del racismo, enseñando al alumnado las diferentes culturas del mundo.

### **3.5. HABILIDADES SOCIALES: CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS**

Las habilidades sociales son las conductas que se requieren para poder interactuar y relacionarse de forma efectiva y satisfactoria. Cabe destacar que no son rasgos de la personalidad, sino respuestas aprendidas que se pueden adquirir a través de mecanismos como la experiencia directa, la observación, las instrucciones o la retroalimentación interpersonal (Méndez et al., 2022).

Las habilidades sociales se caracterizan por desarrollarse en el entorno interpersonal, comenzando en el entorno familiar y continuando en la escuela, donde se profundiza en habilidades más complejas y específicas (Jaramillo y Guzmán, 2019).

Por otro lado, este tipo de habilidades se caracterizan por tener componentes motores y manifiestos (conducta verbal), emocionales y afectivos (ansiedad o alegría) y cognitivos (percepción social, atribuciones o autolenguaje) (Caballo, 2007).

Las habilidades sociales son respuestas específicas a situaciones concretas. En el ámbito familiar, las instrucciones suelen ser de carácter informal, mientras que, en otros ámbitos, como por ejemplo el ámbito escolar, suelen ser sistemáticas y directas (Caballo, 2007).

Por último, cabe destacar que las habilidades sociales se desarrollan siempre en contextos interpersonales, ya que interviene siempre más de una persona. Por ello, aprendemos mediante preguntas, instrucciones, explicaciones o sugerencias que nos realiza otra persona de forma verbal (Caballo, 2007).

### **3.6. EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN EDUCACIÓN FÍSICA**

Las habilidades sociales están presentes en cualquier relación o interacción entre personas. La calidad de estas interacciones dependerá de las capacidades sociales del individuo.

Carbonell et al. (2018, p.270) afirman que

la Educación Física es un área curricular que favorece el desarrollo integral de los alumnos, ya sea a nivel físico, psíquico o sociológico. Se aprecia la actividad física como una excelente vía de comunicación social, la cual permite la relación con los demás.

Son varios los autores que aportan ideas similares a la de Restrepo (2008), quien expone que la Educación Física, además de ser un espacio para el goce, la recreación y el disfrute, es un contexto ideal para que los alumnos interactúen siempre desde la sana convivencia y adquieran destrezas y habilidades sociales de cara a construir relaciones sanas dentro de su entorno socio-cultural.

Cabe destacar que en la infancia se empieza a desarrollar la personalidad de los niños y niñas, por ello resulta fundamental trabajar las relaciones sociales desde pequeños y promover un aprendizaje en el que no se dejen de lado los valores y las habilidades sociales. En este sentido, la clase de Educación Física es el contexto ideal en el que se



puede potenciar el desarrollo de las habilidades sociales por encima de las prácticas deportivistas. Con ello se pretende desarrollar actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, aceptación, compañerismo y la no violencia (Carbonell et al., 2018).

Por último, quería destacar una aportación de Saiz et al. (2016). El autor menciona que sería conveniente una ampliación de las horas académicas de la asignatura de Educación Física, ya que es un medio muy apropiado que favorece el desarrollo de las habilidades sociales, por lo que resulta muy significativa para el desarrollo personal del alumnado. Para conseguir este desarrollo, los autores destacan que toda la comunidad educativa debe sincronizarse y velar en conjunto para conseguir una convivencia responsable y respetuosa.

### **3.7. EL JUEGO COMO MEDIO DE DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES**

El juego es un medio muy poderoso para el desarrollo y reconstrucción de las habilidades sociales, gracias a él podemos vivenciar valores como el respeto y la tolerancia (Cano et al., 2023).

Omeñaca y Ruiz (2007, pp.37-38) afirman que

el juego suscita situaciones de interacción social, ya que las actividades lúdicas colectivas llevan consigo la existencia de relaciones entre participantes: relaciones de enfrentamiento, de autoritarismo, de subordinación, de colaboración, de ayuda mutua, de atención a las necesidades ajenas, de cooperación, etc., lo que dota al juego de un carácter social, convirtiéndolo en un importante contexto para el aprendizaje y el desarrollo personal dentro del grupo.

Por tanto, debemos aprovechar las sesiones de Educación Física para favorecer y propiciar la interacción social, debido a que los niños, al jugar con iguales, afianzan valores como el compañerismo y las relaciones sociales además de fomentar la educación en valores. De esta manera presenciaremos tanto interacciones positivas como negativas, que se deberán visibilizar para hacer conscientes a los alumnos y alumnas sobre ello.

Por último, quería destacar que vivimos en un mundo donde existe una alta competitividad, por lo que no solamente debemos formar a los alumnos académicamente

y buscar que adquieran los mayores conocimientos posibles, sino que sobre todo debemos desarrollar sus habilidades personales y sociales (Fallas, 2021).

### **3.8. INVESTIGACIONES Y EXPERIENCIAS**

García-Monge (2010) lleva 18 años desarrollando el tema del “juego bueno”, partiendo de situaciones dentro del propio juego que plantean problemas y aspectos que pueden mejorar (referidos a normativa, relaciones o seguridad), permitiendo a los alumnos intervenir superando las situaciones problemáticas y evaluar los cambios. El propósito de esta propuesta es conseguir que los alumnos sean conscientes de que deben reflexionar sobre sus propios actos.

Relacionándolo con la temática de este trabajo, se puede utilizar esta propuesta dentro de las clases de Educación Física para desarrollar situaciones de aprendizaje con el fin de crear un ambiente de trabajo en el que se aborde la mejora personal de las habilidades sociales al desarrollar diferentes juegos multiculturales.

Valero y Gómez (2007) desarrollaron una unidad didáctica en la que incluyeron juegos de cada uno de los continentes del mundo, con el fin no solo de contribuir en el desarrollo motor del alumnado, sino de sensibilizar a los alumnos hacia el conocimiento y respeto de otras culturas, además de poner en práctica habilidades sociales para fortalecer la cohesión del grupo y la socialización. Sin embargo, afirmaron que no lograron de forma completa los objetivos propuestos. Por ello, proponen a los profesores que aprovechen el comienzo de las clases para introducir el continente correspondiente y algunas de sus costumbres y curiosidades. Otra propuesta es que tras finalizar cada una de las sesiones los alumnos ubiquen en el mapa del mundo los diferentes países y reflexionen acerca de las sensaciones que han tenido a lo largo de la sesión, esto contribuye en gran medida a alcanzar los objetivos propuestos.

Canales et al. (2018) han desarrollado un estudio acerca de las potencialidades de la clase de Educación Física, al ser un ambiente que favorece el desarrollo de culturas inclusivas en los centros escolares. Además, la práctica pedagógica se considera como una variable de la que depende la cantidad y calidad de oportunidades que pueden tener los alumnos para lograr un realmente aprendizaje significativo.

El estudio resalta la importancia de los recursos personales del profesorado para poder facilitar a los alumnos un ambiente agradable en el que trabajar y fomentar la participación en clase. Se destaca la postura inclusiva del docente en las relaciones con los estudiantes. Sin embargo, se identifican desafíos en la práctica pedagógica, como la necesidad de reconocer las capacidades y limitaciones del alumnado, diversificar las propuestas educativas y gestionar un ambiente inclusivo, promoviendo el respeto y erradicando conductas que afecten la integridad. En este sentido, se sugiere implementar estrategias colaborativas y utilizar el juego y el deporte para fomentar relaciones positivas.

Por último, se da importancia a la participación del estudiantado en la evaluación de sus aprendizajes y la necesidad de una formación continua del profesorado, ya que para poder avanzar hacia una educación inclusiva se requiere un enfoque crítico en políticas educativas, prácticas de gestión y, sobre todo, una auto mirada de las propias prácticas de aula.

## 4. OBJETIVOS

En este trabajo, se plantea como objetivo general “Analizar la capacidad de los juegos multiculturales para fomentar el desarrollo de habilidades sociales en las clases de Educación Física”.

Este objetivo general se concreta en los siguientes objetivos específicos:

- Revisar estudios, investigaciones y recursos académicos relacionados con el uso de juegos y deportes de otras culturas para el desarrollo de habilidades sociales.
- Dar cuenta de las conductas sociales que se manifiestan durante las prácticas de juegos multiculturales.
- Identificar los juegos multiculturales asociados a conductas sociales positivas.

## **5. METODOLOGÍA**

En este apartado explicaré el proceso mediante el cual he llevado a cabo la propuesta de intervención de mi TFG, además describiré el contexto en el que se ha desarrollado, así como el proceso de recogida y análisis de los datos obtenidos. Posteriormente se explica cómo se ha llevado a cabo la intervención junto con las técnicas y los instrumentos utilizados para la recogida de datos y, por último, un análisis de los datos obtenidos.

### **5.1. CONTEXTO**

Mi intervención se desarrolló en el C.R.A. Campos Góticos, un centro público que imparte tanto Educación Infantil como Primaria. Se sitúa en el centro de una zona deprimida económica, social y culturalmente, lo cual marca los niveles académico y cultural del alumnado del centro. Aunque cada vez es menor la diferencia existente entre los alumnos de las localidades distintas a la cabecera y los de esta, aún es perceptible esta diferencia en cuestiones de relación y nivel de socialización.

Se manifiestan algunos problemas de adaptación escolar y continuidad metodológica, como consecuencia de los continuos cambios de residencia de no pocas familias. Además, se refleja el bajo nivel económico de algunas familias en la dificultad para conseguir el material escolar, así como la práctica incapacidad de fomentar hábitos de higiene, lectura y estudio.

Para el desarrollo de las clases de Educación Física, el centro cuenta con un aula de psicomotricidad, un gimnasio, una pista de fútbol, una pista de baloncesto y un arenero. Además, se puede utilizar el polideportivo municipal siempre que esté disponible.

La dotación de materiales y recursos podemos considerarla aceptable, el centro dispone de bastante material deportivo, podemos destacar que cuenta con varias colchonetas, vallas, bancos, aros, varios tipos de conos, redes, picas, cuerdas, bolos, una rana, varias clases de pelotas y raquetas...

El curso con el que se realizó la situación de aprendizaje es 5º de Primaria. En este curso hay alumnos de diferente procedencia, como son Marruecos y Ucrania. La clase de 5ºA

está formada por 20 alumnos, de los cuales 10 son chicas y 10 son chicos. En cuanto a la clase de 5ºB, está formada por 17 alumnos, de los cuales 12 son chicas y 5 son chicos.

Por último, destacar que el clima de las clases es positivo la mayoría de las veces. Los alumnos suelen ayudarse entre ellos, no existe una marcada división en cuanto a la división de género, pero algún alumno inmigrante no logra integrarse del todo.

No suelen producirse distorsiones en las clases, pero cuando ocurren son incordiando a los compañeros y rompiendo el clima de la clase o gritando palabras obscenas por haber perdido.

## **5.2. PROCESO DE INTERVENCIÓN**

Antes de comenzar el proceso de intervención, observé durante varias semanas al grupo. En ese tiempo descubrí que había algún alumno que no sabía tolerar su frustración cuando perdía. Además, algún alumno inmigrante no lograba integrarse del todo.

Para intentar solventar estos problemas, diseñé una situación aprendizaje de 6 sesiones sobre juegos multiculturales, orientada a promover la inclusión y desarrollar las habilidades sociales del alumnado, ya que, los juegos multiculturales permiten que los alumnos tomen contacto con diferentes culturas, tradiciones y formas de juego. Dando a conocer estos juegos al alumnado fomentamos la comprensión y el respeto por otras culturas tanto dentro de la propia aula, como en su día a día.

Por otro lado, nos permiten desarrollar habilidades sociales ya que a menudo requieren trabajo en equipo, cooperación, comunicación y resolución de conflictos, este tipo de interacciones que se desarrollan dentro de la escuela pueden trasladarse a otros contextos.

La metodología se basó en varios estilos de enseñanza. Utilicé el mando directo para dar el inicio y la finalización de los juegos. Además, di correcciones y proporcioné *feedback* para motivar y ayudar al alumnado durante la realización de los juegos.

Por otro lado, la metodología fue activa-participativa la mayor parte del tiempo de las sesiones, convirtiendo al alumno en el principal protagonista de su aprendizaje.

Todo ello estuvo englobado dentro de la gamificación, ya que a través de la temática de los juegos multiculturales creé un personaje para cada continente, que debían conseguir con la realización de los 3 juegos de cada continente, con estos juegos se pretendía que

los alumnos no solamente aprendieran y practicaran juegos de otros países, sino que desarrollaran habilidades sociales.

### **5.3. PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS**

En el proceso de recogida de datos para poder evaluar en qué medida se han conseguido los objetivos propuestos fueron empleadas distintas técnicas e instrumentos.

El principal instrumento de evaluación que utilicé es la observación directa del alumnado, ya que permite recoger la información en el momento que se produce.

Además, utilicé un diario de sesiones para recopilar información relevante y observaciones de los hechos que se producían a lo largo de las diferentes sesiones. Las anotaciones las recogí en un cuaderno de campo en el momento en que se producían y a partir de esas anotaciones desarrollé un relato de cada una de las sesiones impartidas lo más pronto posible para evitar perder información.

