



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Fomentando la Interculturalidad a través de los
Juegos del Mundo: Una Propuesta Educativa para
Educación Física.

Autora: Irene Rivera Tomé

Tutor académico: Francisco Javier León Miranda



En coherencia con el valor de la igualdad de género, todas las denominaciones que en este documento se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidas por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado ofrece una revisión y una propuesta de intervención educativa sobre la multiculturalidad y la necesidad de inclusión del alumnado a través del juego en el área de Educación Física y otras áreas. El juego siempre ha sido un factor fundamental en esta área y obviando la parte recreativa, tiene un gran potencial en la formación integral del alumnado, ayudándoles a reforzar habilidades sociales, cognitivas y físicas. La diversidad del alumnado en las aulas es una realidad y por eso se deben crear situaciones en las que todos los alumnos se encuentren incluidos, sin importar sus características, procedencia o condiciones. Además, se incorpora un enfoque interdisciplinar que permite conectar la Educación Física con otras áreas del conocimiento, Ciencias Sociales, enriqueciendo el aprendizaje y fomentando una educación más global y significativa.

PALABRAS CLAVE: Ciencias Sociales, Deporte, Educación, Educación Física, Formación integral, Inclusión, Interculturalidad, Juego.

ABSTRACT

This Final Degree Project offers a review and an educational intervention proposal on multiculturalism and the need for student inclusion through play in Physical Education and other subjects. Play has always been a fundamental factor in this field, and, beyond its recreational aspect, it holds great potential for the integral development of students, helping them strengthen social, cognitive, and physical skills. The diversity of students in classrooms is a reality, and for this reason, it is essential to create situations where all students feel included, regardless of their characteristics, background, or conditions. Additionally, an interdisciplinary approach is incorporated, allowing Physical Education to relate to other areas of knowledge, Social Sciences, enriching learning and promoting a more global and meaningful education.

KEY WORDS: Social Sciences, Sport, Education, Physical Education, Integral Formation, Inclusion, Interculturality, Play.

Índice

| | |
|--|----|
| 1. Introducción. | 10 |
| 2. Justificación. | 11 |
| 2.1 Justificación del trabajo. | 11 |
| 2.2 Relación con las competencias de grado. | 12 |
| 3. Objetivos. | 16 |
| 4. Fundamentación teórica. | 17 |
| 4.1 Pluriculturalidad, multiculturalidad o interculturalidad. | 17 |
| 4.2 La educación inclusiva. | 18 |
| 4.3 El aprendizaje basado en juego en el área de la Educación Física | 20 |
| 4.4 Los juegos del mundo en el área de Educación Física como agente favorable para la inclusión del alumnado. | 22 |
| 4.5 La educación interdisciplinar en las aulas. | 23 |
| 5. Metodología. | 24 |
| 6. Fundamentación legal. | 24 |
| 6.1 Legislación educativa nacional. | 24 |
| 6.2 Legislación educativa autonómica. | 24 |
| 6.3 Curriculum de Educación Física (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.A, pp. 48558). | 25 |
| 6.4 Curriculum de Ciencias Sociales (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.A, pp. 48443-48447). | 26 |
| 7. Propuesta de intervención educativa. | 27 |
| 7.1 Contextualización. | 27 |
| 7.3 Organización y temporalización. | 28 |
| 7.4 Objetivos de etapa. | 29 |
| 7.5 Competencias clave. | 30 |
| 7.6 Contenidos de aprendizaje. | 31 |
| 7.7 Principios metodológicos de la etapa. | 32 |
| 7.8 Actividades y situaciones de enseñanza y aprendizaje. | 33 |
| 7.9 Recursos. | 36 |
| 8. Resultados. | 40 |
| 9. Conclusiones. | 43 |
| Referencias bibliográficas. | 46 |

| | |
|----------------------|----|
| Anexos. | 50 |
|----------------------|----|

Índice de tablas

| | |
|---------------------------|----|
| Tabla 1. 1ª sesión. | 50 |
| Tabla 2. 2 sesión. | 51 |
| Tabla 3. 3 sesión. | 53 |
| Tabla 4. 4 sesión. | 54 |
| Tabla 5. 5 sesión. | 56 |
| Tabla 6. 6ª sesión. | 58 |
| Tabla 7. 7ª sesión. | 59 |
| Tabla 8. 8ª sesión. | 61 |
| Tabla 9. 9ª sesión. | 62 |
| Tabla 10. 10ª sesión..... | 64 |

Índice abreviaturas (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190).

CCL Competencia en Comunicación lingüística (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.A, pp. 48342-48343).

CCL 1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48347).

CCL 5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación. (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48347).

CP Competencia plurilingüe (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.A, pp. 48343).

CP 3. Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48348).

STEM Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.A, pp. 48343-48344).

STEM 1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas. (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48349).

STEM 2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada. (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48349).

STEM 5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable. (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48349).

CD Competencia digital (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.A, pp. 48344).

CD 1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48350).

CD 2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza. (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48350).

CD 3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso. (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48350).

CD 4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías. (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48350).

CPSAA Competencia personal, social y de aprender a aprender (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.A, pp. 48344).

CPSAA 1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos. (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48351).

CPSAA 2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias. (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48351).

CPSAA 3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos. (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48351).

CPSAA 4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados. (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48351).

CPSAA 5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48351).

CC Competencia ciudadana (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.A, pp. 48344).

CC 2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48352).

CC 3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia. (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48352).

CE Competencia emprendedora (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.A, pp. 48345).

CE 1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas. (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48352).

CE 2. Identifica fortalezas y debilidades propias utilizando estrategias de autoconocimiento y se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos, aplicándolos a situaciones y problemas de la vida cotidiana, para detectar aquellos recursos que puedan llevar las ideas originales y valiosas a la acción (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48352).

CCEC Competencia en conciencia y expresiones culturales (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.A, pp. 48345).

CCEC 2. (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48342-48343).

CCEC 3. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan. (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48354).

CCEC 4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales. (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.B, pp. 48354).

1. Introducción.

La educación física (EF) desempeña un papel fundamental en la formación integral de los niños, ya que no solo contribuye a su desarrollo físico, sino también a su bienestar emocional, social y cognitivo. Además, la educación física fomenta valores como el respeto, la cooperación y el trabajo en equipo, esenciales para la convivencia en sociedad (Bailey et al., 2013). Por otro lado, ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar el rendimiento académico, ya que la actividad física favorece la concentración y las funciones ejecutivas del cerebro (Donnelly et al., 2016). Por tanto, la educación física no debe ser vista como un espacio meramente recreativo, sino como un componente esencial para formar individuos saludables y equilibrados, capaces de enfrentar los desafíos de la vida moderna.

En relación con todo, el juego constituye un elemento clave dentro de esta área, ya que no solo fomenta el desarrollo físico, sino también las habilidades sociales y emocionales en los niños. A través del juego, los estudiantes aprenden de manera activa, enfrentan desafíos, colaboran con sus compañeros y experimentan el aprendizaje de valores fundamentales como la inclusión, el respeto y la cooperación. Esto es especialmente significativo porque el juego crea un ambiente participativo en el que todos los niños pueden sentirse integrados, independientemente de sus capacidades físicas o habilidades específicas.

Según Bailey et al. (2013), los juegos físicos ayudan a desarrollar competencias como el trabajo en equipo y la comunicación, fundamentales para el bienestar social y personal. Por tanto, incluir actividades lúdicas en la educación física no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también contribuye al desarrollo integral de los niños, fortaleciendo su capacidad para afrontar situaciones cotidianas con una actitud positiva y colaborativa.

El juego es una herramienta poderosa para promover la inclusión de estudiantes de diversas procedencias, ya que actúa como un lenguaje universal que trasciende las barreras culturales y lingüísticas. Los niños, a través del juego, establecen una forma de comunicación primaria que fomenta la interacción, la colaboración y el entendimiento mutuo (Corsaro, 2018). Este aspecto es particularmente valioso en aulas multiculturales, donde el juego permite que los alumnos se integren de manera natural, desarrollen un sentido de pertenencia y aprendan a valorar las diferencias culturales en un entorno seguro y positivo. Según García-Hermoso et al. (2020), las actividades físicas y lúdicas no solo mejoran las habilidades motoras, sino que también fortalecen la convivencia y los valores compartidos, convirtiendo el espacio educativo en un lugar más equitativo e inclusivo.

Es importante recalcar que estamos ante una intervención educativa de carácter interdisciplinar, es decir que combina varias áreas del conocimiento, consiguiendo de esta forma un proceso de enseñanza- aprendizaje, más significativo. En este caso, la combinación de Educación Física y Ciencias Sociales a través de los juegos del mundo representa una estrategia didáctica enriquecedora que favorece tanto el desarrollo motor como el conocimiento cultural y geográfico.

Como señala Zabala y Arnau (2014), el aprendizaje interdisciplinar permite que el estudiante no solo adquiera conocimientos aislados, sino que los integre en una red de conocimientos aplicables a su entorno y realidad. En este sentido, la combinación de Educación Física y Geografía a través de juegos tradicionales de diferentes países ayuda al alumnado a desarrollar habilidades motrices mientras aprende sobre la diversidad cultural, la ubicación geográfica y las tradiciones de distintas regiones del mundo.

En conclusión, una propuesta educativa interdisciplinar que combine Educación Física y Geografía a través de los juegos del mundo aporta múltiples beneficios para la formación del alumnado. No solo fomenta el desarrollo de habilidades físicas y cognitivas, sino que también fortalece valores fundamentales como la cooperación, el respeto y la inclusión, favoreciendo una educación más completa y conectada con la realidad global.

Durante el presente Trabajo de Fin de Grado (TFG), se hará un estudio sobre todo lo anterior mencionada, aparte de una elaboración de una intervención educativa basada en estas ideas y con el objetivo de fomentar la inclusión del alumnado a través del juego en la EF, esta propuesta de intervención se llevará a la práctica en un colegio público de la provincia de Segovia, con un grupo de alumnos del curso de quinto de Primaria.

2. Justificación.

2.1 Justificación del trabajo.

El motivo principal por el que elegido este tema sobre el que desarrollar mi TFG, es porque considero que en el área de Educación Física es necesario tener propuestas diversas y nuevas que ayuden a los niños a conocer otras formas de juego y de actividad física en diversas zonas del mundo y creo que con esta propuesta podemos conseguir que los alumnos conozcan muchas formas de entretenimiento y de juego fuera de España, además de conocer también otras formas de vida.

Para la elección del tema he tenido en cuenta el creciente número de alumnos que provienen de otras partes del mundo y de otras culturas y que gracias a este planteamiento podemos conseguir una inclusión y acercamiento entre los alumnos de diferentes culturas.

Considero que en esta unidad didáctica el aprendizaje no solo será motriz y de habilidades físicas, sino que conseguiremos un gran enriquecimiento y aprendizaje cultural y social, potenciando valores fundamentales con la diversidad y la inclusión. Favoreciendo esto a conseguir una interdisciplinariedad entre diversas áreas de la educación, esta forma de enseñanza siempre será más enriquecedora y significativa para los estudiantes

En cuanto a las habilidades motrices, considero que la realización de tantos juegos fortalecerá el pensamiento crítico, la toma de decisiones, las habilidades comunicativas y de trabajo en equipo, aprender a perder y ganar, etc., ya que se trabajarán juegos con diferentes propuestas y normas que hará que los alumnos razonen y busquen la mejor forma para realizar estrategias o acatar las diferentes normas que presenten los juegos.

En conclusión, la elección de este tema representa una oportunidad valiosa para promover la inclusión y la integración cultural a través del deporte, la actividad física y los juegos. Estos enfoques son especialmente efectivos, ya que los niños aprenden mejor y desarrollan habilidades importantes mientras juegan. Además, se apuesta por la interdisciplinariedad entre Educación Física y Ciencias Sociales, lo que permite no solo el desarrollo de capacidades físicas y sociales, sino también la comprensión de la diversidad cultural y el contexto social en el que se desarrollan, enriqueciendo así el aprendizaje de manera integral.

2.2 Relación con las competencias de grado.

En conexión con las competencias en el Grado de Educación Primaria de la Universidad de Valladolid, basadas en el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, por el que se modifica el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales; en este trabajo pueden encontrarse las siguientes competencias:

“Competencias generales.

1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación- que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

2. *Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio –la Educación–.*
3. *Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.*
4. *Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.*
5. *Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.*
6. *Desarrollo de un compromiso ético en su configuración como profesional, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.” (Real Decreto 861/2010).*

Con la elaboración del siguiente TFG, se pretende demostrar la adquisición de las competencias generales mencionadas anteriormente, ya que son claves para una buena tarea docente en las aulas y por lo tanto todo maestro de Educación Primaria debe tener adquiridas.

Los maestros deben poseer y comprender los conocimientos que posteriormente deberán compartir y enseñar a su alumnado, atiendo a nuevas metodologías, retos y dificultades que presenta la tarea educativa. Un buen docente debe estar en continua formación e innovación adaptándose a los propios cambios que se viven constantemente en el entorno, atendiendo siempre a impartir una buena calidad en la enseñanza y el aprendizaje para fomentar el desarrollo personal de nuestro alumnado y apoyando su tarea educativa en valores claves y fundamentales para una educación igualitaria y asequible para todo tipo de alumnado sin importar su procedencia o dificultades.

