



**Universidad**  
Zaragoza

# Trabajo Fin de Grado

Proyecto de intervención sobre la educación  
intercultural a través del juego cooperativo

Autor

Juan Sánchez Brochot

Director

Pablo Usán Supervía

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

Año 2020

## Índice

|  |    |
|--|----|
| 1. Introducción.....   | 6  |
| 2. Justificación.....  | 7  |
| 3. Marco teórico.....  | 8  |
| 3.1 La interculturalidad.....  | 8  |
| 3.1.1 Concepto.....  | 8  |
| 3.1.2 Principios.....  | 9  |
| 3.1.3 Etapas.....  | 9  |
| 3.1.4 Evolución y perspectivas.....  | 10 |
| 3.1.4.1 La evolución del discurso multiculturalista.....                         | 11 |
| 3.1.4.2 Hacia una interculturalización del multiculturalismo....                 | 13 |
| 3.1.5 El enfoque intercultural en el aula.....                                   | 14 |
| 3.1.5.1 La diversidad en el aula.....  | 14 |
| 3.1.5.2 Estrategias.....   | 17 |
| 3.1.5.3 Modelo de actuación intercultural.....                                   | 18 |
| 3.1.5.4 Rol del docente.....   | 19 |
| 3.2 El juego cooperativo.....  | 20 |
| 3.2.1 Definición y características.....  | 20 |
| 3.2.2 Herramientas de aprendizaje.....   | 23 |
| 3.2.2.1 El juego.....  | 23 |
| 3.2.2.2 Aprendizaje cooperativo.....   | 26 |
| 3.2.3 Inclusión en la Educación Física.....                                      | 28 |
| 3.2.3.1 Conductas cooperativas.....  | 28 |
| 3.2.4 Resolución de conflictos.....  | 29 |
| 3.3 Justificación curricular.....  | 30 |
| 3.3.1 Objetivos generales y específicos.....                                     | 30 |
| 3.3.2 Contenidos.....  | 31 |
| 3.3.3 Relación entre criterios de evaluación y estándares de<br>aprendizaje..... | 32 |
| 3.3.4 Contribución a las competencias clave.....                                 | 34 |
| 4. Objetivos.....  | 35 |

|  |    |
|--|----|
| 5. Metodología.....                                      | 36 |
| 5.1 Tipo de estudio y participantes.....                 | 36 |
| 5.2 Procedimiento.....                                   | 37 |
| 5.3 Temporalización.....                                 | 38 |
| 6. Recursos.....   | 40 |
| 6.1 Recursos espaciales.....                             | 40 |
| 6.2 Recursos audiovisuales.....                          | 41 |
| 6.3 Recursos materiales.....                             | 41 |
| 6.4 Recursos humanos.....                                | 41 |
| 7. Sesiones.....   | 42 |
| 8. Evaluación.....                                       | 54 |
| 9. Resultados esperados.....                             | 56 |
| 10. Limitaciones del estudio.....                        | 57 |
| 11. Prospectivas del estudio.....                        | 58 |
| 12. Implicaciones prácticas.....                         | 58 |
| 13. Conclusiones.....                                    | 59 |
| 14. Referencias bibliográficas.....                      | 60 |
| 15. Anexos.....  | 65 |
| Anexo nº1: Sesiones                                      |    |
| Anexo nº2: Ejemplo de preguntas en evaluación con Kahoot |    |
| Anexo nº3: Temporalización                               |    |

## **Proyecto de intervención sobre la educación intercultural a través del juego cooperativo**

- Elaborado por Juan Sánchez Brochot.
- Dirigido por Pablo Usán Supervía.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de Junio del año 2020
- Número de palabras (sin incluir anexos): 17.499

### **Resumen**

Actualmente, vivimos en una sociedad multicultural que sufre continuas transformaciones en un mundo globalizado donde convivimos con personas procedentes de distintas culturas con diferentes creencias y manifestaciones en todos los ámbitos. Existe una parte de la población que actúa de forma discriminatoria o ignora el enriquecimiento que nos aportan todas estas culturas, y por ello la escuela debe ser un instrumento de cambio ante estas actitudes.