Por otro lado, utilicé un test sociométrico (Anexo 1), que realicé tanto antes como después de la puesta en práctica de la Situación de Aprendizaje (Anexo 3), en el que formulé varias preguntas a los alumnos con el fin de contrastar y comparar las respuestas obtenidas. En el test formulé a los alumnos 8 cuestiones con las que pretendía conocer no solamente qué alumnos tienen buena relación entre ellos, sino aquellos alumnos que nadie o casi nadie suele elegir para hacer las actividades o jugar con ellos. Además, quería saber la opinión de los alumnos sobre sus propios compañeros, al tener que elegir a los que consideran que son los más solidarios, o por el contrario los que no suelen compartir o ayudar a los demás, además de señalar a aquellos alumnos que suelen generar más conflictos.

Además, utilicé una lista de cotejo para cada alumno en la que se señalaba con claridad las acciones, tareas, comportamientos, habilidades y actitudes que se deseaban evaluar en el proceso de aprendizaje (Anexo 2).

Tras finalizar cada sesión fui narrando lo que había recopilado en mi cuaderno de campo y elaboré un diario de sesiones en el que detallaba lo más relevante que había sucedido durante las clases.

## 5.4. ANÁLISIS DE LOS DATOS

Una vez recogida toda la información, fui analizándola y clasificándola en base a los siguientes criterios, los cuales se relacionan directamente con los objetivos planteados en el TFG:

- Conductas negativas: dentro de esta categoría se incluyeron todas las observaciones de los comportamientos que implicaban discusiones, faltas de respeto, agresiones e incumplimiento de las normas o indicaciones.
- Implicación y cooperación del alumnado: dentro de esta categoría se registraron aspectos relacionados con la actitud y la iniciativa mostrada ante los diferentes juegos propuestos. Así como aquellas actitudes prosociales ante el desarrollo de los diferentes juegos planteados y las estrategias desarrolladas para su resolución.
- Conductas competitivas: dentro de esta categoría se recogieron todas las observaciones relacionadas con actitudes competitivas durante en desarrollo de las sesiones.

Por otra parte, comparé las respuestas obtenidas en el primer y segundo test sociométrico para conocer las modificaciones que se habían producido en las relaciones sociales del alumnado y extraer conclusiones.



## 6. RESULTADOS

En este capítulo expongo los resultados obtenidos tras analizar toda la información recogida durante mi proceso de intervención. Como ya he señalado anteriormente, la información recogida se ha organizado en tres categorías de análisis en función de los objetivos planteados: conductas negativas, implicación y cooperación del alumnado y conductas competitivas.

Por otro lado, quiero destacar que para mantener el anonimato de los alumnos me refiero a ellos y los menciono mediante nombres ficticios.

### 6.1. CONDUCTAS NEGATIVAS

Desde el inicio de la situación de aprendizaje me di cuenta de que los alumnos de ambas clases eran muy habladores, especialmente los de 5ºB y a algunos les costaba prestar atención, aunque participaban activamente en cada uno de los juegos propuestos.

Esta conducta negativa se disolvió rápidamente con la clase de 5ºA, ya que solamente se produjeron interrupciones en las dos primeras sesiones.

*Una vez finalizan el calentamiento, pido a los alumnos que se sienten en los bancos, varios empiezan a correr por el gimnasio, sin hacer caso a lo que les había dicho.*

Diario de sesiones, 1ª sesión 5ºA.

*Comienzo la explicación y varios alumnos no hacen caso hasta que se lo repito cuatro veces, por lo que les pregunto que si saben lo que es el respeto. Todos ellos me miran y no responden.*

Diario de sesiones, 1ª sesión 5ºA.

*Elijo a Paula como pastora y a Pedro como lobo y pido a las ovejas que se preparen detrás de la línea. Las ovejas no se colocan y Julio dice mirando a sus compañeros “no hagáis el tonto, que, si no, no jugamos”, mostrando ganas por querer comenzar la partida. Los compañeros hacen caso a Julio y no hace falta que yo intervenga.*

Diario de sesiones, 2ª sesión 5ºA.

En cuanto a la clase de 5ºB, estos comportamientos se producen a lo largo de más sesiones, no solamente al inicio de la puesta en práctica de la situación de aprendizaje. Por otro lado, estas conductas son frecuentes de los mismos alumnos que, en ocasiones, se llaman la atención entre ellos.

*Alberto y Pedro se suben a las espalderas y Alfonso les grita “parad de hacer el tonto” y van corriendo a sentarse en los bancos.*

Diario de sesiones, 2ª sesión 5ºB.

*Alfonso y Pedro estaban hablando entre ellos, por lo que decidí callarme y no continuar con la explicación hasta que se dieran cuenta. Sonia se giró hacia donde estaban ellos y les gritó “que os calléis”. Ambos me miraron y se callaron.*

Diario de sesiones, 4ª sesión 5ºB.

*Pedro y Alberto empezaron a hablar y a jugar entre ellos. Paré con la explicación y les dije que cuando una persona está hablando debemos mostrar respeto hacia ella y escuchar, pero sobre todo no interrumpir.*

Diario de sesiones, 5ª sesión 5ºB.

Los alumnos de 5ºA tendían a agruparse con aquellos compañeros que tenían más afinidad o eran más hábiles, mostrando enfado cuando les tocaba participar con otros compañeros que no eran de su agrado.

*Cada jefe elige a su soldado. Pedro es el segundo jefe en elegir soldado y me dice “jobar yo quería a Jacinto y me le han quitado, siempre están igual”. Le digo que no pasa nada que elija a otro compañero. Pedro me dice que los demás son malos, a lo que le respondo que puede que no todos los compañeros sean tan rápidos como Jacinto, pero que pueden ser mejores en otras cosas y que por eso no son peores que él.*

Diario de sesiones, 1ª sesión 5ºA.

*Nada más comenzar la partida Daniel (que era soldado) se queja de que ha pillado a Alicia y que Alicia se ha ido con Ester (otra soldado), Daniel me dice “claro es que Alicia se va con Ester porque es su amiga, aunque la he pillado yo”. Las chicas dicen que Daniel no ha pillado a Alicia que ha sido Esther la primera en pillarla. Les digo que da igual la persona que la haya pillado pero que se tiene que ir con quien la haya pillado primero, aunque no sea su amiga, ya que todos somos compañeros y si no perjudicamos al resto de la clase.*

Diario de sesiones, 1ª sesión 5ºA.

*Divido a los alumnos en dos equipos varios alumnos se quejan porque no les ha tocado con alguno de sus amigos. Les recuerdo lo que les dije antes, de que, aunque no sean sus amigos son sus compañeros y debemos colaborar todos juntos.*

Diario de sesiones, 1ª sesión 5ºA.

*Alicia no quiere dar la mano a Mateo, le pregunto que por qué y dice “Mateo no corre, no quiero ir con él” le digo que el juego no sólo consiste en correr rápido, sino que lo más importante es la puntería y que Mateo tiene muy buena puntería, aunque no sea tan rápido como ella. Alicia suspira y le da la mano.*

Diario de sesiones, 1ª sesión 5ºA.

En el caso de 5ºB solamente sucedió una vez en la primera sesión llevada a cabo.

*Comenzamos la segunda partida y a los pocos segundos de juego veo que Águeda se quita el peto, lo deja en el suelo y se sienta. Me acerco a preguntar qué ha pasado y me dice “he pillado a Alicia y se ha ido con Alberto”. Me acerco a donde estaba Alicia y le digo que vaya donde el jefe de Ángela, que ha sido quien la ha pillado primero. Los soldados consiguen pillar a todos antes de que me diera tiempo a volver a donde estaba Águeda. Pido a los alumnos que se sienten para hablar de lo que había pasado y Alicia admite que Águeda la pilló primero.*

Diario de sesiones, 1ª sesión 5ºB.

Por lo que desde la primera sesión traté de dejar claro que debían relacionarse con todos los compañeros, independientemente de que no fueran amigos o de las capacidades de cada uno, ya que entre todos podían complementarse. Cabe destacar que estos acontecimientos sólo se produjeron en la primera sesión y no volvieron a ocurrir.

*Les digo que respetar a una persona no solo consiste en tratarla bien, sino que también consiste en respetar su turno de palabra y escucharle cuando habla.*

Diario de sesiones, 1ª sesión 5ºA.

*Les digo que tienen que ser honestos e irse con quien les pilla, porque a nadie nos gusta esforzarnos para pillar a alguien y que se vaya con otro por ser su amigo. Alicia pidió perdón a Águeda.*

Diario de sesiones, 1ª sesión 5ºB.

A lo largo del desarrollo de las sesiones en ambas clases he podido comprobar que se producen frecuentemente aspectos como el incumplimiento de las normas establecidas y la falta de empatía y honestidad para reconocerlo.

En el caso de 5ºA, estos aspectos se dejaron de producir a partir de la segunda sesión.

*Silvia dice que no la han pillado a pesar de que tanto el profesor como yo hemos visto que sí, en lugar de decirle que sí que lo hemos visto decido acercarme y*

*preguntarla a ella si de verdad la han pillado o no, le digo que tiene que ser honesta porque si fuera al revés a ella no le gustaría que mintieran. Sílvia reconoce que sí que la han tocado y va a la casa del jefe.*

Diario de sesiones, 1ª sesión 5ºA.

*Una vez comenzada la partida Pedro dice que no le ha tocado la pelota y que no está eliminado. Unos segundos después pasa lo mismo con Alicia. Decido parar el juego y les digo que tienen que ser honestos, que a nadie nos gusta esforzarnos en correr detrás de un compañero y conseguir darle, para que él diga que no le han dado.*

Diario de sesiones, 1ª sesión 5ºA.

*Julio está en el banco porque le han dado, pasa al lado de sus pies un balón y el lugar de dejar que el balón siga rodando, le da con el pie para que vaya al campo de su equipo. Le llamo por su nombre y me dice “no lo vuelvo a hacer”, dándose cuenta de que lo que ha hecho no es justo para el otro equipo.*

Diario de sesiones, 2ª sesión 5ºA.

Sin embargo y sorprendentemente, en la clase de 5ºB estos acontecimientos empezaron a suceder desde la tercera sesión hasta la última, a pesar de ser un aspecto en el que incidí y traté que lo comprendieran.

*Veo que Alfonso aprovecha cuando están los compañeros colocándose el pañuelo para quitarles alguno. Así que decido parar el juego y volver a recalcar esa norma.*

Diario de sesiones, 3ª sesión 5ºB.

*Esmeralda dijo a Sonia que no hiciera trampas, que estaba moviéndose hacia delante. Les dije que no hicieran trampas, que a nadie nos gustaría que nos*

*hayamos esforzado y que otro haga trampas y avance. Sonia retrocedió un poco.*

Diario de sesiones, 5ª sesión 5ºB.

*Águeda pilló a Pedro, pero él continuó corriendo como si nada. Águeda le gritó “Pedro, siempre estás igual”. Llamé a Pedro y le pregunté si Águeda le había pillado, a lo que él me respondió que no. Águeda se acercó y dijo que sí le había pillado. Le dije a Pedro que fuera honesto, ya que Águeda se había esforzado mucho en ir detrás de él. Al final Pedro reconoció que Águeda le había pillado y le pidió perdón.*

Diario de sesiones, 6ª sesión 5ºB.

*Alicia salió y chocó a Alfonso. Alfonso consiguió pillarla, pero Alicia dijo que no la había tocado. Los del equipo de Alfonso dijeron que si la había pillado. Y Alfonso, al ver que Alicia seguía diciendo que no, decidió sentarse en el banco y dijo “ya no juego más, siempre está robando”. Pregunté a los del equipo de Alicia, para ver si ellos eran honestos, y dijeron que si la había pillado. Así que le dije a Alicia que fuera con el otro equipo y Alfonso se incorporó de nuevo en el juego.*

Diario de sesiones, 6ª sesión 5ºB.

Otro aspecto a destacar son los enfados que se producían a la hora de nombrar personas que se la quedarán en los juegos de pillar, sin embargo, eran enfados que se solventaban rápidamente.

*Daniel se enfadó porque a él no le había dado peto y le dije que no se preocupara porque el próximo juego también era de pillar y todos iban a tener la oportunidad de pillar, fuera en el juego o en otro.*

Diario de sesiones, 4ª sesión 5ºA.

*Terminé con la explicación del juego y elegí una persona para pillar, Alfonso se quejó porque no le elegí a él y les repetí que a lo largo de la partida iba a ir*

*añadiendo más personas para pillar y que además íbamos a echar una segunda partida e incluso tres si diera tiempo.*

Diario de sesiones, 4ª sesión 5ºB.

En cuanto a los comentarios despectivos o actos discriminatorios por parte de algún alumno a otro, cabe destacar que se produjeron en ambas clases y solían producirse por parte de Miriam, Pedro y Silvia. Esto no quiere decir que no se produjeran con otros alumnos, sino que los más frecuentes y destacables eran los de estos alumnos.

*Pillaron a Miriam en la pierna y tenía que ir agachada, el resto de compañeros cuando se cruzaban con ella se reían de la postura que llevaba puesta y Miriam les dijo mientras se reía “sois unos imbéciles”.*

Diario de sesiones, 4ª sesión 5ºB.

*Comenzamos una nueva partida con un lobo diferente y Pedro en vez de decir la frase What's the time Mr. Wolf? Dice “What's the time Mr. Enana?”.*

Diario de sesiones, 5ª sesión 5ºA.

*Pedro se ofrece voluntario y dice “os vais a cagar”. Le digo que no hable así y Daniel y Jacinto se ríen.*

Cuaderno de campo, 4ª sesión 5ºA.