El docente debe ser capaz de adaptar sus explicaciones y formas de enseñanza a cada alumno para así atender a sus necesidades educativas consiguiendo un aprendizaje significativo y una formación integral, intentado conseguir una de las tareas más difíciles en la educación que es

la individualización en las aulas, objetivo que muy pocas veces se logra alcanzar por falta de recursos o tiempo dentro de las aulas.

“Competencias específicas.

A. Módulo de Formación básica:

Materia: Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad.

1. Conocer y comprender las características del alumnado de primaria, sus procesos de aprendizaje y el desarrollo de su personalidad, en contextos familiares sociales y escolares.” (Real Decreto 861/2010).

Es fundamental conocer a tu alumnado para saber que necesitan en el momento de enseñanza-aprendizaje, conocer su situación dentro del ámbito escolar y familiar para entender su personalidad y forma de comportamiento. Y que en concreto en mi propia intervención educativa es muy necesario, ya que cada alumno tiene un ritmo de aprendizaje y hay que respetarlo e intentar como buena docente adaptarme a él para conseguir un buen aprendizaje.

“Materia: Procesos y contextos educativos.

3. Conocer en profundidad los fundamentos y principios generales de la etapa de primaria, así como diseñar y evaluar diferentes proyectos e innovaciones, dominando estrategias metodológicas activas y utilizando diversidad de recursos.

5. Conocer la organización de los colegios de Educación primaria, los elementos normativos y legislativos que regulan estos centros, desarrollando la habilidad para trabajar en equipo y definir proyectos educativos de centro.” (Real Decreto 861/2010).

Con la puesta en práctica de mi intervención educativa, he demostrado que se cómo está estructurada la enseñanza primaria y soy capaz de crear y diseñar situaciones de aprendizaje acordes a la etapa, conociendo la organización de los colegios y las leyes que rigen a estos.

“Materia: Sociedad familia y escuela.

7. Conocer y comprender la función de la educación en la sociedad actual, teniendo en cuenta la evolución del sistema educativo, la evolución de la familia, analizando de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad, buscando mecanismos de colaboración entre escuela y familia.

9. Potenciar la formación personal facilitando el auto conocimiento, fomentando la convivencia en el aula, el fomento de valores democráticos y el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad, rechazando toda forma de discriminación.” (Real Decreto 861/2010).

La educación es la base de toda sociedad y por eso debemos comprender su función, evolución, adaptándose a todos los cambios que hay diariamente en la sociedad. Actualmente la educación, es casi un derecho universal en todo el mundo y cada vez es más inclusiva y proporciona una gran igualdad de oportunidades, fomentando el desarrollo integral del alumnado.

Las familias también han evolucionado y el modelo tradicional de familia ha cambiado, ahora las familias son dinámicas y muy diversas, también ha aumentado la relación entre la escuela y la familia, haciendo de esta forma que la enseñanza muchas veces traspase la escuela y se fortalezca en las casas, consiguiendo una formación integral.

La formación personal de nuestro alumnado es algo esencial, en esta cuestión no hablamos únicamente en formación de conocimientos, sino es aspectos más amplios, como el auto conocimiento, la convivencia, la tolerancia, etc. Esto hará que nuestros alumnos estén más preparados para vivir en sociedad.

“B. Módulo Didáctico-disciplinar:

Materia: Enseñanza y Aprendizaje de la Educación Física

12. Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde la educación física.

13. Comprender el rol que la educación física juega en la formación básica vinculada a la Educación Primaria, así como las características propias de los procesos de enseñanza-aprendizaje asociados a este ámbito.” (Real Decreto 861/2010).

La EF aporta un amplio nivel de desarrollo y no solo físico si no que aporta en nuestro alumnado grandes aprendizaje, esta área la debemos entender como una herramienta para la formación personal, social y cultural del estudiante. El maestro de EF enseña valores como la disciplina, la colaboración, el juego limpio, la resolución de problemas, la creación de estrategias, etc. y todo esto a través de juegos y deportes.

Comprender el rol de la Educación Física, implica reconocer su aportación a la obtención de habilidades motoras, fundamentales para desarrollarnos en base a una vida activa y saludable, siempre atendiendo a un fomento de valores y a procesos de enseñanza-aprendizaje que sean inclusivos y accesibles para todo tipo de estudiantes.

“D. Módulo de Optatividad

Materia: Educación Física

5. Conocer y comprender de manera fundamentada el potencial educativo de la Educación Física y el papel que desempeña en la sociedad actual, de modo que se desarrolle la capacidad de intervenir de forma autónoma y consciente en el contexto escolar y extraescolar al servicio de una ciudadanía constructiva y comprometida.

6. Saber transformar el conocimiento y la comprensión de la Educación Física en procesos de enseñanza y aprendizaje adecuados a las diversas e impredecibles realidades escolares en las que los maestros han de desarrollar su función docente.” (Real Decreto 861/2010).

Es importante entender bien el valor educativo de la Educación Física y saber cómo aplicar ese conocimiento en la enseñanza diaria. Conocer el papel clave que juega la EF en nuestra sociedad y ser capaces de adaptarse a las diferentes situaciones escolares son habilidades esenciales para los maestros. De esta manera, los maestros no solo ayudan a mejorar la condición física de los estudiantes, sino que también apoyan su desarrollo personal y social, preparando a los jóvenes para ser ciudadanos activos y responsables.

3. Objetivos.

Objetivo principal: Investigar en el papel del juego como favorecedor de la inclusión en la Educación Física, con el fin de apreciar y valorar la diversidad cultural y mejorar la convivencia, el respeto y la colaboración entre los estudiantes.

Objetivos específicos:

- Investigar y recopilar información que asiente los conceptos clave sobre una práctica educativa que trabaje en base a valores fundamentales como la inclusión y el respeto y que fundamenten la intervención educativa propuesta, integrando además un enfoque interdisciplinar que permita conectar diferentes áreas del conocimiento para enriquecer el aprendizaje del alumnado y fomentar una educación más global, significativa y coherente.
- Diseñar e implementar una intervención educativa

- Evaluar los resultados de la intervención educativa atendiendo a los objetivos a alcanzar y valorar las posibles mejoras, dificultades y posibles líneas de trabajo futuras.

4. Fundamentación teórica.

4.1 Pluriculturalidad, multiculturalidad o interculturalidad.

En primer lugar, cuando entramos en materia de inclusión utilizando diversos recursos, como en este caso los juegos del mundo lo primero que se nos viene a la cabeza es que vamos a conseguir con ello y si hablamos de pluriculturalidad, multiculturalidad o interculturalidad, para responder a esta cuestión primero debemos conocer el significado de ellas.

Villodré, M. (2012, junio), afirma que es importante hacer referencia a los prefijos que acompañan a la palabra cultura ya que nos aporta mucha información sobre su significado. Por lo tanto, la palabra pluriculturalidad contiene el prefijo “pluri-”, con él sabemos que se hace referencia a muchas culturas y entrando más en la profundidad de este concepto llegamos a la conclusión de muchas culturas que conviven en un mismo territorio y con una posibilidad de interrelación. Hay que destacar que las leyes educativas españolas, hasta el año 2004, no se centraban en la diversidad educativa ni en una inclusión activa ya que se limitaban a juntar a alumnado con necesidades educativas especiales con aquel alumnado de otro origen, actualmente las leyes educativas españolas tienen como principal objetivo crear un currículo inclusivo y global, y con las mismas oportunidades educativas para todo tipo de alumnado.

La multiculturalidad, se puede definir como la presencia de un territorio de diferentes culturas que se limitan a coexistir, pero no a convivir, se muestran respeto, pero no promueven situaciones de intercambio, muchas culturas unidas en lo espacial pero no en lo social, Villodré, M. (2012, junio). Este concepto por lo tanto implica una sociedad que normalmente estará en calma pero que no se verá enriquecida por ese intercambio cultural y todos aquellos beneficios que este nos puede otorgar, como, por ejemplo, el intercambio de conocimientos, tradiciones, valores, etc. Por lo tanto, desde el ámbito educativo se deben evitar situaciones solamente multiculturales y dar un paso más para propulsar un intercambio entre diversas culturas, etnias o religiones. Llegando de este modo a trabajar la interculturalidad, palabra formada por el prefijo “inter-”, que nos aportaría un significado a la palabra como “entre culturas”.

La interculturalidad no es un concepto cerrado ni excluyente ya que existen múltiples interpretaciones de este: promuévela comunicación, el encuentro cultural, la toma de

conciencia, etc. Y lo más importante a un establecimiento de relaciones culturales y, finalmente a una integración de culturas Villodré, M. (2012, junio). El concepto de interculturalidad por tanto es el que más se acerca a alcanzar los objetivos a alcanzar en la presente unidad didáctica, en la que se quiere alcanzar una convivencia e intercambio entre culturas, consiguiendo una integración total entre estas.

En conclusión, la interculturalidad puede considerarse en el estado ideal de convivencia de toda sociedad pluricultural (Ridao, 2007), caracterizada por relaciones interpersonales basadas en el conocimiento y el reconocimiento.

4.2 La educación inclusiva.

Atendiendo al punto anterior, sabemos que el ideal de trabajo en una comunidad educativa es alcanzar la interculturalidad y para ello debemos abogar por una comunidad educativa que luche por unificar el alumnado sin importar las características que los separen y la procedencia, cultura, etnia o necesidades que tengan, para esta inclusión debemos implicar a toda comunidad educativa, desde el personal docente hasta las familias y demás profesionales que trabajan dentro de estas.

Debemos ver la multiculturalidad no como un obstáculo sino como una oportunidad de enriquecimiento mutuo.

La educación inclusiva necesita de un equipo que quiera actuar activamente y hacerse cargo de todos los alumnos que la componen, es decir, deben crear un espacio para todos, fomentando valores básicos y necesarios como el respeto, la comunicación y la colaboración.

Por eso el modelo de educación inclusiva se perfila hoy como el camino hacia dónde dirigir esfuerzos para ofrecer una educación integral e integradora, de calidad, para todos los alumnos, sean cuales fueres sus circunstancias socio personales de partida y de apoyos y metodologías que pueden necesitar para desarrollar libremente sus potenciales (Ortiz y Lobato, 2004). Como bien dice el autor, debemos encargarnos de formar al profesorado de manera que sean capaces de trabajar y cumplir objetivos con aquel alumnado de otra etnia o situación diversa y conseguir que este tipo de alumnos este totalmente integrado y recibiendo la misma calidad educativa que el resto.

Por todo esto, algunas de las estrategias generales en los centros educativos para fomentar la educación intercultural, inclusiva, pueden ser (Aguado, 1995 ; Lluch y Salinas, 1996; y 1997; Essombra 1999):

- Utilizar materiales didácticos y de apoyos diversos.
- Programación de contenidos diferentes para la consecución de un mismo objetivo.
- Uso de modalidades diferentes de aprendizaje.
- Aportar referencias socioculturales ajenas al contexto.

Debemos conseguir como maestros, materiales y situaciones de aprendizaje que favorezcan al aprendizaje de la mayoría de los alumnos y que por lo tanto estén creados para poder adaptarse a todas las diferentes necesidades de los alumnos, así como la utilización de diversos métodos de enseñanza o de apoyos dentro del colegio para alcanzar los objetivos con aquellos alumnos que presenten dificultades.

Los docentes encargados de compensatoria están formados para encargarse y servir de apoyo y compensación a aquellos alumnos que se encuentran en situaciones complicadas familiares, culturales o socioeconómicas y que estas pueden afectar a su desarrollo escolar y personal, se encargan de identificar las barreras que enfrentan estos estudiantes y desarrollan estrategias para superarlas, facilitando su acceso y permanencia en el sistema educativo (González-Gil et al., 2013) y además desempeñan un gran trabajo para la inclusión ayudan a crear un entorno escolar más equitativo y accesible, proporcionando recursos y apoyos específicos que permiten a estos estudiantes participar plenamente en todas las actividades escolares (Murillo y Hernández-Castilla, 2011), consiguiendo de esta forma y como bien apunta Murillo y Hernández-Castilla la formación integral de los alumnos en todos los aspectos educativos tanto académicos como sociales y ayudando a su inclusión dentro de la escuela.

Los profesionales de compensatoria ayudan a facilitar una inclusión lingüística, promueven equidad y fomentan un entorno multicultural.

La educación inclusiva por tanto no solo es un ideal a alcanzar, sino que también es un reto que supone sacar a la luz muchos conflictos no resueltos, dentro de nuestra sociedad y que se escapan muchas veces de las comunidades educativas. La interculturalidad implica interacción, solidaridad, reconocimiento mutuo, derechos humanos y sociales, así como respeto y dignidad para todas las culturas. Por consiguiente, la interculturalidad se puede entender como un conjunto de principios contrarios al racismo y a la segregación, con un enfoque fuertemente igualitario. Desde esta perspectiva, se sostiene que, al conocer las formas de vida y pensamiento de otras culturas, nos acercamos más a ellas.