Es inevitable observar la gravedad de estos comportamientos, así pues con el fin de evitarlos se pretende impartir a los niños una educación en valores cívicos y sociales mediante el aprendizaje cooperativo a partir de juegos. De esta forma, los alumnos no sólo se impregnarán de los resultados positivos que residen en este tipo de aprendizajes sino que a su vez tendrán la posibilidad de conocer juegos y costumbres procedentes de otras culturas.

Esta propuesta está dirigida para alumnos de 4º curso de Educación Primaria en el área curricular de Educación Física durante el transcurso de diez sesiones, con el objetivo de lograr de forma significativa una mejora en la educación intercultural mediante el juego cooperativo y la integración de una serie de valores sociales y cívicos en su persona, llevándolo a cabo en las diversas situaciones que encuentren en su vida.

### **Palabras clave**

Interculturalidad, cooperación, escuela, valores, juego.

## **Intervention project about intercultural education through cooperative game**

- Produced by Juan Sánchez Brochot.
- Directed by Pablo Usán Supervía.
- Presented for his defense in the June 2020 convocatory
- Number of words (not including annexes): 17.499

### **Abstract**

Currently, we live in a multicultural society that undergoes continuous transformations in a globalized world where we live with people from different cultures with different beliefs and manifestations in all areas. There is a part of the population that acts in a discriminatory way or ignores the enrichment that all these cultures bring us, and therefore the school must be an instrument of change in the face of these attitudes.

It is inevitable to observe the seriousness of these behaviors, so in order to avoid them; it is intended to teach children an education in civic and social values through cooperative learning through games. In this way, students will not only be impregnated with the positive results that reside in this type of learning, but they will also have the opportunity to learn about games and customs from other cultures.

This proposal is addressed to students in the 4th year of Primary Education in the Physical Education curricular area during the course of ten sessions, with the aim of achieving a significant improvement in intercultural education through cooperative play and the integration of a series of social and civic values in their person, carrying it out in the various situations they can find in their lives.

### **Keywords**

Interculturality, cooperation, school, values, game.

## 1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día es inevitable levantar la vista y apreciar la riqueza multicultural que rebosa en la sociedad en la que vivimos. Actualmente, vivimos en un mundo globalizado donde los grandes movimientos de masas entre países y continentes están a la orden del día ya sea por motivos económicos, políticos o de cualquier otra índole. Y esto tiene como efecto un intercambio cultural y social entre personas con distintas costumbres y creencias, y hay que dotar este intercambio de una serie de valores que se fundamenten en el respeto y la igualdad, con el fin de evitar cualquier actitud discriminatoria o hacer alusión a prejuicios vacíos que podemos tachar de incoherentes.

Mediante este proyecto de intervención se va tratar la interculturalidad, un tema en auge que requiere de una atención máxima e inmediata puesto que las transformaciones sociales se producen de forma rápida y estas demandan una formación en valores que ayuden a las diversas personas a adaptarse a distintas situaciones.

La escuela juega un papel fundamental ya que se puede considerar uno de los principales focos de estas transformaciones. Por ello, es importante hacerles entender la riqueza e importancia de la diversidad, los múltiples aprendizajes que derivan de ella, y la imperiosa necesidad de acoger en su personalidad los valores sociales y cívicos dotados de un carácter positivo que les ayuden a resolver conflictos de una forma autónoma y efectiva mediante el diálogo, y al mismo tiempo, valorar la riqueza cultural y nutrirse unos de otros.

La herramienta de aprendizaje que vamos a utilizar con el objetivo de profundizar en la interculturalidad va ser el juego cooperativo. Este instrumento didáctico lo voy a poner en práctica durante el transcurso de diez sesiones en las que voy a trabajar de forma cooperativa a través de juegos procedentes de distintas culturas, y a su vez, juegos cooperativos populares que refuercen el vínculo del grupo y nos permitan la posibilidad de trabajar una serie de valores de forma significativa.

Por último, me gustaría concluir esta introducción hablando de las metas que perseguimos con la ejecución de este proyecto, teniendo como resultado el reconocimiento de la sociedad intercultural y un correcto tratamiento de sus efectos en las diversas situaciones que tengan lugar en la vida cotidiana de los alumnos.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

Actualmente, la mayoría o la totalidad de centros escolares están formados por un alumnado multicultural, reflejo de la sociedad en la que vivimos. Cada alumno, independientemente de su procedencia, requiere de unas necesidades distintas en función de su personalidad, características o ritmo de aprendizaje. Sin embargo, es común observar que los alumnos procedentes de otras culturas pueden tener problemas a nivel académico o a la hora de relacionarse con el resto del grupo.

