



---

# Universidad de Valladolid

Facultad de Educación de Segovia

---

Grado de Maestro en Educación Primaria.

Mención en Educación Física

---

## TRABAJO FIN DE GRADO

**Propuesta de intervención didáctica basada en los  
juegos interculturales en las Comunidades de  
Aprendizaje**

**Autor:** Vicent Costa Mena

**Tutor académico:** Alberto Gonzalo Arranz

# RESUMEN

Uno de los cambios más importantes que se están presentando en el marco de la sociedad de la información es el de la inmigración y concretamente la diversidad cultural (multiculturalidad), que tiene una gran incidencia en la escuela. Las necesidades que van surgiendo continuamente hacen plantear al contexto educativo nuevas perspectivas y proyectos que se adapten a la sociedad en la que vivimos. Este tema es de gran importancia en el planteamiento educativo de las Comunidades de Aprendizaje, que poco a poco se va extendiendo la transformación en numerosos centros de nuestro país.

De este modo, tras realizar una revisión bibliográfica de varios autores sobre el tema en cuestión, este trabajo de fin de grado pone en práctica una intervención didáctica que se inspira en el Aprendizaje Dialógico para contribuir al desarrollo de la Educación Intercultural. Trabajamos los “juegos del mundo” en el área de Educación Física y comprobamos los beneficios de las medidas de éxito en esta área.

**Palabras clave:** Comunidad de Aprendizaje, Aprendizaje Dialógico, Educación Intercultural, Educación Física, medidas de éxito.

# ABSTRACT

One of the most important changes which are taking place in the framework of the mass media society is immigration and concretely cultural diversity (multiculturality). It has an important role in the school. Necessities continuously arriving make the educative context consider new perspectives and projects that adapt the society we live in. This topic is really important in the educative approach of Learning Communities, which are more and more implementing the transformation in numerous schools in our country.

Then, after bibliographical revision of several authors about the dealing topic, this essay implements a didactic intervention inspired in the “Dialogic Learning” in order to contribute to the development of “Intercultural Education”. We work with the “games of the world” in the subject of Physical Education and we check the benefits of being successful in this subject.

**Keywords:** Learning Community, Dialogic Learning, Intercultural Education, Physical Education, measures of success.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>2. OBJETIVOS</b> .....	<b>2</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN</b> .....	<b>2</b>
<b>4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b> .....	<b>3</b>
4.1 COMUNIDADES DE APRENDIZAJE.....	3
4.1.1. <i>¿Qué son y en qué consisten?</i> .....	3
4.1.2. <i>Transformación en Comunidad de Aprendizaje</i> .....	4
4.1.3. <i>Aprendizaje Dialógico</i> .....	6
4.1.4. <i>Los Grupos Interactivos</i> .....	9
4.1.5. <i>La Educación Física en las CdA. Actuaciones de éxito</i> .....	11
<b>5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: “JUGAMOS SIN FRONTERAS”</b> .....	<b>14</b>
5.1. JUSTIFICACIÓN .....	14
5.2. CONTEXTO EDUCATIVO .....	15
5.2.1. <i>Localización y ambiente socioeconómico</i> .....	15
5.2.2. <i>Comunidad de aprendizaje CEIP “Martín Chico”</i> .....	15
5.2.3. <i>Los estudiantes del aula</i> .....	16
5.3. VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS .....	17
5.4. OBJETIVOS DIDÁCTICOS .....	19
5.4.1. <i>Objetivos generales de etapa relacionados con nuestra propuesta de intervención</i> .....	19
5.4.2. <i>Objetivos generales del área de EF</i> .....	19
5.4.3. <i>Objetivos propios de nuestra propuesta didáctica: “Jugamos sin fronteras”</i> .....	20
5.5. CONTENIDOS DE APRENDIZAJE.....	21
5.5.1. <i>Contenidos generales del área de EF</i> .....	21
5.5.2. <i>Contenidos propios de nuestra propuesta didáctica</i> .....	21
5.6. METODOLOGÍA .....	22
5.7. RECURSOS .....	23
5.8. TEMPORALIZACIÓN.....	24
5.9. SECUENCIACIÓN DE SESIONES .....	24

5.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....	32
5.11. EVALUACIÓN DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE .....	33
5.11.1. Criterios de evaluación .....	34
5.11.2. Instrumentos de evaluación: .....	34
<b>6. RESULTADOS Y VALORACIÓN GLOBAL .....</b>	<b>35</b>
<b>7. CONSIDERACIONES FINALES .....</b>	<b>39</b>
<b>8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>42</b>
<b>9. ANEXOS .....</b>	<b>44</b>
ANEXO I – MAPA DE ÁFRICA .....	44
ANEXO II – MAPA DE AMÉRICA .....	45
ANEXO III – MAPA DE ASIA .....	46
ANEXO IV – MAPA DE EUROPA .....	47
ANEXO V – MAPA DE OCEANÍA .....	48
ANEXO VI – EVALUACIÓN .....	49
ANEXO VII - AUTOEVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN DOCENTE .....	50
ANEXO VIII - EVALUACIÓN DE LA UD .....	51
ANEXO IX – AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO .....	52
ANEXO X – IMÁGENES Y FOTOS DE LAS SESIONES .....	53

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Fases del proceso de transformación en CdA.....	5
Tabla 2. Características principales de la perspectiva objetivista, constructivista y dialógica.....	8
Tabla 3. Funciones de los agentes educativos que interaccionan en los grupos interactivos.....	10
Tabla 4. Principios básicos del AD en EF.....	12
Tabla 5. Distribución de los estudiantes en los cursos escolares.....	15
Tabla 6. Contribución a las competencias básicas.....	17

# 1. INTRODUCCIÓN

En esta sociedad tan cambiante en la que nos encontramos, aparecen nuevos retos y necesidades en la educación del siglo XXI con la finalidad primordial de superar las desigualdades y el fracaso escolar, tratando de mejorar y ofrecer una calidad educativa para todos y todas. Entonces, la Educación se plantea una serie de cambios ante la sociedad de la información que actualmente estamos viviendo, dando un giro a la intervención educativa y transformando las aulas y los centros en un espacio inclusivo para toda la comunidad.

Las Comunidades de Aprendizaje (a partir de aquí será CdA) surgen como un proyecto o propuesta educativa para la sociedad de la información y los nuevos tiempos que corren en la Educación, ya que a través de los grupos interactivos (a partir de aquí será GI), el aprendizaje dialógico (a partir de aquí será AD) y otras medidas de éxito logran responder a las necesidades de la sociedad actual uniendo la transformación social y cultural de toda la comunidad educativa. Ya son un número elevado de centros escolares españoles los que se están transformando mediante los principios pedagógicos de este innovador proyecto educativo (mencionados posteriormente a lo largo de la fundamentación teórica). Además, a través de las medidas de éxito se consigue una educación de calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado y la mejora de su convivencia en el centro, así como también la inclusión social, la participación activa, la resolución dialógica de los conflictos, la solidaridad y la cooperación. Aún así, centrándonos en el área de EF, estas medidas de éxito pasan a un segundo plano debido a que toman mayor relevancia en las áreas o asignaturas troncales.

Mostrando nuestra inquietud y curiosidad ante este proyecto educativo y después de realizar una exhaustiva búsqueda y revisión bibliográfica sobre este tema, trataremos de poner en práctica una propuesta de intervención didáctica en 1º curso de Educación Primaria (a partir de aquí será EP), basada en el AD y comprobando los efectos positivos que ofrecen trabajar a través de GI en el área de EF, haciendo especial hincapié en la educación intercultural mediante los juegos del mundo para favorecer y contribuir a su formación integral y equilibrada de alumnos y alumnas.

## 2. OBJETIVOS

El objetivo general del presente trabajo es:

- Diseñar, implementar y evaluar un programa de intervención didáctica en el área de EF, basado en los juegos interculturales en una CdA.

Además, nos hemos guiado por los siguientes objetivos específicos supeditados a la finalidad mencionada anteriormente:

- Descubrir y analizar los beneficios de los GI y el AD en el área de EF.
- Valorar el potencial de los juegos interculturales y los aprendizajes que se generan en un grupo heterogéneo de escolares.
- Ampliar los conocimientos sobre la influencia de las medidas de éxito en el área de EF en una CdA.

## 3. JUSTIFICACIÓN

Atendiendo a los cambios históricos que plantean nuevos cambios en el mundo de la Educación y que anteriormente comentábamos, es importante destacar la Educación actual como una herramienta clave para la sociedad de la información. Para ello, primeramente se han tenido que adaptar a las nuevas necesidades y exigencias sociales más actuales. Las CdA son centros que participan en un proyecto que surgió por la influencia internacional desde hace varios años en nuestro país, con la intención de dar el máximo de posibilidades culturales y educativas a todas las personas que acceden a los centros con la participación de todos los agentes educativos (profesorado, alumnado, voluntariado, familiares, etc.). Estas surgen a partir de la noción de AD y otras medidas de éxito aplicadas en muchas escuelas fuera de nuestro país pero que ya se están llevando a cabo en un centenar de centros españoles.

A nivel personal, mi experiencia durante el periodo de prácticas que ofrece el grado en Maestro de Educación Primaria en la Universidad “María Zambrano” y la colaboración unánime del CEIP “Martín Chico” me han concedido la posibilidad de llevar a la práctica mi intervención didáctica (detallada más adelante) que ha sido determinante para seguir aprendiendo y seleccionar este tema de trabajo.

Movidos por la curiosidad, hemos tomado la decisión de empaparnos de aprendizaje y contar con apasionadas experiencias en un proyecto de éxito educativo que se opone a la

exclusión social. Por lo tanto, nuestra intervención didáctica pretende fomentar el compañerismo, la cooperación, los valores y desarrollar habilidades sociales que permitan dejar de lado de discriminación o exclusión social de las minorías étnicas en función de la cultura, raza, sexo, religión, etc. Para ello, en el área de EF se hará especial hincapié en la importancia de saber trabajar en grupo y convivir en una sociedad multicultural, siendo un mundo más justo e igualitario a través del AD.

Además, las experiencias vividas durante mi formación académica en la asignatura “Juegos y Deportes” durante el tercer curso del grado y la potencialidad del juego como herramienta didáctica básica en el área de EF, han sido otro factor clave para mi trabajo. Por estos motivos, hemos decidido poner en práctica esta propuesta, con la que también pretendemos que el alumnado conozca diferentes juegos de otros países, pueblos y culturas, debido a que “uno de los principales puntos en común de todos los niños y niñas, cualesquiera que sea su lugar o cultura de procedencia, es el juego.” (Velázquez, 2006, p.7). Con esto queremos conseguir un ambiente lúdico en el que florezcan los sentimientos de afinidad hacia otras culturas.

## **4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **4.1 COMUNIDADES DE APRENDIZAJE**

#### **4.1.1. ¿Qué son y en qué consisten?**

Las CdA se pueden considerar como un proyecto común de centro educativo y de transformación social, cultural y de entorno que surge por la necesidad de adaptación de las instituciones educativas a los retos y necesidades de la sociedad de la información que actualmente estamos viviendo. Es importante destacar que con esta propuesta se cuenta con toda la comunidad educativa, es decir, tanto el profesorado, alumnado, familias, voluntariado, instituciones y asociaciones del barrio son agentes esenciales para conseguir un objetivo común, la educación de calidad para niños y niñas. A juicio de Elboj, Puigdellívol, Soler y Valls (2006), nos definen las CdA como:

un proyecto de transformación social y cultural de un centro educativo y de su entorno para conseguir una sociedad de la información para todas las personas,

basada en el aprendizaje dialógico, mediante una educación participativa de la comunidad, que se concreta en todos sus espacios, incluida el aula. (p.74)

Este proyecto educativo es fruto de diversas aportaciones realizadas anteriormente, de las cuales se pueden hacer hincapié las que fueron desarrolladas en la Escuela de Personas Adultas La Verneda-Sant Martí, las tendencias de renovaciones pedagógicas como FACEPA (Federació d'Associacions Culturals i Educatives de Persones Adultes) y también las investigaciones sociales que se realizan en la Universidad de Barcelona por medio del CREA (Centro Especial de Investigación en Teorías y Prácticas Superadoras de Desigualdades). Todas ellas contribuyen a la superación de las desigualdades sociales a través de cambios en los procesos educativos, con el fin de conseguir una sociedad de la información para todos y todas.