Debemos como sociedad apostar por una sociedad con diversas culturas, para enriquecernos y beneficiarnos de todos los aprendizajes que estas pueden aportarnos, por eso es fundamental fomentar esto desde la escuela y en una edad temprana. Para que los niños entiendan la diversidad como algo que puede aportar grandes beneficios a su formación tanto académica como personal.

La educación inclusiva aporta en nuestra formación grandes beneficios que ayudan a la formación integral tanto de estudiantes como de docentes y miembros de una comunidad educativa. Impulsando este tipo de educación conseguiremos un desarrollo integral de todos los estudiantes, mejores resultados académicos, grandes beneficios para educadores y para el propio sistema educativo y diversos beneficios en la comunidad y en el desarrollo de políticas educativas más justas y equitativas.

La implementación de la educación inclusiva impulsa la creación de políticas educativas que benefician a todos los estudiantes, promoviendo la equidad en el sistema educativo (Ainscow et al., 2006). Como bien dice este autor, necesitamos implementar la educación inclusiva desde las leyes y políticas educativas para conseguir de verdad un modelo educativo que se base en la inclusión y el desarrollo de valores.

4. 3 El aprendizaje basado en juego en el área de la Educación Física

El juego podemos definirlo como una forma de entrenamiento y diversión, pero también podemos entender el juego como una forma de aprender, explorar y experimentar. A través del juego podemos desarrollar habilidades físicas, cognitivas, sociales y emocionales.

El juego tiene una gran influencia en el desarrollo de todo niño, ya que potencia el desarrollo social, las habilidades motoras, la creatividad y estimula el aprendizaje.

Actualmente, en el mundo educativo, el juego ha adquirido gran importancia dentro de este y se ha incorporado en nuevas metodologías, situando al alumnado en el centro del aprendizaje y actuando como protagonistas y el maestro siendo el guía de este aprendizaje.

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), se puede observar desde un pensamiento lúdico que incide en la mejora de la metacognición, el dialogo y la capacidad de resolver situaciones mediante la toma adecuada de decisiones (Werbach y Hunter, 2012).

El juego es una actividad presente en la vida de los niños, durante todas las horas de un día y de manera continua en momentos de ocio o educativos, los niños son capaces de aprender jugando y de conseguir su desarrollo integral de esta forma, es el momento en el que más se

desarrollan a nivel creativo, social y de comportamiento, ya que es un momento en el que son libres en cuanto a formas de actuación, de seguir reglas o relacionarse con el resto de sus iguales. Ahora bien, el juego puede tener muchas más alternativas y no solo entenderse como un momento de recreo, podemos conseguir grandes objetivos educativos con el juego y en todas las áreas educativas, desde la Lengua o las Matemáticas hasta el área de Educación Física.

Los juegos en EF ayudan al alumnado a desarrollar las habilidades de los alumnos de manera dinámica. Ayudándoles a aprender a respetar las reglas de los juegos y trabajar en equipo.

Como docentes debemos entender las diferencias entre un juego y un deporte en esta área, para si poder establecer unos objetivos claros y aportar en nuestros alumnos una enseñanza y aprendizaje de calidad.

El juego es una actividad más espontánea y menos estructurada que el deporte. Los juegos suelen tener reglas flexibles y pueden adaptarse a las necesidades y deseos de los participantes (Sutton-Smith, 1997). Así, bien nosotros como docentes podemos dejarle a nuestro alumnado la libertad de que elijan como quieren desarrollar el juego y que reglas pueden modificar, adaptándolas a las necesidades que presenten o el modo en el que decidan jugar, dejando tiempo para que desarrollen su creatividad y capacidad de exploración, también las habilidades sociales y resolutivas.

Los juegos son inclusivos y permiten la participación de todos los niños, independientemente de su habilidad o nivel de competencia (Frost et al., 2001). Como bien sostiene Frost, el juego aporta gran participación de todo el alumnado ya que no nos centramos en las capacidades o habilidades físicas, sino en la participación y colaboración para la realización de los diferentes juegos, consiguiendo de esta forma y gracias al aprendizaje basado en juegos una mayor inclusión del alumnado sin importar sus necesidades, ya que los juegos se pueden adaptar a todas ellas, desde necesidades físicas, cognitivas, de lenguaje, etc.

En cambio, el deporte es más estructurado y regulado que el juego. Los deportes tienen reglas claras y establecidas que deben seguirse estrictamente (Coakley, 2015). Como bien afirma, Coakley (2015), el deporte requiere más seriedad ante el cumplimiento de las normas y por tanto se centra en que estas funcionen para poder desarrollar cierto deporte, también se centra en la competición, el rendimiento y en las habilidades físicas de los jugadores, haciendo de esta forma que no todos los alumnos se puedan desarrollar abiertamente y participen de la misma manera, ya que habrá alumnos que destaquen más y tengan más protagonismo en el desarrollo

de dicho deporte, haciendo que aquellos alumnos que no sean tan hábiles se queden apartados y sin motivación para practicar el deporte.

En conclusión, el juego y el deporte tiene características muy parecidas, pero con grandes propósitos diferentes. El juego por lo tanto fomenta la inclusión, la diversión y la creatividad, mientras que el deporte se centra en el rendimiento y la competencia. Debemos entender estas diferencias para diseñar intervenciones educativas que sean equilibradas y que consigan el objetivo principal de toda tarea educativa, la formación integral del estudiante.

4. 4 Los juegos del mundo en el área de Educación Física como agente favorable para la inclusión del alumnado.

Los juegos, como he mencionado anteriormente, son una gran herramienta para la enseñanza física y de valores dentro del área de la Educación Física y en concreto los juegos del mundo nos ayudaran a conseguir una gran inclusión dentro del alumnado de otra procedencia, aportando en nuestras clases un ambiente de respeto y convivencia.

Con la puesta en práctica de una intervención educativa sobre los juegos del mundo conseguimos una gran diversidad cultural y enriquecimiento en nuestros alumnos, ampliando su conocimiento sobre diversas cultural, tradiciones y formas de actividad física en otras partes del mundo.

Conseguiremos una participación de los estudiantes, ya que toda la propuesta está centrada en el trabajo en equipo y la colaboración de todos para conseguir los objetivos de los diferentes juegos, además como docente se les da la posibilidad al alumnado de adaptar las normas del juego a las necesidades que tengan, consiguiendo de esta forma que ningún alumno se quede apartado o excluido y consiguiendo también un gran desarrollo de las habilidades sociales y emocionales, como la empatía, la cooperación y la comunicación efectiva. Además, al enfrentar y superar desafíos en un ambiente de juego, los estudiantes también fortalecen su resiliencia y autoestima.

La implantación de este tipo de intervenciones educativas puede hacer que se creen grandes cambios favorables en el currículo y en la formación del profesorado, haciendo que conozcan diversas herramientas inclusivas y formas de implementarlas en las clases de EF.

En conclusión, los juegos de diferentes partes del mundo en las clases de Educación Física pueden ser una gran herramienta para incluir a todos los alumnos. Estos juegos no solo permiten que los estudiantes hagan ejercicio, sino que también les enseñan sobre la diversidad cultural, ayudando a crear una comunidad escolar más inclusiva y respetuosa. Con un enfoque

flexible y adaptado, y con maestros bien preparados, se puede asegurar que todos los estudiantes disfruten y se beneficien de estas valiosas experiencias.

4. 5 La educación interdisciplinar en las aulas.

La educación interdisciplinar en las aulas se ha consolidado como una metodología clave para el desarrollo de competencias integradas en el alumnado, permitiéndoles conectar conocimientos de diferentes disciplinas y aplicarlos en contextos reales. Esta metodología fomenta un aprendizaje significativo, donde los estudiantes logran comprender mejor los contenidos al relacionarlos con diversas áreas del conocimiento. Según Zabala y Arnau (2014), el aprendizaje interdisciplinar permite que los estudiantes construyan su propio conocimiento de manera más eficaz, al establecer conexiones entre distintas disciplinas y comprender los problemas de forma más global.

Uno de los principales beneficios de la educación interdisciplinar es el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas complejos. Beane (1997) argumenta que un enfoque interdisciplinar permite a los estudiantes analizar situaciones desde múltiples perspectivas, favoreciendo su capacidad de razonamiento y toma de decisiones.

Otro aspecto fundamental es el aumento de la motivación y la participación activa del alumnado. Como señala Jacobs (1989), los enfoques interdisciplinares hacen que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo, ya que los estudiantes pueden ver la utilidad práctica de los conocimientos adquiridos.

Además, la educación interdisciplinar favorece el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo y comunicación. Según Repko y Szostak (2020), la colaboración entre diferentes áreas del conocimiento enriquece el aprendizaje, ya que los estudiantes deben interactuar, debatir y compartir ideas con sus compañeros, promoviendo la cooperación y el aprendizaje social. Esto es especialmente relevante en el ámbito educativo, donde la capacidad de trabajar con otros y construir conocimientos de manera conjunta es esencial.

En conclusión, la educación interdisciplinar en las aulas ofrece numerosos beneficios, desde el desarrollo del pensamiento crítico hasta el aumento de la motivación y la capacidad de trabajo en equipo. Al integrar diferentes disciplinas en un mismo proceso de enseñanza-aprendizaje, se fomenta una educación más significativa, aplicable y conectada con la realidad del alumnado.

5. Metodología.

La metodología utilizada en la elaboración del presente TFG es la metodología de intervención. El objetivo principal del trabajo es diseñar e implementar una propuesta educativa en el aula, analizar sus resultados y, a partir de ellos, plantear conclusiones y posibles mejoras, combinando esta metodología con la cualitativa que consiste en un método de investigación que se centra en la interpretación de fenómenos sociales y humanos, buscando comprender experiencias, percepciones y significados desde la perspectiva de los sujetos involucrados (Flick, 2018). Además, se hace uso de las nuevas tecnologías como recurso complementario en el proceso de intervención y análisis, ya que estas herramientas permiten mejorar la comunicación, facilitar el acceso a la información y potenciar el aprendizaje de forma más dinámica e interactiva. La incorporación de las TIC en el ámbito educativo no solo favorece la motivación del alumnado, sino que también enriquece la recogida y análisis de datos durante la investigación, permitiendo obtener una visión más completa y precisa de los resultados (Prensky, 2001).

La elección de esta metodología surge del interés en trabajar directamente con el alumnado y observar cómo se aplica, en un contexto real, una intervención educativa específica. A través de este enfoque, se pretende valorar si se alcanzan los objetivos propuestos, así como identificar las posibles dificultades, ajustes o modificaciones necesarias para su aplicación efectiva en el aula.

Además, este TFG busca transmitir, mediante el deporte, valores fundamentales como el respeto, la diversidad cultural y el trabajo en equipo, entre otros.

6. Fundamentación legal.

6.1 Legislación educativa nacional.

- Ley orgánica 37/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE). El Capítulo II, siendo el que se centra en la Educación Primaria.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado, 52, de 02/03/2022.
- Orden ECD/65/2015 de 21 de enero por la que se describen las relaciones entre competencias, contenidos y criterios de evaluación de la Educación Primaria.

6.2 Legislación educativa autonómica.

- 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.

6.3 Curriculum de Educación Física (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.A, pp. 48558).

Las competencias específicas son las siguientes, de quinto curso, extraídas siempre del Decreto 38/2022

“Competencia específica 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores operativos: STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3.

Competencia específica 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores operativos: STEM1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3.

Competencia específica 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores operativos: CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.

Competencia específica 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores operativos: CP3, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

Competencia específica 6. *Buscar, analizar, seleccionar y tratar información relacionada con el área Educación Física, utilizando diferentes formatos y medios, especialmente los dispositivos y recursos digitales, de forma segura, responsable y eficiente, de manera individual y en grupo, para dar respuesta a las necesidades del contexto educativo y, si se precisa, para comunicarla de manera creativa. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores operativos: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA5” (Decreto 38/2022).*

6.4 Curriculum de Ciencias Sociales (Decreto 38/2022, BOCYL, 30 septiembre 2022, núm. 190, Anexo 1.A, pp. 48443-48447).

Competencias específicas de quinto curso relacionadas con esta propuesta educativa:

“Competencia específica 1. *Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital sobre las sociedades y los territorios de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores operativos: CCL1, CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CE3, CCEC4.*

Competencia específica 3. *Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, compartiendo e intercambiando la información obtenida, para reconocer el valor del patrimonio cultural, conservarlo, mejorarlo, y emprender acciones para su uso responsable y contribuir a una cultura para la sostenibilidad. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL4, STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CPSAA4, CC3, CC4, CE1, CCEC1.*

Competencia específica 6. *Reconocer y valorar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de la integración europea. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores operativos: CP3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1.” (Decreto 38/2022).*

7. Propuesta de intervención educativa.

7.1 Contextualización.

Esta propuesta de intervención educativa se pondrá en práctica en un colegio público, llamado Nueva Segovia de la ciudad de Segovia. El colegio se encuentra en el barrio Nueva Segovia, un barrio obrero, formado por familias humildes que se dedican en su mayoría al sector servicios y la etnia gitana es de las que más abunda dentro del barrio y por lo tanto en el ámbito escolar también hay numerosos alumnos gitanos.