Este hecho, demanda una actuación inmediata por parte del docente ya que uno de los principales objetivos de todo maestro es que haya un alto grado de cohesión grupal en la clase, evitando cualquier tipo de aislamiento. Además este tipo de comportamientos suele derivar en un empeoramiento del rendimiento académico, perjudicando de este modo la capacidad de progresión del alumno.

Por ello, este es uno de los principales motivos por los que he llevado a cabo este proyecto, y a su vez, la creciente importancia que reside en el tema de la interculturalidad a través de la cooperación que vamos a trabajar.

Por otro lado, utilizar el juego cooperativo como herramienta de aprendizaje resulta imprescindible para abordar de la forma más eficaz este proyecto. Esto se debe a la educación en valores que tiene como consecuencia el trabajo cooperativo, y a todos los aprendizajes que derivan de esta, puesto que es una forma de preparar a los alumnos para vivir en sociedad de un modo cívico y respetuoso, donde la palabra inclusión sea la protagonista.

Por último, me gustaría destacar la importancia del contenido curricular en el área de Educación Física que hace referencia a las distintas situaciones de cooperación que se dan en el aula o el pabellón. Al mismo tiempo, debemos hacer hincapié en el bloque seis, el cual señala los aspectos relacionados con los aprendizajes transversales y el desarrollo de valores individuales y sociales. A través del contenido expuesto en este bloque se pretende la defensa de actitudes inclusivas frente a comportamientos discriminatorios, y la valoración de la riqueza de distintas manifestaciones culturales.

Estos contenidos deben ser trabajados en todas las áreas curriculares y de forma continuada durante el desarrollo del curso escolar.

### **3. MARCO TEÓRICO**

Para un correcto desarrollo de este proyecto en el que se pretende trabajar la interculturalidad a partir del aprendizaje cooperativo con el “juego” como referencia, necesitamos dotarlo de unas bases teóricas adquiridas a través de libros, textos y revistas, que nos permitan llevar a cabo una puesta en práctica de garantías.

Por este motivo, hablaremos acerca de la interculturalidad de forma global y específica, y su consecuente evolución y aplicación en el aula, concretamente en el área de Educación Física.

Por otro lado, indagaremos en el juego cooperativo y todas las ventajas que nos aporta esta herramienta de aprendizaje con el fin de lograr una educación en valores.

Por último, realizaremos una justificación curricular en consonancia con la ley vigente, a partir de la cual expondremos los objetivos a alcanzar, la relación entre criterios de evaluación y estándares de aprendizaje, para finalmente concluir con una argumentación sobre las competencias clave trabajadas a lo largo del proyecto.

#### **3.1 La interculturalidad**

##### *3.1.1 Concepto*

La interculturalidad es un término que recoge una multitud de valores inclusivos necesarios en una sociedad igualitaria. Cuando mencionamos la palabra “cultura”, nuestra mente nos direcciona a uno de los organismos que sirven como referencia en este ámbito a nivel mundial, la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura). Y es este organismo el que concibe la interculturalidad como “la construcción de relaciones equitativas entre personas, comunidades, países y culturas” y así lo muestra en su página web.

A la hora de hablar de interculturalidad, tenemos la obligación de diferenciar su significado en función de la perspectiva desde la cual la vamos a trabajar. En términos estáticos, consiste en una relación comunicativa entre dos personas pertenecientes a diferentes culturas, mientras que en términos dinámicos supone la aparición de mecanismos que impliquen una intencionalidad para que esa comunicación sea efectiva (Trujillo, 2005).

Desde esta última perspectiva, y teniendo en cuenta la polisemia del concepto en la actualidad, podemos entender la interculturalidad como el camino a seguir a la hora de establecer relaciones interpersonales y sociales, en las que no exista ningún tipo de discriminación, se enriquezcan mutuamente, se comunican del modo apropiado y se reconozcan como interlocutores (Giménez & Malgesini, 1997).