Por otro lado, se produjeron algunos rechazos, especialmente en la clase de 5ºA, hacia Diego. Este niño es marroquí y, a pesar de que lleva varios años en el centro, no termina de establecer relaciones con sus compañeros, sobre todo con algunas niñas que tienden a hablarle de forma poco adecuada y a excluirle.

*A Alicia le tocaría jugar contra Diego en el siguiente turno y le escuché decir “yo no quiero jugar con él”.*

Diario de sesiones, 5ª sesión 5ºA.

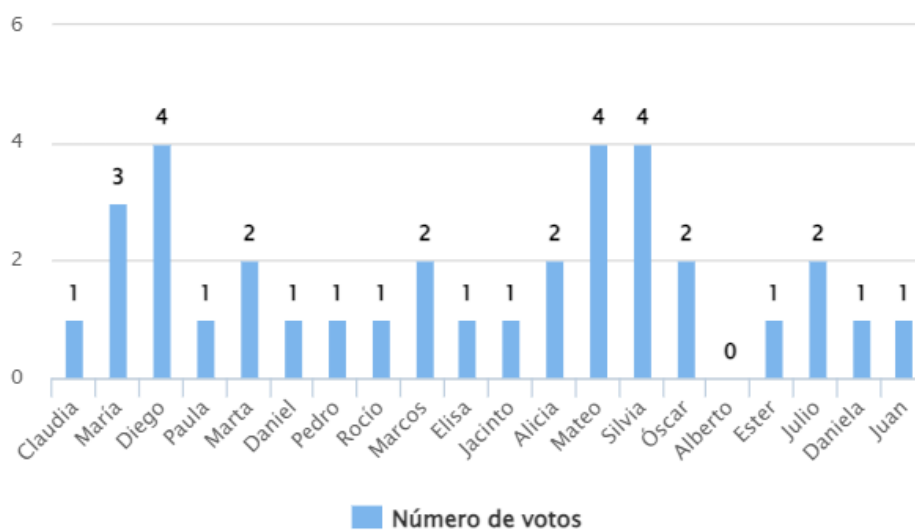
*Alicia fue a salvar a Diego y mientras le estaban llevando al hospital le dijo “te llevo agarrado, aunque no me caes bien”.*

Diario de sesiones, 6ª sesión 5ºA.

*Silvia pilló a Diego y mientras le llevaba a la cárcel le empujó y le dijo “vamos, tira”.*

Diario de sesiones, 6ª sesión 5ºA.

En relación con esto, tanto en la pregunta 7 como en la pregunta 8 del test sociométrico realizado a los alumnos antes de la puesta en práctica de la situación de aprendizaje, los alumnos señalaron a Diego, como uno de los compañeros que más suele molestar o agredir en clase. Teniendo 8 votos, sumando el resultado de ambas preguntas.



*Figura 1. Diagrama de barras con las frecuencias a la pregunta 7 del test sociométrico: Di el nombre de tres compañeros o compañeras que con frecuencia te molestan o agreden.*



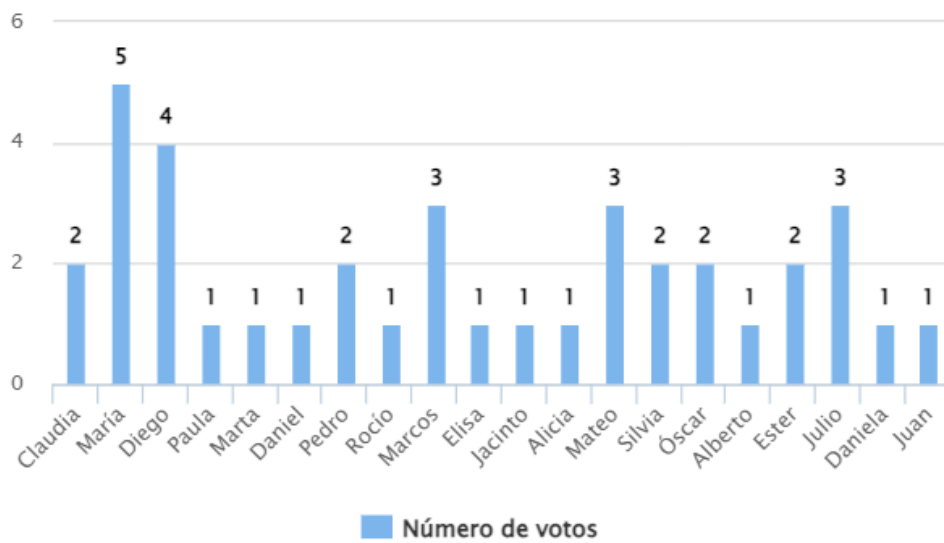


Figura 2. Diagrama de barras con las frecuencias a la pregunta 8 del test sociométrico: Di el nombre de tres compañeros o compañeras que con frecuencia molesten o agreden a otro compañero o compañera.

Tras la puesta en práctica de la situación de aprendizaje, los resultados fueron prácticamente similares con respecto a Diego. Teniendo de nuevo 8 votos sumando los resultados de ambas preguntas.

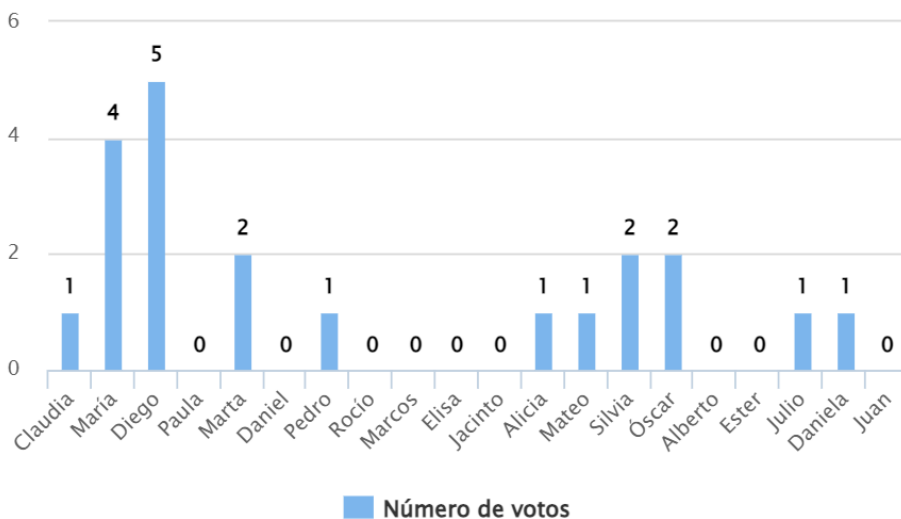
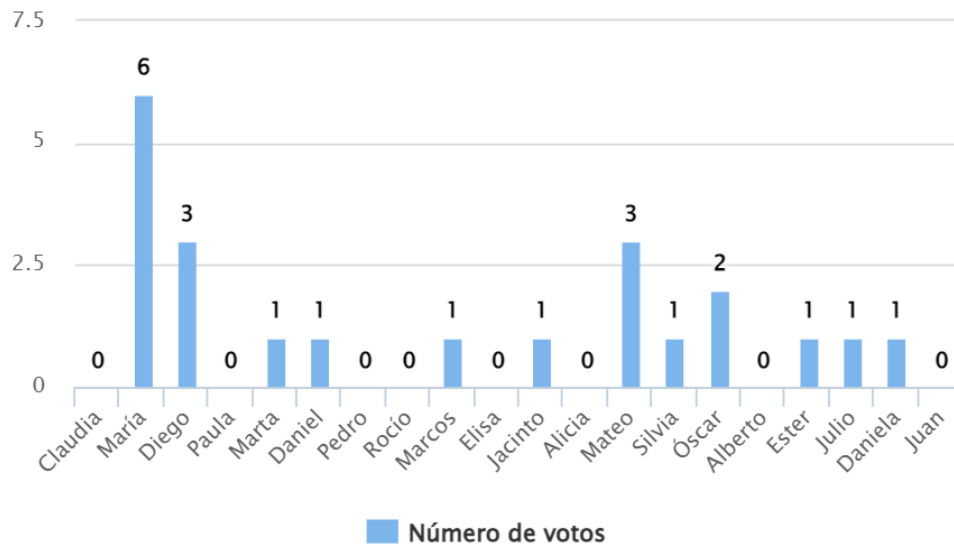


Figura 3. Diagrama de barras con las frecuencias a la pregunta 7 del test sociométrico final: Di el nombre de tres compañeros o compañeras que con frecuencia te molestan o agreden.



*Figura 4. Diagrama de barras con las frecuencias a la pregunta 8 del test sociométrico final: Di el nombre de tres compañeros o compañeras que con frecuencia molesten o agredan a otro compañero o compañera.*

En los gráficos 1 y 3, observamos que el alumnado considera que los compañeros que más les molestan o les agreden son Diego, Mateo y Silvia con 4 votos y María con 3 votos. Tras la intervención, los resultados cambian. Siendo el más votado Diego con 5 votos y María con 4 votos. Por otro lado, a Silvia la votan 2 compañeros menos y a Mateo 3 compañeros menos.

En los gráficos 2 y 4, se puede ver que los alumnos consideran que los compañeros que suelen molestar o agredir a otro compañero son María con 5 votos, Diego con 4 y Mateo, Marcos y Julio con 3 votos. Tras la intervención, algunos resultados varían. María obtiene 6 votos, Diego 3, Mateo los mismos y Marcos y Julio solamente un voto.

Estas personas son a las que más suelen rechazar en los juegos, a pesar de que no hayan hecho nada previamente. Además, a la hora de formar los equipos e ir eligiendo a los alumnos, María suele ser la última chica a la que eligen y Mateo también suele ser el último o de los últimos en ser elegido.

## 6.2. IMPLICACIÓN Y COOPERACIÓN DEL ALUMNADO

Desde la primera sesión ambos grupos mostraron interés por los juegos que íbamos a desarrollar, preguntándome todos los días qué continente tocaba, incluso sin cesar de preguntar hasta que obtenían una respuesta, lo cual me motivaba porque veía implicado al alumnado.

*Subimos a la clase de 5ºA, tras el recreo, todos los alumnos subían deprisa, varios dijeron “vamos, que perdemos tiempo”, nada más entrar en la clase ya estaban todos los alumnos haciendo la fila, para bajar al gimnasio. Varios alumnos me preguntaron “¿por qué continente vamos a empezar?”, les dije que por América. Claudia me preguntó “¿cuántos juegos vamos a hacer? ¿vamos a tener tiempo libre?”, le respondí que íbamos a hacer cuatro juegos y si se portaban bien y sobraba tiempo tendrían un ratín de tiempo libre. Mientras bajábamos por las escaleras los alumnos me seguían preguntando que juegos íbamos a hacer, mostrando entusiasmo e interés por la sesión.*

Diario de sesiones, 1ª sesión 5ºA.

*Subimos a la clase de 5ºB, los alumnos ya estaban en fila esperándonos para bajar al gimnasio. Elvira me pregunta “¿vamos a empezar hoy con lo de los continentes?”, a lo que le respondo que sí. Después de que ella lo preguntara varios alumnos dicen "es verdad". Les digo que sí y les recuerdo que cojan las botellas de agua. Lorena y Sonia me preguntaron por el pasillo de qué continente iban a ser los juegos que íbamos a hacer, mostrando entusiasmo e interés por la sesión.*

Diario de sesiones, 1ª sesión 5ºB.

En cuanto a la realización del calentamiento, las alumnas de 5ºB mostraron un especial interés, ya que, desde prácticamente la primera sesión ya habíamos acordado quién realizaría el calentamiento a lo largo de las diferentes sesiones.

*Lorena me dice “¿qué continente tocaba hoy?” y Diana me dice “¿puedo hacer el calentamiento?”, Libertad y Lorena me dicen que ellas también quieren*

*hacerlo. Les digo que cada día puede realizarlo una, hoy Diana, el próximo día Libertad y el siguiente Lorena, pero que me le recuerden por si se me olvida.*

Diario de sesiones, 2ª sesión 5ºB.

Un aspecto común a ambas clases es que, al principio, cuando pedía ayudantes para colocar o llevar los materiales los alumnos, discutían por llevarlo, pero conforme pasaban las sesiones este aspecto mejoró, llegando a desaparecer las disputas por ayudarme con el material.

*Vi que Mateo y Óscar estaban discutiendo y me acerqué a preguntarles qué pasaba, Mateo me dijo “es que he cogido yo los conos y este me los ha quitado y les quiero llevar yo”, a lo que Óscar contesto “pero siempre llevas tú todo”.*

Diario de sesiones, 1ª sesión 5ºA.

*Miriam me dice “¿puedo montar el campo?”, le digo que sí y va corriendo a por los conos.*

Diario de sesiones, 2ª sesión 5ºB.

*Quedaban 20 minutos de clase por lo que pedí a los alumnos que pararan y me ayudaran a recoger los conos. Miriam, Helena y Sonia fueron corriendo a recoger los conos y una vez todos estaba recogido fueron a la fila.*

Diario de sesiones, 6ª sesión 5ºB.

Las actitudes positivas fueron en aumento, suponiendo un gran avance para el grupo y creando mejor ambiente. Los alumnos se alegraban por los logros de los compañeros y les felicitaban. En ambos grupos, el juego en el que más ánimos se produjeron fue Talbat. Incluso en algún juego llegaron a felicitarse alumnos que no suelen llevarse bien.