Los alumnos del centro provienen en su mayoría del mismo barrio o de pueblos cercanos y son de familias de clase media, la mayoría de ellos tienen hermanos en el mismo centro.

El colegio Nueva Segovia es un centro de educación Infantil y Primaria de carácter público y que en este último año está incluyendo aulas de 1 a 2 años.

El colegio acoge a unos 200 alumnos/as.

Todos los cursos cuentan con una línea y grupos bastante reducidos, el grupo más numeroso es de sexto de primaria que cuenta con 19 alumnos.

El colegio cuenta con cuatro edificios, el edificio de Primaria, Infantil, comedor y el gimnasio, que es de un tamaño bastante reducido pero que es funcional para los días de mucho frío o lluvia, también tienen un almacén con todo el material necesario para el desarrollo de la actividad física. Y una gran pista en la que se desarrollan la mayoría de las sesiones de EF

7.2 Características del alumnado.

El grupo de quinto de Primaria lo forman 16 alumnos, es un grupo homogéneo y no hay subgrupos o líderes, todos se llevan bastante bien y tampoco hay distinción entre chicos y chicas, los alumnos que se llevan un poco peor deciden no juntarse y no mantener relación entre ellos, pero al realizar actividades o tareas juntos, pueden hacerlo y no empeorar el ambiente de la clase.

En la clase no hay líderes ni alumnos o alumnas que destaquen socialmente hablando sobre otros y al tomar decisiones, pueden comunicarse y llegar a un consenso. En el ámbito educativo, sí que hay alumnos que destaquen más que otros, pero estos alumnos, saben respetar el turno y tiempo de otros y dejarles su espacio para contestar a las preguntas o demandas de los profesores. Además, estos alumnos, son los primeros en ofrecer su ayuda a aquellos que tienen dificultades en algunos ámbitos.

Los alumnos son participativos en todas las clases y son los primeros en colaborar o participar en cualquier aspecto, además es una clase con buen comportamiento entre ellos y con resto de equipo educativo, y también usan las instalaciones y mobiliario, cuidándolo y tratando de dejar la zona limpia y recogida. Cumplen bastante bien las normas e indicaciones de los profesores y solo se podría puntualizar que a veces hablan de más en momentos en que se requiere silencio, pero una vez se les pide silencio, lo aceptan y lo respetan.

En cuanto a niveles psicomotrices, es una clase acorde a su nivel madurativo, son todos muy independientes en este aspecto y no requieren de ayuda para realizar ejercicios o deporte.

En el momento de juego, son una clase que fomentan la participación de todos y cooperan para conseguir el objetivo que se les ha dado o al que se quiere llegar, en general, con la que se pueden realizar muchas propuestas y con las que se sabe que se conseguirán grandes aprendizajes y momentos importantes para su enseñanza.

7.3 Organización y temporalización.

Esta intervención educativa se desarrollará en 10 sesiones, dos sesiones por continente y las diferentes sesiones tendrán una duración de unos 45/50 minutos. Teniendo en cuenta, que en el curso de quinto de primaria hay dos sesiones semanales de EF, el desarrollo de esta intervención educativa será de 5 semanas, es decir un mes.

| Lunes | Martes | Miércoles | Jueves | Viernes |
|----------|-----------|-----------|--------|-----------|
| LENGUA | INGLÉS | VALORES | EF | TERTULIAS |
| SOCIALES | NATURALES | SOCIALES | INGLÉS | NATURALES |
| PLÁSTICA | EF | LENGUA | LENGUA | INGLÉS |
| RECREO | RECREO | RECREO | RECREO | RECREO |
| MÚSICA | MATE | MATE | MATE | MÚSICA |
| MATE | LENGUA | MATE | LENGUA | MATE |

Horario correspondiente al curso de 5º de Primaria

El reparto de las sesiones quedaría de la siguiente manera:

| | LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES |
|----------|-------|----------|-----------|----------|---------|
| SEMANA 1 | | Sesión 1 | | Sesión 2 | |

| | | | | | |
|----------|--|----------|--|-----------|--|
| SEMANA 2 | | Sesión 3 | | Sesión 4 | |
| SEMANA 3 | | Sesión 5 | | Sesión 6 | |
| SEMANA 4 | | Sesión 7 | | Sesión 8 | |
| SEMANA 5 | | Sesión 9 | | Sesión 10 | |

7.4 Objetivos de etapa.

Los objetivos de etapa son aquellos que deben haber adquirido los alumnos al acabar la Educación Primaria y en este caso la puesta en práctica de mi unidad didáctica contribuirá a la adquisición de los siguientes objetivos y enfocados en el curso con el que voy a trabajar y poner en práctica esta propuesta que es el curso de quinto de primaria.

“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.

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

Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

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

Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

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

Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.” (Decreto 38/2022).

A lo largo de toda la unidad se trabajan aspectos clave que ayudan a alcanzar estos objetivos, ya que se le da mucha importancia en las diferentes sesiones al trabajo en equipo, la igualdad entre compañeros y compañeras, la creación de estrategias para resolver diferentes retos, el uso de tecnologías y su aplicación, etc.

7.5 Competencias clave.

Las competencias clave son 8 y cada área contribuye a la adquisición de estas de diferente forma. Las 8 competencias clave son las siguientes:

1. Competencia en comunicación lingüística.
2. Competencia plurilingüe.
3. Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería.
4. Competencia digital.
5. Competencia personal, social y de aprender a aprender.
6. Competencia ciudadana.
7. Competencia emprendedora.
8. Competencia en conciencia y expresión culturales.

La Educación Física contribuye a la adquisición de estas competencias y en mi Unidad Didáctica (UD) lo hace la siguiente forma: En cuanto a la competencia en la comunicación lingüística se trabaja la comunicación oral a la hora de elaborar los vídeos y de plasmar en ellos la información que han tenido que buscar.

La competencia digital tiene un apartado de gran importancia en esta unidad de trabajo, ya que los alumnos deben buscar información sobre un tema, en este caso, los diferentes continentes y ser capaces de plasmarla en una plataforma para después elaborar un vídeo con toda la información obtenida. La competencia personal, social y aprender a aprender va muy ligada en este caso a la competencia ciudadana, ya que uno de los objetivos principales de la unidad es el trabajo en equipo y el respeto a las normas y entre los iguales. Y, por último, la competencia

empresarial, ya que muchas veces los alumnos deben buscar soluciones a los diferentes retos planteados durante la unidad didáctica.

7.6 Contenidos de aprendizaje.

Los contenidos de aprendizaje son aquellos contenidos que los estudiantes deben adquirir para poder cumplir con las competencias específicas.

| EDUCACIÓN FÍSICA | CIENCIAS SOCIALES |
|---|---|
| <p>“BLOQUE B. Organización y gestión de la actividad física.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor, con autonomía y creatividad. • Utilización de los medios de información y comunicación para la obtención de información y para la preparación, elaboración, grabación, presentación y divulgación • de las composiciones, representaciones y trabajos, con unos contenidos estructurados y una presentación cuidada. <p>BLOQUE C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones • Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica • Creatividad motriz • Acciones motrices (individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación oposición) <p>BLOQUE D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.</p> | <p>“BLOQUE B. Tecnología y digitalización.</p> <p>1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet • (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual). • Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis. <p>BLOQUE C. Sociedades y territorios.</p> <p>2. Sociedades en el tiempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). <p>4. Conciencia ecosocial.</p> <p>Responsabilidad ecosocial. Ecodependencia, interdependencia e interrelación entre personas, sociedades y medio natural. La dignidad humana, solidaridad, justicia social y la reducción de las desigualdades.” (Decreto 38/2022).</p> |

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • <i>Gestión emocional: ansiedad y situaciones motrices. Estrategias de afrontamiento y gestión.</i> • <i>Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.</i> • <i>Concepto de fairplay o “juego limpio”.</i> • <i>Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que intervienen en el juego.</i> <p><i>BLOQUE G. Información, digitalización y comunicación.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Instrumentos y dispositivos digitales.</i> <p><i>Integración responsable de las TIC en el proceso de búsqueda, análisis y selección y comunicación de información.” (Decreto 38/2022).</i></p> | |
|--|--|

7.7 Principios metodológicos de la etapa.

Una metodología educativa es el “conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados” (Universidad Europea, 2023).

En concreto en esta intervención educativa se emplean varias metodologías, dependiendo del juego a desarrollar. Pero todas ellas buscan que el alumno cree un conocimiento en base a los continentes del mundo y las diferentes formas de actividad física en estos, además de la creación de estrategias y la superación de retos. También es de gran importancia, la creación de un ambiente agradable y lúdico para poder realizar sesiones de gran aprendizaje y establecer y fortalecer las relaciones y habilidades sociales dentro del grupo-clase.

7. 8 Actividades y situaciones de enseñanza y aprendizaje.

En la siguiente intervención educativa se pretende unir los conocimientos de la Educación Física con el uso de las TICS y el área de Ciencias Sociales, para ello los alumnos deberán realizar un trabajo en casa, en el que darán uso a estas tecnologías.

La clase se dividirá en 5 grupos, uno por continente, y deberán buscar y recopilar información sobre el continente que les haya tocado. La información que deberán buscar será la siguiente; donde se ubica el continente, relieve, tradiciones y principales animales y deberán plasmarla en una presentación online, utilizando la herramienta CANVA.

Posteriormente y con la ayuda del docente se elaborará un vídeo utilizando un croma en el que los alumnos deberán presentar la información que previamente han buscado. La edición de este video será realizada por el profesor y este no debe durar más de 5 minutos.

El visionado de los videos se hará al inicio de la primera sesión de cada continente, para poner en contexto el continente a trabajar y ampliar la información que tenemos sobre dicho lugar.

El desarrollo de las sesiones se encuentra en el apartado de anexos (1-10), con explicaciones más extensas, variables y recursos utilizados, a continuación, se muestra una explicación esquemática de las sesiones.

Sesión 1 (África), en esta primera sesión se empezará a trabajar el continente de África. Al empezar la sesión, se visualizará el vídeo creado por el grupo, en el que explicaran todo aquello que han ido descubriendo sobre el continente y después se hará un pequeño comentario por el docente y aquellos alumnos que quieran aportar o comentar algo, esta primera parte debe durar 10 minutos para posteriormente empezar con la parte práctica.

La parte práctica está compuesta por dos juegos:

- Bokwele un juego típico de Zaire, que combina la estrategia con el trabajo en equipo
- Cheia un juego muy dinámico de Mozambique, el que también se deben combinar la estrategia con el trabajo en equipo, para conseguir el objetivo del juego, que cambia dependiendo del rol que te toque

Al final, de la sesión se hará una pequeña asamblea, en la que los alumnos podrán comentar lo que más les ha gustado de la sesión o todo lo que han aprendido.

Sesión 2 (África), empezara con un pequeño juego de calentamiento que se llama coger tu cola, que es una variante del pillapilla tradicional, en el que los alumnos llevan un trozo de tela,

que simula una cola y que deben quitarse unos a otros, ganara el que más tenga. La parte principal está formada por dos juegos:

- Matambulú de Argelia, un juego con dos roles diferentes para cada equipo, en el que se trabaja el ataque y la defensa
- Mamba de Egipto, un pillapilla en el que el alumnado que es pillado se debe unir agarrándose de la cintura.

Al final de la sesión, se realizará una asamblea, en la que se comentara todo lo aprendido sobre el primer continente y se desvelara cual es el siguiente, en este caso es Asia.

Sesión 3 (Asia), como al principio de cada continente, se realizará la visualización del video y también se comentará, después se pasará a la parte práctica, que esta sesión cuenta con una parte principal formada por dos juegos:

- Gul Tara de Bangladesh, un juego empieza con un jugador lanzando la pelota; si alguien la atrapa, se convierte en lanzador. Si no, el lanzador intenta golpear a otro para cambiar de rol.
- Takgro, Tailandia, los jugadores forman un círculo y mantienen la pelota en el aire sin usar los brazos, golpeándola tantas veces como quieran.

Se terminará la sesión con una asamblea final

Sesión 4 (Asia), empieza con un juego de calentamiento, llamado Park, pamin, hinam, originario de Myanmar, que consiste en dos jugadores, de pie sobre una pierna y manos en los hombros, intentan desequilibrarse; perder es apoyar el otro pie o separar las manos. Después una parte principal formada por 3 juegos:

- Cabeza de dragón de China, los jugadores forman una fila; el primero intenta tocar al último. Si lo logra, el último sale; si no, el primero pasa al final y el segundo lidera.
- Tetsuagui de Japón, un jugador persigue a los demás; cada atrapado se une en cadena. Al llegar a seis, se divide en dos grupos de tres. Gana quien atrape a todos.
- Patentero de Tailandia, el equipo atacante cruza cinco líneas sin ser tocado por los defensores, que solo se mueven sobre las líneas. Ganan puntos quienes cruzan sin ser eliminados.