### 3.1.2 Principios

La complejidad que reúne el concepto de interculturalidad se debe a todos los principios que la conforman. Existen muchos principios que componen la educación intercultural, y es por ello que Imaginario (2019), especialista en Artes, Literatura comparada e Historia, nos destaca los siguientes:

- *Reconocimiento de la ciudadanía:* Construcción de un modo de vida en comunidad justo y democrático, destinado a la persona en su globalidad de una forma racional, sentimental y voluntaria (Martínez, 2001).
- *Reconocimiento del derecho a ejercer la identidad originaria de los pueblos:* El derecho de cada alumno a recibir una educación diferenciada, haciendo hincapié en la formación de su identidad personal (Muoz, 2016).
- *Rechazo a las formas de imposición de la cultura hegemónica y marginación de la cultura minoritaria:* Reconocimiento positivo de las diversas culturas y lenguas y de su necesaria presencia y cultivo en la escuela (Muoz, 2016).
- *Comprensión de las culturas como fenómenos dinámicos:* Gestión democrática, concienciación de una sociedad multicultural y participación de todo el grupo en el incremento de las relaciones positivas entre los diversos grupos étnicos.
- *Principio de la comunicación horizontal:* Debe existir un diálogo continuo entre el docente, los alumnos, y entre ellos mismos, donde todos sean emisores y receptores, y tenga como resultado un sistema de comunicaciones basado en el respeto.

### 3.1.3 Etapas

Imaginario (2019) nos explica la necesidad de una metodología para reeducar a los alumnos en el concepto de la interculturalidad, del cual se ha tomado consciencia hace

relativamente poco en la cultura occidental. Para ello, existen una serie de etapas que el alumno debe atravesar para comprender esta noción en su totalidad:

- *El respeto mutuo*: Según nos explica Senett (2003) en su libro “El Respeto”, el fundamento del respeto mutuo se basa en la reciprocidad y esto tiene como resultado una relación de intercambio fundamentada en la autonomía y la comprensión. Siguiendo la misma línea, Ramos (2012), nos comenta en su blog que no se puede entender el concepto “respeto mutuo”, sin un reconocimiento de la otredad, lo cual implica ejercer y permitir la libre expresión de forma mutua y participando de la existencia de otros modelos válidos de percepción de la realidad.
- *El diálogo horizontal*: La horizontalidad en la educación es sinónimo de diálogo abierto, cooperación y tolerancia, considerando a todos los actores del proceso educativo como iguales, aunque asuman distintos roles. Apoyándonos en la “Pedagogía de los oprimidos” de Freire (1970) en las aulas debe predominar el pensamiento crítico que nos ayude a acabar con las diferencias sociales (concepto definición, de Redacción).
- *La comprensión mutua*: Este concepto forma parte de un proceso de comunicación mutuo en el que se valoran las acciones del otro desde una perspectiva emocional con el fin de crear una estrategia para modificar su conducta. Para lograrlo es necesario poner en práctica una serie de mecanismos (Apuntes y Typs de Pedagogía Educativa, 2015):
  - Identificación: Confección de una conducta propia similar a la del otro
  - Empatía: Es el resultado de una comprensión afectiva
  - Reflejo: Concienciación de lo que percibe el otro
- *La sinergia*: Se basa en la obtención de resultados donde la diversidad se vuelve una fortaleza que te enriquece desde distintas perspectivas

### 3.1.4 Evolución y perspectivas

Para poder hablar del concepto de interculturalidad que se debate hoy en día hay que remontarse a los primeros pasos que se daban de forma tímida en cuanto a la diversidad étnica.

La controversia en torno a la globalidad de este concepto continua en la actualidad pero todo comenzó en los años ochenta, principalmente en Estados Unidos, con los primeros movimientos que emprendieron el sendero hacia la institucionalización en los ámbitos sociales, políticos y culturales y académicos. En ese momento se denominó al conjunto de esos grupos con el nombre de “multiculturalismo” (Dietz, 2005).

#### *3.1.4.1 La evolución del discurso multiculturalista*

Los orígenes como nuevo movimiento social: Podemos entender el multiculturalismo como un tipo de movimiento social. Tomando como referencia a Raschke (1988) y Canto & Muro (1991) podemos definir el movimiento social como un factor de naturaleza colectiva, que se mantiene en el tiempo y el espacio, y que implica la movilización con el fin de la creación de una identidad propia para una posterior repercusión en la sociedad y sus instituciones.