*Varios alumnos felicitan a sus compañeros por haber conseguido derribar algún*

*bolo y les digo “muy bien chicos, me gusta que os animéis los unos a los otros”.*

Diario de sesiones, 1ª sesión 5ºA.

*Varios alumnos felicitan a sus compañeros por haber conseguido derribar algún bolo y sonríen, mostrando que están disfrutando el juego, lo cual me alegra.*

Diario de sesiones, 1ª sesión 5ºB.

*Pedro y Julio son las primeras ovejas en pasar y deciden hacer una estrategia para engañar al lobo y consiguen pasar los dos sin que les coma el lobo y una vez llegan a donde está el pastor se abrazan y Pedro dice “vamos bro”, este hecho me sorprende y a la vez me agrada porque no se llevan nada bien.*

Diario de sesiones, 2ª sesión 5ºA.

*Una vez finalizada la primera partida hacemos el recuento de ovejas del pastor y del lobo, gana el pastor y Alberto le dice a Pedro “eres el mejor”, felicitándole por su labor como pastor.*

Diario de sesiones, 2ª sesión 5ºB.

Los alumnos de ambas clases también mostraron mucho interés en participar en los juegos ofreciéndose voluntarios, generalmente para pillar. Este hecho al principio me sorprendió, ya que antes de la puesta en práctica de la situación de aprendizaje, los alumnos no solían ofrecerse voluntarios para pillar.

*Continuo con la explicación del juego y pido voluntarios para ser los jefes, la mayoría levantan la mano por lo que decido elegir a cuatro jefes y decirles que vamos a echar varias partidas así que todos podrán ser jefes alguna vez.*

Diario de sesiones, 1ª sesión 5ºA.

*Mientras salíamos al patio Lorena, Libertad y Sonia me dijeron que ellas querían ser jefas, mostrando entusiasmo por participar en el juego propuesto. Les dije que*

*vale, que en la primera partida serían ellas y otra persona que se ofreciera voluntaria.*

Diario de sesiones, 1ª sesión 5ºB.

*En cuanto dije que iba a comenzar uno pillando, pero que después iba a añadir más personas para pillar todos levantaron la mano y decían que querían quedársela, mostrando interés en participar en la actividad.*

Diario de sesiones, 4ª sesión 5ºB.

Otro aspecto hacía el que los alumnos de 5ºB mostraron interés, fue en involucrar en la clase a alumnos que suelen establecer menos relaciones y se encuentran más apartados. Interesándose y queriendo hacerles partícipe del juego.

*Diego dice “¡chocad a Helena, a ver cuánto corre!”. Helena sonríe. (Helena es una niña marroquí que no suele establecer muchas relaciones con sus compañeros, por lo que me agradó que Diego mostrara interés por ella).*

Diario de sesiones, 2ª sesión 5ºB.

Con respecto a actitudes y comportamientos prosociales, en ambas clases llegaron en algunos juegos en acuerdos para establecer un orden para evitar que se produjeran discusiones y favorecer el buen clima durante el desarrollo del juego.

*Pido otros dos voluntarios para la segunda partida y los alumnos deciden ponerse de acuerdo y establecen un orden para que los 10 sean pastor o lobo alguna vez. Pedro dice “somos pares, asique no hay problema”. Les pregunto si todos están de acuerdo con el orden que tienen y me dicen que sí, asique les felicito por la decisión que han tomado.*

Diario de sesiones, 2ª sesión 5ºA.

*Elvira dijo a los compañeros de su grupo “vamos a ponernos un orden”, a lo que Pedro respondió “yo segundo” y a partir de ahí cada uno fue diciendo la posición en la que iba a salir.*

Diario de sesiones, 6ª sesión 5ºB.

La motivación del alumnado fue un aspecto que destacó a lo largo de las diferentes sesiones, tanto en un grupo como en el otro, queriendo echar más partidas o alargarlas. Lo cual no podía hacer siempre ya que cada actividad tenía un tiempo programado que restaba a otras actividades.

*Les digo que vamos a hacer una ronda porque si no, no da tiempo a hacer los demás juegos y Pedro me dice “¿sólo una, Paula? Yo quiero jugar más”, les pregunto a los demás si quieren hacer dos rondas y todos responden que sí, sonriendo.*

Diario de sesiones, 2ª sesión 5ºB.

*Cuando todos están contagiados les digo que se sienten en los bancos para explicarles el segundo juego, pero Alicia, Daniel y Paula, entre otros alumnos, me piden jugar otra partida, al mostrar tanto entusiasmo por volver a jugar pido un voluntario y comenzamos la segunda partida.*

Diario de sesiones, 4ª sesión 5ºA.

*Tenía pensado jugar 3 rondas a este juego, pero cuando les pedí que se sentaran en los bancos me dijeron que querían seguir jugando, por lo que jugamos 6 rondas.*

Diario de sesiones, 5ª sesión 5ºA.

### 6.3. CONDUCTAS COMPETITIVAS

Las conductas competitivas primaban en el grupo de 5ºA, era un grupo que tenía dificultad para aceptar la derrota, dialogar, colaborar y cooperar y su enfrentamiento hacía que las actitudes competitivas no desapareciesen.

*Comenzamos el juego y Jacinto se enfada porque le han pillado y se sienta en el banco, me acerco a él y le digo que no pasa nada porque le pillen una vez y me dice “va Daniel y me pillan y yo soy más rápido que él”.*

Diario de sesiones, 2ª sesión 5ºA.

*Hicimos la primera ronda y el equipo de Claudia, María y Ester ganó, Jacinto y Pedro decían que no era posible que ellas ganaran porque María casi no saltaba. Les dije que cada uno salta lo que puede y que ellas han ganado sin hacer trampas, Ester dijo “yo salto mucho y por eso hemos ganado” y después hizo la demostración de lo que saltaba, a lo que Pedro respondió “ostras”.*

Diario de sesiones, 5ª sesión 5ºA.

El juego que desencadenó más conductas competitivas en ambos grupos fue Tag, desarrollado en la tercera sesión, ya que los alumnos tenían que quitar pañuelos a sus compañeros y no toleraban que les quitaran los propios.

*Pedro quita a Daniel 3 pañuelos, sabiendo que sólo se puede quitar de uno en uno.*

Diario de sesiones, 3ª sesión 5ºA.

*El mismo día que ocurre esto en la clase de 5ºA, fue el día que rellené la lista de cotejo de Pedro, por lo que anoté que no superó tres de los descriptores propuestos, ya que no evitó situaciones que afectaran al buen clima de la clase,*



*ni respetó a sus compañeros durante la práctica de los juegos, ni respetó las normas del juego.*

Lista de cotejo.

*Jacinto se cae al suelo y Mateo aprovecha para quitarle los pañuelos. Decido parar el juego y recordar a los alumnos las normas del juego, además de decirles que cuando un compañero sea cae lo que deben hacer es ayudarlo y no aprovechar para quitarle los pañuelos. Mateo reconoce que no ha estado bien lo que ha hecho y pido perdón a Jacinto.*

Diario de sesiones, 3ª sesión 5ºA.

*Pido que vuelvan a repartirse los pañuelos y continuamos con el juego. A los pocos segundos Águeda se sienta en los bancos, le pregunto qué ha pasado y me dice que Alicia le ha quitado los cuatro pañuelos que tenía. Decido parar el juego y les recuerdo que sólo se pueden quitar los pañuelos de uno en uno y que si nos llevamos más de uno sin querer se lo tenemos que devolver al compañero. Alicia pide perdón a Águeda y continuamos jugando.*

Diario de sesiones, 3ª sesión 5ºB.

Otro aspecto a destacar es que en varias ocasiones dos de los alumnos más competitivos, Pedro y Jacinto, deciden aliarse para ir a por otro compañero, a pesar de que una de las veces fueron a por un amigo suyo.

*Comenzamos la partida y Pedro y Jacinto deciden ir a por Mateo y le acorralan hasta que consiguen quitarle los pañuelos, Mateo se enfada y se sienta en el suelo, decido acercarme a él y paro el juego, llamo al resto de alumnos y les cuento lo que ha pasado, les digo que las estrategias son válidas, pero que en este caso a Mateo no le ha sentado bien y se ha sentido molesto.*

Diario de sesiones, 3ª sesión 5ºA.

*Pedro y Jacinto, que iban en el mismo equipo, estaban intentando dar todo el rato a Daniel y cuando le consiguieron dar Daniel se enfadó, porque son sus amigos y estaban yendo todo el rato a por él.*

Diario de sesiones, 6ª sesión 5ºA.

## **7. DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES**

En este apartado se expondrá la discusión, conclusiones y limitaciones extraídas de los resultados obtenidos tras el proceso de intervención.

### **7.1. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES**

El objetivo principal del TFG era analizar la capacidad de los juegos multiculturales para fomentar el desarrollo de habilidades sociales en las clases de Educación Física.

Este objetivo general se concretaba en los siguientes objetivos específicos:

- Revisar estudios, investigaciones y recursos académicos relacionados con el uso de juegos y deportes de otras culturas para el desarrollo de habilidades sociales.
- Dar cuenta de las conductas sociales que se manifiestan durante las prácticas de juegos multiculturales.
- Identificar los juegos multiculturales asociados a conductas sociales positivas.

El primer objetivo específico ha sido realizado en el desarrollo del marco teórico. El análisis de estos estudios y recursos académicos encontrados me ha servido para poder aplicar el programa de intervención.

El primer estudio es el de García-Monge (2010), quien lleva 18 años desarrollando el tema del “juego bueno”, partiendo de situaciones de juego que plantean problemas y aspectos que se pueden mejorar. El propósito de esta propuesta es transformar las lógicas personales de los participantes hacia lógicas educativas en las que los alumnos sean conscientes de que deben reflexionar sobre sus propios actos.

El segundo estudio es el de Valero y Gómez (2007), ellos desarrollaron una unidad didáctica en la que incluyeron juegos de cada uno de los continentes del mundo, para sensibilizar a los alumnos hacia el conocimiento y respeto de otras culturas, además de poner en práctica habilidades sociales. Sin embargo, afirmaron ser conscientes de que nunca se llega a lograr completamente los objetivos propuestos. Por ello, proponen que al principio de cada sesión el profesor aproveche para hacer una pequeña introducción

del continente y al final de cada sesión se ponga en común las sensaciones experimentadas.

Canales et al. (2018) han desarrollado un estudio que da cuenta de las potencialidades de la clase de Educación Física como un escenario favorable para el desarrollo de culturas inclusivas en los centros escolares. El estudio resalta la importancia de los recursos personales del profesorado de Educación Física para crear ambientes de trabajo agradables y fomentar la participación en clase. Se destaca la actitud inclusiva del profesorado en las relaciones con los estudiantes.

Con respecto al segundo objetivo específico, dar cuenta de las conductas sociales que se manifiestan durante las prácticas de juegos multiculturales, Canales et al. (2018) realizaron un estudio que resalta la importancia de los recursos personales del profesorado de Educación Física para crear ambientes de trabajo agradables y fomentar la participación en clase. Se destaca la actitud inclusiva del profesorado en las relaciones con los estudiantes. En este sentido, considero que durante todas las sesiones he tratado de involucrar a todos los alumnos, haciéndoles participar en las sesiones cuando se desanimaban o se enfadaban. Además, he pretendido crear un buen ambiente en la clase, resolviendo los conflictos surgidos, tanto por problemas internos a los juegos, como por problemas externos. En relación con esto, he observado que los alumnos al tener que interactuar entre ellos ha propiciado que se produzcan conductas tanto positivas, como negativas. A lo largo de las sesiones los alumnos han ido mejorando gracias a los comentarios que realizaba y al *feedback* proporcionado. De acuerdo con esto, Caballo (2007) destaca que las habilidades sociales se ponen en juego siempre en contextos interpersonales, son conductas que se dan siempre con relación a otra/s persona/s (iguales o adultos), lo que significa que está implicada más de una persona. Por ello, aprendemos mediante el lenguaje oral, con preguntas, instrucciones, incitaciones, explicaciones o sugerencias verbales que nos realiza otra persona.

A pesar de hacer estas reflexiones y sugerencias, tras haber finalizado la puesta en práctica, considero que no se han podido eliminar del todo ciertas conductas negativas como son el incumplimiento de las normas establecidas y la falta de empatía y honestidad para reconocerlo. Valero y Gómez (2007) afirman ser conscientes de que nunca se llega a lograr completamente los objetivos propuestos. Por ello, proponen que al principio de

cada sesión el profesor aproveche para hacer una pequeña introducción del continente y de algunos de los países que lo forman con sus costumbres, peculiaridades, etc.

Con respecto al tercer objetivo específico, los juegos en los que se desarrollaron conductas sociales positivas fueron en los que jugaba un equipo contra otro, tanto de lanzamientos como de persecución. Los alumnos se alegraban por los logros de sus compañeros, establecían un orden dentro de los grupos para evitar enfrentamientos e involucraban a sus compañeros. El juego es un medio muy poderoso para el desarrollo y reconstrucción de las habilidades sociales, gracias a él podemos vivenciar valores como el respeto y la tolerancia (Cano et al., 2023).

Concluyendo este apartado, y volviendo al objetivo principal de este trabajo, analizar la capacidad de los juegos multiculturales para fomentar el desarrollo de habilidades sociales en las clases de Educación Física. Puedo confirmar que gracias al desarrollo de los juegos hemos podido trabajar y mejorar las habilidades sociales de los alumnos, no erradicándolas del todo, pero sí haciendo a los alumnos conscientes de cuáles eran las conductas negativas y que debían evitarlas.