Finalmente se dará paso a la asamblea final.

Sesión 5 (Europa), empezaremos con la visualización y comentarios del video de dicho continente y después con la práctica de la sesión:

- La bruja manda al color (Italia), la bruja dice “strega comanda un color...” y los jugadores corren hacia él; si la bruja los atrapa, son eliminados. Gana la bruja si atrapa a todos o el último jugador si no es atrapado.
- Aros (Grecia), dos equipos alternan roles: uno lanza pelotas intentando pasar por un aro rodado por el otro. Gana el equipo con más puntos tras intercambiar roles.
- Tormenta en el océano (Dinamarca), los alumnos forman un círculo, y la "ballena" nombra peces que se unen detrás. Al decir "hay tormenta", corren a sentarse; quien sea atrapado es la nueva ballena.

Sesión 6 (Europa), la segunda y última sesión de Europa, tiene la siguiente estructura, un juego de calentamiento llamado a la fruta (Italia) que consiste en que un jugador fuera del círculo dice una fruta, y quien la tenga responde "sono io". El círculo gira para evitar que el jugador sea atrapado; si lo atrapan, cambia de rol y una parte principal formada por:

- Tierra de Tom Tidler, Reino Unido, un jugador es Tom Tidler y guarda su territorio; los demás intentan robarle hasta que Tom grite "¡salid de mis tierras!". Quien sea atrapado pasa a ser Tom.
- Numbers tag, Suecia, los jugadores, numerados, están en aros. El del centro nombra dos para intercambiar, intentando quedarse con un aro vacío. Si lo consigue, ocupa su lugar, y el que se queda sin aro pasa al centro.

Sesión 7 (América), visualizado del video y parte práctica organizada de la siguiente forma:

- Desafío de Argentina, un jugador cruza al campo contrario, golpea la mano de un oponente y corre hacia su equipo, siendo perseguido. Si es tocado antes de cruzar, se une al equipo perseguidor; si no, el perseguidor se une al otro equipo. El juego termina cuando un equipo se queda sin jugadores.
- Stop de México, el jugador que se la queda grita "stop" cuando los demás corren. Luego, dice a quién va a alcanzar y en cuántos pasos; si lo toca, cambia de rol.
- Balón prisionero de Estados Unidos, el objetivo es eliminar a los jugadores del equipo contrario golpeándolos con la pelota. Quien no la atrapa o deja que toque el suelo, queda eliminado. Gana el equipo que elimina a todos.

Sesión 8 (América), esta sesión contará con un único juego y será el Beisbol, adaptado a una clase de educación primaria, por lo que algunas normas serán diferentes al deporte original.

Sesión 9 (Oceanía), empezamos viendo el vídeo y continuamos con los diferentes juegos:

- Carrera de recoger y devolver (Australia), cada equipo se alinea detrás de la línea de inicio con el balón. El primer jugador lanza la pelota hacia la meta, corre a recogerla y regresa a la línea de inicio. Luego pasa el relevo al siguiente jugador, quien repite el proceso. El equipo que termine primero gana.
- La madre (Nueva Zelanda), la madre corre de diferentes formas y los demás deben imitarla; quien no lo haga queda eliminado. El último jugador que quede es la nueva madre.
- ¿Qué hora es, señor Lobo? (Australia), el lobo responde "una hora" y los jugadores avanzan según el número mencionado. Al decir "¡Hora de cenar!", todos corren, y quien sea atrapado se convierte en el nuevo lobo. Si no hay atrapados, el juego reinicia.

Sesión 10 (Oceanía), la última sesión será para que los alumnos, conozcan un juego muy típico de una etnia llamada Kabi Kabi, llamado Buroinjin, el juego consiste en dos equipos compiten por llevar la pelota al lado contrario sin ser pillados. Si un jugador es atrapado, pasa la pelota a un compañero, quien intenta continuar. Gana el equipo que logre llevar la pelota al otro campo.

7.9 Recursos.

Como recursos materiales he empleado material de educación física, ya mencionado antes (balones, petos, aros, etc.). En cuanto a los recursos temporales, las 10 sesiones en las que se ha desarrollado la unidad didáctica. Los recursos humanos empleados, son yo misma como docente principal y guía en el proceso de enseñanza y aprendizaje y el apoyo de mi tutor de prácticas en cada sesión, con el refuerzo de mis explicaciones o la colocación del material, entre otras. Y para finalizar, los recursos espaciales, han sido la pista del centro, situada en el patio del colegio, en la cual hemos realizado todas las sesiones de la unidad.

7.10 Evaluación.

En este importante proceso creo que es fundamental tener en cuenta tres aspectos a evaluar: los aprendizajes del alumnado, los procesos de enseñanza y mi propia práctica docente, así como aspectos a mejorar y como superar las diferentes limitaciones que se pueden presentar. La evaluación es continua durante toda la puesta en práctica de la unidad, atendiendo sobre todo

a la observación del alumnado en las diferentes sesiones y como este es capaz de entender los diferentes juegos, deportes y retos, la capacidad para crear estrategias, así como la importancia de emplear trabajo en equipo, comunicación etc. En cada sesión he ido recopilando información de casi todo el alumnado de forma individual y de cómo se comporta y trabaja en grupo, para poder posteriormente establecer una calificación en base a la unidad didáctica. Al final de la unidad didáctica los alumnos han recibido la siguiente tabla, en la que ellos mismo reflexionan sobre la unidad didáctica y sobre mi trabajo como docente y muestran su opinión sobre las diferentes sesiones, esta tabla será de gran utilidad para comprobar la participación e implicación de mis alumnos al final de la unidad y para conocer las posibles mejoras que se pueden emplear de cara al futuro y conocer también aquello que ha funcionado de manera adecuada.

Tabla 11. (Elaboración propia). Tabla para la evaluación de la propuesta educativa por parte del alumnado.

| | SÍ | A VECES | NO |
|---|----|---------|----|
| Las clases son amenas | | | |
| Las explicaciones son claras | | | |
| La profesora nos motiva | | | |
| Disfruto de la actividad física | | | |
| ¿Qué continente te gusto más? | | | |
| ¿Qué actividades te gustaron más? | | | |
| ¿Hubo alguna actividad que no te gustara? ¿Por qué? | | | |
| ¿Qué cosas nuevas aprendiste? | | | |
| ¿Hubo algo que te gustaría que cambiara en nuestras clases? | | | |

Los criterios de evaluación que utilizare en el área de EF según el (Decreto 38/2022) por el que se regula la ley de Educación Primaria en Castilla y León son los siguientes, relacionados con las competencias específicas ya mencionadas anteriormente:

“Competencia específica 1.

1.2 Mejorar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable (STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3).

Competencia específica 2.

2.1 Elaborar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios si es preciso, durante el proceso, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido (STEM1, CPSAA3, CPSAA5, CE3).

2.2 Resolver, analizar y valorar su actuación en situaciones lúdicas, juegos modificados, deportes alternativos y actividades deportivas, a partir de la anticipación, ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación (STEM1, CPSAA4, CE1).

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).

Competencia específica 3.

3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, identificando las actuaciones de compañeros y rivales (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3).

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, socioeconómica o de competencia motriz, así como una actitud crítica y un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y la violencia, haciendo especial hincapié en el fomento de la igualdad de género (CCL1, CCL5, CPSAA5, CC2, CC3).

Competencia específica 4.

4.1 Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual castellano leonesa, así como otros procedentes de diversas culturas y distintas épocas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural (CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4).

Competencia específica 6.

6.2 Utilizar dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, adoptando hábitos de uso seguro, responsable, crítico, sostenible y eficiente (STEM2, CD1, CD2, CD3, CD4).

6.3 Compartir los resultados de investigaciones o proyectos individuales vinculados a la actividad físico-deportiva, explicando y valorando el proceso llevado a cabo, empleando diferentes estrategias comunicativas y a través de diferentes formatos y medios (CCL1, CD2, CPSAA5).” (Decreto 38/2022).

En cuanto al área de CCSS, utilizare los siguientes criterios de evaluación:

“Competencia específica 1.

1.1 Buscar, analizar y organizar información sobre las sociedades y territorios utilizando recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje, de forma segura y eficiente. (CCL3, STEM4, CD1, CD3, CD4, CPSAA2, CPSAA4)

1.2 Reelaborar y crear contenidos digitales sencillos sobre las sociedades y territorios, empleando aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red. (CCL1, CCL3, STEM4, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3, CCEC4)

1.3 Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa y cívica, indagando sobre las sociedades y los territorios. (CCL1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2)

Competencia específica 3.

3.1 Identificar y analizar críticamente las características, la organización y las propiedades de los elementos o sistemas del medio social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados y compartiendo e intercambiando la información obtenida. (CCL1, CCL4 STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA4, CE1, CCEC1)

Competencia específica 6.

6.1 Analizar los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual, valorando la diversidad etnocultural o afectivo-sexual y la cohesión social y mostrando empatía y respeto por otras culturas y la igualdad de género y desarrollando conductas prosociales ante la desigualdad en el mundo. (CP3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1)”. (Decreto 38/2022).

8. Resultados.

La propuesta de intervención educativa se puso en práctica en el mes de mayo de 2024, con un grupo 16 alumnos y alumnas. Antes de empezar la actividad física se les explico al alumnado cual eran los objetivos de esta propuesta y enfatizar en que la propuesta no era solo la de conocer diversas formas de juegos y actividad física a través del deporte, sino que también deberían investigar un poco sobre las diferentes formas de vida, costumbres y diferentes aspectos del continente a trabajar.

Se les indicó a los niños y niñas, los grupos y el continente sobre el que tenían que trabajar y poco a poco desde sus casas fueron completando la información pedida y aquellos niños que no tenían los recursos para hacerlo desde sus casas, lo fueron completando en horario escolar con el material de la escuela. En algunas clases íbamos grabando los videos en los que ellos mismos iban compartiendo la información que habían encontrado y algunos de manera espontánea simulaban ser reporteros e iban recitando todo lo aprendido como si de un programa de televisión se tratara.

Una decisión tomada en el último momento fue la de incorporar unos pasaportes para cada 1 de los 5 grupos y al final de cada sesión el grupo debía reunirse y ubicar en los diferentes mapas de cada continente los países que habíamos nombrado en cada juego o deporte. Esta medida fue muy motivadora para todos los alumnos ya que tenía mucha curiosidad por ver dónde se ubicaba cada país mencionado y además tenían muchas ganas de recibir la recompensa que era una pequeña pegatina que podían pegar en el pasaporte a modo de sello como se hace en los pasaportes de verdad a la hora de viajar, y de esta manera podíamos ir viendo cómo progresábamos y como íbamos “viajando” por las diferentes partes y países del mundo.

En la parte práctica de esta intervención educativa, es fundamental destacar el interés mostrado por el grupo con el que trabajé. Los estudiantes se involucraron activamente en la propuesta, demostrando entusiasmo y una actitud muy positiva hacía toda la propuesta. Incluso, demandando más juegos y actividades y pidiendo repetir aquellos que más les habían gustado. Esta disposición hacía que el desarrollo de las sesiones fuera más fácil y evidenciaba su deseo de aprender y aprovechar las clases de Educación Física.

Además, quisiera resaltar la homogeneidad y el equilibrio presentes en el grupo. Los alumnos se respetaban mutuamente y las dinámicas dentro del aula carecían, en su mayoría, de rivalidades. Reconozco que este contexto favorable constituyó una ventaja significativa para el éxito de la propuesta, siendo una circunstancia que no siempre se da de manera generalizada.

Sin embargo, en algunos momentos, el clima de las sesiones se vio afectado por la competitividad generada durante determinados juegos. En estas situaciones, fue necesario interrumpir la actividad momentáneamente para llevar a cabo reflexiones grupales. Durante estas pausas, se discutía de manera conjunta cuáles eran los objetivos que queríamos alcanzar y se analizaban las implicaciones de mantener un entorno competitivo que pudiera disminuir los beneficios que el deporte nos ofrece, especialmente en términos de disfrute y cohesión grupal.

Gracias a la receptividad del alumnado hacia las indicaciones y reflexiones propuestas, las sesiones pudieron reanudarse con éxito. Esto permitió completar cada actividad y finalizar con reflexiones grupales, las cuales resultaron de gran utilidad para mí como docente. Estas instancias no solo facilitaban la evaluación de mis explicaciones, sino que también me permitían analizar los tiempos reales necesarios para el desarrollo efectivo de las sesiones.

Uno de los principales aprendizajes que he conseguido gracias a la elaboración de este TFG y la creación y puesta en práctica de esta programación de intervención educativa es la gestión del tiempo efectivo dentro del aula. Parece que el contar con clases de entre 45 minutos y una hora, nos va a llevar a conseguir grandes objetivos y tener una sesión efectiva, pero la realidad es que ese tiempo con el que disponemos siempre se ve más limitado y he podido notar que en el área de Educación Física se intensifica más, debido a muchos factores como pueden ser, el traslado a otras aulas (gimnasio, patio), la preparación de materiales y el propio desarrollo de las actividades.