Desde un punto de vista sociológico, los movimientos sociales son el reflejo visible de los conflictos internos de un sistema social (Melucci, 1985). Estos conflictos se deben en gran parte a los cambios estructurales sometidos en las sociedades occidentales, partiendo de la transformación de un modelo de producción “fordista” a una sociedad “post-industrial” (Touraine, 1996).

La modificación del sistema económico repercute directamente en los conflictos socio-culturales del sector referente a la producción. Esto tiene como consecuencia la creación de movimientos de carácter estudiantil, multicultural, feminista y demás, compartiendo entre sí una serie de rasgos que se muestran a continuación:

- Estructura organizativa flexible excluyendo una figura de liderazgo que pueda derivar en cualquier tipo de autoritarismo.
- Autonomía del movimiento.
- Rechazo a una ideología que implique una transformación total de la sociedad (Giddens, 1991).
- Aplicación de temáticas específicas hasta la institucionalización y academización del multiculturalismo y su posterior trascendencia.

- Composición social heterogénea abierta a todas las clases aunque predomina la clase media, generando un conflicto a la hora de identificar el “sujeto histórico” (Alonso, 1988).
- Tematización de la identidad y la subjetividad (Raschke, 1988).

La identidad se convierte en un factor determinante de los movimientos sociales derivando en “política identitaria” que deberá hacer frente a distintos agentes sociales (Slater, 1994).

Los movimientos sociales multiculturales dotados de un carácter espontáneo sobreviven mediante la creación de prácticas culturales específicas del movimiento. Estos movimientos nacen y se desarrollan en su máxima expresión en contextos sociales marginales donde la cultura resulta imprescindible para la acción colectiva (Eckstein, 1989). Siguiendo esta misma línea, las prácticas culturales se reinventan de modo que se adaptan a distintas situaciones, generando una identidad propia y transformándose en una “comunidad” para sus miembros (Álvarez & Escobar, 1992). Sin embargo, estos movimientos a pesar de apoyar la defensa de las minorías como norma general, siempre suelen concebirse como fenómenos que hacen frente a alguien debido a su espíritu reivindicativo.

La institucionalización del multiculturalismo: El multiculturalismo necesita una fase de construcción y estabilización de las identidades de los nuevos actores sociales para acabar de consolidarse. Sin embargo, pretende romper con el discurso post-moderno de la filosofía francesa y estadounidense (Willett, 1988), con el objetivo de retomar sus bases iniciales referentes a la disidencia ética, política y cultural.

Este movimiento va utilizar las diferencias étnicas o culturales como fundamentación en la lucha por los poderes mientras se lleva a cabo la institucionalización cultural, educativa, académica y posteriormente, política.

Cogiendo como referente el modelo feminista, el multiculturalismo va emprender un sistema de trato diferencial para grupos minoritarios con el objetivo de acabar con las constantes discriminaciones tanto en los órganos de representación como en la toma de decisiones (Pincus, 1994). Este sistema generó varias críticas desde la perspectiva política y académica, debido al trato diferencial y su consecuente distinción. Por ello, el

multiculturalismo se respaldó haciendo referencia a las discriminaciones vividas a lo largo de la historia tanto a nivel colectivo como individual (Capaldi & Mosley, 1996).

La palabra “cultura” comienza a aparecer en los discursos públicos de los años ochenta como solución a cualquier problema social, y esto supone el mayor logro, y al mismo tiempo, un alto riesgo para los movimientos multiculturalistas (Giroux, 1994). Esto último, se debe a la aplicación de políticas que pretenden conservar la tradición cultural de minorías y que tiene como consecuencia, en el plano educativo y social, la pérdida de la diversidad cultural originaria.

De esta forma, el discurso multiculturalista comienza a formar parte de la opinión pública superando la barrera de lo académico y postulándose como uno de los temas de debate político más recurrentes en los inicios de los años noventa. A lo largo de estos años, se introducirá en los debates el concepto de “ciudadanía multicultural” entendiendo en ella la necesidad de unos derechos universales y particulares en determinados grupos dentro de un contexto multicultural (Kymlicka, 1995).

#### *3.1.4.2 Hacia una interculturalización del multiculturalismo*

Una vez hemos hablado del comienzo del multiculturalismo como movimiento social, y su posterior institucionalización, es el momento de explicar cómo este movimiento desencadenó en el estudio de “lo intercultural” a partir de las ciencias sociales y humanidades.