Igualmente es importante conocer las orientaciones pedagógicas que generalmente son adoptadas por las CdA para conseguir que ningún niño o niña quede excluido de los conocimientos para participar en la sociedad de la información. Estas pautas se desarrollan según las características y posibilidades de cada proyecto, que posteriormente deberá pasar por diferentes fases para el proceso de transformación. Los elementos pedagógicos más relevantes son:

- Participación activa e igualitaria de todos los agentes educativos (maestros y maestras, familias, alumnado, instituciones, asociaciones del barrio, etc.)
- Existe un aprendizaje centralizado para conseguir que alumnos y alumnas desarrollen todas sus potencialidades al máximo.
- Partir de unas expectativas positivas que contagie a toda la comunidad educativa, especialmente resaltando el éxito, fomentando a aumentar la autoestima, etc.
- El progreso permanente utilizando la evaluación como herramienta de mejora para aquellos cambios que sean necesarios introducir y también para valorar los aspectos positivos y beneficiosos ya conseguidos durante el proceso.

#### **4.1.2. Transformación en Comunidad de Aprendizaje**

Cualquier escuela tradicional necesita un proceso de transformación para llegar a convertirse en CdA, ya que necesita desarrollar una serie de fases, concretamente 8, para que se produzca ese proceso.



En primer lugar, se pone especial atención a que toda la comunidad educativa entienda y comprenda los objetivos que se quieren lograr, para que posteriormente todos puedan participar y pretendan conseguirlos. Es importante destacar que las decisiones que se tomen para cada centro deben adaptarse al contexto escolar, al modelo de sociedad actual, a las necesidades y características del centro, etc. y además esta propuesta requiere de prudencia, reflexión y evaluación constante, para que finalmente se alcance la idea del centro educativo que deseamos.

Por lo tanto, como hemos comentado anteriormente, existen 8 fases del proceso de transformación en CdA, que según Elboj et al. (2006) se dividen en dos grandes períodos: “puesta en marcha (un año aproximadamente) y consolidación (dos años)” que se presentan a continuación:

Tabla 1. *Fases del proceso de transformación en CdA*. Elaboración propia a partir de Elboj, et. al. (2006, p.83)

<b>FASE DE SENSIBILIZACIÓN</b>
Durante esta primera fase de inicio, se presentan los principios básicos de la CdA y las líneas del proyecto que se quiere diseñar. La comunidad educativa queda informada de temas relevantes para esta propuesta, como son: las desigualdades educativas, los modelos educativos de éxito, la mejora de la convivencia entre niños y niñas, análisis y planteamientos de nuevos retos, etc. Además, debe contar con la presencia de todo el claustro y puede participar cualquier otro miembro de la comunidad. Su duración es de 30 horas intensivas durante un mes.
<b>TOMA DE DECISIONES</b>
Durante este periodo se decide entre todos los componentes de la comunidad educativa si llevar a cabo o no el proceso de transformación hacia las CdA. Para ello se realiza un debate o reflexión que implica conocer todos los cambios que se van a realizar.
<b>FASE DE SUEÑO</b>
Esta fase comienza cuando se ha tomado la decisión de iniciar la transformación educativa hacia las CdA. En este periodo todos los agentes sociales que participan en el proyecto expresan sus ideas, propuestas y sus sueños, a través del diálogo igualitario, para crear esa escuela “utópica” en la que niños y niñas puedan desarrollar al máximo sus capacidades y habilidades con las mismas oportunidades que les ofrece la sociedad actual e independientemente de sus características, peculiaridades, situación social, etc.

Por lo tanto, es una fase que se puede considerar como el motor de la ilusión y la esperanza para un proyecto conjunto de igualdad. Además tiene una duración tres meses aproximadamente y, según Elboj et al (2006), se pueden diferenciar 3 momentos: “reuniones en grupos para idear el centro educativo que se desea, acuerdo sobre el modelo de centro que se quiere alcanzar y contextualización de los principios básicos de comunidades de aprendizaje” (p.84)

#### **SELECCIÓN DE PRIORIDADES**

Cuando finaliza la fase del sueño, se recogen y se valoran todas las propuestas realizadas por la comunidad educativa. En este periodo es muy importante conocer en profundidad la realidad social y la del centro educativo para poder priorizar las actuaciones que se necesitan con mayor rapidez. Por lo tanto, se atienden a los cambios relevantes que se van estableciendo con la implicación de todos los participantes, así gradualmente se van consiguiendo los sueños ideados por todos y todas.

#### **FASE DE PLANIFICACIÓN**

Una vez clasificadas y seleccionadas las prioridades se diseña un plan de acción para aquellos aspectos más importantes de la transformación. Se realiza una asamblea entre los miembros de la comunidad educativa y se organizan diferentes comisiones específicas de trabajo. Durante este periodo cada comisión propone diferentes medidas de actuación viables para el centro educativo y se analizarán por los órganos del centro para posteriormente poder ponerlas en práctica o realizar nuevos cambios de mejora. Las comisiones que normalmente están en funcionamiento son: comisión de motivación del alumnado, comisión encargada de la participación de los padres y madres en la vida escolar y comisión de voluntariado y profesorado.

#### **4.1.3. Aprendizaje Dialógico**

El AD se considera una de las herramientas y estrategias metodológicas fundamentales en el proyecto de las CdA. Este proyecto plantea la acción comunicativa entre las personas como la fuente principal de su aprendizaje, es decir, de la interacción entre toda la comunidad educativa y las personas que la conforman. Tal es su importancia que autores como Elboj, et al. (2006) afirman que el AD “promueve la transformación, la dimensión instrumental, la creación de sentido y la solidaridad. Es el fundamento sobre el que se apoyan los procesos de aprendizaje en comunidades de aprendizaje” (p.77). Por lo tanto, es una pieza clave que resulta de la interacción igualitaria entre las personas de la comunidad para la construcción de significados.

Es importante destacar que a través del diálogo igualitario y las aulas abiertas del centro educativo en las CdA se pueden establecer lazos o vínculos interpersonales entre el equipo docente, alumnos, alumnas, voluntarios, familias, etc. que permiten que todos y todas formen parte activamente y participen en los diferentes espacios de las escuelas. De acuerdo con Elboj, et al. (2006) señala que “sobre la base de este modelo comunicativo, las comunidades de aprendizaje empiezan por transformar la escuela y el entorno sociocultural abriendo sus puertas a la comunidad, que entra a participar activamente en el diseño e intervención educativa.” (p.52). Es por este motivo que esta organización del aprendizaje convierte a la escuela en un proyecto en el que toda la comunidad aprende, interviene, actúa y aporta sus conocimientos como medio de acción común y superación de desigualdades.

Como argumenta Freire (1997) “la dialogicidad es una exigencia de la naturaleza humana y también una reclamación a favor de la opción democrática del educador. No existe comunicación sin dialogicidad y en la comunicación está el núcleo del fenómeno vital” (p.100). En definitiva, el diálogo es la base de la comunicación y actúa como generador de la relación educativa, formando personas a través de la interacción entre ellas.

Teniendo en cuenta las aportaciones de otros autores que aparecen en el siguiente cuadro, donde se pueden apreciar sintetizadas las principales características de diferentes modelos educativos desde una perspectiva objetivista, constructivista y dialógica, podemos conocer con más detalle del concepto de AD:

Tabla 2. *Características principales de la perspectiva objetivista, constructivista y dialógica* (Elboj, et. al., 2006, p. 50)

CONCEPTO	OBJETIVISTA	CONSTRUCTIVISTA	DIALÓGICA
<b>Bases</b>	La realidad es independiente de los individuos que la conocen y la utilizan.	La realidad es una construcción social que depende de los significados que dan las personas.	La realidad es una construcción humana. Los significados dependen de las interacciones humanas.
<b>Ejemplo</b>	El papel es un papel independientemente de cómo lo vemos las personas.	El papel es un papel porque lo vemos como un objeto adecuado para escribir.	El papel es un papel porque nos ponemos de acuerdo en utilizarlo para escribir.
<b>Aprendizaje</b>	<b>Enseñanza tradicional.</b> Se aprende a través del mensaje que emite el profesorado.	<b>Aprendizaje significativo.</b> Se aprende a través de la relación de los nuevos conocimientos, que se incorporan a la estructura cognitiva a partir de los conocimientos previos.	<b>Aprendizaje dialógico.</b> Se aprende a través de las interacciones entre iguales, profesorado, familiares, amigos y amigas... que produce el diálogo igualitario.
<b>Formación</b>	<b>Del profesorado en</b> contenidos a transmitir y las metodologías para hacerlo.	<b>Del profesorado en</b> conocimiento del proceso de aprendizaje de los actores y de su forma de construir los significados	<b>Del profesorado, familiares y comunidad en</b> conocimiento de los procesos de aprendizaje de los individuos y grupos a través de la construcción interactiva de significados.
<b>Enfoque disciplinar</b>	Orientación pedagógica que no tiene debidamente en cuenta aspectos psicológicos y sociológicos.	Orientación psicológica que no tiene debidamente en cuenta los aspectos pedagógicos y sociológicos.	Orientación interdisciplinar: pedagógica, psicológica, sociológica y epistemológica.
<b>Consecuencias</b>	La imposición de una cultura homogénea genera y reproduce desigualdades.	La adaptación a la diversidad sin tener en cuenta la desigualdad del contexto genera aumento de las desigualdades.	Con la transformación del contexto, el respecto a la diferencias se incluye como una de las dimensiones de la educación igualitaria.

Podemos apreciar cómo las características que definen la tendencia constructivista, muy importante en la actualidad, se centra en el individuo y lo hacen protagonista de su propio conocimiento asociando la nueva información con la ya existente (aprendizaje significativo) pero también existen dificultades aparentes al compararlo junto con las relaciones personales y sociales. Por esto, los planteamientos constructivistas son relevantes para el aprendizaje del mundo que nos rodea pero al centrarse en la conciencia del individuo hace prácticamente imposible analizar las relaciones sociales, incluso sabiendo que también es fruto de esta intersubjetividad.

A juicio de Valls (2000): “para el aprendizaje significativo, el aprendizaje depende especialmente del anclaje internacional de los nuevos conocimientos con los previos. Para el dialógico, esto no es tan importante como el aprendizaje que se realiza a través de las interacciones entre iguales.” (p. 169). Por lo tanto, el modelo de AD engloba y supera al constructivismo por su concepción más comunicativa, otorgándole gran importancia a los aprendizajes a través de las interacciones con los compañeros, compañeras, familias, voluntarios, etc. y de esta manera, es como se construyen los significados y como mejora la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta visión dialógica del aprendizaje engloba la interiorización de los significados individualmente y añade el aliciente de tener la posibilidad de compartirlos mediante la comunicación y construir socialmente la realidad.

#### **4.1.4. Los Grupos Interactivos**

Una de las claves para desarrollar el AD en un centro educativo es mediante los GI. Es otra herramienta básica de las CdA que consiste en agrupar y organizar el aula en grupos heterogéneos de 4 o 5 alumnos y alumnas, indistintamente de su nivel de aprendizaje, cultura, género, etc. que participan en unas actividades preparadas por los docentes con una duración de 15-20 minutos y que están bajo la supervisión de un voluntario, que normalmente es una persona adulta. Finalmente todos los grupos realizan las 4 o 5 tareas que el docente había propuesto y al finalizar, se reúnen para evaluar el transcurso de la sesión y aportar las mejoras que se pueden introducir.