Muchas veces durante la realización de mis propuestas, algunas sesiones han tenido que tomar los primeros 10 minutos de la siguiente, por falta de tiempo, organización o factores que yo misma no podía controlar. Y esto en las primeras sesiones causaba en mí una gran frustración, ya que pensaba que no era capaz de gestionar el tiempo y que eso hacía que algunas actividades no se desarrollaran de la mejor manera., pero poco a poco aprendí que muchas veces, se dan otros factores que no se pueden controlar y que por eso es necesario adaptarnos a las necesidades que nos puede presentar cada sesión , como por ejemplo, necesidades del alumnado, que muchas veces necesitan varias veces la explicación de alguna actividad, o parar la actividad para reorganizar los grupos, materiales, recordar las normas, o incluso comportamientos disruptivos que hay que corregir. Muchas veces hay complicaciones como el clima, que ha hecho que muchas veces haya tenido que adaptar una sesión pensada para un lugar de exterior y amplio, a un pequeño gimnasio.

Todo esto me lleva a la conclusión de que realmente en el tiempo efectivo en una clase que puede durar 1 hora, es de la mitad y que ese tiempo con el que contamos debe estar muy organizado y estudiado, teniendo grandes ideas de como adaptarnos a los posibles cambios que se nos impongan y que nosotros mismos no podamos controlar, para que esto funcione debemos ser realistas y crear sesiones que podamos cumplir y objetivos que podamos alcanzar, para así lograr en nuestros estudiantes un aprendizaje efectivo y satisfactorio.

Gracias a las tablas que los estudiantes completaron al final de la intervención, pude tener claro que muchos de mis objetivos se habían cumplido, ya que la gran mayoría está satisfecho con lo que habíamos trabajado y en el apartado de cosas que habían aprendido, muchos contestaban que habían aprendido juegos y deportes de otros países, datos sobre los diferentes continentes y muchos otros contestaban que habían aprendido a no enfadarse si perdían y a controlar los momentos en los que a competitividad era muy elevada. Muchos otros se quejaban del poco tiempo que teníamos en las clases y que muchas veces se les hacía muy corto.

En la pregunta, “¿Qué actividades te gustaron más?”, muchos eran capaces de poner el nombre de más de un juego a pesar de la dificultad de algunos nombres y si no lo completaban con una breve explicación del juego, lo que me lleva a la conclusión de que fueron actividades y juegos que realmente disfrutaron y que despertó un gran interés en ellos. Siendo los juegos que más se repetían los siguientes: Las tierras de Tom Tidler (anexo 6) y Buroinjjin (anexo 10).

Estos dos juegos triunfaron tanto entre el alumnado, que fueron jugados durante varias semanas después en las horas de patio o como juegos de calentamiento en las siguientes sesiones de Educación Física.

En conclusión, la propuesta de intervención educativa desarrollada en este TFG ha demostrado ser altamente satisfactoria tanto para el alumnado como para mí como docente. Los estudiantes mostraron un alto grado de implicación, interés y disfrute en cada una de las actividades planteadas, lo que evidencia que las actividades propuestas lograron captar su atención, implantar una serie de valores y conseguir un aprendizaje significativo. Asimismo, las reflexiones grupales al final de cada sesión contribuyeron a reforzar valores fundamentales como el respeto, el trabajo en equipo y la gestión de la competitividad, aspectos esenciales para el desarrollo integral del alumnado.

Desde mi perspectiva como profesora, este proyecto ha sido una experiencia enriquecedora, ya que no solo me ha permitido poner en práctica los conocimientos adquiridos durante mi formación, sino también aprender de las respuestas y necesidades reales del grupo en un

entorno educativo. Sin embargo, uno de los principales retos encontrados durante la implementación fue la falta de tiempo, un factor que limitó la posibilidad de profundizar en ciertas actividades y reflexiones que hubieran enriquecido aún más el aprendizaje.

A pesar de este inconveniente, considero que la intervención ha cumplido con los objetivos planteados inicialmente y ha dejado una base sólida para futuras propuestas que puedan abordar de manera más efectiva esta limitación temporal. Esto podría incluir estrategias como la optimización de las sesiones o la planificación de actividades que integren aprendizajes de diferentes áreas, maximizando así el tiempo disponible. En definitiva, este proyecto reafirma la importancia de diseñar intervenciones educativas que no solo respondan a los contenidos curriculares, sino que también fomenten un ambiente positivo, dinámico y orientado al desarrollo integral del alumnado.

9. Conclusiones.

A continuación, y para concluir este TFG, hare un análisis de los objetivos planteados en base a este trabajo y comprobando cual he podido cumplir, haciendo también una reflexión a las posibles limitaciones que he podido tener y las posibles líneas de trabajo que puede tomar en un futuro.

El objetivo principal marcado es: *“investigar en el papel del juego como favorecedor de la inclusión en la Educación Física, con el fin de apreciar y valorar la diversidad cultural y mejorar la convivencia, el respeto y la colaboración entre los estudiantes”* (página 16).

Trabajar en el cumplimiento de este objetivo ha sido una gran experiencia de aprendizaje en mi formación como maestra y como persona. Este objetivo considero que se ha cumplido, y que lo he podido comprobar durante la elaboración del propio TFG y la puesta en práctica de mi intervención educativa.

El juego ha demostrado ser un recurso muy importante para la inclusión, ya que se rompen todas las barreras que pueden existir, ya pueden ser culturales, lingüísticas o sociales. En las sesiones, pude observar como el alumnado, independientemente de sus diferencias, participaron en todas las actividades propuestas, creando un clima de convivencia, comunicación e inclusión entre todos. Esto sucede ya que el juego, es un lenguaje universal dentro de la infancia y esto facilita mucho la colaboración entre iguales, creando un lugar seguro y haciendo que los estudiantes se sientan parte del grupo.

Adaptar los juegos a el grupo con el que estaba trabajando fue un gran acierto, ya que conseguir que todo alumno pudiera participar sin sentirse excluido. Estas adaptaciones no solo fomentan la igualdad de oportunidades, si no el respeto y la empatía. Haciendo que los alumnos valores tanto sus habilidades como la del resto y de esta manera llegar a alcanzar el objetivo.

La investigación de diversas culturas y costumbres de otras partes del mundo ayuda a que los estudiantes amplíen su visión del mundo y adquieran valores, derriben prejuicios y construyan una importante opinión sobre la diversidad con la que se encontraran a lo largo de su vida.

También hemos podido comprobar como el juego no es solo una actividad recreativa, sino una herramienta educativa integral que ayuda al desarrollo global de los niños. Tiene un papel vital, en las clases de Educación Física, para potenciar de hábitos saludables, habilidades sociales y sobre todo valores fundamentales. Por eso he aprendido que es fundamental integrar el juego como herramienta educativa y darle la importancia que merece, para no quedarnos solo en la parte recreativa y de diversión y ser capaces de transmitir valores y enseñanzas necesarias para la formación integral de un niño.

En conclusión, creo que el juego es un instrumento poderoso para la inclusión, especialmente en el contexto de la Educación Física, donde el movimiento, el trabajo en equipo y la comunicación crean un entorno fundamental para el aprendizaje social.

Posteriormente marqué tres objetivos específicos, el primero de ellos es: *“Investigar y recopilar información que asiente los conceptos clave sobre una práctica educativa que trabaje en base a valores fundamentales como la inclusión y el respeto y que fundamenten la intervención educativa propuesta”* (página 16).

El cumplimiento de este proceso ha sido crucial para, establecer unas bases en la investigación educativa y para enriquecer mi propia formación como docente. El marco teórico ha sido la base sobre la que he ido creando mi propuesta de intervención educativa. La recopilación de datos no solo permitió asentar los conceptos clave necesarios para el diseño de las sesiones prácticas, sino que también ofreció una visión amplia y fundamentada sobre cómo estos valores pueden integrarse efectivamente en el ámbito de la Educación Física.

Más allá del cumplimiento del objetivo, este proceso de investigación ha tenido un impacto significativo en mi formación profesional. La oportunidad de reflexionar sobre ideas como la importancia de la diversidad cultural en el aula o el poder transformador del deporte me

permitió ampliar mi perspectiva sobre lo que significa ser una docente comprometida con una educación inclusiva.

Este objetivo me ha permitido comprobar cómo una base teórica sólida no solo aporta credibilidad y rigor a una intervención educativa, sino que también actúa como una guía fundamental para la práctica docente. Gracias a la investigación y reflexión realizadas, me siento más preparada para diseñar propuestas educativas que integren valores esenciales en el día a día del aula. Al mismo tiempo, este proceso me ha llevado a valorar la importancia de seguir aprendiendo y reflexionando continuamente como docente.

El siguiente objetivo: “*Diseñar e implementar una intervención educativa*” (página 16), es el objetivo que más he disfrutado y con el que más aprendizajes he obtenido, también es el proceso en el que he podido encontrar más dificultades. A través de este proceso, he aprendido a adaptarme a las múltiples variables que influyen en el aula, como la composición del grupo, las limitaciones espaciales y temporales, y el marco normativo vigente, lo que ha sido fundamental para alcanzar los objetivos planteados.

Un aspecto clave al llevar a cabo la intervención fue la necesidad de ajustar la idea inicial para adaptarla al grupo concreto de estudiantes, al espacio disponible y al tiempo real de las sesiones. Aunque en el diseño se habían contemplado muchos detalles, al poner la propuesta en práctica quedó claro lo importante que es ser flexible y ajustar las actividades según las circunstancias.

Por ejemplo, algunas dinámicas necesitaron más tiempo del esperado, así que tuve que priorizar unas y simplificar otras. Además, trabajar directamente con los estudiantes me permitió identificar sus necesidades y preferencias, lo que enriqueció mucho la propuesta original. Esto demostró que el aula es un espacio vivo, donde la planificación debe estar en constante revisión y cambio.

Este proceso ha reforzado mi comprensión de que el diseño de una intervención educativa es un ejercicio que va más allá de la planificación teórica. Requiere una reflexión constante y la capacidad de adaptarse a los múltiples factores que influyen en el aula.

En resumen, cumplir con este objetivo me ha permitido no solo consolidar mi capacidad para diseñar e implementar propuestas educativas, sino también desarrollar una visión más realista y flexible sobre la práctica docente, lo que considero esencial para mi crecimiento como profesional de la educación.

Y el último objetivo: “*Evaluar los resultados de la intervención educativa atendiendo a los objetivos a alcanzar y valorar las posibles mejoras, dificultades y posibles líneas de trabajo futuras*” (página 16), es analizado en el apartado anterior, el de los resultados.

Como conclusión en base a todos los objetivos, la realización de este Trabajo de Fin de Grado ha supuesto un proceso de aprendizaje profundo, en el que se han cumplido los objetivos planteados, no sin superar diversos retos que me han permitido crecer como futura docente. Desde la elaboración de un marco teórico que fundamentara la intervención educativa hasta la puesta en práctica de actividades diseñadas con fines inclusivos.

La implementación de la propuesta no solo confirmó su efectividad para fomentar la inclusión, el respeto y la colaboración, sino que también me mostró las complejidades y limitaciones del contexto educativo, como la gestión del tiempo o las exigencias normativas de la nueva ley educativa. Estas experiencias han sido clave para comprender que el trabajo docente requiere una planificación rigurosa, pero también flexibilidad y creatividad para ajustarse a las necesidades del grupo y las circunstancias del entorno.

En conjunto, este proyecto no solo me ha permitido alcanzar los objetivos propuestos, sino que también me ha preparado para enfrentar los desafíos de la práctica educativa con una visión más crítica, reflexiva y comprometida. La satisfacción de ver cómo los estudiantes respondieron positivamente a la intervención refuerza mi vocación y mi compromiso con una educación basada en valores que transforme y enriquezca el desarrollo de cada alumno.

Referencias bibliográficas.

- Aguado, M.T. (1995). La educación intercultural. En AA.VV., *Los retos de la educación ante el siglo XXI*. Madrid: Popular.
- Ainscow, M. (2020). *Promoting inclusion and equity in education: Lessons from international experiences*. Routledge.
- Bailey, R., Hillman, C., Arent, S., & Petitpas, A. (2013). Physical activity: An underestimated investment in human capital? *Journal of Physical Activity and Health*, 10(3), 289-308.
- Base de datos - Bokwele. (s. f.). <https://sites.google.com/alumnos.uneatlantico.es/base-de-datos-juegos-/juegos-tradicionales-africanos/bokwele>
- Beane, J. A. (1997). *Curriculum integration: Designing the core of democratic education*. Teachers College Press.

