



Universidad de Valladolid



**Facultad de Educación
de Segovia**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

*LA INTERCULTURALIDAD A TRAVÉS
DE LA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y LA
EDUCACIÓN FÍSICA*

Autor/a: Marta Álvarez Gómez

Tutor/a académico/a: Inmaculada Concepción Sánchez Macías

En coherencia con el valor de la igualdad de género asumido por la Universidad de Valladolid, 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:

Este Trabajo de Fin de Grado ofrece una intervención educativa basada en el enfoque intercultural, utilizando las asignaturas de Educación Plástica y Educación Física. El arte y el juego siempre han sido un factor clave en el desarrollo del niño. A través de actividades artísticas y juegos del mundo se busca fomentar la convivencia y el respeto hacia otras culturas diversas, promoviendo valores y a su vez generando una experiencia educativa que sea motivadora, enriquecedora y participativa para el alumno. A través de dos asignaturas se plantea un enfoque interdisciplinar, conectando la Plástica y el deporte como herramienta para enseñar la interculturalidad.

PALABRAS CLAVE:

Interculturalidad, Educación Física, Educación Plástica, Juegos del mundo, Educación Primaria, Arte, Diversidad cultural.

ABSTRACT:

This Final Degree Project offers an educational intervention based on the intercultural approach, using the subjects of Plastic Education and Physical Education. Art and play have always been a key factor in children's development. Through artistic activities and world games, the aim is to encourage coexistence and respect for other cultures, promoting values and at the same time generating an educational experience that is motivating, enriching and participatory for the student. Through two subjects, an interdisciplinary approach is proposed, connecting art and sport as a tool for teaching interculturality.

KEYWORDS:

Interculturality, Physical Education, Plastic Education, World Games, Primary Education, Art, Cultural Diversity.

ÍNDICE DE CONTENIDO

1. Introducción	6
2. Justificación.....	7
3. Objetivos.....	8
4. Fundamentación teórica	9
4.1 La interculturalidad	9
4.2 La interdisciplinariedad	10
4.3 La Educación Plástica como forma de aprendizaje.....	11
4.4 El uso de la Educación Plástica para fomentar la interculturalidad	12
4.5 Los juegos del mundo en el área de Educación Física para fomentar la interculturalidad.....	12
5 Marco legislativo	14
6 Propuesta de intervención educativa.....	15
6.1 Contextualización	15
6.2 Características del alumnado	16
6.3 Organización y Temporalización	16
6.4 Objetivos de etapa	17
6.5 Competencias clave.....	18
6.6 Contenidos de aprendizaje	19
6.7 Principios metodológicos	20
6.8 Desarrollo de las sesiones	20
6.9 Evaluación.....	42
6.10 Criterios de evaluación	43
7. Resultados	45
8. Conclusión	48
9. Referencias bibliográficas.....	49

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	16
Tabla 2	17
Tabla 3	20
Tabla 4	23
Tabla 5	25
Tabla 6.....	26
Tabla 7.	28
Tabla 8	30
Tabla 9	31
Tabla 10	33
Tabla 11.....	35
Tabla 12	36
Tabla 13	37
Tabla 14.....	38
Tabla 15	39
Tabla 16	40
Tabla 17.	41
Tabla 18.....	42
Tabla 19.	43
Tabla 20	52
Tabla 21.	53

1. Introducción

Hoy en día, los colegios se enfrentan al reto de formar a los alumnos a tener que vivir en una sociedad cada vez más diversa y globalizada. Con este entorno multicultural, la educación se convierte en una herramienta fundamental, para impartir valores como la convivencia, el respeto y la tolerancia entre gente de distintas culturas. Es aquí donde entra el papel fundamental de la educación intercultural, la cual debe formar parte de una educación diaria, que promueva ambientes donde se produzcan intercambios de conocimiento y entendimiento desde las primeras etapas educativas.

El sistema educativo es uno de los contextos más importantes para desarrollar y promover la interculturalidad, ya que es la base de la formación humana y un instrumento no sólo de mantenimiento de una sociedad, sino de desarrollo, crecimiento, transformación y liberación de esa sociedad y de todas sus potencialidades humanas. (Walsh, 2005, p. 11)

En su mayoría, son los colegios los que tienen la capacidad de generar un cambio, utilizando una educación adaptada que defienda una Educación intercultural , favoreciendo así la integración de los alumnos procedentes de otras culturas, ayudando a desarrollar la empatía, el respeto y la cooperación.

La etapa de Primaria es clave a la hora de desarrollar los valores y las actitudes de los niños. Por todo ello los colegios se convierten en ambientes donde se pueden construir la base para una futura sociedad más tolerante, justa e inclusiva.

Con este trabajo queremos llevarlo a cabo utilizando las asignaturas de Educación Plástica y Visual y Educación Física, es decir nos encontramos ante una propuesta interdisciplinar. Se realizarán actividades que invitarán a los alumnos a aprender y a formar parte de otras culturas diferentes a las suyas. Para ello se realizará un viaje a través de los diferentes continentes, en este caso al trabajar este tema con dos asignaturas, nos moveremos dentro del ámbito de los juegos y el arte, trabajando la interculturalidad por medio de ellas.

Por medio de lo aprendido se diseñará una propuesta didáctica para ser realizada en un aula, en este caso estará destinada a un grupo de 6º de Primaria de un colegio público de San Cristóbal de Segovia. De igual manera se analizarán los objetivos y resultados de esta propuesta.

2. Justificación

Hoy en día la población extranjera en Segovia ha aumentado exponencialmente frente a años atrás, este Trabajo de Fin de Grado (TFG) está basado principalmente en el ámbito de la interculturalidad, ya que como sociedad globalizada debemos saber y conocer lo que nos rodea, así como respetarlo.

El uso de las asignaturas de Educación Plástica y Educación Física, me parecieron las adecuadas para poder llevar a cabo el ámbito intercultural a las clases. Es de saber que hoy en día cada vez se les da menos importancia a estas dos asignaturas, se las trata como secundarias, muchas personas se refieren a ellas como “las asignaturas olvidadas” o “las asignaturas que no sirven para nada, total en una solo se pinta y en otra solo se juega”. Sin embargo, el juego y la pintura tienen una gran importancia en el desarrollo de los niños, así como la posibilidad, de enseñar determinados contenidos de una forma mucho más entretenida y menos teórica que en otras asignaturas. Por tanto, conseguirán tanto la atención plena como el entusiasmo y la motivación del alumno. Estas asignaturas te ofrecen más libertad a la hora de innovar, y eso ayuda a conseguir metodologías más personalizadas basadas en el tipo de alumno que tengas.

Son asignaturas vitales, imprescindibles, que capacitan a los chicos para comprender mejor el mundo que les rodea y, sin duda, les hacen mucho más felices, les liberan del estrés y disminuyen la tensión nerviosa, además de contribuir poderosamente a su formación integral como personas.(Catalán, 2021).

A la hora de llevar a cabo la propuesta didáctica se utilizarán juegos y actividades manuales y plásticas. El juego tiene muchas variables, y en este caso se centrará en los juegos del mundo, que ha sido una de las causas por las que he elegido la rama de Educación Física, ya que, además, podré seguir trabajando el desarrollo motor y físico de los alumnos. Con respecto a la Expresión Plástica, esta desarrolla la creatividad, la imaginación y la capacidad de expresión del niño, fomentando la percepción visual y la coordinación motora fina, de acuerdo con Touriñán (2011). “A través del Arte se establece un lenguaje entre el individuo y su realidad exterior, además de ser una herramienta de denuncia y justicia social por su carga expresiva y comunicativa.”

Además, la elección de este tema estuvo influenciada al observar cómo niños a los que he cuidado en actividades extraescolares y campamentos fuera de un ambiente escolar, no llegaban a respetar o entender que pudieran existir diferentes formas de vida a las suyas. En sus colegios el tema de otras culturas era tratado de forma mínima y general, por ejemplo, organizando simplemente una semana cultural, donde una de las actividades era que varias familias extranjeras trajeran comida típica de sus países de origen y toda la clase las comiera de forma conjunta. En ningún momento hacían participe o integraban a los niños en las culturas de esas familias.

Proponer y practicar la educación intercultural es participar en la construcción activa de un mundo más solidario. Cada grupo humano y cada individuo va eligiendo a lo largo de la historia y de su vida entre la cooperación y la lucha, entre la aceptación y el rechazo, entre la guerra y la paz. Hemos ido aprendiendo modos pacíficos de superar los conflictos propios de la convivencia social y creando nuevos instrumentos para edificar una vida más humana y más solidaria. (Muñoz, 2000, p.82)

Debemos conseguir una convivencia pacífica y basada en el respeto donde todos los niños procedan de donde procedan se vean como iguales, que consigan empaparse de otras culturas diferentes a las suyas y así de forma autónoma adquieran conocimientos gracias a la investigación de estas. Es importante hacerlo desde el colegio, ya que es uno de los sitios donde más tiempo puede pasar un niño en sus primeros años de vida, donde empiezan a desarrollar actitudes junto con maneras de pensar y actuar que luego acabaran afectando y usando en su vida adulta.

Considerando todos estos elementos se entiende la importancia de preparar al alumnado para vivir en un mundo globalizado que está en constante conexión y cambio, formándolos para que en el futuro sean capaces de convivir y trabajar en entornos en donde la interacción entre personas de diferentes culturas forme parte de su vida diaria.

3. Objetivos

A la hora de realizar este TFG ha sido necesario el planteamiento de unos objetivos a cumplir para así conseguir el resultado final, estos objetivos son los siguientes:

Objetivo general:

- Promover la interculturalidad a través de dos ramas, la Educación Física y la Educación Plásticas para así demostrar la importancia que tiene trabajar este tema en la Educación Primaria.

Objetivos específicos:

- OE1: Ampliar en el conocimiento de la interculturalidad analizando e investigando distintas prácticas que estén relacionadas a ella.
- OE2: Trabajar la Educación Plástica y la Educación Física de forma conjunta, utilizando técnicas propias de cada área.
- OE3: Impulsar valores éticos y el respeto.
- OE4: Diseñar una situación de aprendizaje

4. Fundamentación teórica

Dentro de En este trabajo se va a profundizar en las investigaciones sobre la educación intercultural y su posible enseñanza a través de la Expresión Plástica y la Educación Física.

Para comenzar hablaremos del concepto de interculturalidad, su significado y sus beneficios en las aulas. Seguiremos con la interdisciplinariedad, y sus distintos tipos, en este apartado se verá el uso conjunto de varias asignaturas para enseñar un mismo concepto. Por otro lado, aparte de hablar de estos dos conceptos, nos centraremos en las asignaturas que se van a utilizar para impartir la interculturalidad. Por el lado de la Educación Plástica analizaremos el arte como forma de aprendizaje, y por el lado de la Educación Física veremos el uso de los juegos del mundo para fomentar la interculturalidad, con ambas trabajaremos posteriormente durante la programación didáctica.

4.1 La interculturalidad

Actualmente vivimos en un mundo globalizado donde de una forma u otra estamos constantemente conectados, donde convivimos con personas de diferentes etnias, tradiciones, culturas y costumbres. Es por ello que trabajar la interculturalidad en las aulas ayuda a poder transmitir y favorecer el conocimiento mutuo, la convivencia y el respeto.

A la hora de llevar este ámbito a las clases es importante saber y no confundir la interculturalidad con otro concepto como la multiculturalidad. La Interculturalidad no es un concepto cerrado ni excluyente ya que existen múltiples interpretaciones del mismo: promueve la comunicación entre diferentes culturas, el encuentro cultural para contrastar y aprender mutuamente, la toma de conciencia de la diferencia para resolver conflictos... (Bernabé Villodre, 2012, p. 70).

De forma más específica la UNESCO (s.f.), la define cómo, “La existencia e interacción equitativa de diversas culturas y a la posibilidad de generar expresiones culturales compartidas a través del diálogo y el respeto mutuo”.

Por otro lado, tenemos la multiculturalidad, la cual busca la coexistencia de diferentes culturas en un espacio común, pero sin que mantengan contacto o relaciones entre ellas. En este caso, al centrarnos en una educación intercultural en vez de multicultural, buscamos formar una convivencia y un trabajo continuado y activo basado en el respeto, el aprendizaje mutuo y el reconocimiento de la diferencia.