Estas palabras de Díez-Palomar y Flecha (2010) afirman cómo en los GI se asegura el AD:

El funcionamiento de los grupos interactivos incentiva y extiende el aprendizaje a todo el alumnado, aumentando los momentos de participación activa en el

aprendizaje. [...] el aprendizaje dialógico promueve procesos de aprendizaje que son solidarios y aprovecha la diversidad presente en los grupos interactivos de forma que todas las niñas y todos los niños, chicas y chicos, aprenden más. (p. 27)

De este modo, podemos destacar que esta medida de aprendizaje fomenta la inclusión social dentro del aula y fuera de ella, consigue una mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de niños y niñas en todas las áreas, alumnos y alumnas aprenden a cooperar, a enseñar y a aprender de los compañeros y compañeras, a debatir, a ser solidario con los demás, etc.

Esto se puede ver reflejado en el proyecto INCLUD-ED (2009), que está coordinado por el CREA y que tiene como principal objetivo de identificar las principales estrategias educativas que generan mayor inclusión y exclusión social, así como también las que contribuyen a la superación de desigualdades. En este plan podemos encontrar que una de las actuaciones con mayor éxito de organización inclusiva son los GI, que mejoran los resultados académicos de alumnas y alumnos promoviendo el AD entre todos los miembros de la comunidad educativa.

A través de las experiencias propias y apoyándome en Ferrada y Flecha (2008) podemos llegar a la conclusión de que las funciones que desempeñan los diferentes agentes educativos en esta medida de éxito son las que se muestran en esta tabla:

Tabla 3. *Funciones de los agentes educativos que interaccionan en los grupos interactivos.* Elaboración propia.

<b>PROFESORADO</b>	<b>ALUMNADO</b>	<b>VOLUNTARIOS</b>
Elabora las actividades de las sesiones (conjuntamente con otros docentes del mismo curso) y prepara la ficha de evaluación de los voluntarios	Protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la cooperación y el diálogo que favorece el juego o tarea.	Cualquier persona con ganas de apoyar, dinamizar y mediar los grupos de estudiantes en las actividades.
Organiza y diseña el aula, si fuese necesario, de forma que fomente la interacción entre alumnos, alumnas y voluntario.	Tienen que estar dispuestos a ser ayudados por sus compañeros y compañeras en todas las actividades.	Se coordinan con los docentes para llevar a cabo con éxito las actividades propuestas.

Se pone en contacto con los voluntarios para que estos conozcan cómo se desarrollan las actividades y lo que se pretenden lograr con ellas. Además, es quien controla el tiempo.	Participación activa e implicación por parte de los estudiantes a través del diálogo entre iguales. El aprendizaje es fruto de sus interacciones.	Dinamizan las tareas sin darles la respuesta de las mismas, sino que les orienta hacia la solución y refuerza sus aprendizajes.
Presta atención a cómo interactúan niños y niñas en los grupos, anota anécdotas o aspectos interesantes para comentarlo posteriormente en la asamblea final.	Cumplen unas normas básicas de comportamiento, respetan a voluntarios, compañeros, compañeras, docentes y materiales escolares.	Crean un buen clima de trabajo, haciendo especial hincapié a motivar a chicos y chicas para su aprendizaje, el diálogo y la cooperación.
Inicia la asamblea final para evaluar la participación de los estudiantes y de las actividades mediante las aportaciones de niños, niñas y voluntarios.	Evalúan su participación de manera individual y en grupo. Además, en la asamblea final aportan sus aprendizajes, emociones y sensaciones en cada actividad.	A través de una rúbrica utilizada como instrumento de evaluación, los voluntarios van anotando si cumplen algunos criterios: trabajan en grupo, participan activamente, etc.

#### **4.1.5. La Educación Física en las CdA. Actuaciones de éxito**

Como hemos mencionado en las páginas anteriores, la transformación de un centro educativo en un proyecto de CdA afecta a todas las áreas de conocimiento que se presentan en el centro y en la comunidad. De este modo, nos interesa replantearnos cómo afecta y hacia dónde se orienta la EF en las CdA en comparación a un centro tradicional, teniendo en cuenta las actuaciones de éxito que se fomentan.

La Educación Física tiene que actuar de manera que niños y niñas adquieran las competencias que actualmente se requieren en la sociedad de la información. De hecho, autores como Capllonch y Figueras (2012) nos argumentan la necesidad de esta asignatura como materia curricular en los sistemas educativos:

En este sentido, la Educación Física, como área curricular, conjuntamente con los objetivos relacionados con el desarrollo motor, el conocimiento del cuerpo o la salud corporal puede contribuir a favorecer y minimizar situaciones de exclusión social, favorecer la integración o contribuir a la resolución de conflictos potenciando valores para la paz, la solidaridad y el trabajo cooperativo, o mejora la autoestima de los niños y las niñas, todos objetivos necesarios para conseguir éxito en la escuela. (p. 236)

De este modo, estamos contribuyendo a un desarrollo equilibrado e integral del alumnado y que de otra forma no sería posible sin la aplicación de esta área en los sistemas educativos, ya que influye enormemente en el desarrollo motor de niños y niñas, en la inteligencia emocional, en la educación en valores, etc.

En el proyecto INCLUD-ED (2009), como habíamos comentado anteriormente, se pone de manifiesto las actuaciones de éxito que más se han llevado a cabo en el área de EF y la que más destaca es la prevención y resolución dialógica de los conflictos. Según Buscà, Ruiz y Rekalde (2014):

La educación física a diferencia de otras áreas curriculares, se caracteriza por disponer de contenidos principalmente vivenciales y relacionados con la experimentación motriz. Este elemento diferenciador la convierte en un espacio para la expresión libre de sentimientos y actitudes, pero también para la manifestación de conflictos, provocados por alguno de estos factores: diferencias culturales y étnicas, discriminación de género, discriminación en función de las habilidades (competencia motriz) o excesiva búsqueda de victoria. (p. 160)

Entonces, podemos apreciar la gran importancia que toma este modelo de prevención y resolución dialógica de conflictos especialmente en esta área, lugar donde las actividades físicas y deportivas que ofrece la EF es más probable que aparezcan los conflictos entre los estudiantes. Por lo tanto, es interesante tener como referencia este aspecto para nuestras futuras actuaciones prácticas con alumnos y alumnas.

Inspirándome en autores como Aubert, Flecha, García, Flecha y Racionero (2010) que nos proporcionan información sobre los siete principios básicos del AD y en Capllonch y Figueras (2012) que ofrecen una adaptación de estos principios en el contexto de la EF, podemos resumir la siguiente tabla:



Tabla 4. *Principios básicos del AD en EF*. Elaboración propia.

<b>DIÁLOGO IGUALITARIO</b>
Se presta atención a los diferentes puntos de vista de los participantes, teniendo mayor importancia los argumentos que aportan y no al poder de la persona que lo emite. El objetivo final es llegar a un consenso o idea común.
<b>INTELIGENCIA CULTURAL</b>
Incluye la inteligencia académica, práctica y las habilidades comunicativas entre las personas para llegar a un acuerdo o conseguir un cambio. Se puede lograr cuando atendemos a los aspectos de la evaluación cuantitativa (capacidades y conocimientos) y cualitativa (toma de decisiones, respetar a los demás, etc.)
<b>TRANSFORMACIÓN</b>
Analizar las situaciones de desigualdad y su posible transformación, en lugar de adaptarse a ellas. Es importante crear situaciones de aprendizaje en las que participen todos y todas.
<b>DIMENSIÓN INSTRUMENTAL</b>
La EF no debe plantearse solamente como una asignatura recreativa sino que debe incluir los contenidos propios del área y de otras más para el aprendizaje del alumnado.
<b>CREACIÓN DE SENTIDO</b>
Favorecer el acercamiento de las personas que forman parte de la comunidad a las clases de EF para dar sentido a su vida cotidiana.
<b>SOLIDARIDAD</b>
Promover el AD de forma solidaria para combatir la exclusión social y la desigualdad. Es importante favorecer situaciones de colaboración para que los estudiantes mejoren sus aprendizajes dialogando con sus iguales.
<b>IGUALDAD DE DIFERENCIAS</b>
El docente debe conocer las diferencias y peculiaridades individuales para diseñar actividades que incluya a todo el grupo de alumnos y alumnas, que tienen el mismo derecho a aprender en las sesiones.
<b>EMOCIONALIDAD</b>
Ferrada y Flecha (2008) añaden este modelo de aprendizaje, definido como: “la aceptación de la corporalidad de cada persona en tanto ser amorosamente biológico que requiere ser reconocido como tal de forma previa al proceso de aprendizaje escolar.” (p. 58)

Igualmente, creo oportuno mencionar que es importante replantearse la orientación y cómo se desarrolla la EF en las CdA, debido a que no está claro cómo afecta al desarrollo de sus propuestas educativas. Por este motivo, Capllonch y Figueras (2012) aluden:

La necesidad de orientar la práctica de la Educación Física acorde con los principios del aprendizaje dialógico, pero no existen hasta el momento evidencias que nos permitan descubrir hasta qué punto la transformación de un centro en comunidades de aprendizaje haya tenido una incidencia en la Educación Física. (p. 239)

## **5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: “JUGAMOS SIN FRONTERAS”**

En este siguiente apartado del trabajo, mostraré el diseño de nuestra intervención didáctica para el área de EF, teniendo la oportunidad de llevar a la práctica las actividades citadas en cada una de las sesiones. Esta unidad didáctica (UD) tiene como título “Jugamos sin fronteras” y el guión que hemos utilizado para elaborarla ha sido el siguiente:

### **5.1. JUSTIFICACIÓN**

En los últimos años y en la actualidad, la creciente globalización y los movimientos migratorios que existen continuamente están provocando que cada vez encontremos niños y niñas de diferentes orígenes culturales y procedencias en nuestras aulas. Entonces, desde edades tempranas pretendemos que esta UD, “Jugamos sin fronteras”, acerque el conocimiento de su propia cultura y la de otros países y continentes a través del potencial del juego, unificando la interculturalidad en el aula del primer curso de EP. Nos apoyamos dentro de los contenidos del bloque 4 en EF del Currículo de Educación Primaria, que aparecen reflejados, a nivel autonómico, en la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad Castilla y León.

Recuerdo que cuando yo era pequeño, en el aula también había una gran diversidad de alumnos y alumnas pertenecientes a diferentes culturas y enriquecían el aprendizaje de

todo el grupo de clase. Entonces, a día de hoy considero la EF, concretamente el juego, como un vehículo apropiado para propiciar una educación intercultural basada en el respeto, no discriminación, tolerancia y aprecio por diferentes culturas.

## 5.2. CONTEXTO EDUCATIVO

### 5.2.1. Localización y ambiente socioeconómico

El CEIP “Martín Chico” se encuentra ubicado en la calle de las Nieves en el barrio de San Lorenzo, Segovia. Este barrio está situado cerca del casco antiguo de la ciudad, con fácil accesibilidad a él gracias al transporte público y la zona peatonal.

El entorno y la comunidad del que dispone este colegio corresponden al de un distrito familiar con un nivel socioeconómico medio-bajo, en un lugar donde aparentemente no habitan muchas personas. El hecho de ser un barrio pequeño da la posibilidad de que las relaciones entre los vecinos sea favorable, otorgando así grandes beneficios para alumnos y alumnas que juegan conjuntamente por las tardes en los parques del barrio. Además, debido a su localización aprovechan la cercanía del paso del río Eresma para promover la interacción con la naturaleza.