## **7.2. LIMITACIONES**

A continuación, expongo algunas de las limitaciones encontradas durante mi intervención.

En primer lugar, mi falta de experiencia en los procesos de búsqueda de información que pueden limitar los resultados a la hora de obtener documentos relevantes. Poco a poco mejoré en este aspecto y se fue subsanando a lo largo del desarrollo del trabajo.

Otra limitación fue que debido a la falta de experiencia al principio me costaba calcular los tiempos. En las primeras sesiones tomaba más tiempo para el primer juego y para el segundo, por lo que el tercer juego solía durar menos e incluso en alguna ocasión no pudimos llegar a acabarlo.

Finalmente, habría sido interesante poder contar con un observador externo con el que poder triangular los resultados de las observaciones, lo cual habría dado una mayor

fiabilidad al estudio. Cabe destacar que los docentes desarrollan sus procesos de investigación-acción solos al mismo tiempo que están dando clase, de modo que, aunque es una limitación, es una realidad con la que hay que contar.

## **8. REFLEXIÓN FINAL**

La realización de este trabajo al principio me supuso un reto por el desconocimiento inicial sobre cómo se elabora y que es un TFG, aunque he de decir que terminó siendo una experiencia enriquecedora que me ha brindado la oportunidad de aplicar los conocimientos aprendidos a lo largo de la carrera, pero sobre todo de aprender cosas nuevas, no solo teóricas, si no también prácticas.

Considero que es fundamental enseñar a los niños a valorar otras culturas y a transmitirles las ganas por querer aprender más, pero sobre todo a ayudarles a trabajar el respeto, la tolerancia, la frustración, el compañerismo, la empatía. Porque puede que se les olvide de qué continente proviene el juego Tag, pero jamás se les olvidarán los valores aprendidos durante su infancia. Por ello, animo a los profesores a no pasar por alto el desarrollo de las habilidades sociales de sus alumnos, ya que trabajarlas desde la infancia hará que en el futuro los alumnos tengan menos problemas y sean mejores compañeros. Y sobre todo espero poder aplicarlo yo misma en el aula.

Como conclusión, este trabajo no solo representará el final de esta etapa académica, sino que me abre las puertas a una nueva etapa, llena de desafíos y retos que afrontaré con ganas y entusiasmo por seguir aprendiendo y mejorando.

Por último, me gustaría agradecer a todas las personas que me han ayudado y aconsejado desde el minuto uno, tanto familiares, como amigos y como profesores, en especial a mi tutor Carlos, por ser un ejemplo de conocimiento, comprensión y disposición en todo momento.

## 9. REFERENCIAS

- Alonso, J. I. y Yuste, J. L. (2014). Hacia una educación física emocional a través del juego. *Educatio Siglo XXI*, 34(4), 11-14.  
<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/39268/1/159421.pdf>
- Aníbal, A., Sailema, M., Amores, P.R., Navas, L.E., Amable, V.A. y Romero, E. (2016). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11.  
<http://scielo.sld.cu/pdf/ibi/v36n2/ibi01217.pdf>
- Aristizábal, J.H., Colorado, H. y Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1), 117-125.  
<http://www.scielo.org.co/pdf/sph/v12n1/v12n1a08.pdf>
- Benítez, M.I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*, 16. 1-10.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_16/MARIA%20ISABEL\\_BENITEZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf)
- Bores, N. J., Vaca, M. J., Sagüillo, M., Barbero, J. I., García, A. J., Aguado, A. M. y Martínez, L. (2005). *La lesión de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal*. INDE.
- Caballo, V. E. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. SIGLO XXI.
- Canales, P., Aravena, O., Carcamo, J., Lorca, J. y Martínez, C. (2018). Prácticas pedagógicas que favorecen u obstaculizan la inclusión educativa en el aula de



- educación física desde la perspectiva del alumnado y profesorado. *Retos*, 34, 212-217. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6736305>
- Cano, J. L., Isaza, G. D. y Valencia, J. D. (2023). El juego como estrategia didáctica para la construcción de habilidades sociales en los niños de la comuna 20 de la ciudad de Cali. *Retos*, 48, 261-270. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8800145>
- Carbonell, T., Antoñanzas, J.L. y Lope, A. (2018). La Educación Física y las relaciones sociales en Educación Primaria. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(2), 269-282. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2018.n1.v2.1225>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Paraninfo.
- Fallas, V. M. (2021). La incorporación del aprendizaje social y emocional en nuestras aulas. *Revista Internacional De Pedagogía E Innovación Educativa*, 2(1), 281-302. <https://doi.org/10.51660/ripie.v2i1.65>
- Fernández, E., Romero, S., Zagalaz, M.L., Gómez. P.T., Latorre, A., Chacón, F., Rodríguez, C., Bravo, R., Calvo, A., Llopis, A., y Cuellar, M.J. (1998). *Fundamentación de los contenidos en Educación Física escolar*. COPY-REX.
- García, A. (2009). Construyendo una lógica educativa en los juegos en educación física escolar: “el juego bueno”. *Ágora para la educación física y el deporte*, 13(1), 35-54. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/23713/AEFD-2011-1-construyendo-1%c3%b3gica-educativa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, J.T. (2010). Juegos multiculturales. *Innovación y experiencias educativas*, 28. 1-10. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_28/JOSETOMAS\\_GARCIA\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_28/JOSETOMAS_GARCIA_1.pdf)

- Giró, J. (2013). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica. *Contextos Educativos*, 1, 251–268.  
<https://doi.org/10.18172/con.381>
- Janot, J. B., Mora, J. M. (2002). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Paidotribo.
- Jaramillo, B. y Guzmán, N. (2019). Las habilidades sociales en los ambientes escolares. *Revista Universidad Católica Luis Amigó*, 3, 151-162.  
<https://doi.org/10.21501/25907565.3263>
- Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Innovación y experiencias educativas*, 23. 1-17.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_23/JOSEFA\\_JIMENEZ\\_FERNANDEZ02.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf)
- Lleixà, T., Flecha, R., Puigvert, L., Contreras, O., Torralba, M.A. y Bantulà, J. (2002). *Multiculturalismo y Educación Física*. Paidotribo.
- Méndez, Á. J., de la Caridad, N. y Cabrera, I. I. (2022). Premisas y reflexiones teóricas para fundamentar un Programa de Entrenamiento en habilidades sociales en adolescentes. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 37(3), 1-41. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i3.3208>
- Omeñaca, R. y Ruiz, J.V. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Paidotribo.
- Pérez, M.C. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. *Pedagogía Magna*, 11, 347-353.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629245>
- Restrepo, O. E. (2008). *La educación física en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa*

*Eduardo Santos, Sede Pedro J. Gómez. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.*

Saiz, M., Prieto, A., Gutierrez, E.C. y Gil, P. (2016). Evaluación inicial en 6º curso de primaria de las habilidades sociales y propuesta didáctica de intervención en la Educación Física escolar. *Revista euroamericana de Ciencias del Deporte*, 5(1), 65-74. <http://revistas.um.es/sportk>

Valero, A. y Gómez, M. (2007). Multiculturalidad en las clases de Educación Física a través de los juegos del mundo. *efdeportes.com*, 105. 1-1.  
<https://efdeportes.com/efd105/multiculturalidad-en-las-clases-de-educacion-fisica-a-traves-de-los-juegos-del-mundo.htm>

## 10. ANEXOS

### ANEXO 1. Test sociométrico.

#### TEST SOCIOMÉTRICO

Nombre:

Esto no es un examen, no hay respuestas correctas ni incorrectas.  
Por favor, no hables con los demás sobre tus respuestas mientras dure la prueba.

1. Di el nombre de tres compañeros o compañeras de clase con los que te gusta trabajar en clase.

---

2. Di el nombre de tres compañeros o compañeras con los que te gusta jugar en el tiempo libre.

---

3. Di el nombre de tres compañeros o compañeras con los que no te gusta formar grupo para hacer los ejercicios en clase.

---

4. Di el nombre de tres compañeros o compañeras con los que no te gustaría jugar en el tiempo libre.

---

5. Di el nombre de tres compañeros o compañeras que ayudan a los demás y son amables.

---

6. Di el nombre de tres compañeros o compañeras que cooperan poco y comparten sólo con algunos.

---

7. Di el nombre de tres compañeros o compañeras que con frecuencia te molestan o agreden.

---

8. Di el nombre de tres compañeros o compañeras que con frecuencia molesten o agredan a otro compañero o compañera.

---

## ANEXO 2. Lista de cotejo para cada alumno.

### LISTA DE COTEJO

Alumno/a:

DESCRIPTORES	SI	NO
1.4.1. Evita situaciones que afectan al buen clima de la clase.		
1.4.2. Respeta a sus compañeros durante la práctica de los juegos.		
3.2.1. Respeta las normas de los juegos.		
3.3.2. Mantiene una posición calmada a la hora de enfrentarse a los conflictos derivados de las prácticas motrices.		
4.1.1. Participa en diferentes juegos pertenecientes a otras culturas.		
4.1.2. Reconoce el valor cultural de los juegos de otros países.		

# EL VIAJE DE LOS JUEGOS MULTICULTURALES



Curso: 5° de Primaria

## ÍNDICE:

1. PRESENTACIÓN	1
2. JUSTIFICACIÓN	1
3. MARCO LEGAL	2
4. CONTEXTO	2
5. CONCRECIÓN CURRICULAR	3
5.1.OBJETIVOS DE ETAPA	3
5.2.COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	4
5.3.PERFIL DE SALIDA Y COMPETENCIAS CLAVE	5
5.4.CONTENIDOS DE AREA	7
5.5.CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL	9
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO	10
7. METODOLOGÍA	14
8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA INDIVIDUALIZACIÓN DEL ALUMNADO	14
9. SESIONES	15
10. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	25
11. BIBLIOGRAFÍA	26
12. ANEXOS	27

## **1. PRESENTACIÓN**

Hoy vamos a embarcarnos en un viaje emocionante a través de las diferentes culturas que hay en el mundo, para ello realizaremos diferentes juegos de cada una de ellas.

Cada lugar del mundo tiene su propio tesoro de juegos que han sido pasados de generación en generación.

Primero, vamos a averiguar qué significa "multicultural". ¿Alguien puede decirme qué cree que significa? Exacto, ¡multicultural significa muchas culturas! Y en nuestro mundo, hay muchas, muchas culturas diferentes. Cada una tiene sus propias tradiciones, costumbres y, por supuesto, ¡juegos!

Os propongo el siguiente reto: Cada día presentaremos a un personaje que representa a un continente (tendréis la oportunidad de poner un nombre a cada personaje) y realizaremos 3 juegos pertenecientes a un continente del mundo. Estos juegos no solo serán divertidos, sino que también nos ayudarán a entender un poco más sobre las personas de otros lugares. Si realizamos todos los juegos con éxito podremos pegar al personaje en el mapa del mundo para verificar que hemos aprendido juegos de ese continente.

¡Bienvenidos al viaje de los juegos multiculturales!

## **2. JUSTIFICACIÓN**

Considero que esta situación de aprendizaje es una buena propuesta para desarrollar en cualquier centro escolar, pero especialmente en uno que cuenta con alumnado tan diverso como es nuestro caso.

Esta situación de aprendizaje promueve la inclusión y desarrolla las habilidades sociales del alumnado, ya que, los juegos multiculturales permiten que los alumnos tomen contacto con diferentes culturas, tradiciones y formas de juego. Dando a conocer estos juegos al alumnado fomentamos la comprensión y el respeto por otras culturas tanto dentro de la propia aula, como en su día a día.



Por otro lado, nos permiten desarrollar habilidades sociales ya que a menudo requieren trabajo en equipo, cooperación, comunicación y resolución de conflictos, este tipo de interacciones que se desarrollan dentro de la escuela pueden trasladarse a otros contextos.

Por último, considero que esta situación de aprendizaje es importante porque puede facilitar la integración escolar y comunitaria de niños de cualquier cultura al promover un sentido de pertenencia compartida.

### **3. MARCO LEGAL**

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (BOE de 4 de mayo).
- 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 de 30 de diciembre)
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. (BOE de 2 de marzo)
- DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. (BOCYL de 30 de septiembre)

### **4. CONTEXTO**

El centro en el que se va aplicar la situación de aprendizaje es el C.R.A. Campos Góticos, situado en Medina de Rioseco. En el centro actualmente el número de alumnado inmigrante está aumentando, debido a que a diario llegan nuevos alumnos de diferentes nacionalidades.

En relación a los espacios con los que podemos contar para realizar la propuesta son el gimnasio y las diferentes pistas del patio.

El curso con el que se realizará la situación de aprendizaje es 5º de Primaria, en este curso hay alumnos de diferente procedencia, como son Marruecos y Ucrania. La clase de 5ºA está formada por 20 alumnos, de los cuales 10 son chicas y 10 son chicos. En cuanto a la clase de 5ºB, está formada por 17 alumnos, de los cuales 12 son chicas y 5 son chicos.

Por último, destacar que el clima de las clases es positivo la mayoría de las veces. Los alumnos suelen ayudarse entre ellos, no existe una marcada división en cuanto a la división de género, pero algún alumno inmigrante no logra integrarse del todo.

No suelen producirse distorsiones en las clases, pero cuando ocurren son incordiando a los compañeros y rompiendo el clima de la clase o gritando palabras obscenas por haber perdido.