4.2 La interdisciplinariedad

Este concepto lleva existiendo varios años en el ámbito educativo, se empezó a utilizar en la segunda mitad del siglo XX, el primero en utilizarlo en el ámbito de la educación fue Louis Wirtz y posteriormente su uso se fue extendiendo poco a poco, pero ha sido actualmente, cuando se le ha empezado a dar un uso más activo en asignaturas que a primera vista parecían no tener relación o que su forma de enseñarlas tenía que ser aislada. Según la Real Academia Española (s.f, definición 1) interdisciplinariedad es definida como “Cualidad de interdisciplinario” siendo interdisciplinario como “Dicho de un estudio o de otra actividad: Que se realiza con la cooperación de varias disciplinas” (Real Academia Española, s, f., definición 1).

Define la interdisciplinariedad como la comunicación entre dos o más disciplinas que tienen por objeto abordar problemas complejos... [En donde] la interacción puede ser desde la simple comunicación de ideas hasta la integración de las teorías involucradas en tal interacción, de los conceptos fundamentales, de los datos y del método de investigación. [Sin embargo, en esa colaboración recíproca], cada disciplina conserva intacto su objeto y se acerca a las otras, en la medida en que encuentra algunos puntos de articulación que le permiten visualizar un mismo objeto, aunque en aspectos y desde enfoques siempre diferentes, ya que cada ciencia conserva su especificidad. (Reyes, 2006, p.23).

Dentro de este concepto tenemos que ~~saber~~ diferenciar los distintos tipos que existen, para así tener una comprensión plena de lo que significa interdisciplinariedad y no confundirla con otras ramas. Estos son los siguientes:

-Multidisciplinariedad: yuxtaposición de varias disciplinas, a veces sin relación aparente entre ellas. La Multidisciplinariedad significa yuxtaposición de disciplinas. Es aditiva no integrativa como la interdisciplinariedad. (Rugarcía, s.f., p.2)

-Pluridisciplinariedad: yuxtaposición de disciplinas más o menos cercanas en el campo del conocimiento. (Rugarcía, s.f., p.2).

-Transdisciplinariedad: Puesta en marcha de un conjunto de definiciones, axiomas y postulados (es decir, una teoría científica) común de un conjunto de disciplinas. (Rugarcía, s.f., p.2).

Es necesario encontrar recursos y estrategias que desarrollen de forma correcta un trabajo interdisciplinar, y esto implica de forma directa al docente. A través del trabajo conjunto, se podrían diseñar métodos y procedimientos aplicables a las clases, que

contribuyan y potencien el aprendizaje del alumno. A continuación, veremos cómo se propone la combinación y el uso conjunto de la Educación Plástica y la Educación Física, con las que veremos diferentes formas de aprendizaje que fomentan la interculturalidad en el aula.

4.3 La Educación Plástica como forma de aprendizaje

Durante gran parte de nuestra existencia el arte ha ido de la mano con el ser humano, acompañándolo como forma de comunicación, expresión y representación simbólica de la realidad que se vivía. En lo académico también ha sido utilizado de forma recurrente, ya que es una gran forma de conseguir desarrollar las capacidades de análisis, la creatividad y la sensibilidad de los alumnos.

El arte requiere de una implicación máxima por parte de los alumnos, ya que es una asignatura ámbito muy práctico, esto produce que se creen aprendizajes significativos a través de la reflexión y la experimentación. Los niños pueden expresar sus emociones y explorar su mundo interior a la vez que logran habilidades y conocimientos. De forma más específica dentro de las artes encontramos la Expresión Plástica la cual según Sánchez (2010):

La educación plástica influye en el aprendizaje personal del alumno proporcionándole la oportunidad de conocer sus posibilidades y sus limitaciones, por la carga de interiorización implícita en la interpretación de la obra de arte al usar estrategias de aprendizaje crítico, que permite al alumno dialogar con sus conflictos personales y sociales. (Sánchez, 2010, como se citó en Revilla Carrasco y Olivares Gázquez, 2019, p. 176).

La Educación Plástica ayuda al niño a conocerse a sí mismo de una forma mejor, ya que cuando queremos que analicen o realicen una obra de arte de forma consciente o inconsciente ponen en juego sus emociones, sus valores y las preocupaciones que puedan tener en ese momento, así como sus alegrías, de esta manera pueden llegar a conectarse con ellos mismos.

Como señala Cerisola (2009), desarrolla su imaginación, creatividad y fantasía según sus capacidades adquiridas y nos permite conocer más íntimamente al niño.

Con el uso de las artes plásticas desde temprana edad conseguimos que desarrollen sus movimientos y posteriormente empleen esas aptitudes en otras actividades de su vida diaria. Más adelante, con su uso en primaria se busca más actividades que potencien la creatividad, la sensibilidad, el pensamiento y las habilidades manuales.

En el siguiente punto exploraremos no de forma tan general, sino más específica cómo podemos utilizar las artes plásticas para enseñar un determinado concepto, la interculturalidad.

4.4 El uso de la Educación Plástica para fomentar la interculturalidad

La Educación Plástica, como he mencionado anteriormente, se usa para que el niño desarrolle su imaginación y su creatividad a la vez que desarrolla su motricidad fina. Pero además esta forma de expresión nos ayuda a fomentar aspectos relacionados con la diversidad, el respeto hacia otras culturas y la convivencia.

En el colegio, su uso ayuda a conectar a los alumnos con expresiones propias de otros lugares del mundo, todas las culturas tienen sus propias tradiciones, entornos e historia, y la expresan a través del arte. Por tanto, gracias a la educación plástica podemos acercar al alumnado a conocer y entender las culturas que viven a su alrededor, haciéndoles formar parte de ellas.

Las obras artísticas son, por tanto, objetos que llevan a reflexionar sobre las formas de pensamiento de la cultura en la que se producen. Por esta razón «mirar» una manifestación artística de otro tiempo u otra cultura, supone una penetración más profunda de la que aparece en lo meramente visual: es una mirada en la vida de la sociedad, y en la vida de la sociedad dentro de ella (de la pintura, del objeto artístico). Esta perspectiva de mirar «los hechos artísticos», es una mirada cultural. Lo que llamamos cultura sería la construcción y participación de los individuos en un sistema general de formas simbólicas, y lo que denominamos arte sería una parte de esa cultura. (Hernández, 1996, p. 21)

Al conocer el arte de otras culturas, podemos descubrir que no son solo pinturas, decoración u objetos; son símbolos que la identifican. Nos ayudan a entender sus creencias, su forma de vida. Enseñando plástica de otros lugares del mundo hacemos entender a los alumnos que el arte no es solo imagen, sino cultura, que observando podemos comprender la historia de una sociedad.

4.5 Los juegos del mundo en el área de Educación Física para fomentar la interculturalidad

Antiguamente el juego se asociaba a una forma trivial y sin importancia que usaban los niños para divertirse y pasar el tiempo, la cual era todo lo contrario al ámbito de trabajo. Pero hoy en día se ha demostrado que el juego como elemento educativo beneficia de forma encarecida a los alumnos, ayuda a desarrollar de forma correcta y apropiada su crecimiento físico, social y psíquico. “El juego es una actividad que posee muchas y diversas características y que ejerce en la educación una función importante, pues a través del juego se adquieren roles que el niño asume de forma particular”. (Benítez, 2009, p. 3). Los juegos traen consigo muchos aspectos beneficiosos y positivos, su uso ayuda a la adquisición de capacidades, aptitudes y formación ventajosa y productiva.

Dentro de las características del juego que ayudan al aprendizaje del alumno resaltamos las siguientes:

- Fomenta y ayuda al niño a poder desarrollar tanto las habilidades y destrezas básicas como sus capacidades físicas.
- A través del juego se desarrollan todos los ámbitos de la conducta humana (socioafectivo, cognitivo y motor)
- Con los juegos se aprende la cultura del entorno así como el entendimiento de las tradiciones.
- Constituye una acción motriz que aporta al alumno placer, gratificación y satisfacción.

García López et al. (2010) sostienen que:

Desde nuestra perspectiva la utilización del juego en la sesión de Educación Física persigue un objetivo fundamental: “Ser un elemento motivador a través del que conseguir los objetivos propios del área”. Es decir, utilizarlo como medio para conseguir unos fines establecidos, sistematizando la práctica del juego como medio en todos los bloques de contenidos. (p.17)

Es decir, los juegos hoy en día no son solo una forma de entretenimiento y “tiempo libre” sino que también se pueden convertir en una herramienta educativa, en este caso en el área de Educación Física, su uso ayuda a conseguir los objetivos a cumplir.

Por otra parte, viendo ya la importancia y el gran uso académico que se les puede dar a los juegos, en este apartado nos centramos en los juegos del mundo. Estos nos ayudan a conseguir una inclusión de todos los alumnos sea cual sea su procedencia, contribuyendo a crear una atmosfera de convivencia y respeto.

El planteamiento de utilizar los juegos como material de intercambio y conocimiento entre culturas responde a la idea de interculturalismo como relación y conocimiento mutuo, ya que el hecho de que el juego forme parte de todas las culturas fortalece su comunicación e intercambio, por tanto, se trata de que en las clases de Educación Física se aprendan juegos motores procedentes de otras culturas y desconocidos para una gran parte de los niños. (Contreras et al., 2007).

Como bien dice la cita anterior, aunque en cada país y cultura se tenga sus propias normas o formas diferentes de entretenimiento, el juego es universal. De esta forma los alumnos pueden descubrir nuevas tradiciones, costumbres e incluso nuevas formas de vivir en los diferentes países, de una manera divertida, natural y que implique a todos. Así mismo al hacer uso de juegos del mundo contribuimos a facilitar la interculturalidad, es decir, aunque las culturas convivan entre ellas no significa que se vaya a producir un intercambio de relación y conocimientos, es por ello por lo que usando los juegos conseguimos de manera natural que se produzca ese intercambio.

5 Marco legislativo

En la actualidad, a la hora de impartir nuestros conocimientos sobre una asignatura en el colegio, se deben realizar una serie de aspectos antes de desarrollar la metodología, organizar la clase, decidir los apartados a dar o programar las diferentes actividades que se van a mandar. Todos estos aspectos antes de organizarlos o programarlos dentro del aula son recogidos en la Ley Orgánica, más específicamente en el Currículo Oficial, en el cual quedan establecidas las enseñanzas mínimas que se deben impartir en Educación Primaria dentro de cada Comunidad Autónoma.

La ley que está actualmente vigente y está establecida por el Boletín Oficial del Estado (BOE) es la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), esta ley es la que deben acogerse todos los centros educativos españoles como referencia. Especificando más, a raíz de la LOMLOE se va a tener en cuenta el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

En este apartado se tratarán los diferentes temas que pretendemos trabajar en este trabajo, como son las asignaturas de Educación Plástica y Educación Física. En el Decreto 38/2022 de 29 de septiembre en el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León (BOCYL N°190. p.48316) se afirma sobre la enseñanza de la Educación Física lo siguiente:

Está área contribuye a construir una verdadera competencia que va mucho más allá de lo motor, reportando innumerables beneficios en el desarrollo neurocognitivo. Se fomenta el desarrollo social del alumno ofreciendo escenarios para la aceptación personal y la resolución de conflictos entre iguales y se abren caminos para desarrollar la inteligencia emocional del alumnado, siendo por todo esto, un área de capital importancia para el desarrollo integral del alumnado. (p. 48558).

Así mismo también afirma sobre la enseñanza de la Educación Plástica y Visual que:

El área posee una importancia capital dado que genera y demanda competencias y capacidades propias de las artes, que requerirá por parte de alumnado una acción continua, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que construya una cultura y una práctica artística, personal y sostenible. Al englobar los ámbitos comunicativo, analítico, expresivo, creativo e interpretativo, y estar vinculada a contextos cercanos al alumnado, favorecerá el aprendizaje significativo y despertará, tanto su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y su capacidad de apreciación, análisis, creatividad, imaginación y sensibilidad, como su identidad personal y su autoestima.(p.48479).