### 5.2.2. Comunidad de aprendizaje CEIP “Martín Chico”

Esta institución educativa es un centro de carácter público que durante el curso escolar 2013-2014 empezó el proceso de transformación para convertirse en CdA, por motivos principalmente políticos y económicos, aunque otorgando gran interés a la integración social para el alumnado y las familias, creando una gran comunidad educativa. En la actualidad (curso 2015-2016), cuenta con un total de 304 alumnos y alumnas que se distribuyen de la siguiente manera:

Tabla 5. *Distribución de los estudiantes en los cursos escolares.* Elaboración propia.

CURSO ACADÉMICO	Nº DE ESTUDIANTES	EDAD
1º Educación Infantil (EI)	32	3-4 años
2º EI	40	4-5 años
3º EI	25	5-6 años
1º Educación Primaria (EP)	31	6-7 años
2º EP	33	7-8 años
3º EP	29	8-9 años

4° EP	39	9-10 años
5° EP	41	10-11 años
6° EP	34	11-12 años
<b>TOTAL</b>	<b>304</b>	

Con un ratio de 15 alumnos y alumnas por aula, permite a los docentes hacer frente y centrarse individualmente en las necesidades específicas de cada estudiante.

La mayoría de los estudiantes viven en el barrio en el que se encuentra este centro educativo, aunque una vez iniciada la CdA llamó la atención de otras personas que viven en otras localidades cercanas como Cabezuela, Torrecaballeros e Iscar.

Como se trata de una CdA las puertas del centro quedan abiertas para cualquier persona que quiera participar en los GI, para tratar aspectos sobre las comisiones, para ayudar a crear obras de teatro o cualquier otra dinámica en los diferentes niveles escolares, etc. Entonces, en el centro podemos encontrar voluntarios, docentes, personas pertenecientes a alguna comisión, familias, alumnos, estudiantes en prácticas de la universidad de Segovia, etc. que son diferentes agentes educativos que día tras día aporta su granito de arena para formar una institución educativa más completa y enriquecedora con la transformación.

### **5.2.3. Los estudiantes del aula**

Esta propuesta didáctica va dirigida a 1º curso de EP y se ha diseñado tomando como referencia los contenidos, objetivos y estándares evaluables de la normativa LOMCE. El grupo de clase está formado por un total de 15 alumnos y alumnas, de los cuales 11 son chicos y 4 son chicas.

En este grupo de estudiantes, ninguno presenta dificultades o problemas de discapacidad motora que les impida participar en las clases de EF. En el caso de que cualquier escolar presente alguna discapacidad y le impida participar durante las sesiones de esta propuesta didáctica, tendremos en cuenta un nuevo rol que será diferente al de sus compañeros y compañeras de clase (visible en la secuenciación de las sesiones y atención a la diversidad).

Las relaciones sociales entre el grupo de clase es muy buena, son niños y niñas que ya se conocen desde la etapa de EI. Por otro lado, consideramos importante mencionar que

a veces estas relaciones sociales se ven afectadas por un estudiante conflictivo, pues en momentos puntuales presenta una conducta disruptiva que crea un rechazo por los iguales. En líneas generales, el clima que se presenta en el aula es enriquecedor para seguir aprendiendo.

### 5.3. VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

En esta propuesta didáctica contribuimos a desarrollar las competencias básicas que aparecen en el REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria:

Tabla 6. *Contribución a las competencias básicas.* Elaboración propia.

COMPETENCIAS TRABAJADAS	¿CUÁNDO SE TRABAJAN?
Comunicación lingüística:	Alumnos y alumnas tienen que comprender las explicaciones del docente y relacionarse verbalmente con el resto de compañeros y compañeras, empleando un vocabulario específico de EF.
Competencia matemática y competencias básicas en la ciencia y la tecnología:	Estas competencias se desarrollarán principalmente en la toma y cálculo de los tiempos, el número de pasos que tienen que dar en juegos concretos, la distancia de los espacios empleados, el número de alumnos y alumnas para formar diferentes grupos, conocer las formas geométricas de algunos materiales: aros, pelotas (esferas).
Competencia digital:	En esta unidad, alumnos y alumnas son libres de buscar información relativa a los juegos, países y continentes. Podrán hacer uso de las nuevas tecnologías e internet para dar a conocer en el aula nuevos juegos culturales.
Aprender a aprender:	Esta habilidad para iniciarse en el aprendizaje, de adquirir conocimientos, se contribuye a través de las propias experiencias de los estudiantes, de las asambleas iniciales y finales, los juegos de diferentes continentes (y países) y su ubicación geográfica, que les pueda servir en un futuro en cualquier situación que se les plantee.

<p>Competencias sociales y cívicas:</p>	<p>Los juegos de esta UD ofrecen a niños y niñas la posibilidad de trabajar en grupo, fomentando el valor del respeto hacia los demás, para que participen y tomen decisiones durante las actividades. En algunos momentos, cada persona aportará sus ideas y entre todos llegarán a un consenso para lo mejor en esa situación de juego. Entonces, esto supone desarrollar las habilidades sociales de cooperación, igualdad y trabajo en equipo, facilitando la integración e interacción entre todos y todas.</p>
<p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:</p>	<p>Niños y niñas son capaces de imaginar y desarrollar nuevas propuestas y variantes de los juegos que son meditados por el docente. Es fundamental comentar que los estudiantes afrontan las situaciones problemáticas de forma personal, a través de una resolución dialógica de cualquier conflicto. Además, la mayoría de los estudiantes nacidos fuera de España expresan su iniciativa de traer juegos de sus países (mayormente marroquíes y búlgaros).</p>
<p>Conciencia y expresiones culturales:</p>	<p>Esta UD pone en funcionamiento la adquisición de conocimiento sobre diferentes juegos y culturas que desconocen, de esta manera aprecian y valoran estas manifestaciones culturales que se utiliza como fuente de enriquecimiento y disfrute. Contribuye a adquirir una actitud abierta hacia la diversidad cultural, tanto en el aula como en la sociedad actual y atribuyen el juego como un elemento globalizador.</p>

## 5.4. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

### 5.4.1. Objetivos generales de etapa relacionados con nuestra propuesta de intervención

De acuerdo con lo establecido en el REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria, se detallan a continuación los objetivos generales para la etapa de 1º curso:

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar dentro de ellas dentro de un pluralismo propio de una sociedad democrática.
- Adquirir habilidades para la prevención y para la solución pacífica de conflictos con los grupos sociales con los que se relacionan.
- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas.
- Utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

### 5.4.2. Objetivos generales del área de EF

Teniendo en cuenta la legislación educativa ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, detallamos los siguientes objetivos generales de área para 1º curso:

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	¿CUÁNDO SE TRABAJAN?
1. Es capaz de utilizar el recurso motriz adecuado a la situación planteada.	Los estudiantes corren, saltan, giran, etc. dependiendo de la situación en la que se presente el juego dentro espacios y tiempos establecidos.
2. Práctica de diferentes tipos de juegos y actividades motrices.	Se presentan juegos psicomotores, sociales, de oposición, etc. de diferentes países y continentes que requieren distintas habilidades motrices.
3. Acepta desempeñar diferentes roles en las situaciones de juego.	Los juegos de esta UD ofrece a niños y niñas la posibilidad de pasar por diferentes roles: pillar, escapar, atacar, defender, etc. los cuales tienen que aceptar en cada situación.

<p>4. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado.</p>	<p>En los mayoría de los juegos de (“Alla fruta”, “Bokwele”, persecución de serpientes, etc.) las agrupaciones se hace por un sorteo aleatorio (1, 2, 1, 2...) por lo que tienen que aceptar estar con ese grupo de compañeros y compañeras sin discriminación alguna. Además, en estos juegos deben saber reconocer el resultado aunque no se le dará importancia a quien gana o pierde.</p>
<p>5. Acepta las normas y reglas establecidas.</p>	<p>Las normas básicas se recordarán en las asambleas iniciales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto a los demás.</li> <li>- Respeto el material.</li> <li>- Respeto al juego o actividad.</li> </ul> <p>También se hará hincapié en aceptar y cumplir las reglas del juego antes del inicio del mismo.</p>

#### 5. 4. 3. Objetivos propios de nuestra propuesta didáctica: “Jugamos sin fronteras”

- **Objetivo general:**

- Trabajar la Educación Intercultural poniendo en práctica diferentes juegos del mundo.

- **Objetivos específicos:**

- Conocer y ubicar geográficamente los juegos de otros continentes y culturas.
- Reconocer semejanzas y diferencias con algunos juegos populares de nuestra cultura.
- Fomentar la educación en valores: respeto, solidaridad, empatía, colaboración, etc. esenciales para adquirir habilidades sociales frente a una sociedad intercultural.
- Promover la resolución dialógica y pacífica de los conflictos, utilizando un lenguaje, tono de voz y postura corporal adecuados al momento.



## 5.5. CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

### 5.5.1. Contenidos generales del área de EF

Apoyándonos en la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, secuenciamos los siguientes contenidos generales del área que se han extraído del bloque 4 “Juegos y actividades deportivas”:

- Conocimiento, aprendizaje, práctica y participación en juegos infantiles en sus manifestaciones populares y tradicionales.
- Normas, reglas, roles y finalidad de los juegos. Compresión, aceptación, respeto, tolerancia y no discriminación hacia las normas, estrategias y personas que participan en el juego.
- Identificación y aceptación como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.
- Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos.
- Uso adecuado y responsable de los materiales de Educación Física.

### 5.5.2. Contenidos propios de nuestra propuesta didáctica

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	¿CÓMO SE TRABAJAN?
El juego de los diferentes países y continentes (Europa, Asia, África, América y Oceanía) como una actividad común a todas las culturas.	En cada una de las sesiones programadas se trabajará un continente, llevando a la práctica juegos de diferentes países que darán a conocer tradiciones culturales.
Interés por el conocimiento de las costumbres, tradiciones, actividades, etc. de los diferentes países y continentes.	Los juegos generan esa motivación intrínseca por conocer otros temas de importancia de las culturas tratadas.
Aplicación en situaciones de juego las estrategias de colaboración y oposición.	El juego de Bokwele genera situaciones de colaboración/oposición con la necesidad de idear varias estrategias.
Reconocimiento de las zonas geográficas de los distintos continentes a través del planisferio.	A través de imágenes de los diferentes continentes empezarán a diferenciarlos y a ubicarlos dentro del mapamundi.
Respeto y valoración de las normas de los juegos.	Hacer verbalizar a distintos alumnos y alumnas las normas del juego o las de convivencia.

Desarrollo de las habilidades físicas básicas en las situaciones de juego.	“The ocean is stormy”, La Mancha, y más juegos generan situaciones en la que niños y niñas desarrollan habilidades físicas básicas: girar, saltar, correr...
--	--

## 5.6. METODOLOGÍA

La intervención docente en la que se basa esta propuesta didáctica va en todo momento dirigida a conseguir la máxima participación e implicación de alumnos y alumnas durante las actividades, por lo que se va a llevar a cabo una metodología activa y participativa. Cada alumno y alumna son los protagonistas de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje y para ello se programan sesiones motivadoras, motrices y lúdicas a partir de los intereses de los escolares y que parten de sentimientos, actitudes y vivencias cotidianas culturales de cada continente y país.

Más concretamente, para la realización de esta intervención educativa se va a llevar a cabo una metodología en la que se favorecerá la participación activa de todo el alumnado y sobre todo con ella se pretende que adquieran unos aprendizajes más significativos a través de las reflexiones de las asambleas y las paradas de reflexión-acción que fueran necesarias. De esta manera, conseguiremos el máximo desarrollo bio-psico-social de cada uno de nuestros estudiantes. Otra de las características de la metodología, es que las actividades son abiertas y flexibles, pudiendo ajustarse a las necesidades que surjan en su desarrollo.