## **5. CONCRECIÓN CURRICULAR**

A lo largo de este apartado se detallarán los objetivos de etapa, las competencias específicas, el perfil de salida, las competencias clave, los contenidos de área y los contenidos de carácter transversal que se trabajarán.

### **5.1.OBJETIVOS DE ETAPA**

Esta situación de aprendizaje pretende incidir sobre los siguientes objetivos generales de etapa:

- 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.
  
- 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.

En cuanto a los objetivos generales de etapa específicos de Castilla y León, esta situación de aprendizaje pretende incidir sobre los siguientes:

- a) Conocer y valorar los aspectos básicos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.

b) Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza, contribuyendo a su conservación y mejora, y apreciando su valor y diversidad.

## **5.2.COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

A lo largo de la situación de aprendizaje se trabajarán todas las competencias específicas, especialmente se pondrá el foco sobre las siguientes:

1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva antes, durante y después de la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos sistemáticos de actividad física, cuidado del cuerpo y alimentación saludable que contribuyan al bienestar.
2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.
3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.
4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.

### **5.3.PERFIL DE SALIDA Y COMPETENCIAS CLAVE**

A lo largo de la situación de aprendizaje se trabajarán todas las competencias clave, especialmente se pondrá el foco sobre las siguientes:

Competencia en comunicación lingüística (CCL):

- CCL1. Expresa opiniones y sentimientos de forma adecuada, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.
- CCL5. Utiliza prácticas comunicativas para favorecer la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios.

Competencia plurilingüe (CP):

- CP3. Respeta las diferentes culturas y lenguas presentes en el aula para mejorar la convivencia.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM):

- STEM1. Emplea algunas estrategias para resolver problemas presentes en los diferentes juegos a partir de los resultados obtenidos.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):

- CPSAA1. Gestiona sus emociones y comportamiento en situaciones de tensión o conflicto tanto dentro como fuera de los juegos, independientemente de los cambios que se produzcan.
- CPSAA2. Buscar su bienestar físico y mental en las diferentes situaciones.
- CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente asumiendo sus responsabilidades individuales asignadas dentro del grupo y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de un objetivo común.
- CPSAA4. Reconoce que tanto su esfuerzo como su dedicación repercuten en su aprendizaje.
- CPSAA5. Se propone objetivos a corto plazo y es capaz de autoevaluarse, reconociendo sus limitaciones.

#### Competencia ciudadana (CC):

- CC2. Participa en actividades comunitarias que requieren la toma de decisiones conjuntas y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa hacia sus compañeros.
- CC3. Muestra respeto hacia los juegos de diferentes culturas y se oponente a cualquier forma de discriminación o violencia.

#### Competencia emprendedora (CE):

- CE1. Pone soluciones a las necesidades y retos que se presentan.
- CE3. Coopera en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, considerando el trabajo en grupo como una oportunidad para aprender.

#### Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC):

- CCEC1. Comprende la necesidad de respetar las diferentes culturas y aspectos que forman parte de su patrimonio cultural.
- CCEC2. Se interesa por los juegos de las diferentes culturas, así como de los elementos técnicos que les caracterizan.
- CCEC3. Muestra una actitud abierta e inclusiva, interactuando con el resto de sus compañeros, desarrollando así su capacidad afectiva.
- CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

#### 5.4.CONTENIDOS DE AREA

BLOQUE	CONTENIDOS CURRICULARES	CONTENIDOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE
<p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p>	<p>Toma de decisiones: Selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espaciotemporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas.</p> <p>Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección adecuada de las habilidades motrices en situaciones de oposición de contacto. Selección de respuestas en función de una adecuada percepción selectiva: anticipación de las consecuencias sensoriales del movimiento.</p> <p>Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil.</p> <p>Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones. Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Toma de decisiones en situaciones motrices individuales.</li> <li>2. Toma de decisiones en situaciones motrices grupales.</li> </ol>

	<p>Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: Aspectos principales. Asimilación de nuevas habilidades o combinaciones de las mismas y adaptación de las habilidades motrices adquiridas a contextos de práctica de complejidad creciente, lúdicos o deportivos, con eficiencia y creatividad. Resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos, desde un planteamiento de análisis previo a la acción.</p>	<p>3. Habilidades motrices presentes en juegos multiculturales: correr, saltar, lanzar, atrapar, transportar.</p>
<p>Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p>	<p>Identificación, abordaje y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia tanto en situaciones motrices surgidas en clase como en espectáculos deportivos y adopción de actitudes adecuadas para evitar comportamientos discriminatorios (discriminación por cuestiones de género, capacidad, competencia motriz, actitudes xenófobas, racistas o de índole sexista; abuso sexual o cualquier forma de violencia).</p>	<p>4. Medidas para la prevención de comportamientos discriminatorios.</p>
	<p>Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que intervienen en el juego.</p>	<p>5. Respeto y tolerancia.</p>
<p>Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz.</p>	<p>Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los deportes como seña de identidad cultural. Juegos o deportes tradicionales de Castilla y León (Lucha leonesa, frontón, comba, rana, tanguilla...) y juegos emergentes (Numanball, Datchball, Goubak, Quiddith, Kinball...)</p>	<p>6. Los juegos multiculturales como seña de identidad cultural.</p>

## **5.5.CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL**

Con el desarrollo de la Situación de Aprendizaje se incide sobre los siguientes contenidos transversales:

- Educación para la paz. Se incide sobre este contenido al fomentar habilidades y actitudes que son fundamentales para la resolución pacífica de conflictos dentro del aula. Además, se enseña a los alumnos y alumnas a apreciar y respetar las diferencias culturales, étnicas, religiosas y sociales, al acercarlos a los juegos de otras culturas, fomentando así la inclusión.
- Igualdad entre hombres y mujeres. Se incide sobre este contenido al trabajar la inclusión y garantizar que todos los alumnos tengan las mismas oportunidades y derechos, independientemente de su género. Además, se trabaja este contenido al fomentar situaciones colaborativas en grupo, en las que el alumnado aprovechando al máximo el talento y las habilidades tanto de sus compañeros como de sus compañeras.
- Educación para la convivencia escolar proactiva. Se incide sobre este contenido al promover valores como el respeto, la empatía, la tolerancia y la colaboración, así como la resolución pacífica de conflictos y el trabajo en equipo. Lo cual contribuye a reducir la discriminación y promover la integración.



## 6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO

En la siguiente tabla se concreta la relación entre los diferentes criterios de evaluación, indicadores de logro e instrumentos de evaluación de cada una de las actividades de la situación de aprendizaje:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES
1.4 Observar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad física y el deporte, que afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género y evitando activamente su reproducción. (CPSAA2, CPSAA5, CE3)	1.4.1. Evita situaciones que afectan al buen clima de la clase.	Lista de cotejo	Todas
	1.4.2. Respeta a sus compañeros durante la práctica de los juegos.	Lista de cotejo	Todas
	1.4.3. Respeta las elecciones de los capitanes.	Escala	S1A1
2.1 Elaborar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones,	2.1.1. Adapta sus acciones en función de los resultados obtenidos a nivel individual.	Escala	S1A3, S2A1, S3A1, S3A2, S5A1, S5A2, S6

introduciendo cambios si es preciso, durante el proceso, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido. (STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CE3)	2.1.2. Adapta sus acciones en función de los resultados obtenidos a nivel grupal.	Escala	S1A1, S1A2, S2A3, S3A3, S4A2, S4A3
	2.1.3. Busca estrategias para conseguir pillar a sus compañeros.	Escala	S1A1, S1A2, S4, S5A1
	2.1.4. Busca estrategias para conseguir huir de sus compañeros.	Escala	S1A1, S1A2, S2A1, S4, S5A1
	2.1.5. Utiliza estrategias de defensa de su pañuelo.	Escala	S3A2
2.3 Mejorar en su control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente, haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial. (STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CE1)	2.3.1. Muestra dominio corporal en la realización del juego.	Escala	S1A2, S4A1, S5A1, S5A3, S6
	2.3.2. Se desenvuelve con soltura en la resolución de problemas en situaciones motrices.	Escala	S3A2, S3A3, S5A3, S6
	2.3.3. Efectúa lanzamientos adecuados.	Escala	S1A2, S1A3, S2A2
	2.3.4. Lanza con precisión.	Escala	S1A2, S1A3, S2A2
	2.3.5. Utiliza la fuerza adecuada para el tipo de pelota a lanzar.	Escala	S1A2, S1A3, S2A2
	2.3.6. Realiza estrategias con su cuerpo para poder efectuar un mayor salto.	Escala	S5A3

3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, identificando las actuaciones de compañeros y rivales. (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)	3.2.1. Respetar las normas de los juegos.	Lista de cotejo	Todas
	3.2.2. Acepta formar parte del grupo que le corresponde a la hora de formar los equipos.	Escala	S1A1, S1A3, S2A2, S2A3, S3A3, S4A3
	3.2.3. Identifica los diferentes roles en las situaciones de juego.	Escala	S2A1, S4A2, S5A2
	3.2.4. Identifica el significado de las diferentes señales.	Escala	S3A1
3.3 Relacionarse mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual, de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz, así como una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad de género. (CCL1, CCL5, CPSAA5, CC2, CC3)	3.3.1. Muestra empatía y respeto hacia los compañeros y compañeras durante las prácticas motrices.	Escala	S2, S3A1, S5A3, S6
	3.3.2. Mantiene una posición calmada a la hora de enfrentarse a los conflictos derivados de las prácticas motrices.	Lista de cotejo	Todas
	3.3.3. Manifiesta conductas de respeto ante la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz de sus compañeros.	Escala	S1A3, S2A2, S5A3, S6

4.1 Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual castellano leonesa, así como otros procedentes de diversas culturas y distintas épocas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural. (CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4)	4.1.1. Participa en diferentes juegos pertenecientes a otras culturas.	Lista de cotejo	Todas
	4.1.2. Reconoce el valor cultural de los juegos de otros países.	Lista de cotejo	Todas

## **7. METODOLOGÍA**

La metodología se basará en varios principios, utilizaré el mando directo para dar el inicio y la finalización de los juegos. Además, realizaré correcciones y proporcionaré *feedback* para motivar y ayudar al alumnado durante la realización de los juegos.

Por otro lado, la metodología será activa-participativa la mayor parte del tiempo de las sesiones, convirtiendo al alumno en el principal protagonista de su aprendizaje.

Todo ello estará englobado dentro de la gamificación con el fin de motivar y comprometer al alumnado, mejorar la participación, fomentar el aprendizaje y alcanzar los objetivos propuestos. Para ello, a través de un contexto narrativo en forma de carta (Anexo 1) se dotará de significado y sentido a las actividades propuestas y se presentarán los diferentes continentes de forma atractiva a través de un personaje relativo a cada continente (Anexo 2) que los alumnos deberán conseguir con la realización de juegos relativos a ellos, para posteriormente pegarlo en el mapa del mundo (Anexo 3). A través de los diferentes juegos se pretende que los alumnos no solamente aprendan y practiquen juegos de otros países, sino que desarrollen habilidades sociales.

## **8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA INDIVIDUALIZACIÓN DEL ALUMNADO**

El grupo de alumnado que más necesidades presenta del grupo es el de procedencia inmigrante, ya que suele costarles entender las explicaciones, por lo que siempre trataré de realizar explicaciones con palabras sencillas y repetir varias veces la explicación. Además, siempre preguntaré si tienen dudas y durante la realización de los juegos estaré pendiente y les proporcionaré indicaciones si realizan algo de forma incorrecta porque no han entendido la dinámica del juego.

Si estos alumnos presentan más dificultades para relacionarse con sus compañeros tanto en el desarrollo de las sesiones como en el tiempo libre, trataré de integrarles y animarlos para que jueguen con sus compañeros.

Por otro lado, si hay algún alumno o alumna que muestre un bajo autoconcepto de sí mismo trataré de animarle y felicitarle por sus logros, así como hacerles entender que todos podemos cometer fallos y no debemos tener miedo de ello.

## 9. SESIONES

### Sesión 1

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
1	1.4.	1.4.3.
2	2.1., 2.3.	2.1.1., 2.1.2., 2.1.3, 2.1.4., 2.3.1., 2.3.3., 2.3.4., 2.3.5.
3	3.2., 3.3.	3.2.2., 3.3.3.
<b>Descriptor de las competencias clave</b>		CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4 CPSAA5, CE1, CE3, STEM1, CCL1, CCL5, CC2, CC3.
<b>Contenidos de la sesión</b>		2, 3, 4, 5, 6.

	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
S1A1	1, 2, 3	1.4., 2.1., 3.2.	1.4.3., 2.1.2., 2.1.3., 2.1.4., 3.2.2.
S1A2	2	2.1., 2.3.	2.1.2, 2.1.3., 2.1.4., 2.3.1., 2.3.3., 2.3.4., 2.3.5.
S1A3	2, 3	2.1., 2.3., 3.2., 3.3.	2.1.1., 2.3.3., 2.3.4., 2.3.5., 3.2.2., 3.3.3.

Los indicadores de logro 1.4.1., 1.4.2., 3.2.1., 3.3.2., 4.1.1. y 4.1.2. serán tenidos en cuenta en el desarrollo de todas las sesiones prácticas.