La LOMLOE defiende el aprendizaje de estas dos áreas ya que fomenta y enseña diferentes aspectos bastantes útiles para el alumno, ayuda y beneficia de manera positiva al niño tanto en su estancia académica, como en su futuro. Esto potencia, además, diferentes aspectos que dará uso tanto en su vida personal, como profesional.

6 Propuesta de intervención educativa

6.1 Contextualización

Esta propuesta de intervención educativa se pondrá en práctica en el centro CEIP Marqués del Arco en San Cristóbal de Segovia. Este colegio se encuentra a 4.7 km de Segovia capital, este pueblo es denominado “pueblo dormido al servicio de Segovia”, ya que su gran mayoría de población trabaja en la ciudad, pero tiene su residencia principal en San Cristóbal. Está formado por familias pertenecientes a una clase media, no hay un gran grupo de alumnos inmigrantes, solo hay 30 de los 288 alumnos que hay matriculados en el centro.

Tiene 15 cursos, 12 de primaria y 3 de infantil, en todos los cursos el centro cuenta con doble línea. En total hay 288 alumnos inscritos.

El colegio cuenta con dos edificios y un gimnasio donde realizan las sesiones de Educación Física 1º, 2º y 3º, el resto de los cursos, es decir 5º y 6º se desplazan al pabellón del pueblo que se encuentra a pocos metros del colegio.

Figura 1

Polideportivo donde hacen E.F. 5º y 6º



Fuente: Elaboración propia

6.2 Características del alumnado

El grupo al cual se le va a poner en práctica esta propuesta está formado por 20 alumnos 13 niñas y 7 niños de 6º de primaria, este grupo presenta una gran unión dentro del horario escolar, no se aprecian ni observan distinciones de grupos o líderes que guíen a otros alumnos. Aunque a la hora del recreo se pueda observar una distinción entre niños y niñas a la hora de realizar ejercicios grupales dentro del aula ningún alumno tiene problema alguno de juntarse con el resto de los compañeros.

En cuanto a sus niveles psicomotrices son una clase con un alto grado de autonomía personal, influenciados por su paso al instituto en el curso siguiente. En la mayoría de los casos no requieren ayuda o un apoyo extra y en lo que a clase se refiere en su gran mayoría tienen un nivel de participación excelente y siempre están dispuestos a realizar aquellas tareas que el docente les mande.

Los alumnos de 6ºB realizan la asignatura de plástica y visual en su propia clase. La clase se encuentra en la segunda planta del edificio principal Es amplia y todos los alumnos que la ocupan entran y consta de su propia mesa y separación entre compañeros. La iluminación que posee es adecuada ya que tiene ocho ventanas por las cuales entra de forma directa la luz. En la parte frontal de la clase, en la pared, hay dos pizarras, una de ellas es de rotulador y la otra es digital y es usada para proyectar videos o elementos que el docente quiere enseñar. (Anexo 1)

Por otra parte, la asignatura de Educación Física la llevan a cabo como hemos mencionado anteriormente en el pabellón del pueblo que se encuentra dos minutos caminando por la misma calle donde se encuentra el colegio. El polideportivo es bastante amplio lo suficiente para que los alumnos tengan espacio suficiente para realizar las actividades propuestas sin molestia alguna, además cuenta con gradas donde los alumnos se pueden cambiar el calzado y descansar en el caso que sea necesario.

6.3 Organización y Temporalización

Se llevará a cabo durante 6 semanas, los alumnos de 6ºB de Primaria tienen un total de 2 horas semanales de Educación Física y 1 hora semanal de Educación Plástica.

Tabla 1

Horario de la clase de 6ºB

HORA	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
9-10	CCNN/CCSS (Ciencias naturales y sociales)	CSNN/CCSS	English	CCNN/CCSS	English

10-11	Lengua	Alemán	Art	E. Física	Mates
11-12	Reli/valores	Mates	Música	Mates	CCNN/CCSS
12-12:30	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo
12:30-13:30	English	Lengua	Mates	Lengua	Alemán (12:30-13:00)
13:30-14:00	English	Lengua	Lengua	Lengua	E. Física

Elaboración Propia

El reparto de las sesiones quedaría de la siguiente manera

Tabla 2

Organización de las sesiones

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
SEMANA 1				Sesión 1	Sesión 2
SEMANA 2			Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5
SEMANA 3			Sesión 6	Sesión 7	Sesión 8
SEMANA 4			Sesión 9	Sesión 10	Sesión 11
SEMANA 5			Sesión 12	Sesión 13	Sesión 14
SEMANA 6			Sesión 15		

Elaboración propia

6.4 Objetivos de etapa

Los objetivos de etapa son aquellos que los alumnos deben adquirir al finalizar la etapa de Educación Primaria, con esta propuesta didáctica destinada a sexto de primaria,

pretendo que mis alumnos acaban de adquirir y procesar los siguientes objetivos (Anexo 2)

Ayudándome del Decreto 38/2022 de 29 de septiembre he diseñado una serie de objetivos que pretendo que mis alumnos cumplan al realizar esta propuesta didáctica. Los objetivos son los siguientes:

Objetivo general:

- Fomentar el respeto y la apreciación de la diversidad cultural a través de manifestaciones artísticas y juegos del mundo.

Objetivos específicos:

- Conocer y practicar juegos de diferentes países del mundo.
- Identificar en los juegos practicados similitudes y diferencias con algunos juegos tradicionales del entorno.
- Realizar y conocer el arte de diferentes países del mundo.
- Conocer, comprender y valorar algunos aspectos culturales del contexto de procedencia de los juegos practicados y las manualidades realizadas.
- Organizar un juego a partir de unas premisas básicas dadas por el profesor.
- Colaborar con sus compañeros en situaciones de juego para alcanzar los objetivos del mismo.
- Realizar de forma creativa las pinturas y manualidades requeridas.
- Modificar las reglas de los juegos para adaptarlas a las características y gustos de los participantes.
- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas.
- Reconocer los diferentes continentes así como los países indicados.

6.5 Competencias clave

Las competencias que se han trabajado durante esta unidad didáctica han sido las siguientes:

-Comunicación lingüística: El uso de esta competencia será constante durante toda la unidad ya que el alumno la utilizara para interactuar, expresar ideas y comunicarse con el de alumnos así como con el profesor.

-Aprender a aprender: El alumno desarrollara esta competencia durante las sesiones programadas ya que progresara a la hora de organizar su tiempo y sus tareas así como su forma de trabajar individual o colectiva.

-Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: Esta competencia se trabajara en la unidad debido a que muchos de las actividades programadas tratan de conseguir que el alumno aprenda a resolver problemas de la vida cotidiana, así como interactuar con el mundo que le rodea.

-Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: A la hora de trabajar esta competencia los alumnos aprenderán a desarrollar y convertir sus ideas en actos así como el planteamiento de proyectos.

-Competencias sociales y cívicas: Los alumnos desarrollan sus capacidades para contribuir de forma activa, democrática y participativa en la vida cívica y social.

6.6 Contenidos de aprendizaje

En la siguiente propuesta didáctica se trabaja la interdisciplinariedad entre la asignatura de Educación Plástica y Educación Física es por ello que los siguientes contenidos se busca que se trabaje la interculturalidad a través de estas dos áreas. Por una parte tenemos los contenidos obtenidos directamente del 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. (Anexo 3)

Por otra parte manteniendo una estrecha relación con el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, se han realizado unos contenidos didácticos relacionados con las dos asignaturas mencionadas anteriormente, estos son los siguientes:

-Exploración de diferentes materiales y formas artísticas.

-Conocimiento de los diferentes juegos y arte del continente Europeo, Asiático, Africano, Oceánico y Americano.

- Uso adecuado y creativo de estrategias básicas de juego

-Expresión de forma creativa de manualidades y pinturas apoyándose en diferentes materiales.

6.7 Principios metodológicos

En esta Unidad Didáctica vamos a utilizar diferentes metodologías para guiar a nuestros alumnos a conseguir los objetivos marcados.

Utilizaremos una metodología guiada, donde será el profesor quién toma las decisiones importantes, decidiendo como se va a evaluar y que contenidos y estrategias de aprendizaje se van a seguir. En el caso de las clases de Educación Física, los alumnos tendrán un papel más activo a la hora de tomar decisiones, decidir qué juegos realizar o elegir y resolver los problemas planteados durante las clases, en estos casos el profesor estará solo para resolver dudas, buscando así que los discentes sean más autosuficientes. Los alumnos tendrán momentos de opinión y toma de decisiones, y el profesor de una manera más directa o indirecta les estará guiando.

En las clases de Educación Física también podremos observar una metodología cooperativa, donde se busca que realicen las actividades planteadas de forma grupal. A la hora de tomar decisiones o resolver problemas busquen la manera de hacerlo de manera conjunta poniéndose de acuerdo utilizando el dialogo y la cooperación.

Según Espinoza et al. (2020), “esta metodología cooperativa persigue no sólo el aprendizaje de los contenidos, sino también desarrollar en los estudiantes habilidades y actitudes para trabajar en equipo, como parte de las competencias profesionales” (p. 48).

Por otro lado, las clases de Plástica estarán dirigidas por una metodología más tradicional donde nos centraremos en las actividades prácticas. El profesor realizara una serie de explicaciones y posteriormente formulara actividades manuales que los discentes deberán realizar.

6.8 Desarrollo de las sesiones

En el siguiente apartado se desarrollará con detalle cada una de las actividades, las cuales buscan fomentar la interculturalidad a través de la Educación Física y la Educación Plástica.

Tabla 3

Sesión 1

SESIÓN 1 (E.F)	¡HACEMOS LAS MALETAS QUE NOS VAMOS!
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	- Parte inicial: Esta sesión dará comienzo a nuestra unidad didáctica. Para empezar, nos sentaremos en círculo y

empezaremos a explicar en qué va a consistir esta unidad, su nombre, lo que vamos a trabajar, como lo vamos a trabajar... Una vez explicado se les hará preguntas relacionadas sobre los juegos que conocen y que juegan normalmente, de tal manera que se cree una lluvia de ideas en el que cada alumno deba decir un juego al que hay jugado, ya que una de las cosas que queremos conseguir es que al final de la unidad se den cuenta del origen de muchos de los juegos a los que suelen jugar normalmente, por tanto se les preguntará si alguno conoce el origen de los juegos dichos o si piensa que se juegan en más sitios del mundo. Una vez finalizada la lluvia de ideas les explicaremos uno de los materiales principales que vamos a utilizar durante la unidad, el mapamundi. (Anexo 4) Este mapa deberá ser completado por grupos al finalizar todos los juegos de los continentes vistos, en el deberán poner el país y el juego que hayan aprendido durante las sesiones. A continuación empezaremos con un poco de actividad física ya modo de calentamiento realizaremos un juego en el cual los alumnos deben moverse por el espacio corriendo y cada vez el profesor diga un número deben juntarse por grupos con el número de personas que el profesor ha dicho, el juego se repetirá con diferentes números y el número final que se diga será para formar los grupos que luego se utilizarán para completar el mapamundi.