Las sesiones se estructuran de la misma manera. En la primera toma de contacto se mostrará el juego real tal y como se juega en ese país, para posteriormente incluir algunas variantes que niños y niñas vean adecuadas y coherentes para la dinámica del juego, siempre y cuando esté de acuerdo el docente. Durante las asambleas se recordarán algunos contenidos previos, concretamente el continente que ya hemos estado trabajando y nos situaremos siempre en el mismo lugar, una zona fija y determinada. Finalmente la reflexión final es la que se pone en común todo lo que hemos estado trabajando durante ese mismo día y los aspectos a destacar, buscando algunas semejanzas y diferencias de los juegos que tradicionalmente conocemos y compararlos con otras culturas. Además aprovechamos el mapamundi y las imágenes para volver a ubicar geográficamente el continente que hemos trabajado.

Por lo tanto, en la mayoría de las sesiones el docente se basará en un estilo de enseñanza basado en la asignación de tareas, pues las actividades programadas son explicadas a los estudiantes para posteriormente comiencen a trabajar a su propio nivel y ritmo de aprendizaje. Predominará la instrucción directa pero el alumnado es responsable de sus actuaciones y puede adaptar la tarea a sus posibilidades y limitaciones. En muchas actividades se harán grupos, no se marcará el ritmo de ejecución y niños y niñas tomarán sus propias decisiones para ponerlas en práctica y conseguir el reto propuesto.

Por tanto, nos adentramos en los principios de inclusión y normalización, propios de la metodología que queremos llevar a cabo y que Monjas (2006) defiende como:

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

Esto favorece la participación activa que pretendemos lograr con alumnos y alumnas, respetando los ritmos de aprendizaje que necesita cada uno. Las actividades son abiertas y flexiones, de esta manera tratamos de estimular el pensamiento crítico y la creatividad para admitir una gran variedad de respuestas y variantes a los juegos. Por lo tanto, se tomarán medidas y estrategias metodológicas generales: principios de intervención adecuados a niños y niñas de primer curso (refuerzos positivos y afectivos), recursos materiales, organización de los espacios y distribución de los tiempos de clase.

## **5.7. RECURSOS**

- **Humanos:**
  - Profesor que imparte la asignatura
  - Profesor titular
  - Familiares, tutores, voluntarios, etc. que quieran participar
- **Espaciales:**
  - Aula de 1ºA
  - Gimnasio o polideportivo
  - Patio del centro

- **Materiales:**
  - Internet para la búsqueda de juegos del mundo
  - Ordenador
  - Cámara de fotos
  - Vendas de tela
  - Aros
  - Pelotas de diferentes tamaños

## 5.8. TEMPORALIZACIÓN

Nuestra propuesta didáctica se desarrollará en el mes de abril del 2016, durante el tercer trimestre, entonces trataremos de promover la colaboración de todos y cada uno de los alumnos y alumnas del aula para consolidar las relaciones interpersonales entre compañeros y compañeras de una forma lúdica y motivadora.

Se dispone de 5 sesiones (una por cada continente) con una duración de 50 minutos, aunque tendremos que tener en cuenta el tiempo que necesitan los estudiantes para llegar al polideportivo o gimnasio, cambiarse de indumentaria y asearse. Por lo tanto, el tiempo de actividad motriz se nos puede reducir a 30 minutos.

En la siguiente tabla, presentamos la temática de cada sesión y los días que corresponden:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
		SESIÓN I (Europa)	SESIÓN IV (Asia)	SESIÓN II (África)
		SESIÓN III (América)		SESIÓN V (Oceanía)

## 5.9. SECUENCIACIÓN DE SESIONES

A lo largo de este apartado, detallaremos cada una de las sesiones que han sido diseñadas para esta propuesta didáctica sobre los juegos del mundo. Tal y como comentábamos anteriormente, se propone una secuencia de 5 sesiones, estructuradas de la siguiente manera:

<b>PLAN DE SESIÓN – SESIÓN I (50 minutos)</b>	
<b>Centro educativo:</b> CEIP Martín Chico	
<b>Espacio:</b> Gimnasio <b>UD:</b> “Jugamos sin fronteras” <b>Curso:</b> 1º EP	
<b><u>Puesta en acción</u></b>	<b>EMPEZANDO...</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Saludo</b></li> <li>▪ <b>Vestuario</b></li> <li>▪ <b>Explicaciones y diálogos</b></li> </ul>	<p>Recibiremos a niños y niñas en el aula de 1ºA de EP, lugar donde haremos una presentación de la UD “Jugamos sin fronteras”.</p> <p>El docente se dispondrá a hacer preguntas de interés para los estudiantes: ¿Cuántos continentes hay en el planeta? ¿Sabéis cuáles son? ¿Os gustaría conocer a qué juegan en las otras partes del mundo los niños y niñas de vuestra edad? Una vez hayan participado en esta lluvia de ideas, situaremos el continente de Europa en el mapamundi que nos ofrece el aula y haremos hincapié en que España pertenece a este continente. (5 minutos)</p>
<b><u>Parte principal</u></b>	<b>EN MARCHA...</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Primeras actividades</b></li> <li>▪ <b>Reflexión</b></li> <li>▪ <b>Recogida del material</b></li> </ul>	<p>Antes de empezar con el desarrollo de la sesión, se hará una breve asamblea para explicar cada una de las actividades y recordaremos las normas básicas: respeto a los demás, al material y al juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>ALLA FRUTTA (Italia).</b> Dividimos la clase en dos grupos y los participantes forman un círculo uniendo sus manos, excepto una persona que se la queda y se aleja de los grupos formados. Cada participante se pone un nombre de fruta, incluso pueden repetirse pero no más de dos veces. Cuando esto sucede, se acerca al círculo la persona que se la queda y dice: “A la fruta... (y dice un nombre de fruta)”. Si alguien de los que forman el círculo tiene ese nombre grita: “Soy yo”. En ese instante, el que se la queda tiene que intentar tocar a esa persona (o personas) y el círculo trata de impedirlo girando a un lado y otro. Cuando el jugador es tocado pasa a quedársela y se empieza de nuevo. En el caso de que el círculo se rompiera, el que se la queda elige a uno de los dos estudiantes que separaron sus manos para que sea la persona que pille. (10 minutos)</li> <li>- <b>THE OCEAN IS STORMY (Dinamarca).</b> De nuevo dividimos el grupo de clase en dos, tratando de que se agrupen niños y niñas que anteriormente no han jugado juntos. Los participantes se colocan dentro de un aro que junto a otros forman un círculo. Uno de los estudiantes es elegido para representar el rol de ballena y los demás son distintas clases de peces. La ballena empieza a dar vueltas por el exterior del círculo y va nombrando</li> </ul>

	a los peces, que se van colocando detrás de la ballena. Cuando esta exclame: “¡tormenta!”, niños y niñas tienen que intentar ocupar uno de los aros porque quien se quede fuera le tocará representar a la ballena en la siguiente ronda. (10 minutos)
<b><u>Vuelta a la calma</u></b>	<b>Y PARA TERMINAR...</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Puesta común</b> en</li> <li>▪ <b>Despedida vestuario</b> y</li> </ul>	<p>Durante la asamblea final, mientras niños y niñas están sentados en círculo, comentamos las situaciones de conflicto que han podido surgir y las posibles soluciones. Además, recordamos el continente y los países que hemos trabajado hoy exponiendo una imagen (Anexo IV).</p> <p>Finalmente nos despedimos de los estudiantes y les inculcamos el hábito de la higiene y aseo personal.</p>

<b>PLAN DE SESIÓN – SESIÓN II (50 minutos)</b>	
<b>Centro educativo:</b> CEIP Martín Chico	
<b>Espacio:</b> Polideportivo <b>UD:</b> “Jugamos sin fronteras” <b>Curso:</b> 1º EP	
<b><u>Puesta en acción</u></b>	<b>EMPEZANDO...</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Saludo</b></li> <li>▪ <b>Vestuario</b></li> <li>▪ <b>Explicaciones y diálogos</b></li> </ul>	<p>Recibiremos a niños y niñas en el aula de 1ºA de EP, lugar donde recordaremos la sesión anterior y los juegos del continente que estuvimos trabajando. Posteriormente, pondremos en situación a niños y niñas con un nuevo continente, África, y lo situaremos en el mapa del mundo que tenemos en el aula. Una vez en el gimnasio, nos colocaremos en asamblea para recordar las normas básicas: respetar a los demás, al material y a la actividad. Después empezaremos con las actividades de desarrollo. (5 minutos)</p>
<b><u>Parte principal</u></b>	<b>EN MARCHA...</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Primeras actividades</b></li> <li>▪ <b>Reflexión</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>BOKWELE (República democrática del Congo).</b> Utilizando el espacio rectangular de la pista de voleibol, se colocarán dos equipos en cada mitad del campo. Cada equipo defiende un aro en cuyo interior reposan dos pelotas. Comienza el juego cuando los dos equipos gritan a la vez ¡BOKWELE!, entonces niños y niñas de ambos grupos tratan de robar la pelota del equipo contrario sin ser tocados en territorio enemigo. Si algún jugador es tocado allí, tendrá que esperar con los brazos abiertos para que le salven sus compañeros dándole un abrazo. En el momento en que un jugador coge la pelota podrá pasarla a sus compañeros y depositarla en su aro correspondiente. (15 minutos)</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Recogida del material</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>PERSECUCIÓN DE SERPIENTES (Ghana).</b> Formamos dos equipos a través de un sorteo aleatorio y a medida que se van agrupando, niños y niñas se van agarrando, uno detrás de otro, formando una serpiente. La última persona que está en uno de los extremos se coloca un trozo de tela en el pantalón. Los otros extremos de las serpientes, se colocan frente a frente y, a una señal, cada jugador que se encuentra en la cabeza de la serpiente trata de capturar el trozo de tela de la serpiente contraria. En el caso de que la serpiente se rompa, se anotará un punto para el otro equipo. Todos los participantes pasarán por los distintos roles, hasta que finaliza el juego. (5 minutos)</li> </ul>
<p><b><u>Vuelta a la calma</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Puesta en común</b></li> <li>▪ <b>Despedida y vestuario</b></li> </ul>	<p><b>Y PARA TERMINAR...</b></p> <p>Realizamos una asamblea final para preguntar sobre lo que hemos aprendido hoy y también podemos conocer las sensaciones de cada niño y niña en relación con los juegos. También se tratarán temas de resolución de conflictos durante la puesta en práctica. Igualmente, mostraremos una imagen del continente tratado hoy (Anexo I). (5 min)</p>