- Cabeza de dragón*. (s. f.). <https://sports31.blogspot.com/2020/04/cabeza-de-dragon.html>
- Coakley, J. (2015). *Sports in Society: Issues and Controversies* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Colaboradores de Wikipedia. (2025, 28 enero). *Balón prisionero*. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Bal%C3%B3n_prisionero
- Contributori di Wikipedia. (2024, 8 septiembre). *Strega comanda colore*. Wikipedia. https://it.wikipedia.org/wiki/Strega_comanda_colore
- Corsaro, W. A. (2018). *The sociology of childhood* (5th ed.). Sage Publications.
- DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, del gobierno de Castilla y León, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. BOCYL, n. 190, 30 septiembre 2022
- DÍA DE EUROPA: JUGAMOS VIAJANDO POR EUROPA*. (2012, 9 mayo). Educación Física Espartero. <https://richardmyblog.wordpress.com/2012/05/09/dia-de-europajugamos-viajando-por-europa/>
- Donnelly, J. E., Hillman, C. H., Castelli, D., Etnier, J. L., Lee, S., Tomporowski, P., ... & Lambourne, K. (2016). Physical activity, fitness, cognitive function, and academic achievement in children: A systematic review. *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 48(6), 1197-1222.
- De Cazorla, S. (s. f.). *JUEGO «EL STOP»*. <https://enformadeportiva.blogspot.com/2013/04/juego-el-stop.html>
- Deportesalternativosmaes. (2016, 2 febrero). *JUEGOS POPULARES DE ASIA*. Juegos Populares y Deportes Alternativos. <https://deportesalternativosmaes.wordpress.com/2016/02/02/juegos-populares-de-asia/>
- DEPORTES INDIVIDUALES*. (s. f.). Issuu. https://issuu.com/grupoanayasa/docs/et04144101_issuu_edfis_4_eso/s/11707876
- Essombra, M.A. (1999). *Construir la escuela intercultural. Reflexiones y propuestas para trabajar la diversidad étnica y cultural*. Barcelona: Graó.
- Flick, U. (2018). *An Introduction to Qualitative Research* (6th ed.). SAGE.
- Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, S. (2001). *Play and Child Development*. Prentice Hall.

- Fsrm, C. T. W. (s. f.). Mamba. Wiki FSRM. <https://fsrm.fandom.com/es/wiki/Mamba>
- García-Hermoso, A., Ezzatvar, Y., Ramírez-Vélez, R., Olloquequi, J., & Izquierdo, M. (2020). Is device-measured vigorous-intensity physical activity associated with health-related outcomes in children and adolescents? A systematic review and meta-analysis. *Journal of Sport and Health Science*, 9(6), 562-574.
- González-Gil, F., Martín-Pastor, E., & García-Sánchez, F. A. (2013). Estrategias de intervención educativa en contextos desfavorecidos. *Revista de Educación*, 362, 391-415.
- Guterman, T. (s. f.-a). *Juegos y acciones simples para la iniciación deportiva en el béisbol desde los 5-6 años*. <https://www.efdeportes.com/efd145/juegos-para-la-iniciacion-deportiva-en-el-beisbol.htm>
- Guterman, T. (s. f.). *Multiculturalidad en las clases de Educación Física a través de los juegos del mundo*. <https://efdeportes.com/efd105/multiculturalidad-en-las-clases-de-educacion-fisica-a-traves-de-los-juegos-del-mundo.htm>
- Infantil, S. E. (s. f.). Takgro (Tailandia) (Yasmina Anchóriz Mohand). <https://nuestrobauldejuegos.blogspot.com/2012/01/takgro-tailandia-yasmina-anchoriz.html>
- Jacobs, H. H. (1989). *Interdisciplinary curriculum: Design and implementation*. Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).
- Javier (2010, 19 febrero). *JUEGOS DE OCEANÍA*. Colegio Rural Agrupado los Bañales. <https://cralosbanales.wordpress.com/2010/02/10/juegos-de-oceania/>
- Lario, M. (Coord.), *Medios de comunicación e inmigración* (215-236). Murcia: CAM-Obra Social.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Lluch, X., & Salinas, J. (1997). Del proyecto educativo al aula. 21 ideas para ponerse en marcha. *Cuadernos de Pedagogía*, no 264.
- Mystery number tag - Great camp games*. (s. f.). <http://greatcampgames.ca/active-games/mystery-number-tag/>

- Moneo-Benítez, S., & Ruiz-Pericás, R. (2023). Aprendizaje basado en juegos para la enseñanza de valores a través de la Educación Física. *Actualidades Pedagógicas*, (79), e1666.
- Murillo, F. J., & Hernández-Castilla, R. (2011). La compensación de las desigualdades en educación. *Revista Española de Educación Comparada*, 18, 13-37.
- Nuestracabana, A. (2018, 13 abril). *Tetsuagui oni, a game from Japón / Juego de Japón*. From Our Cabana. <https://desdelacabana.wordpress.com/2018/04/13/tetsuagui-oni-a-game-from-japan-juego-de-japon/>
- Ortiz, M.C., & Lobato, X. (2004). Escuela inclusiva y cultura escolar: algunas evidencias empíricas. Comunicación presentada en el XIII Congreso nacional e Iberoamericano de pedagogía, 13-16 sep. Valencia: Universidad de Valencia.
- Patentero: Juegos de todo el Mundo*. (s. f.). <https://chuegos.webnode.es/asia/patentero/>
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, por el que se modifica el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.
- Repko, A. F., & Szostak, R. (2020). *Interdisciplinary research: Process and theory* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Ridao, S. (2007). Inmigración y Educación. A propósito de su representación discursiva.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.
- Tradicional, J. P. Y. (s. f.). Juegos de África. <https://juegospopularescafad.blogspot.com/2009/08/juegos-de-africa.html>
- Unknown. (s. f.). Jocs: Cheia. <https://generacio2013.blogspot.com/2015/06/jocs-cheia.html>
- Villodrè, María del Mar. “Pluriculturalidad, multiculturalidad e interculturalidad, conocimientos necesarios para la labor docente”. *Revista Educativa Hekademos*, núm. 11, 2011, p. 69
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Zabala, A., & Arnau, L. (2014). Cómo aprender y enseñar competencias: 11 ideas clave. Graó Anexos.

Anexo 1.

Tabla 1. 1ª sesión.

| ÁFRICA | |
|----------------------------|--|
| SESIÓN 1 | |
| Introducción/Calentamiento | <p>En la introducción de esta sesión se hará un visionado que previamente realizaron los alumnos y se hará una pequeña asamblea poniendo en común lo que han visto en el video y la información que han conseguido, en este caso, de África.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duración: 10 minutos |
| Parte principal | <p style="text-align: center;">Bokwele, Zaire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: dos equipos de entre 4 y 10 jugadores cada equipo • Material: pista, 2 aros y 4 pañuelos/petos • Desarrollo del juego: se divide el campo a la mitad y en cada parte se coloca un aro y dentro del aro dos pañuelos, cuando el profesor grite la palabra bokwele, los alumnos deberán correr a por los otros pañuelos y al mismo tiempo defender sus pañuelos. Si un jugador es pillado en por el equipo contrario, deberá ser eliminado del juego. Al final de la partida ganará el equipo que tenga dentro del aro los 4 pañuelos. • Variable: para evitar la eliminación de los alumnos y con ello la desmotivación de estos, en vez de ser eliminados cuando se les pille, deberán quedarse quietos y con los brazos en cruz y sus compañeros les podrán salvar, hasta que llegue un momento del juego en el que el profesor |

| | |
|-------------------|---|
| | <p>indique que ya no se puede salvar, para así dar fin al juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duración: 15/20 minutos <p style="text-align: center;">Cheia, Mozambique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: equipos de 8 a 12 jugadores/as • Material: 6 conos y 3 balones de gomaespuma • Desarrollo del juego: en la zona de juego se distribuyen conos y en el centro se pone uno, el objetivo del jugador que entre a la zona de juego será amontonar los conos, la complejidad del juego es que el equipo contrario estará lanzando balones de gomaespuma y si estos balones dan al jugador este, quedara eliminado y otro miembro del equipo ejercerá su rol. Cuando todos los miembros del equipo hayan pasado por el rol del que debe amontonar los roles, se cambiará el rol con el equipo contrario y ahora ellos deberán tirar los balones a sus compañeros/as. Se consiguen puntos cada vez que un jugador amontone todos los conos o cada vez que el grupo contrario elimine a un jugador del centro. • Variables: aumentar el número de cono a apilar y el número de jugadores que deben apilar los conos, por ejemplo 12 conos y dos jugadores dentro • Duración: 20/25 minutos |
| Vuelta a la calma | Asamblea final |

Anexo 2.

Tabla 2. 2 sesión.

| | |
|----------------------------|--|
| ÁFRICA | |
| SESIÓN 2 | |
| Introducción/Calentamiento | Coger tu cola-Cath your tail, Nigeria |

| | |
|-----------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Organización: todo el grupo • Material: pañuelos o petos • Desarrollo del juego: se divide al grupo por parejas y se colocan las parejas uno detrás de otro y cogidos por la cintura, el que está detrás lleva agarrado de la cintura un pañuelo. Cuando el docente indica, las parejas deben robar otro pañuelo y evitar que les roben el suyo, si se les roban deberán abandonar la partida. Gana la pareja que quede con un pañuelo. • Variables: dividir a la clase en dos grandes grupos y por colores, ganara el equipo que acabe con el otro antes. • Duración: 10/15 minutos |
| Parte principal | <p style="text-align: center;">Matambulú, Argelia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: dos equipos de los mismos jugadores • Material: bates y pelotas • Desarrollo del juego: dos equipos colocados a la misma distancia, uno de los equipos ataca tirando pelotas al otro equipo y el otro equipo debe defenderse con bates, los roles se cambian cuando el balón toque a uno de los jugadores en una parte del cuerpo • Duración: 10 minutos <p style="text-align: center;">Mamba, Egipto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: gran grupo • Desarrollo del juego: todos los jugadores se colocan en un espacio del que no pueden salir y uno de ellos que es la mamba debe pillar a sus compañeros, cuando uno de los compañeros es pillado se agarra de la cintura de la mamba principal y así sucesivamente, gana el alumno que |

| | |
|-------------------|--|
| | <p>es el último en ser pillado. Solo puede pillar la cabeza de la serpiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variables: la mamba se puede dividir a la mitad y volver a unirse al total, durante la partida y cuando el profesor indique • Duración: 10 minutos |
| Vuelta a la calma | Asamblea final |

Anexo 3.

Tabla 3. 3 sesión.

| | |
|----------------------------|---|
| ASIA | |
| SESIÓN 3 | |
| Introducción/Calentamiento | <p>En la introducción de esta sesión se hará un visionado que previamente realizaron los alumnos y se hará una pequeña asamblea poniendo en común lo que han visto en el video y la información que han conseguido, en este caso, de Asia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duración: 10 minutos |
| Parte principal | <p style="text-align: center;">Gul Tara, Bangladesh</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: dos equipos que juegan simultáneamente cada uno en una mitad del campo o la opción de jugar todo el grupo. • Material: pelota blanda • Desarrollo del juego: El juego comienza con un jugador lanzando la pelota lo más alto y fuerte posible. Los demás intentan atraparla antes de que toque el suelo; si lo logran, el que la atrapa se convierte en el lanzador. Si la pelota cae al suelo, el lanzador la recoge y persigue al resto, intentando golpear a uno con la pelota. Quien sea golpeado pasa a ser el nuevo lanzador. • Variables: dos tiradores • Duración: 10/15 minutos |

| | |
|-------------------|---|
| | <p style="text-align: center;">Takgro, Tailandia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: grupos de 7 u 8 personas Material: pelota • Desarrollo del juego: todos se colocan de pie formando un círculo. Opcionalmente, uno de los jugadores se sitúa en el centro. El objetivo es mantener la pelota en el aire golpeándola con cualquier parte del cuerpo, excepto los brazos, durante el mayor tiempo posible. Un jugador puede golpear la pelota varias veces seguidas. • Variables: el jugador que falle 2 veces quedará eliminado • Duración: 10 minutos |
| Vuelta a la calma | Asamblea final |

Anexo 4.

Tabla 4. 4 sesión.

| | |
|----------------------------|--|
| ASIA | |
| SESIÓN 4 | |
| Introducción/Calentamiento | <p style="text-align: center;">Parok, pamin, hinam, Myanmar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: uno contra uno • Desarrollo del juego: Combate uno a uno. Cada jugador adopta la posición de pie sobre una pierna, con las manos cruzadas tocando los hombros. El objetivo es desequilibrar al oponente manteniendo esta postura. Si una mano se separa del hombro o se apoya el otro pie, se pierde. Si ambos pierden el equilibrio, no hay ganador. Se jugarán varias rondas e incluso se realizarán cambios de parejas • Duración: 5 minutos |

| | |
|------------------------|--|
| <p>Parte principal</p> | <p style="text-align: center;">Cabeza de dragón, China</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: gran grupo • Desarrollo del juego: Los participantes se alinean en fila. El jugador en la cabeza de la fila intenta alcanzar y tocar al último jugador de la fila. Si lo logra, el último jugador es eliminado. Si la cabeza de dragón no consigue pillar al último, esta pasará a ser el último de la fila y el segundo se convertirá en cabeza de dragón. • Variables: cuando haya varios jugadores eliminados, se creará otra fila para evitar que los jugadores eliminados se aburran y puedan continuar jugando • Duración: 5-10 minutos <p style="text-align: center;">Tetsuagui oni, Japón</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: gran grupo • Desarrollo del juego: Un jugador se la queda y persigue al resto. Todo jugador atrapado se coge de la mano del que se la queda y juntos tratan de capturar a un tercero. Cuando la cadena está compuesta por seis personas se puede dividir en dos grupos de tres y continuar separadamente la caza. El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido atrapados. • Duración: 5/8 minutos <p style="text-align: center;">Patentero, Tailandia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: dos equipos de 5 personas cada uno • Material: tiza para pintar el terreno de juego • Desarrollo del juego: El equipo defensor posiciona un defensor en cada una de las cinco líneas del campo. El equipo atacante intenta que sus jugadores atraviesen las cinco líneas |
|------------------------|--|

| | |
|-------------------|--|
| | <p>del campo de un lado a otro del rectángulo sin ser tocados por los defensores, quienes solo pueden moverse pisando las líneas. Cualquier jugador que sea tocado queda eliminado. Se suman los puntos de los jugadores que logran llegar al otro lado sin ser tocados.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variables: que pasen todo el grupo a la vez • Duración: 10 min |
| Vuelta a la calma | Asamblea final |

Anexo 5.