-Parte principal: Una vez hecho este pequeño calentamiento y formados los grupos empezaremos con la sesión. Para comenzar les enseñaremos una pequeña danza de “bienvenida” que utilizaremos al principio de cada sesión para poder viajar de un continente a otro, la música que utilizaremos será un fragmento de la canción “The greatest show”. Para finalizar la sesión les propondremos dos juegos que se juegan mucho en España:

- **Las tres en rayas:** En este juego se dispondrán 9 aros en el suelo en forma de cuadrado formando el tablero de las tres en rayas. Se harán dos equipos que se colocaran en fila en lado opuesto al tablero, cada grupo tres fichas diferentes al equipo contrario, a la señal del profesor el primero de cada grupo deberá salir corriendo y colocar su ficha en algún lugar del tablero y volver a su equipo para dar el relevo al

	<p>siguiente, que saldrá y colocará su ficha en otro lugar del tablero, así sucesivamente hasta que estén colocadas todas las fichas en el tablero, en ese caso el miembro del equipo que salga sin ficha deberá mover alguna de estas para conseguir formar tres en rayas o evitar que el equipo contrario lo forme. El juego finaliza cuando uno de los grupos forma tres en rayas.</p> <p>-Variantes: Salir de diferentes maneras; a la pata coja, por parejas, hacia atrás...</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>El pañuelo:</u> Se divide a los alumnos en dos grupos y cada uno se coloca en un extremo del campo formando una fila. Cada miembro del equipo se le asigna un número. El profesor se colocará con un pañuelo en medio del campo e irá diciendo números, los alumnos deberán salir en el caso que nombren el mismo número que se han asignado e intentar coger el pañuelo antes que el componente con el mismo número del equipo contrario. <p>-Variantes: Salir por parejas. Colocar dos pañuelos y decir dos números.</p> <p>- <u>Vuelta a la calma:</u> Una vez finalizados los juegos se hará una pequeña asamblea en la que se hablará sobre la sesión realizada y se formulará una pregunta que deberán contestar en la siguiente clase. Deberán buscar el origen de los juegos que se han jugado durante la clase.</p>
RECURSOS	<p>-Materiales: Pañuelo, conos de diferentes colores, altavoz y mapamundis.</p> <p>-Espaciales: Polideportivo de San Cristóbal de Segovia</p> <p>-Humanos: Profesor de Educación Física</p>
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
OBJETIVOS	<p>- Seguir de forma correcta el baile de inicio</p> <p>- Aprender los juegos de España</p>

Tabla 4

Sesión 2

SESIÓN 2(E.F)	¡NOS VAMOS A EUROPA!
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	<p>- Parte inicial: La clase comenzará preguntando el origen de los juegos que jugamos en la sesión anterior. Hablaremos sobre su procedencia y cómo a pesar de jugarse de forma muy habitual en España no fueron originados aquí. Luego les comunicaremos que hoy viajaremos a Europa. Y para llegar hasta allí realizaremos la danza inicial que les enseñamos en la sesión anterior.</p> <p>- Parte principal: En esta parte empezaremos diciéndoles a los países que vamos a viajar. Para empezar iremos a Albania donde les preguntaremos si saben su capital en caso de que ningún alumno se la sepa les mandaremos buscarla para que la digan en la próxima clase, además con el mapamundi les enseñaremos donde se encuentra este país y los siguientes que vayamos visitando, luego explicaremos el juego proveniente de este país.</p> <ul style="list-style-type: none">• El tri: En este juego se juega en gran grupo, es decir todos juntos. Se delimita un espacio del campo que será la prisión. Tres alumnos se la ligarán y deberán pillar al resto de la clase, cada vez que pillen a un compañero este deberá levantar la mano e ir a la prisión. Cuando quede un solo jugador por pillar este podrá ir a la prisión evitando que le pillen y tocar a uno de sus compañeros, en el caso de que lo consiga todos los alumnos que estaban en la cárcel saldrán libres y el juego volverá a empezar. <p>-Variantes: Poder salvar a un compañero en vez de esperar hasta el final, en ese caso el alumno podrá ir a la cárcel y al compañero que toque se salvará y podrá integrarse otra vez en el juego.</p> <p>El siguiente juego al que jugaremos será originario de</p>

	<p>Francia donde les preguntaremos la capital y les diremos una curiosidad de ese país. “La primera película del mundo fue rodada y estrenada en Francia, en París”</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>La baguette:</u> Para este juego dividiremos a la clase en dos equipos, uno será atacante y otro defensor. El equipo atacante contará con una “baguette” que deberá esconder en uno de sus miembros sin que el otro equipo averigüe quién es. El juego consiste en que el equipo atacante debe conseguir que el integrante de su equipo que tiene la “baguette” escondida llegue al otro extremo del campo sí que el equipo defensor le pille. El equipo defensor deberá intentar pillar a los miembros del equipo atacante y sobre todo aquel que tenga la “baguette”, solo pueden pillar a una persona, aquel compañero deberá sentarse a su lado. Una vez que la ronda finalice se cambiarán los roles y el atacante pasará a defender y viceversa. -Variantes: Meter dos “baguettes” <p><u>- Vuelta a la calma:</u> Para finalizar la sesión realizaremos una asamblea en la cual hablaremos sobre las estrategias utilizadas en el juego anterior, “la baguette”. Hablaremos sobre la importancia de trabajar en equipo.</p>
RECURSOS	<p>-Materiales: Petos, pañuelos =”baguette”, altavoz, conos y mapamundi. -Espaciales: Polideportivo de San Cristóbal de Segovia -Humanos: Profesor de Educación Física</p>
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
OBJETIVOS	<p>-Aprender los juegos de Europa -Realizar de forma correcta los movimientos motrices para realizar los juegos propuestos -Participar de forma activa</p>

Tabla 5.

Sesión 3

SESIÓN 3 (Plástica)	¡EL ARTE QUE NOS RODEA!
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	<p>- <u>Parte inicial:</u> Comenzaremos la clase explicando que las próximas sesiones de plástica irán en relación con las clases de educación física, explicaremos que trabajaremos los continentes que hayamos visto en esas clases pero ahora de una forma artística. En educación física hemos jugado a algunos de sus juegos típicos y aquí vamos a realizar diferentes manualidades basadas en el arte típico del continente que estemos “visitando”.</p> <p>- <u>Parte principal:</u> En esta sesión visitaremos Europa, donde haremos una breve introducción sobre el arte más famoso e importante que podemos encontrar en este continente, para ello les enseñaremos con un breve presentación artista, cuadros y monumentos del continente europeo.</p> <p>Arte Europeo: Leonardo da Vinci, Vincent Van Gogh, Miguel Ángel, Diego Velázquez y Pablo Picasso. Azulejos portugueses y andaluces, cerámica y tapices flamencos, vidrieras de catedrales góticas, máscaras venecianas en los carnavales de Italia.</p> <p>Tras hacer un viaje exprés por el continente europeo nos centraremos en Antoni Gaudí, ya que como les explicaremos existe muchísimo arte en cada continente y no podemos verlo todo así que nos centraremos en diferentes obras específicas de países del continente que estemos trabajando. En este caso les enseñaremos los famosos mosaicos de Gaudí, y les explicaremos la técnica que utilizaba, el trencadís.</p> <p>- <u>Actividad:</u> Se le pedirá a cada alumno que recorte trozos de papel de diferentes colores y tamaños, con formas irregulares y que sobre una cartulina vayan pegando esos papeles formando figuras inspiradas en la naturaleza. Durante la actividad se dejará proyectado en la pizarra ejemplos de mosaicos con temática natural para que puedan usarlas como inspiración.</p>

RECURSOS	-Materiales: Tijeras, pegamento, pizarra digital, cartulina de colores, trozos de papel de colores, papeles de revistas viejas. -Espaciales: Clase de 6ºB de Primaria -Humanos: Profesor de Educación Plástica
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
OBJETIVOS	- Conocer el arte Europeo - Conocer la figura de Antoni Gaudí - Realizar un mosaico - Desarrollar la creatividad -Escucha y atención activa

Tabla 6.

Sesión 4

SESIÓN 4(E.F)	¡EL NUEVO MUNDO!
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	<p>- Parte inicial: Comenzaremos la clase hablando y dando un repaso de la sesión anterior, preguntaremos la capital de Albania, en el caso de que en la clase anterior ningún alumno se la supiera. Luego les diremos que vamos a atravesar el océano atlántico para poder llegar hasta América, y para ello haremos el baile, ya que es nuestra forma de poder viajar de un sitio a otro.</p> <p>- Parte principal: Una vez que hayamos llegado a América comenzaremos con el primer juego, en este caso será originario de Argentina, con el mapamundi les enseñaremos donde se encuentra este país y los siguientes que vayamos visitando en este continente, primero les diremos la capital y luego una curiosidad sobre el país; “En Argentina se encuentra el río más ancho del mundo, el río de la Plata” El juego es el siguiente</p>

- **El desafío:** Para este juego dividiremos a la clase en dos equipos, que se colocaran cada uno en un extremo del campo frente a frente formando una línea. Primero saldrá del equipo uno un miembro que se acercará al equipo dos, los componentes de este equipo deberán extender el brazo de tal manera que el miembro del equipo uno, se pasee delante de ellos y cuando quiera de a uno de los brazos, en ese momento el jugador al que haya dado deberá intentar pillar al compañero del equipo uno que deberá volver a su equipo sin que el otro alumno le pille. En caso de que no le pille el jugador del equipo dos se añadirá al equipo uno y en el caso de que sí que le pille el jugador pasará a formar parte del equipo dos. Cada turno saldrá un miembro de un equipo diferente, hasta que un grupo se quede sin ningún miembro.
-Variantes: Que salgan un miembro de cada equipo a la vez

El segundo juego será de Estados Unidos, como hemos hecho anteriormente les diremos la capital y una curiosidad de ese país, "En EEUU se encuentra la casa blanca, que es donde vive el presidente de ese país"

- **Octopus:** En este juego solo se la ligará un alumnos, este se colocara en la mitad del campo, en la línea que marque el profesor y solo podrá moverse de un lado a otro, es decir no podrá salirse de esa línea. El resto de la clase deberá se colocara en la mitad del campo y deberán pasar a la otra mitad sin que les pillen. En caso de que les pillen se sentaran en la línea y deberán ayudar al alumno que la liga a pillar al resto de compañeros, estos no podrán moverse.

El último juego será de Barbados, donde al ser un país menos conocido les pediremos que busquen la capital para la próxima clase.

- **Dog and geese Dodgeball:** En este juego se dividirá a la clase en dos grupos, uno será atacante y otro defensor. El equipo defensor deberá formar una cola

	<p>la cual no podrá soltarse en todo el juego, el equipo atacante deberá intentar dar con una pelota al miembro del equipo contrario que se encuentre en el final de la cola. El equipo atacante no podrá moverse con la pelota sino que deberán ir pasándose de un integrante a otro hasta que consigan dar al último de la fila. El equipo defensor podrá moverse libremente por el espacio intentando que no den al alumno que se encuentra al final de la cola.</p> <p>- <u>Vuelta a la calma:</u> Una vez finalizados los juegos realizaremos una asamblea en la cual hablaremos del parecido de estos a juegos que hayan jugado ellos pero con otro nombre, es decir el Octopus sería igual que “la araña”, el desafío sería parecido a “Polis y cacos” y el Dog and geesedodgeball sería igual que el “la gallina y sus pollitos”. Este tema se tratará durante la asamblea para que vean el origen de juegos a los que ellos suelen jugar de forma habitual.</p>
RECURSOS	<p>-Materiales: Balones, conos, altavoz y mapamundi. -Espaciales: Polideportivo de San Cristóbal de Segovia -Humanos: Profesor de Educación Física</p>
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
OBJETIVOS	<p>- Realizar de manera correcta las actividades propuestas -Aprender los juegos de América -Realizar de forma correcta el baile de inicio -Participar de forma activa</p>

Tabla 7.

Sesión 5

SESIÓN 5(E.F)	¡EL LEJANO ORIENTE!
DESCRIPCIÓN DE LA	

SESIÓN

- **Parte inicial:** Para comenzar esta sesión realizaremos un repaso de la clase anterior indicando en el mapamundi en qué países estuvimos por última vez, luego les preguntaremos la capital de Barbados que en la sesión anterior les pedimos que buscaran. Una vez hecho el repaso nos transportaremos a Asia realizando el viaje.

- **Parte principal:** Comenzaremos visitando Japón, donde aparte de preguntarles y decirles al capital les contaremos una historia típica de allí, la historia en cuestión es sobre un perro llamado Hachiko que habla sobre la lealtad y el amor. Con el mapamundi les enseñaremos donde se encuentra este país y los siguientes que vayamos visitar en este continente. Una vez contada la curiosidad del país procederemos a explicar el juego.

- **Tetsuagui oni:** El juego consiste en conseguir que toda la clase acabe formando una cadena, para ello un compañero empieza ligando y tiene que ir pillando al resto de alumnos según se les vaya pillando se van juntando al alumno que se la liga formando una cadena. Cuando la cadena esté formada por seis jugadores se podrá dividir.