<p><b>PLAN DE SESIÓN – SESIÓN III (50 minutos)</b></p> <p><b>Centro educativo:</b> CEIP Martín Chico</p> <p><b>Espacio:</b> Patio del colegio <b>UD:</b> “Jugamos sin fronteras” <b>Curso:</b> 1º EP</p>	
<p><b><u>Puesta en acción</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Saludo</b></li> <li>▪ <b>Vestuario</b></li> <li>▪ <b>Explicaciones y diálogos</b></li> </ul>	<p><b>EMPEZANDO...</b></p> <p>Recibiremos a niños y niñas en el aula de 1ºA de EP, lugar donde recordaremos la sesión anterior y los juegos del continente que estuvimos trabajando. Hoy conoceremos las tradiciones y la cultura de América, destacando la importancia de dividirla en América del Sur y del Norte. También las señalaremos en el mapamundi que se encuentra en nuestra aula.</p> <p>Una vez en el gimnasio, nos colocaremos en asamblea para recordar las normas básicas: respetar a los demás, al material y a la actividad. (5 min)</p>
<p><b><u>Parte principal</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Primeras actividades</b></li> </ul>	<p><b>EN MARCHA...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>LA MANCHA (Argentina).</b> Con el grupo de niños y niñas habrá una persona que se la queda y pilla a los demás. En el momento en el que pilla a otra persona, esta es quien se la queda y debe pillar al resto corriendo con una de las manos apoyada en la parte del cuerpo en que le han tocado. Y así sucesivamente, hasta que participen todos y cada uno de los estudiantes, pasando</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Reflexión</b></li>   <li>▪ <b>Recogida del material</b></li> </ul>	<p>por los diferentes roles. (5 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>OCTOPUS (Estados Unidos).</b> El lugar del juego se encuentra entre dos líneas paralelas y separadas unos diez metros. Un jugador se la queda y se sitúa en el centro de esas dos líneas, mientras que los demás participantes están detrás de una de ellas. El jugador que se la queda grita: “Octopus!” (¡Pulpo!) y el resto de participantes corren hacia la otra línea tratando de no ser tocados por el que está en el centro. En el momento en el que tocan a una persona se quedará sentado allí donde le han atrapado y en la siguiente ronda podrá pillar a los demás jugadores pero sin moverse del sitio. Finalizará el juego cuando todos hayan sido pillados y cambiaremos de roles. (10 minutos)</li>   <li>- <b>MUK (Canadá).</b> Para finalizar la sesión, niños y niñas se disponen en círculo y se sientan en el suelo. Se elige a uno de ellos para que se coloque en el centro y dirija el juego. Cuando la persona que está en el interior del círculo señala con el dedo a cualquier compañero o compañera, este tiene que decir “muk” (silencio) y permanecer callado y con semblante serio, mientras que la persona que se encuentra en medio trata de hacer expresiones y gestos cómicos para provocar su risa. Si lo consigue intercambian los papeles y si no, pues tendrá que señalar a otro participante. (5-10 minutos)</li> </ul>
<p><b><u>Vuelta a la calma</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Puesta en común</b></li>   <li>▪ <b>Despedida y vestuario</b></li> </ul>	<p><b>Y PARA TERMINAR...</b></p> <p>Durante la asamblea final, mientras niños y niñas están sentados en círculo, comentamos las situaciones de conflicto que han podido surgir y las posibles soluciones. Además, recordamos el continente de América y algunos de los países que hoy hemos jugado (Anexo II).</p> <p>Finalmente nos despedimos de los escolares y les inculcamos el hábito de la higiene y aseo personal.</p>



<b>PLAN DE SESIÓN – SESIÓN IV (50 minutos)</b>	
<b>Centro educativo:</b> CEIP Martín Chico	
<b>Espacio:</b> Patio del colegio <b>UD:</b> “Jugamos sin fronteras” <b>Curso:</b> 1º EP	
<b><u>Puesta en acción</u></b>	<b>EMPEZANDO...</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Saludo</b></li> <li>▪ <b>Vestuario</b></li> <li>▪ <b>Explicaciones y diálogos</b></li> </ul>	<p>Recibiremos a niños y niñas en el aula de 1ºA de EP, lugar donde recordaremos la sesión anterior y los juegos del continente que estuvimos trabajando. A continuación, presentaremos a alumnos y alumnas algunos juegos de Asia y lo situaremos en el mapamundi del aula.</p> <p>Una vez en el gimnasio, nos colocaremos en asamblea para recordar las normas básicas: respetar a los demás, al material y al juego. Después empezaremos con las actividades de desarrollo. (5 minutos)</p>
<b><u>Parte principal</u></b>	<b>EN MARCHA...</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Primeras actividades</b></li> <li>▪ <b>Reflexión</b></li> <li>▪ <b>Recogida del material</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>TETSUAGUI ONI (Japón).</b> Utilizando un espacio reducido (medio campo de vóley), hay un jugador que es el que pilla y hace de orca, persiguiendo a los demás. Todo jugador que sea atrapado se coge de la mano del que se la queda y todos juntos deben pillar al resto. Cuando la cadena la forman seis personas, es cuando pueden dividirse en dos grupos de tres y continuar por separado. El juego finaliza cuando todos los participantes son capturados. (5 minutos)</li> <li>- <b>GUL TARA (Bangladesh).</b> Uno de los niños o niñas lanza la pelota en el aire, tan alto y fuerte como pueda. Los demás participantes tratan de atraparla antes de que toque el suelo. En el caso de que alguno lo consiga, vuelve a lanzarla hacia arriba pero si la pelota toca el suelo, aquel que la lanzó la recoge y persigue al resto de compañeros y compañeras a los cuales trata de tocar con la pelota, sin lanzarla. La persona tocada se convierte en el nuevo lanzador en la siguiente ronda.</li> <li>- <b>VARIANTES:</b> En el momento que cae la pelota, la persona que la recoge grita “¡STOP!”. Todas las personas se detienen y entonces trata de lanzar la pelota hacia uno de los participantes, apuntando por debajo de la cintura a la persona que no puede moverse. Además, se le va a permitir que de tres pasos el jugador que tiene la pelota. Si da a un jugador, este lanza la pelota arriba, y si falla, la vuelve a lanzar él. (10 min)</li> <li>- <b>LEVANTA LA MANO (Taiwán).</b> Los escolares se sitúan sentados en círculo. Uno de ellos será elegido para colocarse en</li> </ul>

	<p>el centro y después de dar varias vueltas por el interior se detiene y señala a un compañero o compañera, al mismo tiempo que dice: ¡Levanta la mano! Entonces, la persona señalada no es quien debe alzarla, sino los compañeros que tiene a su lado (derecha e izquierda) tratado de que el jugador de la izquierda levante la mano derecha y el jugador de la izquierda levante la mano derecha. El jugador que se equivoca se cola en el centro y se reinicia el juego. VARIANTES: en el caso de que sea muy complicado para ellos simplemente haremos un turno levantado la mano derecha y otro con la mano izquierda. (5 minutos)</p>
<p><b><u>Vuelta a la calma</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Puesta común</b>      en</li> <li>▪ <b>Despedida vestuario</b>      y</li> </ul>	<p><b>Y PARA TERMINAR...</b></p> <p>Realizamos una asamblea final para preguntar sobre lo que hemos aprendido hoy y también podemos conocer las sensaciones de cada niño y niña en relación con los juegos. También se tratarán temas de resolución de conflictos durante la puesta en práctica. Igualmente, mostraremos una imagen del continente tratado hoy (Anexo III).</p> <p>Finalmente nos despedimos de los escolares y les inculcamos el hábito de la higiene y aseo personal. (5 minutos)</p>

**PLAN DE SESIÓN – SESIÓN V (50 minutos)****Centro educativo:** CEIP Martín Chico**Espacio:** Gimnasio **UD:** “Jugamos sin fronteras” **Curso:** 1º EP

<p><b><u>Puesta en acción</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Saludo</b></li> <li>▪ <b>Vestuario</b></li> <li>▪ <b>Explicaciones y diálogos</b></li> </ul>	<p><b>EMPEZANDO...</b></p> <p>Recibiremos a niños y niñas en el aula de 1ºA de EP, lugar donde recordaremos la sesión anterior y los juegos del continente que estuvimos trabajando. A continuación, presentaremos a alumnos y alumnas algunos juegos de Oceanía y lo situaremos en el mapamundi del aula.</p> <p>Una vez en el gimnasio, nos colocaremos en asamblea para recordar las normas básicas: respetar a los demás, al material y al juego. Después empezaremos con las actividades de desarrollo. (5 minutos)</p>
<p><b><u>Parte principal</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Primeras actividades</b></li> <li>▪ <b>Reflexión</b></li> <li>▪ <b>Recogida del material</b></li> </ul>	<p><b>EN MARCHA...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>TREES (Australia).</b> Trazamos dos líneas paralelas separadas a una cierta distancia o en todo caso tomamos de referencia dos de ellas que se encuentren en el suelo. Uno de los participantes se la queda y se coloca entre el espacio que determinan las dos líneas. El resto de compañeros y compañeras se sitúan a unos 10 metros detrás de una línea. El que se la queda grita “<i>Trees</i>” (¡Árboles!). Los demás deben correr había la otra línea tratando de que no le toque el que está en el centro. Todo jugador tocado se detiene y permanece de pie allí donde fue atrapado y ayuda a pillar junto a la persona que se la queda en la próxima ronda. (5-10 minutos)</li> <li>- <b>WHAT’S THE TIME, MR. WOLF? (Australia).</b> Un participante es el lobo y se coloca de espaldas al resto de sus compañeros y compañeras, a unos 10 metros. Los jugadores preguntan “<i>What’s the time, Mr. Wolf?</i>” (¿Qué hora es, señor lobo?), a lo que el lobo se da la vuelta y responde, por ejemplo: “<i>Two o’clock</i>” (las dos, o cualquier otra hora). Entonces, el resto de jugadores se acercan hacia el lobo dando 2 pasos o los que diga. El juego continúa hasta cuando el lobo quiera responder: “<i>Dinner time</i>” (¡La hora de comer!), que correrá hacia el grupo tratando de pillar a un jugador antes de que traspase la línea de partida. Si pilla a alguien, tomará el rol de lobo. (10 minutos)</li> <li>- <b>PO PO MANO’O (Samoa).</b> Nos sentamos en círculo muy juntos mientras cantamos: “<i>Po po mano’o, po po mano’o, toso le taliga, ua mu falo!</i>” (“Golpea suavemente al pez, golpea suavemente al pez, tira de la oreja que está roja, ¡del tirón!”). Mientras cantan van colocando sus manos, alternativamente, una</li> </ul>

	encima de la de los demás. Cuando acaba la canción, la persona que tiene su mano encima de todas agarra la oreja del compañero o compañera que tiene a uno de sus lados. Se vuelve a hacer otra ronda hasta que todos se encuentran agarrando las orejas de las personas que tienen a su lado. En ese momento se da una señal y se tiran de las orejas, tratando de gritar mucho, sino se vuelve a empezar. (5 minutos)
<b><u>Vuelta a la calma</u></b>	<b>Y PARA TERMINAR...</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Puesta común</b>      en</li> <li>▪ <b>Despedida y vestuario</b></li> </ul>	<p>Realizamos una asamblea final para preguntar sobre lo que hemos aprendido hoy y también podemos conocer las sensaciones de cada niño y niña en relación con los juegos. También se tratarán temas de resolución de conflictos durante la puesta en práctica. Igualmente, mostraremos una imagen del continente tratado hoy (Anexo V).</p> <p>Finalmente nos despedimos de los escolares y les inculcamos el hábito de la higiene y aseo personal. (5 minutos)</p>

## 5.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Esta propuesta didáctica se ha diseñado teniendo en cuenta la diversidad tanto individual de los estudiantes como la grupal como conjunto de clase, atendiendo a todos los aspectos para desarrollar una educación inclusiva.

En el momento en el que tuviésemos a algún alumno o alumna con necesidades educativas especiales, con dificultades de aprendizaje, con altas capacidades, de incorporación tardía o con condiciones personales, primeramente habría que estudiar cada caso y a cada estudiante con la ayuda de un orientador o pedagogo. Es importante valorar de forma temprana sus necesidades y adoptar planes de actuación adecuados a dichas necesidades: adaptarle los contenidos, objetivos, evaluación y/o las actividades que se han programado en esta UD, si fuese necesario para desarrollar todas sus potencialidades y se desarrollen al igual que sus compañeros.