<b>Nº de actividad</b>	<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Variantes utilizadas</b>
S1A1	Four chiefs	
S1A2	La Txila	
S1A3	Talbat	

## SESIÓN 1: JUEGOS DE ÁFRICA

Se procede a presentar a los alumnos la situación de aprendizaje “El viaje de los juegos multiculturales”.

### S1A1. Four chiefs (Nigeria)

Se eligen cuatro personas como jefes, cada uno se sitúa en un lugar concreto y permanece allí durante todo el juego. Cada jefe elige a dos personas como soldados. Los soldados se colocan al inicio del juego a izquierda y derecha de su jefe. El resto de los jugadores se distribuye libremente por todo el espacio. El juego comienza con los jefes mandando a sus soldados a capturar gente. Éstos persiguen a los jugadores libres tratando de tocarlos. Si un jugador es tocado, es acompañado por el soldado que lo capturó hasta la casa de su jefe y permanece allí hasta la finalización del juego. El objetivo de cada jefe es tener el mayor número de prisioneros cuando todos los jugadores han sido capturados.

### S1A2. La Txila (Argelia)

Se divide la clase en dos equipos de igual número de jugadores. El equipo que persigue se coloca por parejas cogidos de la mano con una pelota para cada una de las parejas. Los del otro equipo circulan individualmente. Consiste en tocar a todos los del equipo contrario con la pelota mediante lanzamientos.

Adaptación: en lugar de eliminar, los alumnos se sientan y si tocan una pelota se salvan.

### S1A3. Talbat (Sahara)

Se forman 4 equipos de 3 o 4 jugadores cada uno, éstos se enfrentarán dos en una parte del campo y los otros dos en otra parte. Se dibujan dos líneas paralelas de unos 4 metros, a 6-8 metros la una de la otra. Sobre esas líneas se colocan 5 y 5 latas (o bolos), más o menos equidistantes. En medio de las dos líneas se sitúan dos botellas separadas al menos un metro (o conos). Los participantes intentan derribar las botellas (los conos centrales), empezando por el de su derecha. Cuando se tiran los dos centrales (botellas), se pasa a intentar tirar los de la línea contraria (latas o conos), también de derecha a izquierda. Si alguien derriba el cono central que no corresponde, debe ir a ponerlo de pie o su equipo será amonestado con un punto. Lo mismo pasará con las latas.

Adaptación: en lugar de latas utilizaremos conos y bolos.

### Sesión 2

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores de logro</b>
2	2.1., 2.3.	2.1.1., 2.1.2., 2.1.3., 2.1.4., 2.3.3., 2.3.4., 2.3.5.
3	3.2., 3.3.	3.2.2., 3.2.3., 3.3.1., 3.3.3.
<b>Descriptor de las competencias clave</b>		CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, STEM1, CCL1, CCL5, CC2, CC3.
<b>Contenidos de la sesión</b>		1, 2, 3, 4, 5, 6.

	<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores de logro</b>
S2A1	2, 3	2.1., 3.2., 3.3.	2.1.1., 2.1.3., 2.1.4., 3.2.3., 3.3.1.
S2A2	2, 3	2.3., 3.2., 3.3.	2.3.3., 2.3.4., 2.3.5., 3.2.2., 3.3.1., 3.3.3.
S2A3	2, 3	2.1., 3.2., 3.3.	2.1.2., 3.2.2., 3.3.1.



<b>N° de actividad</b>	<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Variantes utilizadas</b>
S2A1	Sheperd and Wolf	
S2A2	Dodgeball	
S2A3	Desafío	

## SESIÓN 2: JUEGOS DE AMÉRICA

### S2A1. Shepherd and Wolf (Estados Unidos)

Casi toda la clase serán las ovejas que se situarán detrás de una línea. Una persona será el pastor, que se situará tras la línea de enfrente. En medio estará una persona que será el lobo. El pastor llama a las ovejas que quiera, por su nombre, en cualquier momento, con un máximo de 3, hasta que lleguen al otro lado o sean congeladas. Las ovejas intentan cruzar hasta donde está el pastor, sin que les toque el lobo. La oveja tocada por el lobo debe quedarse congelada. La oveja que consigue cruzar debe quedarse pisando la línea y sin moverse. El pastor puede descongelar ovejas, tocándolas. Ahora bien, si el lobo toca al pastor fuera de la línea, termina el juego y gana el lobo. Gana el pastor si consigue más ovejas “vivas”, que ovejas congeladas haya.

### S2A2. Dodgeball

Se divide la clase en dos equipos. El objetivo principal es eliminar a los jugadores del equipo contrario lanzando pelotas. Uno de los dos equipos debe conseguir la eliminación del mayor número posible de jugadores del equipo adversario para tratar que haya más eliminados respecto a los acumulados por su propio equipo.

Si se mantienen los mismos jugadores eliminados en los dos equipos durante la partida hasta su finalización, ambos suman un punto y el resultado queda en empate. Para comenzar el juego, los participantes de cada equipo se colocan tras la línea de fondo de su campo propio y las pelotas se colocan por todo lo largo de la línea central. En el dodgeball, se juega con 6 pelotas que se pueden lanzar a cualquier parte del cuerpo de los jugadores rivales, salvo la cabeza.

Cuando se da la señal de inicio de la partida, los dos equipos corren a por las pelotas. En el caso que varios jugadores cojan una pelota al mismo tiempo, se repite el inicio.

Adaptación: se realizará con 3 pelotas en lugar de 6.

### S2A3. Desafío (Argentina)

Se forman dos equipos, cada uno de los cuales se coloca detrás de una de las líneas que delimitan en terreno de juego. Un jugador de uno de los equipos llega hasta la línea del otro equipo, donde sus jugadores lo esperan con un brazo estirado. El jugador se pasea por delante de los adversarios y, cuando quiere, golpea la mano de uno de ellos y echa a correr hacia su equipo. El jugador golpeado lo persigue tratando de tocarlo. Si el perseguidor lo toca antes de que el desafiante haya traspasado la línea de su campo, el desafiante debe cambiar de equipo. Si, por el contrario, no consigue atraparlo, es el perseguidor el que se cambia de equipo. Le corresponde, entonces, mandar un desafiante al equipo que perdió a su jugador. El juego finaliza cuando un equipo se queda sin jugadores.

### Sesión 3

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
2	2.1., 2.3.	2.1.1., 2.1.2., 2.1.5., 2.3.2.
3	3.2., 3.3.	3.2.2., 3.2.4.
<b>Descriptor de las competencias clave</b>		STEM1, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCL1, CCL5, CC2, CC3.
<b>Contenidos de la sesión</b>		1, 2, 3, 4, 5, 6.

	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro
S3A1	2, 3	2.1., 3.2., 3.3.	2.1.1., 3.2.4., 3.3.1.
S3A2	2	2.1., 2.3.	2.1.1., 2.1.5., 2.3.2.

S3A3	2, 3	2.1., 2.3., 3.2.	2.1.2., 2.3.2., 3.2.2.
------	------	------------------	------------------------

Nº de actividad	Nombre de la actividad	Variantes utilizadas
S3A1	Hong-Lui-Ten	Se la quedan varias personas.
S3A2	Tag	
S3A3	Dragons Tail	

### SESIÓN 3: JUEGOS DE ASIA

#### S3A1. Hong-Lui-Ten (China)

Es un juego de persecución en el que un jugador se la queda y el resto debe desplazarse según las indicaciones del profesor. Cuando éste diga “Rojo”, todos los alumnos deben quedarse quietos en el lugar donde se encuentren. En este caso el jugador que se la queda puede dar tres pasos para intentar tocar a uno de sus compañeros. Cuando diga “Amarillo”, todos deberán desplazarse a la pata coja y cuando diga “Verde” todos corren. Cuando el jugador que se la queda consigue tocar a un compañero, éste pasará a quedársela.

Observaciones: la persona que se la queda llevará algún elemento para diferenciarle.

Variante: se la quedarán varias personas.

#### S3A2. Tag (Jordania)

Todos los jugadores llevan en su cintura colgado un pañuelo. Cuando el profesor da la salida, todos los jugadores deberán intentar coger los pañuelos del resto de sus compañeros, teniendo cuidado de que no le quiten el suyo. Gana quien consiga tener más pañuelos cuando el profesor pare la partida. Si un jugador no tiene pañuelo porque le han quitado el suyo, puede intentar coger el de los demás.

### S3A3. Dragons Tail (India)

Se forma un grupo de 8 a 12 jugadores dispuestos en fila. El primero representa la cabeza de un dragón y el último la cola. Los alumnos se cogerán de los hombros del compañero de delante, a la señal del profesor la cabeza tiene que procurar agarrarse la cola. El resto de jugadores, sin soltarse, intentan proteger la cola, puesto que si ésta es tocada queda eliminada del juego. Si los componentes del dragón se sueltan, el jugador que hace de cabeza pasa a ocupar la última posición, mientras que el segundo de la fila pasa a ejercer de cabeza de dragón.

Adaptación: Si tocan a la cola no se elimina, sino que pasará a ser la cabeza.

### Sesión 4

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores de logro</b>
2	2.1., 2.3.	2.1.2., 2.1.3, 2.1.4., 2.3.1.
3	3.2.	3.2.2., 3.2.3.
<b>Descriptor de las competencias clave</b>		STEM1, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCL5, CC2, CC3.
<b>Contenidos de la sesión</b>		1, 4, 5, 6.

	<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores de logro</b>
S4A1	2	2.1., 2.3.	2.1.3., 2.1.4., 2.3.1.
S4A2	2, 3	2.1., 3.2.	2.1.2., 2.1.3., 2.1.4., 3.2.3.
S4A3	2, 3	2.1., 3.2.	2.1.2., 2.1.3., 2.1.4., 3.2.2.

<b>Nº de actividad</b>	<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Variantes utilizadas</b>
S4A1	La mancha	
S4A2	Ambulancia	Se la quedan varias personas
S4A3	Tri	

#### SESIÓN 4: JUEGOS DE EUROPA

##### S4A1. La mancha (Finlandia)

Un jugador se la quedará e intentará pillar a la mayoría de compañeros posibles. A aquel compañero que le pille le transmite la enfermedad de pillar y deberá colocar la mano en la zona donde ha sido pillado. El juego terminará cuando todos estén con alguna mancha en el cuerpo y tengan que pillar.

##### S4A2. Ambulancia (Suecia)

Un jugador se la queda y debe pillar al resto. Cuando pilla a un jugador este se tumbará en el suelo como si estuviera en una camilla y permanece inmóvil. Cuatro jugadores libres dados la mano formarán una “ambulancia” y podrán salvar a un herido si lo llevan al hospital. Los salvados se reintegran al juego como jugadores libres. El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido inmovilizados.

Variante: se la quedan varias personas.

##### S4A3. Tri (Albania)

Tres alumnos se colocarán en un círculo y después saldrán a pillar. El resto escapan. Cada jugador tocado debe ir a la cárcel, los 3 primeros serán los que se la queden en la siguiente partida. El último jugador que quede sin ser pillado puede salvar a sus compañeros si consigue entrar en el círculo.

## Sesión 5

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores de logro</b>
2	2.1., 2.3.	2.1.1., 2.1.3., 2.3.1., 2.3.2., 2.3.6.
3	3.2., 3.3.	3.2.3., 3.3.1., 3.3.3.
<b>Descriptor de las competencias clave</b>		STEM1, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCL1, CCL5, CC2, CC3.
<b>Contenidos de la sesión</b>		1, 2, 3, 4, 5, 6.

	<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores de logro</b>
S5A1	2	2.1., 2.3.	2.1.1., 2.1.3., 2.1.4., 2.3.1.
S5A2	2, 3	2.1., 3.2.	2.1.1, 3.2.3.
S5A3	2, 3	2.3., 3.3.	2.3.1., 2.3.2., 2.3.6., 3.3.1., 3.3.3.

<b>Nº de actividad</b>	<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Variantes utilizadas</b>
S5A1	What's the time Mr. Wolf?	
S5A2	Paper, scissors, rock tag	
S5A3	Salto en escalera	

## SESIÓN 5: JUEGOS DE OCEANÍA

### S5A1. What's the time Mr. Wolf? (Australia)

Uno de los jugadores será el lobo y se colocará de espaldas al resto. Los jugadores preguntarán: "What's the time, Mr. Wolf?", "¿Qué hora es, señor Lobo?", a lo que el lobo se da la vuelta y responde: "Ten o'clock" ("Las diez", o cualquier otra hora). El resto de los jugadores dan tantos pasos como la hora que sea, acercándose al lobo. El juego transcurrirá de la misma manera, pero cuando se le pregunte la hora al lobo y este

responda: “Dinner time” (“¡La hora de comer!”). Todo el grupo deberá correr para que el lobo no los atrape. Si el lobo atrapa a algún jugador antes de que llegue a ese punto, el jugador atrapado se convierte en el nuevo lobo. En caso de que no coja a nadie, el juego se reinicia con el mismo lobo.

#### S5A2. Paper, scissors, rock tag (Australia)

Por parejas, uno enfrente de otro, a cada lado de la línea central. Se dice “piedra papel o tijera” y cada jugador saca inmediatamente una de las 3 cosas (tijera dos dedos, piedra el puño, papel la palma). La Piedra puede a la tijera, el papel a la piedra, y la tijera al papel. Aquel que gana persigue al que pierde, que intenta alcanzar la línea a su espalda sin ser tocado. Suma punto el que gana si toca al que pierde, y el que pierde si consigue alcanzar la línea sin ser tocado.