Luego iremos a Tailandia donde una vez dicha la capital jugaremos a dos juegos originarios de este país.

- **Takgro:** Se divide a la clase en grupos de seis, siete u ocho personas. Cada grupo se coloca formando un círculo y se les da una pelota. El objetivo del juego es mantener la pelota en el aire el mayor tiempo posible sin que esta se caiga
-Variantes: En vez de darles una pelota, se les dará un globo.
- **Gul tara:** En este juego pueden jugar en gran grupo y realizar pequeños grupos. Consiste en que un jugador lance la pelota lo más alto posible mientras dice un nombre de un jugador, el jugador nombrado tendrá que ir a coger la pelota antes de que esta caiga al suelo si lo consigue dirá un nombre de otro alumno y así sucesivamente hasta que todos hayan cogido la pelota. En caso de que algún alumno no consiga

	<p>coger la pelota antes de que toque el suelo, deberá ir corriendo a cogerla, y cuando lo consiga el resto del grupo deberá quedarse quieto, el jugador con la pelota intentara dar a alguno de sus compañeros lanzando la bola.</p> <p>- Vuelta a la calma: Para finalizar la sesión realizaremos una asamblea en la que hablaremos de los juegos que más les han gustado así de cuales se les ha dado peor y mejor y la razón de porque creen eso.</p>
RECURSOS	<p>-Materiales: Pelotas, globos, altavoz y mapamundi.</p> <p>-Espaciales: Polideportivo de San Cristóbal de Segovia</p> <p>-Humanos: Profesor de Educación Física</p>
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
OBJETIVOS	<p>-Realizar de manera correcta las actividades</p> <p>-Aprender los juegos de Asia</p> <p>-Realizar de forma correcta el baile de inicio</p> <p>-Participar de forma activa</p>

Tabla 8.

Sesión 6

SESIÓN 6 (Plástica)	¡EL ARTE DEL LEJANO ORIENTE!
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	<p>- Parte inicial: En los primeros 15 minutos de la clase se dará tiempo a los alumnos para que puedan acabar el mosaico de la clase anterior.</p> <p>- Parte principal: En esta clase visitaremos el continente, Asiático. Se les enseñará una presentación sobre su arte más importante, para que los niños puedan ver las diferencias con el arte que tenemos aquí en España y que otros tipos de manifestaciones artísticas existen.</p>

	<p><u>Arte Asiático:</u> La Gran Muralla China, Mandala tibetano, Caligrafía china y japonesa, La Gran Ola de Kanagawa de Katsushika Hokusai</p> <p>- Actividad: En este caso nos centraremos primero en el continente asiático, donde les enseñaremos las mandalas típicas del país de la india, les explicaremos que son usadas para la meditación y la concentración y que allí las utilizan para decoración en templos, paredes y alfombras. A continuación el profesor les dará las pautas básicas para dibujar una mandala, dibujar un círculo grande en el folio y luego con ayuda de una regla dividirlo en partes iguales, tras eso empezar adornarlo a gusto de cada uno, luego se les pedirá que hagan una cada uno de forma individual. Si acaban la mandala antes de que termine la clase se le asignará una nueva mandala, pero esta vez hecha, ellos tan solo tendrán que pintarla.</p>
RECURSOS	<p>-Materiales: Pizarra digital, compas, rotuladores. pinturas, goma, lápiz, folio, regla.</p> <p>-Espaciales: Clase de 6ºB de Primaria</p> <p>-Humanos: Profesor de Educación Plástica</p>
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
OBJETIVOS	<p>-Conocer el arte asiático</p> <p>-Participación activa</p> <p>-Realizar de forma correcta el mandala</p> <p>-Escucha y atención activa</p>

Tabla 9.

Sesión 7

SESIÓN 7(E.F)	¡NOS VAMOS AL DESIERTO!
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	- Parte inicial: La sesión dará comienzo realizando como en clases anteriores un repaso sobre el continente aprendido en

la sesión anterior. Tras esto realizaremos el baile que nos transportará al continente Africano.

- Parte principal: Al primer país al que iremos será a Zimbabwe en el cual les diremos su capital y una curiosidad sobre este, “En Zimbabwe se encuentran una de las cataratas más altas del mundo. Las cataratas Victoria” Con el mapamundi les enseñaremos donde se encuentra este país y los siguientes que vayamos visitando en este continente.

- **El juego de la serpiente:** Los alumnos deberán colocarse por parejas, a cada una de ellas se le dará un pañuelo el cual deberán colocar en el suelo entre ambos componentes de la pareja. Se pondrá una música típica de Zimbabwe (Anexo 5) y tendrán que empezar a bailar alrededor de él imitando movimientos de gallinas, una vez que pare la música tendrán que intentar coger el pañuelo antes que su pareja, aquel que no lo consiga tendrá que ir a buscar otra pareja.

-Variantes: Realizar los movimientos que vaya indicando el profesor.

Luego iremos a Argelia, y tras indicarle donde se encuentra y su capital les diremos la siguiente curiosidad, “Argelia es el país más grande de África y sin embargo no es uno de los más habitados al contrario, y eso se debe a que la mayor parte de su territorio está ocupado por el desierto del Sahara ”

- **La txila:** Para este juego dividiremos a la clase en dos grupos uno los que pillan y otros los que no. Los que pillan irán por parejas y cada pareja tendrá un balón, el otro equipo irá separado y deberá evitar que les den con la pelota, en caso de que sean pillados deberán sentarse y para poder salvarse tendrán que tocar alguna pelota.

Por último viajaremos a Marruecos donde aparte de su capital les contaremos una curiosidad típica de ese país

- **Sebahálayur:** Se divide a la clase en dos equipos uno serán los atacantes y otro los defensores. En medio del campo se colocan 3 ladrillos. El equipo atacante con la zapatilla de cada integrante deberá intentar

	<p>tirar alguno de los ladrillos, si no consigue tirar ninguno pasa a defender y el equipo defensor a atacar, pero en el caso de que tire algún ladrillo el equipo defensor deberá ir corriendo a por las zapatillas del equipo contrario y gritar ¡Sbet! (¡Alto!) el equipo atacante deberá quedarse quieto mientras el otro grupo tira las zapatillas intentando dar a algún compañero del contrario.</p> <p>- Vuelta a la calma: A la hora de finalizar la sesión una asamblea en la cual se hablará sobre los juegos aprendidos y su parecido a los juegos que se juegan en España con diferente nombre.</p>
RECURSOS	<p>-Materiales: Ladrillos, pañuelo, pelotas, altavoz y mapamundi.</p> <p>-Espaciales: Polideportivo de San Cristóbal de Segovia</p> <p>-Humanos: Profesor de Educación Física</p>
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
OBJETIVOS	<p>-Realizar de forma correcta el baile de inicio</p> <p>-Aprender los juegos de África</p> <p>-Realizar de manera correcta las actividades</p> <p>-Participar de forma activa</p>

Tabla 10.

Sesión 8

SESIÓN 8(E.F)	¡BIENVENIDOS A OCEANÍA!
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	<p>- Parte inicial: Empezaremos la clase repasando todos los continentes en los que hemos estado y que en esta sesión vamos a visitar el último de todos. Para ello nos transportaremos a él realizando la danza inicial</p> <p>- Parte principal: En esta ocasión solo visitaremos un país</p>

de este continente, Australia, tras decirles su capital y mostrarles en el mapa donde se encuentra, se les contará una curiosidad de este país, “En Australia se encuentra la gran barrera de coral”

- **Ver ver aras lama:** Para este juego formaremos un gran círculo con aros y colocaremos un aro más grande en el medio lleno de pelotas, luego cada alumno deberá colocarse en un aro. Cuando el profesor lo indique los alumnos deberán conseguir un total de tres bolas para su aro, solo podrán coger una pelota por cada viaje que den y podrán cogerla tanto del aro del medio como de los aros de sus compañeros.

Tras este juego se les volverá reunir para explicar la siguiente actividad pero antes de ella se les contara otra curiosidad de país de Australia, “En este país se encuentran los animales más peligrosos del mundo y a la vez se encuentra el animal más feliz del mundo el quokka, del cual se les enseñara una fotografía”

- **What's the time Mr. Wolf? (Australia).** En este juego uno de los alumnos se la ligará el cual será el lobo y se colocará en la pared de espaldas al resto de jugadores. Los jugadores preguntaran "¿Qué hora es, señor Lobo?", a lo que el lobo se dará la vuelta y responderá por ejemplo: "Las diez", o cualquier otra hora. El resto de los jugadores dan tantos pasos como la hora que sea, acercándose al lobo. Por ejemplo; a las diez dan diez pasos, a las dos, sólo dos, etc. El juego continúa de la misma forma pero, cuando el lobo quiera puede responder a la pregunta que le formulan diciendo: " ¡La hora de comer!". Entonces, correrá hacia el grupo mientras el resto de los jugadores escapa tratando de traspasar la línea de partida. Si el lobo atrapa a algún jugador antes de que llegue a ese punto, el jugador atrapado se convierte en el nuevo lobo. En caso de que no coja a nadie, el juego se reinicia con el mismo lobo.

Y para finalizar se jugará a un último juego de Australia.

	<ul style="list-style-type: none"> • <u>TunnelRace</u>: Los alumnos formarán parejas y con esas parejas se formará un círculo, de tal manera que cada jugador esté en frente de su pareja formando un túnel con los brazos. Uno de los alumnos será el corredor y deberá dar vueltas por debajo de los brazos de sus compañeros. Cuando se quede parado en medio de una de las parejas, ambos miembros deberán salir corriendo cada uno para un lado y hacer todo el círculo hasta llegar a su postura inicial, el último en llegar pasa a ser el corredor. <p>- <u>Vuelta a la calma</u>: Para finalizar la sesión se hablará con los alumnos las estrategias utilizadas en el juego, así como su forma de jugar y su participación en las actividades por último dirán similitudes de los juegos jugados frente a juegos practiquen ellos.</p>
RECURSOS	<p>-Materiales: Altavoz y mapamundi.</p> <p>-Espaciales: Polideportivo de San Cristóbal de Segovia</p> <p>-Humanos: Profesor de Educación Física</p>
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
OBJETIVOS	<p>-Aprender los juegos de Oceanía</p> <p>-Realizar de forma correcta el baile de inicio</p> <p>-Realizar los juegos motrizmente de manera correcta</p> <p>-Participar de forma activa</p>

Tabla 11.