En el caso concreto de tener en clase a un alumno o alumna con TDH, trataremos que de manera colectiva, tanto el docente como los demás compañeros y compañeras, favorezcamos su integración en las actividades programadas, haciendo especial hincapié en aquellos momentos de cooperación, ayuda e interacción entre los estudiantes, como son los juegos de: “Bokwele”, “tetsuagui oni”, “persecución de serpientes”... atendiendo a que no presente ninguna dificultad motriz. Además, teniendo en cuenta el

grupo de clase heterogéneo que presenta 1ºA, la ayuda y la organización que se establezcan favorecerán la atención a la diversidad.

Para aquellos alumnos y alumnas que no puedan participar en las sesiones por cualquier lesión, enfermedad u otra causa, tomarán una función totalmente diferente a la de sus compañeros y compañeras. Tendrán el rol de “maestro” y observará como juegan los demás niños y niñas mientras les corrige aquello que sea oportuno, aportará ideas de mejora o variantes para el juego de manera que sea positiva para el grupo de clase, será la persona que ejerza como mediador cuando se produce algún tipo de conflicto durante el juego, etc. entonces, aunque su tiempo motriz sea diferentes a los demás, estará tomando un nuevo rol que igualmente contribuye al logro de las competencias y objetivos programados en esta UD. En líneas generales, se plantearán las medidas correspondientes en función de las características y necesidades del alumnado.

## **5.11. EVALUACIÓN DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

La evaluación del estudiante se llevará a la práctica a través de una forma continua, global y formativa, con el fin de valorar el grado de adquisición de los conocimientos tratados sobre los diferentes continentes, los países, los juegos y la relación que guardan con otros lugares del mundo. La finalidad primordial de esta evaluación es la mejora del aprendizaje de cada uno de alumnos y alumnas, por lo tanto trataremos de orientarla y centrarla hacia el aprendizaje y para el aprendizaje. De este modo, me inspiro en la evaluación que menciona López-Pastor (2013) que hace referencia a una “evaluación educativa claramente orientada a mejorar el aprendizaje del alumnado, en vez de estarlo al mero control de éste y su calificación”. (p. 2)

Entonces, la evaluación toma un carácter totalmente formativo y certificador, ya que al principio de esta UD hacemos una evaluación inicial mediante una lluvia de ideas con el objetivo de estimular su curiosidad y crear un grupo de discusión sobre el tema que vamos a tratar. Posteriormente durante las siguientes sesiones de desarrollo se llevará a cabo una evaluación continua con carácter propedéutico (de cara al futuro), permitiéndonos realizar un seguimiento de la evolución del alumnado, donde el docente utilizará la técnica de evaluación de la observación directa, que está asociada a una evaluación subjetiva, cualitativa, basada en el comportamiento y las conductas de los estudiantes. Es muy importante para posteriormente introducir cualquier mejora en las

asambleas y sesiones futuras, de manera que las plasmamos en nuestros instrumentos de evaluación, que se mostrarán más adelante (Anexo VI).

Finalmente, hay que destacar que es de gran importancia evaluar la intervención docente y la UD programada. Se valorará la planificación de las sesiones (recursos, tiempo, materiales, organización...), coordinación con el resto del equipo docente y voluntarios (si los hubiere), la motivación, participación y el interés que muestra. Esto lo mediremos a través de los instrumentos de evaluación para obtener la información necesaria a través de una rúbrica de autoevaluación docente que se expondrá más adelante (Anexo VII).

#### **5.11.1. Criterios de evaluación**

Basándonos en la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, los criterios de evaluación van a ser los siguientes:

- Participar y disfrutar en el juego ajustando su actuación, tanto en lo que se refiere a aspectos motores, como a aspectos de relación con los compañeros.
- Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y las reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

Además, para desarrollar adecuadamente este proceso de evaluación utilizaremos los instrumentos detallados a continuación:

#### **5.11.2. Instrumentos de evaluación:**

- Lluvia de ideas: a través de las ideas y la discusión en grupo para comenzar esta UD, tendremos la oportunidad de recoger información y anotarla en el cuaderno del profesor para conocer los conocimientos previos de niños y niñas sobre los juegos del mundo. Generaremos preguntas y participarán activamente, poniendo en común lo que han visto reflejado.
- Cuaderno del profesor: en esta ficha encontraremos la evaluación continua de alumnos y alumnas para cada sesión. Se analizará y valorará la consecución de

los criterios establecidos y se podrán anotar las observaciones o anécdotas más interesantes y relevantes que sean oportunas. Además, hay que destacar que el docente posee también una rúbrica de autoevaluación.

- Ficha de evaluación de la UD: Se recogerán los aspectos a evaluar de la UD, el grado de consecución y las observaciones más interesantes para tener en cuenta los aspectos a mejorar. (Anexo VIII)
- Autoevaluación del alumnado: es un instrumento de evaluación individual que aporta mucha información de los conocimientos que va adquiriendo cada escolar a lo largo de la intervención didáctica. Entonces, nos sirve tanto a nosotros como docentes como para los propios alumnos y alumnas sean conscientes de su propio aprendizaje. (Anexo IX)

## **6. RESULTADOS Y VALORACIÓN GLOBAL**

Para valorar de una manera global nuestra intervención educativa pondremos especial atención al análisis de los instrumentos de evaluación que anteriormente hemos mencionado, debido a que son herramientas útiles que nos permite obtener información sobre el grado de consecución de los objetivos planteados.

### **6.1. CONSECUCIÓN DE LOS OBJETIVOS PROPUESTOS**

Al principio de este trabajo de fin de grado, mostrábamos una secuenciación de objetivos a los que pretendíamos dar respuesta y lograr el máximo cumplimiento de los mismos. Asimismo, a continuación mostraremos con detalle el grado de consecución y el nivel alcanzado.

Ante todo, me gustaría expresar mi satisfacción con el cumplimiento de la mayoría de los objetivos planteados, pues nuestro objetivo referente y general (diseñar, implementar y evaluar un programa de intervención didáctica en el área de EF, basado en los juegos interculturales en una CdA) se ha puesto en práctica y con muy buenas sensaciones. La intervención se ha desarrollado en la CdA CEIP “Martín Chico”, lugar donde hemos aprovechado este nuevo proyecto que se beneficia de los principios de AD para trasladarlo y aplicarlo al área de EF y no solamente basarse en los GI en áreas troncales

como lengua, matemáticas y ciencias de la naturaleza. De este modo, desde un principio me hubiera encantado la implicación y participación de voluntarios o familiares de diferentes nacionalidades que normalmente acuden al centro educativo durante la organización de los GI pero no fue posible, tal vez por falta de interés o relevancia en el área de EF, que como ya hemos comentado con anterioridad, todavía tiene que replantearse su orientación y función en una CdA. En cambio, sí que dispusimos de un día para organizar GI junto con 2º de EP, adaptándolo al desarrollo del AD a través de los juegos del mundo y contando con varios voluntarios y docentes en prácticas, un trabajo que no hubiera sido posible sin ellos, mi tutor especialista de prácticas y mi propia actuación.

Entonces, haciendo referencia al primero (descubrir y analizar los beneficios de los GI y el AD en el área de EF) y al tercero (ampliar conocimientos sobre la influencia de las medidas de éxito en el área de EF en una CdA) de los objetivos marcados en nuestro trabajo de fin de grado, podemos destacar que he tenido la oportunidad de beneficiarme enormemente de la metodología y actuación que se desarrollan en este centro para valorar los efectos positivos y a mejorar que conlleva. De este modo, al poner en práctica los GI y el AD en el área de EF mediante los juegos interculturales pusimos especial hincapié en aprender a interrelacionarse con cualquier compañero o compañera independientemente de su origen o condición social, a cooperar y trabajar en grupo de manera que logremos un objetivo común, a resolver dialógicamente nuestros conflictos y construir nuestro aprendizaje interactuando y a través del diálogo, a respetar otras culturas con las que convivimos, etc. por lo que, tras la intervención y recogida de datos de mis experiencias, posibilitamos y contribuimos a los estudiantes hacia un desarrollo de todas sus potencialidades en un ambiente que favorece positivamente su proceso de enseñanza-aprendizaje. De este modo, ha sido una experiencia totalmente enriquecedora para mí como docente, donde he podido vivenciar la esencia de los GI y el poder del AD en un centro educativo, con la implicación de agentes educativos en una de las sesiones.

En cuanto al segundo objetivo específico que nos planteamos (valorar el potencial de los juegos interculturales y los aprendizajes que se generan en un grupo heterogéneo de escolares) y después de haber realizado una revisión bibliográfica profunda, consideramos que la universalidad del juego ha sido fundamental para establecer conexiones personales entre compañeros y compañeras que sienten afinidad por otras



culturas y puedan entenderse. Me gustaría destacar las posibilidades que ofrece este contenido para trabajar a través de GI y AD. La presencia de cualquier agente educativo de la nacionalidad del país que vamos a trabajar en nuestra sesión, daría la posibilidad de conocer el juego desde su propia raíz y supondría un nexo entre culturas de forma vivencial a través de las experiencias del voluntario o familiar, que sería orientado pedagógicamente por el docente antes de iniciar la propuesta. Es una buena medida para valorar el potencial inclusivo de niñas y niños inmigrantes o aquellos escolares de incorporación tardía en un grupo de clase, propiciando numerosas actividades colectivas que favorezcan la interacción entre alumnos y alumnas, remarcando aspectos como el respeto, la solidaridad y la cooperación que desarrolla sus habilidades sociales. Además, el aliciente de los GI supondría un mayor control del grupo y a su vez la atención más individualizada y participación del alumnado, aumentaría los vínculos sociales (emocional y afectivo) con compañeros y compañeras propios de la interacción entre escolares, produciría el sentimiento de protagonismo de niños y niñas y responsables de su aprendizaje, etc. Finalmente, también es relevante destacar la interdisciplinariedad que presenta con otras áreas, desarrollando la ubicación en el mapamundi de los continentes y los países que trabajamos durante nuestras sesiones prácticas, así como también de sus costumbres, tradiciones... guiándonos mediante los mapas que se presentan en el aula y las imágenes que se les ofrece. Es un contenido que les motiva y que les despierta la curiosidad por conocer nuevos juegos de los cuales se sienten muy identificados, debido a que tienen una gran similitud a los que normalmente juegan ellos y ellas.

## **6.2. APRENDIZAJE DEL ALUMNADO**

Uno de los aspectos más importantes a tener en cuenta antes, durante y después de la intervención educativa es el aprendizaje de alumnos y alumnas. En líneas generales, anteriormente ya habían trabajado en GI pero se les hacía novedoso llevarlo a la práctica en el área de EF, aunque solo fuera por una vez. A lo largo de las sesiones, eran conscientes de haber colaborado con diferentes grupos de compañeros y compañeras cuando se creaban situaciones de colaboración y oposición en el juego, la importancia de respetar las reglas básicas que recordábamos al inicio de cada sesión e insistimos en resolver dialógicamente los conflictos que surgía durante el juego. Una anécdota que recogí en el cuaderno del docente, fue la siguiente:

*Durante la clase de EF, siempre intento que queden bien claras las reglas de los diferentes juegos aunque siempre pueden crearse alguna situación de conflicto. En este caso, W. defendía que M. no le había tocado en un juego de pilla-pilla y al preguntárselo varias veces, porque no había sido capaz de apreciar exactamente si fue así o no, se puso a llorar. Decidí que era el momento de hablar con W. personalmente, a la altura de sus ojos, mientras que los demás seguían con el juego. Ha sido fundamental que haya sentido mi cercanía y haya reconocido cómo se siente pero no es motivo para ponerse a llorar, le dije. Entonces, volví a reconstruir los hechos junto con él y le pude concienciar de que estos problemas se pueden arreglar dialogando con el compañero o compañera, llegando a un consenso y siendo flexible. Igualmente, lo hablé con M., que finalmente reconoció que se pasó de la línea que tenía que pillar y no cumplió la regla. De esta manera, estuve satisfecho de que llegaran a un acuerdo al final de la sesión para que se dieran cuenta de que ellos mismos pueden solucionar cualquier conflicto que suceda, teniendo la iniciativa personal de dialogar y llegar a un acuerdo.*

Poniéndonos en situación, este hecho sucedió en una de las primeras sesiones de la intervención didáctica, por lo que día tras día les recordaba la importancia de aprender dialogando y resolver así nuestros conflictos, hasta el punto de que llegaran a un acuerdo sin apenas mi intervención.