#### S5A3. Salto en escalera

Se divide la clase en grupos de 4 a 8 alumnos. El juego consiste en alcanzar la mayor distancia posible entre los componentes del equipo realizando salto a pies juntos. Cada componente del equipo iniciará su salto en el punto de caída del talón de su compañero que haya saltado anteriormente.

### Sesión 6

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores de logro</b>
2	2.1., 2.3.	2.1.1., 2.3.1., 2.3.2.
3	3.3.	3.3.1., 3.3.3.
<b>Descriptor de las competencias clave</b>		STEM1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCL1, CCL5, CC2, CC3.
<b>Contenidos de la sesión</b>		1, 3, 5, 6.

## SESIÓN 6: RECAPITULAMOS

Cada alumno tendrá la oportunidad de votar tres juegos de los realizados a lo largo de las anteriores sesiones. Los tres juegos con más votos serán los que se realicen en la sesión.

### **10. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

El principal instrumento de evaluación que voy a utilizar en la situación de aprendizaje es la observación directa del alumnado en cada sesión.

Además, utilizaré un diario de sesiones para recopilar información relevante de las diferentes sesiones.

Por otro lado, utilizaré una lista de cotejo para cada alumno en la que se señalará con claridad las acciones, tareas, comportamientos, habilidades y actitudes que se desean evaluar en el proceso de aprendizaje. (Anexo 4)

También a través de una escala en la que aparecen los nombres del alumnado y los indicadores de logro iré anotando los resultados de cada uno en cada sesión (Anexo 5). El grado de los logros se medirá con las letras S (siempre), CS (casi siempre), AV (a veces), PV (pocas veces) y N (nunca). La letra S equivale a un sobresaliente, CS a un notable, AV a un bien, PV a un suficiente y N a un insuficiente.

Por último, utilizaré el test sociométrico en el que formularé varias preguntas a los alumnos, tanto antes como después de la puesta en práctica de la situación de aprendizaje, con ello, podré contrastar y comparar las respuestas obtenidas. (Anexo 6)



## 11. BIBLIOGRAFÍA

<https://mundoentrenamiento.com/juegos-del-mundo-educacion-fisica/>

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=jdhVwq23Yd0C&oi=fnd&pg=PA173&dq=225+juegos+multiculturales&ots=f8xqamKNeA&sig=tWoYM-3pM4fzN4KSxFTIwV8s2ng#v=onepage&q&f=false>

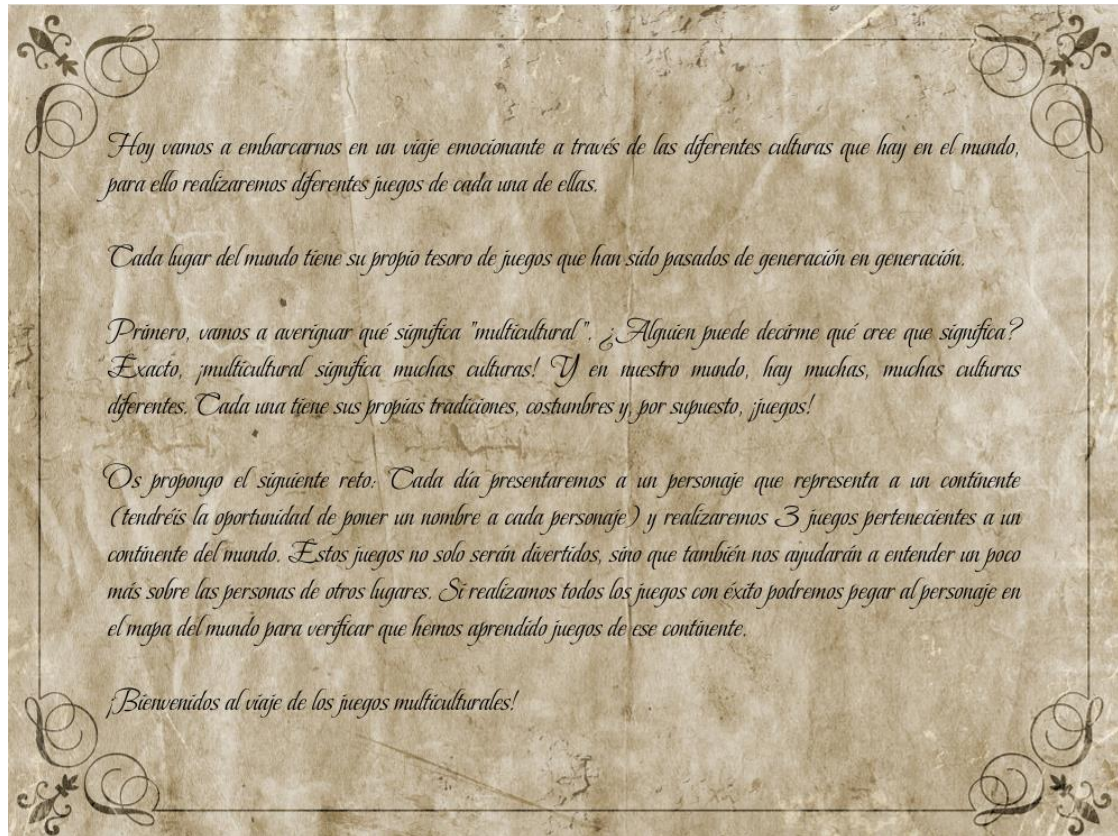
<https://divierteyensena.blogspot.com/2010/05/juegos-de-oceania.html>

<http://edufisrd.weebly.com/juegos-del-mundo.html>

[https://imagenes.serpadres.es/uploads/2024/02/08/65c4aa721b2a6.jpeg?\\_gl=1\\*\\_1uply1o\\*\\_ga\\*MjE3OTM2MzcyLjE3MTI2Nzk1MDM.\\*\\_ga\\_NG2GKCPJP\\*MTcxMjY3OTUwMi4xLjAuMTcxMjY3OTUwMi4wLjAuMA..](https://imagenes.serpadres.es/uploads/2024/02/08/65c4aa721b2a6.jpeg?_gl=1*_1uply1o*_ga*MjE3OTM2MzcyLjE3MTI2Nzk1MDM.*_ga_NG2GKCPJP*MTcxMjY3OTUwMi4xLjAuMTcxMjY3OTUwMi4wLjAuMA..)

## 12. ANEXOS

### ANEXO 1. Carta.



### ANEXO 2. Personajes de la Situación de Aprendizaje.



Personaje África



Personaje Asia



Personaje Oceanía



Personaje Europa



Personaje América

### ANEXO 3. Mapa del mundo.



### ANEXO 4. Lista de cotejo para cada alumno.

#### LISTA DE COTEJO

Alumno/a:

DESCRIPTORES	SI	NO
1.4.1. Evita situaciones que afectan al buen clima de la clase.		
1.4.2. Respeta a sus compañeros durante la práctica de los juegos.		
3.2.1. Respeta las normas de los juegos.		
3.3.2. Mantiene una posición calmada a la hora de enfrentarse a los conflictos derivados de las prácticas motrices.		
4.1.1. Participa en diferentes juegos pertenecientes a otras culturas.		
4.1.2. Reconoce el valor cultural de los juegos de otros países.		

### ANEXO 5. Escala para cada alumno.

#### ESCALA SESIÓN 1

Alumno/a:

INDICADORES:	S (Siempre)	CS (Casi siempre)	AV (A veces)	PV (Pocas veces)	N (Nunca)
1.4.3. Respeta las elecciones de los capitanes.					
2.1.1. Adapta sus acciones en función de los resultados obtenidos a nivel individual.					
2.1.2. Adapta sus acciones en función de los resultados obtenidos a nivel grupal.					
2.1.3. Busca estrategias para conseguir pillar a sus compañeros.					
2.1.4. Busca estrategias para conseguir huir de sus compañeros.					
2.3.1. Muestra dominio corporal en la realización del juego.					
2.3.3. Efectúa lanzamientos adecuados.					
2.3.4. Lanza con precisión.					
2.3.5. Utiliza la fuerza adecuada para el tipo de pelota a lanzar.					
3.2.2. Acepta formar parte del grupo que le corresponde a la hora de formar los equipos.					
3.3.3. Manifiesta conductas de respeto ante la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz de sus compañeros.					

### ESCALA SESIÓN 2

Alumno/a:

INDICADORES:	S (Siempre)	CS (Casi siempre)	AV (A veces)	PV (Pocas veces)	N (Nunca)
2.1.1. Adapta sus acciones en función de los resultados obtenidos a nivel individual.					
2.1.2. Adapta sus acciones en función de los resultados obtenidos a nivel grupal.					
2.1.3. Busca estrategias para conseguir pillar a sus compañeros.					
2.1.4. Busca estrategias para conseguir huir de sus compañeros.					
2.3.3. Efectúa lanzamientos adecuados.					
2.3.4. Lanza con precisión.					
2.3.5. Utiliza la fuerza adecuada para el tipo de pelota a lanzar.					
3.2.2. Acepta formar parte del grupo que le corresponde a la hora de formar los equipos.					
3.2.3. Identifica los diferentes roles en las situaciones de juego.					
3.3.1. Muestra empatía y respeto hacia los compañeros y compañeras durante las prácticas motrices.					
3.3.3. Manifiesta conductas de respeto ante la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz de sus compañeros.					

### ESCALA SESIÓN 3

Alumno/a:

INDICADORES:	S (Siempre)	CS (Casi siempre)	AV (A veces)	PV (Pocas veces)	N (Nunca)
2.1.1. Adapta sus acciones en función de los resultados obtenidos a nivel individual.					
2.1.2. Adapta sus acciones en función de los resultados obtenidos a nivel grupal.					
2.1.5. Utiliza estrategias de defensa de su pañuelo.					
2.3.2. Se desenvuelve con soltura en la resolución de problemas en situaciones motrices.					
3.2.2. Acepta formar parte del grupo que le corresponde a la hora de formar los equipos.					
3.2.4. Identifica el significado de las diferentes señales.					
3.3.1. Muestra empatía y respeto hacia los compañeros y compañeras durante las prácticas motrices.					

### ESCALA SESIÓN 4

Alumno/a:

INDICADORES:	S (Siempre)	CS (Casi siempre)	AV (A veces)	PV (Pocas veces)	N (Nunca)
2.1.2. Muestra empatía y respeto hacia los compañeros y compañeras durante las prácticas motrices.					
2.1.3. Busca estrategias para conseguir pillar a sus compañeros.					
2.1.4. Busca estrategias para conseguir huir de sus compañeros.					
2.3.1. Muestra dominio corporal en la realización del juego.					
3.2.2. Acepta formar parte del grupo que le corresponde a la hora de formar los equipos.					
3.2.3. Identifica los diferentes roles en las situaciones de juego.					

### ESCALA SESIÓN 5

Alumno/a:

INDICADORES:	S (Siempre)	CS (Casi siempre)	AV (A veces)	PV (Pocas veces)	N (Nunca)
2.1.1. Adapta sus acciones en función de los resultados obtenidos a nivel individual.					
2.1.3. Busca estrategias para conseguir pillar a sus compañeros.					
2.1.4. Busca estrategias para conseguir huir de sus compañeros.					
2.3.1. Muestra dominio corporal en la realización del juego.					
2.3.2. Se desenvuelve con soltura en la resolución de problemas en situaciones motrices.					
2.3.6. Realiza estrategias con su cuerpo para poder efectuar un mayor salto.					
3.2.3. Identifica los diferentes roles en las situaciones de juego.					
3.3.1. Muestra empatía y respeto hacia los compañeros y compañeras durante las prácticas motrices.					
3.3.3. Manifiesta conductas de respeto ante la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz de sus compañeros.					

### ESCALA SESIÓN 6

Alumno/a:

INDICADORES:	S (Siempre)	CS (Casi siempre)	AV (A veces)	PV (Pocas veces)	N (Nunca)
2.1.1. Adapta sus acciones en función de los resultados obtenidos a nivel individual.					
2.3.1. Muestra dominio corporal en la realización del juego.					
2.3.2. Se desenvuelve con soltura en la resolución de problemas en situaciones motrices.					
3.3.1. Muestra empatía y respeto hacia los compañeros y compañeras durante las prácticas motrices.					
3.3.3. Manifiesta conductas de respeto ante la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz de sus compañeros.					

## ANEXO 6. Test sociométrico.

### TEST SOCIOMÉTRICO

Nombre:

Esto no es un examen, no hay respuestas correctas ni incorrectas.  
Por favor, no hables con los demás sobre tus respuestas mientras dure la prueba.

1. Di el nombre de tres compañeros o compañeras de clase con los que te gusta trabajar en clase.

---

2. Di el nombre de tres compañeros o compañeras con los que te gusta jugar en el tiempo libre.

---

3. Di el nombre de tres compañeros o compañeras con los que no te gusta formar grupo para hacer los ejercicios en clase.

---

4. Di el nombre de tres compañeros o compañeras con los que no te gustaría jugar en el tiempo libre.

---

5. Di el nombre de tres compañeros o compañeras que ayudan a los demás y son amables.

---

6. Di el nombre de tres compañeros o compañeras que cooperan poco y comparten sólo con algunos.

---

7. Di el nombre de tres compañeros o compañeras que con frecuencia te molestan o agreden.

---

8. Di el nombre de tres compañeros o compañeras que con frecuencia molesten o agredan a otro compañero o compañera.

---