Sesión 9

SESIÓN 9 (Plástica)	¡EL ARTE EN EL NUEVO MUNDO!
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	<p>- <u>Parte inicial</u>: En esta sesión nos centraremos en el continente americano. Al principio de la clase se les preguntará si recuerdan la curiosidad que se les dijo sobre este continente en la clase de Educación Física.</p> <p>A continuación, se les enseñará una breve presentación</p>

	<p>sobre el arte más representativo de todos estos países. Arte Americano: Máscaras funerarias aztecas (México), Machu Picchu (Perú), Frida Kahlo, Tótems de madera (Arte indígena norteamericano)</p> <p>- Parte principal: Una vez visto de forma general un poco del arte americano, nos centraremos en un famoso artista estadounidense, Andy Warhol. Para ello el profesor pondrá un video de Youtube con el que se ayudará para explicar el estilo y las famosas obras de este artista.</p> <p>- Actividad: Utilizando sus famosos retratos a Marilyn Monroe como ejemplo se le dará a cada alumno un folio con cuatro fotos de su propia cara. Los niños deberán pintar cada una de las fotos de distinta manera basándose en el estilo pop Art de Andy Warhol.</p>
RECURSOS	<p>-Materiales: Pinturas , pizarra digital, folios, fotos de los alumnos, rotuladores</p> <p>-Espaciales: Clase de 6º B de Primaria</p> <p>-Humanos: Profesor de Plástica</p>
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
OBJETIVOS	<p>- Utilizar la técnica de pop Art</p> <p>-Participación activa</p> <p>- Desarrollo de la creatividad a la hora de realizar el retrato</p> <p>-Escucha y atención activa</p>

Tabla 12

Sesión 10

SESIÓN 10(E.F)	¡CREAMOS UN MAPA!
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	<p>- Parte inicial: Se empezará recordando el continente donde nos quedamos en la última sesión, y luego les diremos que necesitamos volver a nuestro país, España, para poder enseñar al resto y practicar los juegos aprendidos en nuestro</p>

	<p>viaje al mundo. Por última vez realizaremos la danza inicial.</p> <p>- Parte principal: Esta sesión consistirá en realizar un Gymkana cuyo fin será completar el mapamundi con los juegos aprendidos de cada continente que se les repartió en la sesión uno. Para ello se les dividirá por los grupos realizados en la primera clase y a cada uno de ellos se les repartirá su mapamundi junto con un plano del patio del colegio (Anexo 6). Deberán encontrar la tarjeta (Anexo 7) escondidas por todo el patio en las cuales pone el juego una explicación de este y el país, la bandera y el continente al que pertenece. Los alumnos deberán escribir el nombre del juego en el continente correspondiente y dibujar la bandera del país al que pertenezca el juego.</p> <p>Una vez finalizada la Gymkana se recogerán todos los mapas (Anexo 8) para posteriormente ser evaluados por el profesor.</p>
RECURSOS	<p>-Materiales: Mapas, tarjetas, altavoz y mapamundi.</p> <p>-Espaciales: Polideportivo de San Cristóbal de Segovia</p> <p>-Humanos: Profesor de Educación Física</p>
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
OBJETIVOS	<p>-Presentar un buen sentido de la orientación</p> <p>-Reconocer los diferentes puntos marcados</p> <p>-Completar el mapa</p> <p>-Participar de forma activa</p>

Tabla 13

Sesión 11

SESIÓN 11(E.F)	¡TIERRA A LA VISTA!
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	<p>- Parte inicial: Comenzaremos la clase haciendo un repaso sobre lo trabajado en la sesión anterior.</p>

	<p>- Parte principal: Una vez acabada la asamblea se les explicara la actividad. Esta consistirá en acabar de completar su mapamundi con un continente que ellos se quieran inventar. Podrán diseñar la forma, la localización, la bandera y el nombre.</p> <p>Tras el diseño del nuevo continente deberán inventarse un juego para que sea típico de su continente. Para ello el profesor les dará una serie de pautas que deberán seguir, como por ejemplo el número de jugadores, las normas, los materiales... Y junto con los juegos aprendidos durante toda la unidad crearán su propio juego que posteriormente junto con su continente expondrán a la clase</p>
RECURSOS	<p>-Materiales: mapamundi.</p> <p>-Espaciales: Polideportivo de San Cristóbal de Segovia</p> <p>-Humanos: Profesor de Educación Física</p>
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
OBJETIVOS	<p>-Completar de forma correcta el mapa.</p> <p>-Respetar las diferentes opiniones de sus compañeros.</p> <p>-Realizar un juego creativo.</p> <p>-Participar de forma activa</p>

Tabla 14

Sesión 12

TÍTULO (Plástica)	¡EL ARTE EN EL CONTINENTE DE LOS DESIERTOS!
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	<p>- Parte inicial: En esta clase visitaremos el continente africano, al principio de la clase se les preguntará si recuerdan la curiosidad que se les dijo sobre este continente en la clase de Educación Física.</p> <p>Tras esta pregunta se enseñara en forma de presentación el arte más significativo de este continente.</p> <p>Arte africano: Máscaras africanas, Arte rupestre de Tassili y Drakensberg, tejidos tradicionales (kente y bogolán) y Abalorios y collares.</p>

	<p>- <u>Parte principal:</u> En esta ocasión de todo el arte africano que podemos encontrar nos vamos a centrar en las máscaras. Para ello el profesor enseñará fotografías más detalladamente de estas.</p> <p>- <u>Actividad:</u> Consistirá en realizar de forma individual una máscara típica africana, para ello el profesor irá dando una serie de instrucciones que los alumnos deberán seguir para conseguir su máscara. Cada alumno dibuja sobre una cartulina la forma de su máscara (alargada, ovalada, triangular, etc.). Posteriormente decorarán su máscara utilizando témperas, papeles de colores y elementos decorativos (lazos, lanas, gomets) respetando los colores y formas típicas del arte africano.</p>
RECURSOS	<p>-Materiales: lazos, lanas, gomets, pinturas, témperas, papeles de colores, cartulina, pizarra digital.</p> <p>-Espaciales: Clase de 6º B de Primaria</p> <p>-Humanos: Profesor de Plástica</p>
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
OBJETIVOS	<p>-Escucha y atención activa</p> <p>-Realización correcta de la máscara africana</p> <p>-Participación activa</p>

Tabla 15

Sesión 13

SESIÓN 13(E.F)	¡LLEGAMOS A TIERRA!
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	En esta sesión cada grupo enseñará el continente creado con su bandera y su nombre y luego explicará el juego que ha creado. Durante esta sesión se jugarán a los juegos

	inventados por los diferentes grupos
RECURSOS	-Materiales: Los materiales que necesiten los alumnos y los mapamundis. -Espaciales: Polideportivo de San Cristóbal de Segovia -Humanos: Profesor de Educación Física
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
OBJETIVOS	-Exponer de manera correcta y entendible el trabajo realizado. -Respetar los trabajos de los demás -Participar de forma activa

Tabla 16

Sesión 14

SESIÓN 14(E.F)	¡FIN DEL VIAJE!
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	<p>- <u>Parte inicial:</u> En esta última sesión comenzaremos dando a cada alumno una ficha de autoevaluación (Anexo 9) la cual posteriormente el profesor recogerá para ayudar en la evaluación de la unidad.</p> <p>- <u>Parte principal:</u> Durante esta clase se expondrán las tarjetas de los diferentes juegos del mundo, y por votación de toda la clase se elegirá un juego de cada continente para jugar durante esta última sesión</p> <p>- <u>Vuelta a la calma:</u> Para finalizar se realizará un repaso general a toda la unidad y se hablará sobre las culturas de los diferentes países así como la similitud que tienen los juegos que se tienen allí como los de aquí. También se hablará sobre los valores aprendidos durante toda la unidad.</p>
RECURSOS	-Materiales: -Espaciales: Polideportivo de San Cristóbal de Segovia -Humanos: Profesor de Educación Física

TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -Reconocer los juegos expuestos -Colaborar de forma conjunta en la elección de los juegos -Participar de forma activa

Tabla 17.

Sesión 15

TÍTULO (Plástica)	¡FIN DEL VIAJE CON EL ARTE DE OCEANÍA!
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN	<p>- <u>Parte inicial:</u> En esta clase les explicaremos que el viaje por los diferentes países ya llega a su fin.</p> <p>- <u>Parte principal:</u> En esta última sesión se visitará Oceanía, se les preguntará por la curiosidad que se les dijo en la clase de Educación Física de este continente. A continuación se les mostrará una presentación interactiva sobre el arte más importante de los países que forman Oceanía.</p> <p>Arte de Oceanía: Arte aborígen australiano, tatuajes y marcas corporales tradicionales, tótems de madera de las islas del pacífico, máscaras rituales de Papúa Nueva Guinea.</p> <p>- <u>Actividad:</u> En esta sesión al ser la última se hará una asamblea donde todos los alumnos participaran reflexionando sobre lo aprendido durante todas las clases anteriores, hablaremos sobre las obras y el arte que más les ha gustado haciéndoles ver la importancia de conocer el arte que nos rodea formar parte de ello y a respetarlo aunque no sea parecido al nuestro.</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> -Materiales: Pizarra digital -Espaciales: Clase de 6º B de Primaria -Humanos: Profesor de Plástica
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos

OBJETIVOS	-Escucha y atención activa -Participación activa
-----------	---

6.9 Evaluación

A la hora de evaluar se evaluará de forma separada cada asignatura para así poder profundizar en los contenidos y competencias propias de cada área y así se puede observar de mejor forma las habilidades y conocimientos adquiridos durante esta propuesta didáctica, aunque luego en el caso que sea necesario redondear la nota se tendrá en cuenta el trabajo realizado de forma conjunta en ambas asignaturas.

En la asignatura de educación física la evaluación se realizará de la siguiente manera:

- Observación durante las clases. Se verá que el alumno cumple con los ítems propuestos por el profesor a través de una hoja de observación. (Anexo 10)

Tabla 18.

Ítems para evaluar las clases de Educación Física

Presta atención a las explicaciones del profesor	Participa de manera activa en todos los juegos propuestos
Participa de manera activa durante las sesiones	Acepta los diferentes grupos que le tocan a lo largo de la unidad
Comportamiento	Ha aprendido los diferentes juegos del mundo
Respeto hacia el profesor, material y compañeros	Se ha visto una evolución en su atención y aprendizaje
Indumentaria apropiada	Es capaz de diferenciar los diferentes juegos así como los países y curiosidades.
Participa activamente en el baile	Ha realizado de forma correcta el mapamundi

- Participación
- Autoevaluación
- Mapamundi

Por otro lado la asignatura de Educación Plástica se evaluará de la siguiente forma:

- Evaluación de las manualidades y dibujos realizados a través de una hoja de observación donde en cada ítem se pondrá la siguiente calificación según como lo haya realizado el alumno:
 - Muy bien (9-10)
 - Bien (7-8)

- Regular (5-6)
- Mal (4 o menos)

Tabla 19.

Ítems para evaluar las manualidades y dibujos

Realiza un mosaico	Utiliza elementos relacionados con Gaudí en el mosaico
Colorea las fotos de su retrato	Pinta el retrato con los elementos de Andy Warhol (arte pop)
Realiza una mascara	Integra elementos africanos en su máscara
Realiza un mandala	Realiza de forma correcta las pautas marcadas por el profesor a la hora de realizar el mandala
Respeto y atención en las explicaciones dadas	Técnica y creatividad

- Participación en las clases
- Comportamiento

6.10 Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación para el área de Educación Física según el Boletín Oficial de Castilla y León (BOCYL) son los siguientes:

Competencia específica 1.

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

Competencia específica 2.

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

2.2 Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados, deportes alternativos y actividades deportivas a partir de la anticipación,

ajustándolos a las demandas derivadas de los objetivos motores y a la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones obtenidas. (STEM1, CPSAA4, CE1)

2.3 Adquirir un progresivo control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, y 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, reconociendo las actuaciones de compañeros y rivales. (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3)

Competencia específica 4.

4.1 Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artísticas 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 y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes y entendiendo las ventajas de su conservación. (CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4)

Competencia específica 6.

6.3 Compartir los resultados de investigaciones o proyectos individuales y grupales 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)

En el área de Educación Plástica los criterios de evaluación serán los siguientes:

Competencia específica 1.

1.1 Distinguir, comparar y valorar propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diferentes géneros, estilos, estéticas, épocas y culturas, a través de la búsqueda, la recepción activa en diferentes contextos, mostrando curiosidad, placer y apertura por el descubrimiento de lo nuevo y respeto por las mismas e incorporando la perspectiva de género. (CCL1, CP3, CD1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC1, CCEC3)

Competencia específica 2.

2.2 Comparar y comunicar el significado, los elementos característicos y la intencionalidad de distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales que forman parte del patrimonio cultural y artístico, analizando los canales, medios y técnicas vinculados a ellas, así como sus diferencias y similitudes, entendiendo su valor y desarrollando criterios de valoración propios, con actitud abierta, respetuosa y de conservación. (CCL3, CP3, STEM2, CD1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC1, CCEC2)

Competencia específica 3.

3.2 Expresar con creatividad y de forma autónoma, ideas, sentimientos y emociones a través de la creación de diversas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, utilizando los diferentes lenguajes artísticos, por medio de la imagen y los medios digitales y multimodales, instrumentos y otros materiales y herramientas, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución. (CCL1, CPSAA1, CPSAA5, CE1, CCEC3, CCEC4)

7. Resultados

La propuesta didáctica explicada en el apartado anterior se realizó para conseguir fomentar la interculturalidad en alumnos de 6º de Primaria. En este caso se van a explicar los resultados obtenidos de la puesta en práctica en los 20 alumnos de 6ºB de Primaria con los que realicé mis segundas prácticas.