Un momento esencial para recoger información sobre el aprendizaje del alumnado es durante las asambleas tanto iniciales como finales, debido a que otorgamos un rol más reflexivo a los estudiantes para conocer lo que han aprendido durante las sesiones. Es importante que sus respuestas sean con sentido y bien argumentadas, considero que poco a poco tienen que aprender a razonar y ya no nos valen las respuestas monosilábicas “sí”, “no”, “mucho”, etc. Además, durante estos momentos surge la gran iniciativa que tienen niños y niñas de aportar variantes a los juegos y que la mayoría son totalmente aceptables por el docente, así como también a ofrecerse para traer juegos nuevos de sus países, especialmente marroquíes, lo cual es muy interesante para que los estudiantes indaguen juegos de su propio país buscando en internet, preguntado a sus familiares... y los compartan con el resto de compañeros y compañeras. De esta

manera, también son capaces de mejorar su capacidad de búsqueda entre semejanzas y diferencias con los juegos que tradicionalmente se juegan en nuestra cultura española.

Además, la autoevaluación de los propios alumnos y alumnas ha resultado ser un instrumento muy efectivo para valorar los aprendizajes de cada uno de ellos, con el objetivo de comprobar por escrito y con algunos dibujos la opinión que el estudiante tiene de sí mismo en cuanto a lo que están aprendiendo durante cada sesión.

En cuanto al desarrollo de su capacidad de conocer y ubicar geográficamente los continentes y algunos de los países que hemos trabajado, hemos apreciado algunas mejoras aunque hay que destacar que los países todavía es difícil que los sepan situar en el mapamundi, por lo que estaba bastante satisfecho simplemente que me los dijeran verbalmente mientras yo se lo mostraba en el mapa o en las imágenes. A lo largo de esta propuesta didáctica, se ha favorecido una educación en valores basada en el respeto, la solidaridad y la empatía que han ido consolidando con el trabajo en GI, cooperación y colaboración. Se han ofrecido oportunidades para todos en un medio para participar en condiciones iguales a sus demás compañeros y compañeras durante estas sesiones de EF, donde niños y niñas han aprendido a aceptar y compartir las culturas interactuando con ellas, a través de los juegos, fomentando un actitud crítica y respetuosa con lo diferente y enriqueciéndose de lo que nos aportan los demás.

## **7. CONSIDERACIONES FINALES**

Después de haber buscado profundamente y hacer una revisión bibliográfica para este fin académico sobre las CdA, las medidas de éxito y los juegos interculturales, así como de su puesta en práctica en un centro educativo, en este apartado del trabajo se recogen las ideas finales, además de las oportunidades, limitaciones y futuras líneas de investigación que pueden ocasionar.

### **7.1. IMPACTO EN MI FORMACIÓN**

El diseño de esta intervención didáctica y su aplicación en el centro educativo me ha dado la oportunidad de experimentar y vivenciar nuevas líneas para trabajar en las sesiones de EF, contribuyendo a mi formación y competencias docentes para mi futuro profesional como maestro en EP. Algunas de las reflexiones e ideas que se pueden extraer en este trabajo son las siguientes:

- El juego es una herramienta pedagógica fundamental que mediante el AD y los GI nos posibilita, en esta intervención didáctica, una respuesta a la educación intercultural para transmitir a alumnos y alumnas la capacidad de desarrollarse en una sociedad multicultural, como en la que vivimos actualmente. Los principios básicos del AD en EF (diálogo igualitario, solidaridad, igualdad de diferencias, etc.) son un elemento clave para transmitir una educación en valores y promover un clima positivo de confianza y buena convivencia en el aula.
- Mi experiencia en GI me ha dado la posibilidad de apreciar la importancia de las relaciones entre los diferentes agentes educativos (voluntarios, familiares, docentes, etc.) y los estudiantes para su proceso de enseñanza-aprendizaje. Su función es muy importante, pues dinamizan la actividad que fomenta el trabajo en equipo y la interacción y diálogo entre niños y niñas.
- El área de EF es normalmente un espacio de conflicto, pues es un buen momento de favorecer y crear un clima de grupo en el que se resuelvan dialógicamente los problemas que puedan surgir durante el juego, generando así una mejora de sus habilidades sociales tan importante en esta sociedad multicultural.

## **7.2. OPORTUNIDADES, LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN**

Me gustaría expresar mi satisfacción personal con el trabajo que hemos diseñado, pues el AD nos ha influido positivamente en este contenido de EF y hemos disfrutado aprendiendo todos y todas con la propuesta de “Jugamos sin fronteras”. Ha sido un privilegio formar parte de una CdA para apreciar desde dentro estas estrategias metodológicas que me han formado como docente, pues nos han dado la oportunidad de aplicar y evaluar nuestra intervención didáctica en un contexto real. De esta manera, nos han permitido valorar las oportunidades, limitaciones y futuras líneas de investigación:

Primeramente detallamos los problemas o limitaciones que hemos experimentado durante la puesta en práctica de la propuesta didáctica. En un principio, la idea era llevar a cabo todas las sesiones mediante los GI y con algún voluntario o familiar (si eran de la misma nacionalidad que el juego que íbamos a presentar, muchísimo mejor) que dinamizara, junto con el docente, algunos de los juegos. De esta manera considero que coordinándonos y tratando algún aspecto pedagógico, hubiera sido mucho más enriquecedor el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes pero la falta de compromiso e implicación de los voluntarios que acuden con frecuencia al centro, fue

un factor a tener en cuenta. Esto hecho refleja también el nivel de influencia que tiene la EF en una CdA, debido a que aparentemente no afecta a su estructura metodológica.

La alternativa que buscamos fue la de impartir las sesiones a través de una metodología participativa y activa (comentada en el apartado 5.6) y con la posibilidad de aplicar una sola sesión a través de los GI, una medida que me sirvió para valorar cómo afecta esta estrategia en el aprendizaje de los estudiantes y otros aspectos del desarrollo de la sesión (control de aula, interacción entre compañeros y compañeras, etc.).

Para la temporalización de nuestra intervención educativa, ha sido imprescindible coordinarse con el profesor especialista en EF del centro educativo, con el fin de evitar las coincidencias con algunas actividades extraescolares o cualquier otra actividad que interfiriera la realización de las sesiones programadas. Aún así, se encontraron algunos problemas debido a que surgen imprevistos a lo largo de los días escolares pero en líneas generales, esta temporalización ha sido la más adecuada.

En cuanto a las futuras líneas de investigación, me resultaría interesante llevarlo a la práctica en un centro educativo tradicional y valorar cómo afecta la EF en los dos contextos, analizando los beneficios que transmiten los GI y el AD. Además, igualmente podríamos estudiar la influencia de los agentes educativos que participan en los GI en las clases de EF.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Buscà, F., Ruiz, L. y Rekalde I. (2014). Tratamiento del conflicto en las Comunidades de Aprendizaje a través de la educación física. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 25, 156-161.
- Capllonch, M. y Figueras, S. (2012). Educación Física y Comunidades de Aprendizaje. *Estudios Pedagógicos*, 38(1), 231-247.
- Comunidades de Aprendizaje. School As “Learning Communities”. Recuperado de <http://utopiadream.info/ca/>
- Díez, J. y Flecha, R. (2010). Comunidades de Aprendizaje: un proyecto de transformación social y educativa. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 67 (24,1), 19-30.
- Elboj, C., Puigdellívol, I., Soler, M. y Valls, R. (2006). *Comunidades de Aprendizaje: Transformar la educación*. Barcelona: Graó.
- Ferrada, D. y Flecha, R. (2008). El modelo dialógico de la pedagogía: un aporte desde las experiencias de comunidades de aprendizaje. *Estudios Pedagógicos XXXIV*, (1), 41-61.
- Freire, P. (1997). *A la sombra de este árbol*. Barcelona: El Roure.
- INCLUD-ED Consortium (2009). *Actions for success in schools in Europe*. Bruselas: European Commission.
- López Pastor, V. (2013). Nuevas perspectivas sobre evaluación en Educación Física. *Revista de Educación Física*, 29(3), pp. 1-9.
- Monjas, R. (2006). *La iniciación deportiva en la escuela desde un enfoque comprensivo*. Madrid: Miño y Dávila Editores.
- ORDEN EDU/519/2014, de 14 de junio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Valls, R. (2000). *Comunidades de Aprendizaje: una práctica educativa de Aprendizaje Dialógico para la Sociedad de la Información*. Universitat de Barcelona, Departament de Teoria i Història de l'Educació, España.

Velázquez, C. (1999). *Juegos de otros pueblos, países y culturas*. Valladolid: La peonza.

## 9. ANEXOS

Extraído propiamente de Bantulà y Mora (2002) que nos ofrecen estas imágenes:

### Anexo I – Mapa de África

## ÁFRICA





# AMÉRICA



# ASIA



# EUROPA



# OCEANÍA








## Anexo VII - AUTOEVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN DOCENTE

CRITERIOS	ESCALA VERBAL	OBSERVACIONES
Utilizo un lenguaje adecuado y explico los juegos de manera que todos lo entiendan.		
Ofrezco libertad de expresión y escucho las propuestas e ideas de alumnos y alumnas		
Fomento la reflexión y proporciono el feedback necesario.		
El tiempo de las sesiones ha sido flexible en función de las necesidades de cada circunstancia		
Los contenidos, objetivos y las actividades se adecúan a las características y necesidades del alumnado		
Motivo a los estudiantes durante el juego y les animo a la participación activa del alumnado		
Fomento el respeto y la resolución dialógica de los conflictos.		
<b>Escala verbal: N= nada; MP = muy poco; P= poco; B= Bastante; M= mucho</b>		

## Anexo VIII - EVALUACIÓN DE LA UD

CRITERIOS	GRADO DE CONSECUCIÓN	OBSERVACIONES
Adecuación de los objetivos y las sesiones planificadas para el grupo de clase.		
Grado de consecución de los objetivos establecidos y la contribución a las competencias básicas.		
Atención prestada al alumnado con mayores dificultades o problemas motrices.		
Puntos fuertes de la UD		
Puntos débiles de la UD y la necesidad de modificar sesiones y la mejora de las mismas.		
Grado de consecución de la implicación de la comunidad educativa (voluntarios, familiares, etc.)		
<b>Escala verbal: N= nada; MP = muy poco; P= poco; B= Bastante; M= mucho</b>		

## ANEXO IX – AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO

UD “JUGAMOS SIN FRONTERAS”				SESIÓN N°:
FICHA DE AUTOEVALUACIÓN				
NOMBRE:				CURSO: 1° EP
	 Mucho	 Regular	 Hay que mejorar	Comentarios
He participado activamente en los diferentes juegos realizados				
He respetado las normas de los juegos				
Pongo interés y me esfuerzo				
Trabajo en equipo y escucho a los demás compañeros y compañeras				
He participado en las asambleas y he dicho lo que he aprendido				
Se ubicar el continente en el mapamundi porque he atendido en las asambleas				
He respetado los hábitos de higiene (aseo) y salud (puesta en marcha) establecidos				
SOBRE LA SESIÓN				
Lo que más me ha gustado es:				
No me ha gustado:				
HAZ UN DIBUJO DE LO QUE HAS APRENDIDO HOY:				



## ANEXO X – IMÁGENES Y FOTOS DE LAS SESIONES