Tabla 5. 5 sesión.

| EUROPA | |
|----------------------------|---|
| SESIÓN 5 | |
| Introducción/Calentamiento | <p>En la introducción de esta sesión se hará un visionado que previamente realizaron los alumnos y se hará una pequeña asamblea poniendo en común lo que han visto en el video y la información que han conseguido, en este caso, de Europa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duración: 10 minutos |
| Parte principal | <p>Strega comanda colore/La bruja manda al color, Italia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: gran grupo • Desarrollo del juego: hay dos papeles dentro del juego, el de la bruja y el del resto de los alumnos, la bruja debe decir “strega comanda un color...” acompañado del color al que el resto de los alumnos deben ir y la bruja debe pillarles antes de que lleguen a ese color, después de unas cuantas rondas, el primer jugador que ha sido capturado pasar a ocupar el papel de la bruja. El jugador que es pillado es eliminado y gana, la bruja si pilla a |

| | |
|--|---|
| | <p>todos o el jugador que en la última ronda no sea pillado por la bruja. Variables: la bruja puede pillar lanzando un balón para que así se le haga más fácil.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duración: 10 min <p style="text-align: center;">Aros, Grecia</p> <p>Organización: dos equipos</p> <p>Material: aros y una pelota para cada jugador</p> <p>Desarrollo del juego: la clase se divide en dos equipos y por lo tanto dos roles. Uno de los equipos forma un pasillo por el que un miembro del otro equipo pasará rodando un aro y el equipo que está formando un pasillo deberá lanzar pelotas que pasen por el aro, si lo consiguen ganaran un punto, pasara por el pasillo cada miembro del equipo y cuando ya lo hayan realizado todos se cambiaran los roles, al final de la partida ganará el equipo que tenga más puntos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duración: 10/15 minutos <p style="text-align: center;">The ocean is stormy (Tormenta en el océano), Dinamarca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: gran grupo • Material: aros • Desarrollo del juego: los alumnos se ponen en círculo y uno de ellos toma el papel de ballena, este deberá ir nombrando diferentes tipos de peces y los alumnos que sean este tipo de pez deberán colocarse detrás de la ballena y seguir dando vueltas alrededor del círculo de compañeros, cuando la ballena diga “hay tormenta” deberán correr y sentarse en un hecho que haya quedado libre, pero si la ballena les pilla deberán asumir el papel de ballena. |
|--|---|

| | |
|-------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Variables: en vez de tener una disposición en círculo, habrá por el espacio un aro para cada alumno donde estarán hasta que la ballena nombre su especie, y al grito de tormenta deberán acudir a su aro para salvarse. • Duración: 10 minutos |
| Vuelta a la calma | Asamblea final |

Anexo 6.

Tabla 6. 6ª sesión.

| EUROPA | |
|----------------------------|--|
| SESIÓN 6 | |
| Introducción/Calentamiento | <p style="text-align: center;">Alla frutta (a la fruta), Italia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: grupos de 5 personas • Desarrollo del juego: uno de los alumnos es el que se la queda y el resto se sitúa en círculo dándose la mano, cada alumno dentro del círculo elige una fruta y el de fuera debe decir a la fruta... y si dice la fruta de un jugador, este debe decir sono io (soy yo) y entonces el círculo empieza a girar evitando que el compañero que se la para, le pille, si este es pillado pasa a ser el que se la para • Duración: 10 minutos |
| Parte principal | <p style="text-align: center;">Tierra de Tom Tidler, Reino Unido</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: gran grupo • Desarrollo del juego: uno de los alumnos hace de Tom Tidler y se sitúa en una zona del campo que serán sus tierras, ¡el resto de los alumnos entrara a sus tierras y de cuclillas empezaran a robarle la plata y el oro hasta que Tom grite “! salid de mis tierras ¡” y el resto de los alumnos deberán correr hasta las afueras de las tierras de Tom para |

| | |
|-------------------|---|
| | <p>salvarse, pero si este les pilla pasaran a cumplir el papel de Tom.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variables: más de uno es Tom Duración: 5/8 minutos <p style="text-align: center;">Numbers tag, Suecia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: grupos de 8 personas • Material: un aro por jugador Desarrollo del juego: Los aros se colocan en el suelo y los jugadores permanecen de pie dentro de ellos, cada uno con un número asignado. El jugador que está en el centro del terreno, sin aro, nombra a dos jugadores mientras estos intercambian aros. En ese momento, él intenta ocupar uno de los aros vacíos. Si lo logra, el jugador que se queda sin aro toma su lugar en el centro y él pasa a jugar con su número. Si no lo consigue, debe nombrar a dos nuevos jugadores. • Duración: 10 min |
| Vuelta a la calma | Asamblea final |

Anexo 7.

Tabla 7. 7ª sesión.

| AMÉRICA | |
|----------------------------|---|
| SESIÓN 7 | |
| Introducción/Calentamiento | <p>En la introducción de esta sesión se hará un visionado que previamente realizaron los alumnos y se hará una pequeña asamblea poniendo en común lo que han visto en el video y la información que han conseguido, en este caso, de América</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duración: 10 minutos |
| Parte principal | Desafío, Argentina |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Organización: dos grupos formados por las mismas personas • Desarrollo del juego: cada equipo se posiciona detrás de una de las líneas delimitadoras del campo de juego. Un jugador de un equipo se acerca a la línea del equipo contrario, donde los jugadores esperan con un brazo extendido. El jugador camina frente a los oponentes y, en el momento que elige, golpea la mano de uno de ellos y comienza a correr hacia su equipo. El jugador tocado lo persigue intentando alcanzarlo. Si el perseguidor toca al jugador antes de que este cruce la línea de su propio campo, el jugador tocado debe unirse al equipo perseguidor. Si no logra atraparlo, el perseguidor se une al equipo del jugador tocado. Entonces, le corresponde al equipo que perdió un jugador enviar un nuevo jugador como desafiante. El juego concluye cuando un equipo se queda sin jugadores. • Duración: 10 minutos • Stop, México • Organización: gran grupo • Desarrollo del juego: un jugador se la queda y a la cuenta de tres los demás alumnos salen corriendo desde un punto y alumno que se la queda debe decir stop, entonces el resto se para y el jugador que se la queda debe decir “voy a por... (nombre de un jugador) y decir en cuantos pasos cree que llegara a donde está su compañero, si llega y le toca el alumno tocado pasara a cumplir su rol. • Duración: 10 minutos <li style="padding-left: 40px;">Dodgeball (balón prisionero), Estados Unidos • Organización: dos equipos |
|--|--|

| | |
|-------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Material: balón y campo delimitado Desarrollo del juego: es eliminar a los jugadores del equipo contrario (situados en la otra mitad del campo) golpeándoles con la pelota. El jugador al que lanzan la pelota puede esquivarla o intentar atraparla, quedando eliminado si pierde el control de la pelota y toca el suelo. El equipo que consigue eliminar a todos los jugadores del equipo contrario gana. • Duración: 10 minutos |
| Vuelta a la calma | Asamblea final |

Anexo 8.

Tabla 8. 8ª sesión.

| | |
|----------------------------|---|
| AMÉRICA | |
| SESIÓN 8 | |
| Introducción/Calentamiento | |
| Parte principal | <p style="text-align: center;">Beisbol, Estados Unidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: dos equipos • Material: aros y pelota • Desarrollo del juego: la zona de juego estará formada por una serie de aros que funcionaran como base y un aro frente a la zona de tiro que servirá para cortar las carreras del equipo contrario. El equipo que lanza deberá darle a la pelota con el antebrazo o el pie y correr por las bases, parándose en un aro o haciendo la carrera completa sin que el equipo contrario le corte la carrera en el aro central. Si el saque de ellos es captado al aire, se cambiarán los roles de los equipos y si no se cambiaran cuando todo el equipo haya lanzado. Cada carrera completa es un |

| | |
|-------------------|---|
| | <p>punto y gana el equipo que consiga antes 10 puntos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duración: toda la sesión |
| Vuelta a la calma | Asamblea final |

Anexo 9.

Tabla 9. 9ª sesión.

| | |
|----------------------------|--|
| OCEANÍA | |
| SESIÓN 9 | |
| Introducción/Calentamiento | <p>En la introducción de esta sesión se hará un visionado que previamente realizaron los alumnos y se hará una pequeña asamblea poniendo en común lo que han visto en el video y la información que han conseguido, en este caso, de Oceanía</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duración: 10 minutos |
| Parte principal | <p>Carrera de recoger y devolver (fielding race) Australia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: equipos de entre 3 y 8 jugadores • Material: balones y conos • Desarrollo del juego: cada equipo se alinea en fila, de pie detrás de la línea de inicio, con el primero sosteniendo el balón. Se trata de una carrera de relevos en la que los jugadores deben lanzar la pelota desde abajo, haciéndola rodar hacia la línea de meta con la suficiente fuerza para que la sobrepase. Inmediatamente después de lanzarla, el jugador corre tras la pelota, la recoge y regresa a la línea de inicio. Una vez que pasa el relevo al siguiente jugador, este repite el mismo proceso. El equipo que logre completar toda la fila de jugadores primero será el ganador. Variables: en vez de volver a la línea de salida, el jugador ya en |

meta pasa el balón rodando desde la meta a su compañero.

- Duración: 5/ 10 min

La madre, Nueva Zelanda

- Organización: gran grupo
- Desarrollo del juego: se elige a un alumno que cumple con el papel de la madre, y el resto de la clase se sitúa detrás de él. La madre empieza a correr cada vez de una forma diferente (a la pata coja, con un brazo levantado, con las manos en cruz, etc.), los alumnos que no imiten a la madre quedaran eliminados y el último que quede pasara a ocupar el papel de la madre en la siguiente ronda
- Duración: 10 min

What's the time Mr. Wolf? Australia

- Organización: todo el grupo
- Desarrollo del juego: Uno de los jugadores asumirá el papel de lobo y se colocará de espaldas al resto. Los demás jugadores preguntarán: "What's the time, Mr. Wolf?" ("¿Qué hora es, señor Lobo?"), a lo que el lobo responderá girándose: una hora Entonces, los jugadores avanzarán hacia el lobo la cantidad de pasos equivalente a la hora mencionada. El juego seguirá el mismo patrón, pero cuando se le pregunte la hora al lobo y este responda: "Dinner time" ("¡Hora de cenar!"), todo el grupo deberá correr para evitar ser atrapados por el lobo. Si el lobo logra atrapar a algún jugador antes de que lleguen a un lugar seguro, ese jugador se convertirá en el nuevo lobo. En caso de que el lobo no atrape a nadie, el juego se reiniciará con el mismo lobo.

| | |
|-------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Duración: 10 min |
| Vuelta a la calma | Asamblea final |

Anexo 10.

Tabla 10. 10ª sesión.

| | |
|----------------------------|---|
| OCEANÍA | |
| SESIÓN 10 | |
| Introducción/Calentamiento | |
| Parte principal | <p style="text-align: center;">Buroinjin (Etnia Kabi Kabi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización: dos equipos de 6 a 8 personas • Material: pelota • Desarrollo del juego: se establecen dos zonas de salida y un medio campo, en el medio campo el docente lanza la pelota y un miembro del equipo tiene que ir a por ella y conseguir llevarla al otro lado del campo sin que un miembro del otro equipo le pille, el jugador que lleva la pelota puede lanzarla a otro compañero y si son pillados deben lanzar la pelota a unos metros y un miembro del equipo contrario debe cogerla y llevarla a la zona. Gana el equipo que consiga llevarla al otro campo. Cuando un equipo consigue un punto, la pelota comienza a jugarse en medio del campo y es lanzada siempre por el docente. • Variables: el juego original dice que el quipo gana cuando consigue llevarla al otro campo, pero en mi caso los partidos se jugaran a puntos y cuando uno de los dos equipos consiga 10 puntos, habrá ganado el partido. Duración: toda la clase, ya que se jugarán varios partidos. |
| Vuelta a la calma | Asamblea final |