La unidad didáctica llevada a cabo en mis prácticas tiene similitudes con la descrita pero no es del todo igual, debido a que en mi periodo de prácticas realice solo las sesiones de Educación Física. Por tanto no voy a poder realizar un análisis completo de los resultados ya que no es igual a la que lleve a cabo con mi tutoría.

Se analizarán los resultados obtenidos en las sesiones de Educación Física frente a las sesiones de Educación Plástica y visual, en las cuales se analizarán los resultados que se podrían obtener.

Resultados obtenidos en las sesiones de Educación Física:

Durante todas las sesiones de Educación Física se obtuvieron en la mayoría de los casos resultados positivos en relación con los objetivos y los contenidos propuestos. Los datos obtenidos se han recogido a través de: la observación sistemática durante las clases, las asambleas y el trabajo de los alumnos en los diferentes ejercicios realizados.

Una de las cosas que se implementaron a última hora fue la danza al principio de cada sesión, la cual utilizábamos para “viajar” de continente en continente, esta fue un cambio muy acertado ya que conseguía captar la atención del alumno desde el principio. Además de realizar el cambio de continente de una manera más original, movida y que contara con la participación de todos los niños. En las primeras clases varios alumnos, en su mayoría niños, eran más reacios y vergonzosos a realizar este baile, pero según fueron pasando las semanas conseguí que todos ellos lo realizaran de forma activa.

Durante todas las sesiones los alumnos mostraron un gran nivel de participación e interés en el “viaje por los continentes”, en seguida mostraban atención por los nuevos juegos que iban a realizar en relación con el continente que tocara ese día. Incluso en la asamblea y explicación previa a la realización de los juegos los alumnos esperaban con emoción la curiosidad correspondiente a esa clase. Cabe resaltar que los alumnos demandaron más actividades y pedían repetir juegos, incluso en los algunos recreos empezaron a jugar a juegos del mundo vistos durante las clases, razón por la cual en la última sesión se decidió que para despedir la unidad se les dejaría repetir los juegos que más les hubieran gustado, algo que recibieron con mucha ilusión.

A lo largo de las sesiones se pudo observar una evolución positiva a la hora de conseguir su atención, así como la comprensión de las reglas y desarrollo de las sesiones. Como he dicho anteriormente, la participación fue muy buena durante las sesiones y según iban avanzando las semanas esta aumentaba, además respetaban las reglas de los juegos y buscaban que el resto de sus compañeros las cumplieran también, y en el caso de no hacerlo se lo recriminaban. Esto ayudó bastante a que la sesión se llevara a cabo de forma tan exitosa ya que no siempre se da de manera generalizada un ambiente así de positivo y receptor.

Sin embargo en algunas sesiones debido a retrasos a la hora de empezar las clases, hubo algunos juegos que no tuvieron la duración esperada y se fue modificando sobre la marcha, para que diera tiempo a realizar todas las actividades programadas, haciendo que las repeticiones no fueran posibles y a los alumnos se les quedara corto. También el mayor problema que hubo relacionado con los alumnos fue la competitividad en algunos juegos, y que los equipos se picaran entre ellos. Ante esto se paraba la sesión y se hacía un momento de calma y reflexión para que vieran que lo importante no era ganar, si no entender el juego y su propósito. Otra dificultad encontrada, fueron la organización de los grupos, ya que en las primeras sesiones los alumnos elegían, e intentaban ir con sus amigos, haciendo que otros niños que a lo mejor no tenían un grupo grande o solo tenían relaciones de amistad con un par de compañeros, se quedaran más solos o con un desequilibrio frente al resto de grupos. Por tanto, lo que se hizo fue que el propio docente eligiera los grupos, ya fuera con juegos o de forma ya premedita antes del inicio de la sesión.

Todas las dificultades encontradas fueron solucionadas consiguiendo que la propuesta se llevara a cabo de una forma correcta, además se consiguió que los niños la disfrutaran y entendieran y eso pude verlo en el resto de mis prácticas, como por ejemplo, algunos

niños al empezar la siguiente unidad didáctica de Educación Física insistieron y preguntaron si volveríamos a jugar a los juegos del mundo. Como he mencionado anteriormente a parte del esfuerzo para que todo saliera bien y se cumplieran los objetivos y se integrara en los alumnos el concepto de interculturalidad y su importancia, algo que ayudó mucho fue la tutoría que me tocó ya que como bien me dijo mi tutora, era un grupo de niños muy bueno que siempre estaba dispuesto a participar y realizar todo aquello que el profesor les propusiera, y no siempre te pueden tocar este tipo de clase.

Resultados esperados en las sesiones de Educación Plástica y Visual

Como he mencionado previamente dentro de la unidad didáctica las sesiones relacionadas con el ámbito de Expresión Plástica y Visual no se pudieron llevar a cabo. A la hora de realizar la fundamentación teórica pude observar documentos donde venían una serie de unidades didácticas relacionadas con el tema, en las cuales me base para poder realizar la mía propia. Las actividades tienen como objetivo favorecer la expresión artística, el desarrollo creativo del alumno, así como su conocimiento sobre la interculturalidad, todo ello utilizando manifestaciones culturales de los diferentes continentes del mundo.

Algo que se espera en el caso de implementar estas sesiones en un aula, es la participación activa del alumnado, que se impliquen a la hora de realizar las manualidades. Al estar relacionado con las clases de Educación Física se busca una motivación hacia el alumno, el cual tenga la intriga de que al haber conocido los juegos de los diferentes continentes busquen aprender más cosas de esos países a través del arte.

Esta propuesta se desarrolló para un grupo específico de Primaria, más concretamente mi tutoría de 6º de Primaria con el que estuve en el Prácticum II, debido a ello la propuesta se ha adaptado a sus capacidades y necesidades.

Las actividades propuestas se han basado en ejercicios vistos durante sus clases de plástica, en las cuales la mayoría de los alumnos las realizaba de forma correcta y a tiempo, entendiendo en su plenitud las explicaciones dadas. Mientras se realizaran las actividades habría que estar pendiente y ayudando en aquellas dificultades que puedan surgir serían resueltos, consiguiendo así la elaboración plena de todas las pinturas y manualidades requeridas en las sesiones.

A pesar de haber sido pensada para un grupo específico de discentes podría ser modificada con diferentes variables y ajustarla a diferentes grupos de alumnos o cursos.

Esta propuesta desarrolla las manifestaciones artísticas de diferentes culturas, desarrollando y experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes. Todo esto ayudando a desarrollar la expresión personal y creativa.

Por todo ello la unidad didáctica debería ser viable y óptima para la etapa de sexto de Primaria.

8. Conclusión

En este último apartado se expondrán las conclusiones del trabajo junto con los objetivos expuestos al principio de este, realizando un análisis de cada uno de ellos y viendo si se han podido cumplir o no.

El objetivo principal del trabajo es: *“Promover la interculturalidad a través de dos ramas, la Educación Física y las Educación Plástica para así demostrar la importancia que tiene trabajar este tema en la Educación Primaria.”*

Considero que se ha cumplido de forma satisfactoria, ya que se ha realizado una propuesta didáctica utilizando ambas asignaturas, buscando en todo momento promover la interculturalidad entre los discentes, consiguiendo ver los beneficios que tiene para ellos y por tanto su importancia a la hora de ser implantado en las aulas.

Se ha podido observar que la utilización de estas dos áreas en este contexto ha sido adecuada, ya que son dos asignaturas muy flexibles, hay una gran cantidad de actividades con las que se pueden enseñar una sola cosa. Además estas dos asignaturas suelen gustar bastante entre el alumnado, por tanto es algo muy positivo porque se cuenta con la motivación y las ganas de aprender del niño desde el principio de la clase.

La propuesta realizada consiguió fomentar entre los estudiantes la integración y admiración hacia otras culturas diferentes a las suyas. Consiguiendo esto gracias a la realización de una propuesta que viajaba por los diferentes continentes, aprendiendo de ellos sus juegos y su arte más característico, gracias a este “viaje” se consiguió una motivación y disfrute pleno de los alumnos a su vez que adquirirían conocimientos sobre la interculturalidad de manera entretenida.

Tras este objetivo principal marque tres específicos, el primero de ellos es el siguiente: *“Ampliar en el conocimiento de la interculturalidad analizando e investigando distintas prácticas que estén relacionadas a ella.”*

A la hora de realizar los diversos apartados del TFG se ha profundizado en el concepto de interculturalidad y en su relevancia en el ámbito educativo. Analizando diferentes fuentes bibliográficas y propuestas didácticas existentes, se ha ampliado el conocimiento sobre este tema. Gracias a esta investigación se ha conseguido una visión más fundamentada y completa sobre sus metodologías y sus enfoques didácticos, utilizados para promover así la convivencia, respeto y la integración de una diversidad de culturas en el entorno escolar.

El segundo es: “Trabajar la educación plástica y la educación física de forma conjunta, utilizando técnicas propias de cada área.”

A lo largo de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) en su propuesta didáctica se han utilizado actividades específicas propias de cada materia, así como sus metodologías y técnicas específicas, pero ambas seguían el mismo hilo conductor común: la educación intercultural.

Por tanto este objetivo se ha cumplido, demostrando que se puede trabajar de forma conjunta un mismo tema con estas dos asignaturas, favoreciendo así aprendizajes dinámicos y significativos para los estudiantes.

El tercer objetivo es: *“Impulsar valores éticos y el respeto.”*

Con este trabajo se han proporcionado las herramientas necesarias para poder alcanzar estos valores en un aula. Se ha buscado realizar actividades que fomenten el trabajo en equipo así como la cooperación y el diálogo, todo ello llevado desde un ámbito basado en el respeto hacia los compañeros y hacia culturas diferentes a las nuestras, consiguiendo así una convivencia positiva en el aula.

El último objetivo es: *“Diseñar una situación de aprendizaje”*

Este objetivo se ha cumplido de forma exitosa, ya que como he mencionado anteriormente se planificó una propuesta de aprendizaje para promover y enseñar en el aula el concepto de interculturalidad.

En conclusión, tras la elaboración de este trabajo se ha hecho evidente la relevancia de incorporar la interculturalidad en Educación Primaria, y para conseguir trabajar de manera completa es importante la colaboración entre diferentes materias, en este caso han sido la combinación de la Educación Plástica y la Educación Física. Me encantaría en un futuro poder realizar más estudios sobre este tema y poder llevar de forma completa mi unidad didáctica a la práctica para así poder reafirmar los resultados esperados. Consiguiendo así una formación de futuros adultos educados en el respeto y siendo conscientes de la diversidad cultural del mundo en el que vivimos.

9. Referencias bibliográficas

Álvarez, M. (2022). Memoria de Prácticas. (Universidad de Valladolid)

Benítez Murillo, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, (16), 1-17.

Bernabé Villodre, M. del M. (2012). Pluriculturalidad, multiculturalidad e interculturalidad: conocimientos necesarios para la labor docente. *Revista Educativa Hekademos*, 11, 67-76.

- Catalán, C. (2021, 22 de junio). ¿Para qué sirven la Música, la Plástica y la Educación Física? *El Faro de Hellín*.
- Cerisola, A. E. (2009, noviembre). La educación plástica en el desarrollo del niño. Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, (5), 1-6.
- Contreras Jordán, O. R., Gil Madrona, P., Cicchini Estrada J. A. y García López, L. M. (2007). Teoría de una educación física intercultural y realidad educativa en España. *Paradigma*. 28(2), 7-47
- 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
- Diccionario de la Real Academia Española (RAE) versión en línea. <http://www.rae.es/>
- Espinoza, E. E., Samaniego, R. L., Guamán, V. J., & Vélez, E. O. (2020). La metodología cooperativa para el aprendizaje. *Publicaciones*, 50(2), 41–58.
- García López, A., Gutiérrez Hidalgo, F., Marqués Escámez, J. L., Román García, R., Ruiz Juan, F., & Samper Márquez, M. (2010). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. INDE Editorial.
- Hernández, F. (1996). Educación artística para la comprensión de la cultura visual. *Curriculum*, (12–13), 11–27.
- Muñoz Sedano, A. (2000). *Hacia una educación intercultural. Enfoques y modelos*. Universidad Complutense de Madrid.
- Revilla Carrasco, A., & Olivares Gázquez, P. (2019). La interculturalidad desde la Educación Artística. Las posibilidades curriculares a través del Arte Negroafricano. *DEDICA. Revista de Educação e Humanidades*, 15, 173–184
- Reyes, J. (2006). Educación, interdisciplinariedad y pedagogía. *Artículos Pampedia*, (3), 22-26.
- Rugarcía, A. (s.f.). *La interdisciplinariedad: el reino de la confusión*. Universidad Iberoamericana Centro Golfo.
- Touriñán, J. M. (2011). Claves para aproximarse a la educación artística en el sistema educativo: Educación por las artes y educación para un arte. *ESE: Estudios sobre educación*, 21, 61- 81.

UNESCO. (s.f.). *Glosario*. UNESCO. Recuperado el 15 de junio de 2025, de <https://www.unesco.org/creativity/es/glossary>

Walsh, C. (2005). *La interculturalidad en la educación*. Ministerio de Educación del Perú, Dirección Nacional de Educación Bilingüe Intercultural.

10. Anexos

Anexo 1. Foto frontal de la clase



Anexo 2. Objetivos de etapa

Tabla 20

Objetivos de etapa

OBJETIVOS DE ETAPA
<i>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.</i>
<i>Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor</i>
<i>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.</i>
<i>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</i>
<i>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.</i>
<i>Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran</i>
<i>Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.</i>
<i>Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social</i>
<i>Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.</i>

Anexo 3. Contenidos de aprendizaje

Tabla 21.

Contenidos de aprendizaje

EDUCACIÓN FÍSICA	EDUCACIÓN PLÁSTICA
<p>B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ol style="list-style-type: none">1. Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor, con autonomía y creatividad.2. Valoración del esfuerzo personal en la actividad física y confianza en sus propias posibilidades.3. Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado4. Prevención de accidentes y lesiones en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma, dosificación del esfuerzo y recuperación. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás. Explica y reconoce las lesiones físicas y deportivas más comunes.5. 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>C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Toma de decisiones2. Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica	<p>A. Recepción, análisis y reflexión.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Normas de comportamiento y actitud abierta, crítica y positiva en la recepción de propuestas plásticas, visuales y audiovisuales en diferentes espacios. <p>B. Experimentación, creación y comunicación.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Fases del proceso creativo de propuestas plásticas, visuales y audiovisuales: planificación, experimentación, comunicación y evaluación.2. Actitud activa e interés tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales y audiovisuales. Evaluación y valoración de ambos. Desarrollo del espíritu crítico y empático.3. Materiales, instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual.4. Medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Técnicas bidimensionales y tridimensionales en dibujos y modelados con diferentes materiales.

3. Creatividad motriz

4. Acciones motrices (individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación oposición)

D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

1. Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.

2. Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que intervienen en el juego.

G. Información, digitalización y comunicación.

1. Instrumentos y dispositivos digitales.

2. Interacción oral adecuada en contextos informales, escucha activa, asertividad y empatía con las intervenciones de los demás.

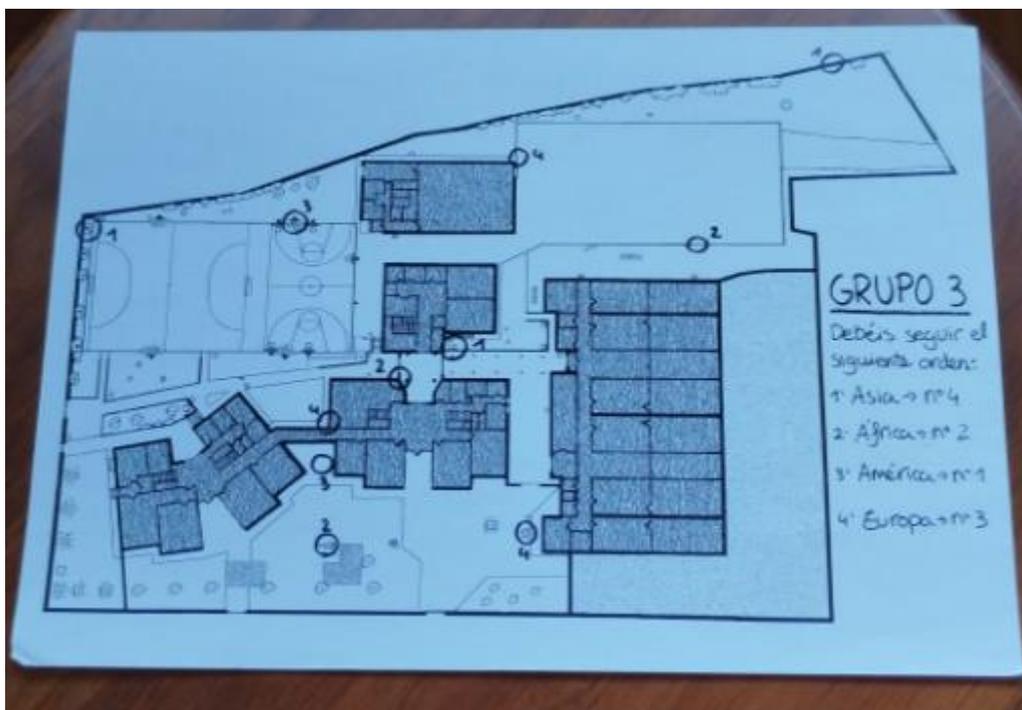
Anexo 4. Mapamundi



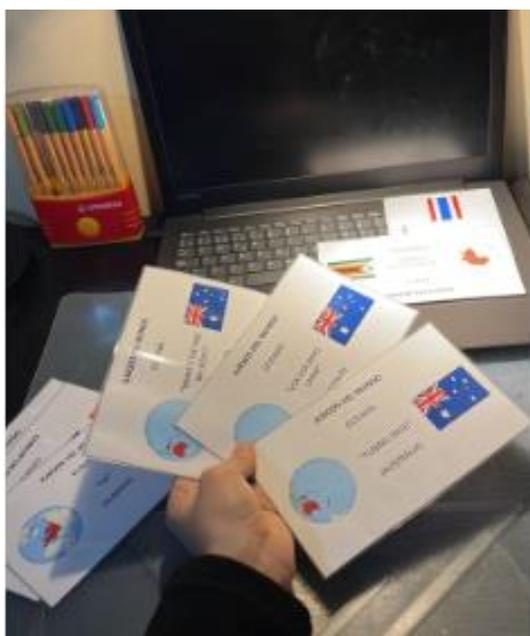
Anexo 5. Música de Zimbabue

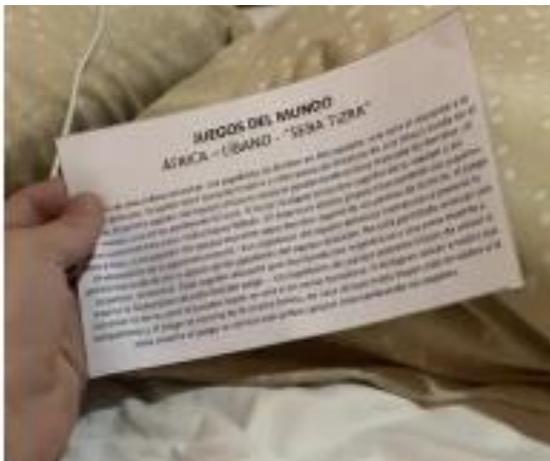
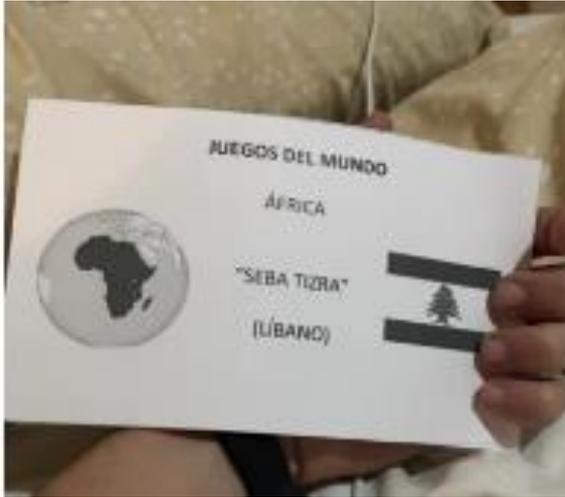
<https://www.youtube.com/watch?v=rf173NMm0Ao>

Anexo 6. Plano del patio del colegio



Anexo 7. Tarjetas de los juegos del mundo





Anexo 8. Mapamundi de los alumnos

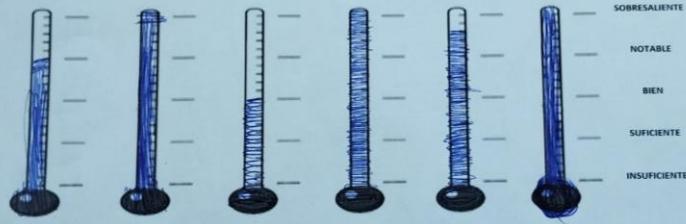


Anexo 9. Ficha de autoevaluación del alumno

Nombre: Jimena
Curso: 6^a B

AUTOEVALUACIÓN

Un viaje por el mundo 

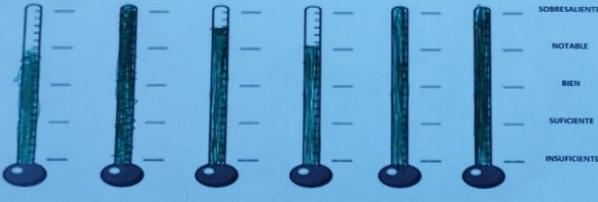


¿Ha prestado atención y entendido las explicaciones del profesor?	¿He respetado a mis compañeros, al profesor y el material?	¿He participado de forma activa en el baile?	¿He sabido aceptar y trabajar con los diferentes grupos que me han tocado a lo largo de la unidad?	¿He sabido aceptar y trabajar con los compañeros que me han tocado a lo largo de la unidad?	¿Me he implicado en todas las actividades propuestas o solo en aquellas que me han llamado la atención?
---	--	--	--	---	---

Nombre: Lucía
Curso: 6^a B

AUTOEVALUACIÓN

Un viaje por el mundo 



¿Ha prestado atención y entendido las explicaciones del profesor?	¿He respetado a mis compañeros, al profesor y el material?	¿He participado de forma activa en el baile?	¿He sabido aceptar y trabajar con los diferentes grupos que me han tocado a lo largo de la unidad?	¿He sabido aceptar y trabajar con los compañeros que me han tocado a lo largo de la unidad?	¿Me he implicado en todas las actividades propuestas o solo en aquellas que me han llamado la atención?
---	--	--	--	---	---

Anexo 10. Hoja de observación del profesor

Nombre: ██████████	9
Presta atención a las explicaciones del profesor	Muy bien -
Participa de manera activa durante las sesiones	Muy bien+
Comportamiento	Muy bien -
Respeto hacia el profesor, material y compañeros	Muy bien-
Indumentaria apropiada	Muy bien-
Participa activamente en el baile	Muy bien-
Participa de manera activa en todos los juegos propuestos	Muy bien+
Acepta los diferentes grupos que le tocan a lo largo de la unidad	Muy bien+
Ha aprendido los diferentes juegos del mundo	Muy bien+
Se ha visto una evolución en su atención y aprendizaje	Muy bien+
Es capaz de diferenciar los diferentes juegos así como los países y curiosidades.	Muy bien-

Nombre: ██████████	7
Presta atención a las explicaciones del profesor	Bien -
Participa de manera activa durante las sesiones	Muy bien +
Comportamiento	Regular +
Respeto hacia el profesor, material y compañeros	Bien +
Indumentaria apropiada	Muy bien +
Participa activamente en el baile	Bien -
Participa de manera activa en todos los juegos propuestos	Muy bien +
Acepta los diferentes grupos que le tocan a lo largo de la unidad	Muy Bien -
Ha aprendido los diferentes juegos del mundo	Muy bien -
Se ha visto una evolución en su atención y aprendizaje	Bien +
Es capaz de diferenciar los diferentes juegos así como los países y curiosidades.	Muy bien -