La pedagogización del multiculturalismo: Para llevar a cabo dicha pedagogización, nos debemos focalizar en los dos ejes de actuación donde comenzaron a ponerse en práctica las primeras medidas, la escuela pública y la Universidad. A raíz del impacto que se da del multiculturalismo en la sociedad, es esta última quien exige la modificación del currículum con el fin de diversificar las ciencias sociales y humanidades aportando un mayor grado de multiculturalidad en el tratamiento de las áreas correspondientes (Banks, 1986). Como consecuencia, aparece el concepto “nuevas humanidades” (Gandhi, 1998).

Por otro lado, el multiculturalismo elige como principal aliado la escuela pública, en la cual se comienza a ejercer una “pedagogía intercultural” que da respuesta a muchos de los conflictos sociales.

Esta disciplina educativa es definida por Estébanez (1998) como:

“el estudio científico de la educación, condicionada por los factores dinámicos de la identidad y la diversidad, que comprenden y explican la mutua relación entre culturas diferentes, coexistentes simultáneamente en el mismo espacio, como lógica consecuencia de sus distinciones” (Estébanez, 1998).

Tras realizar un análisis del “rendimiento escolar”, se observa que los alumnos procedentes de contextos migratorios o sectores minoritarios obtienen peores resultados en comparación con los alumnos “nativos”, dando lugar al llamado “problema pedagógico” (Jungbluth, 1994).

Por consiguiente, una vez introducida la pedagogía intercultural en la escuela, debemos analizar los estudios interculturales que engloban dicha metodología. Los estudios interculturales se basan en el estudio de la diversidad cultural y las múltiples discriminaciones que se puedan dar en contextos escolares y extraescolares, y se rigen por los siguientes factores:

- Superar la fase de autoaislamiento de los miembros de las minorías (Gutierrez, 1994).
- Generar una nueva dimensión intercultural (Surber, 1997).
- En el ámbito de las ciencias sociales, estudiar la diversidad cultural y la relación entre mayorías y minorías con el fin de lograr un acercamiento interdisciplinar a lo intercultural (Giménez & Malgesini, 1997; Hart, 1999).
- Internacionalización de disciplinas poco afines a la diversidad cultural para el descubrimiento de la interculturalidad (Hofstede 1993).

Después de una extensa evolución, con muchas barreras que superar, y gracias a las características propias de los estudios interculturales y su posterior repercusión tanto en la sociedad como en el ámbito escolar, en la actualidad estamos mucho más cerca de derrocar todo tipo de discriminación en cuanto a la diversidad cultural y más próximos a valorar en su totalidad en el enriquecimiento cultural que esa diversidad supone.

### *3.1.5 El enfoque intercultural*

#### *3.1.5.1 La diversidad en el aula*

Según los autores Jiménez & Vila (1999) el concepto diversidad es:

“una característica inherente a la naturaleza humana y una posibilidad para la mejora y el enriquecimiento de las condiciones y relaciones sociales y culturales entre las personas y entre los grupos sociales” (Jiménez & Vila, 1999).

Sin embargo, cuando hablamos de diversidad en el aula hay que tener en cuenta tres aspectos fundamentales:

- *Aspecto social:* Diferencias relacionadas con el nivel social y económico, su procedencia geográfica o cultural, el rol social...
- *Aspectos personales o físicos:* Diferencias relacionadas con el género, modelos culturales, color de piel...
- *Aspectos psicológicos ligados al proceso de enseñanza-aprendizaje:* Diferencias relacionadas con estilos y hábitos de aprendizaje, capacidades, ritmos de trabajo, relaciones afectivas, motivación...

Para generar respuestas a todas las diferencias provocadas por distintos factores es necesario realizar adaptaciones flexibles de índole intercultural, y para ello se deberá (divulgación dinámica/TheEducationClub):

- *Partir de un análisis contextual:* Esto significa tener en cuenta el contexto sociocultural de las minorías étnicas y culturales, y al mismo tiempo, analizar el grado de conciencia de las identidades culturales con el fin de lograr identificar distintas situaciones conflictivas.
- *Examinar las relaciones entre cultura vivencial de los alumnos con la cultura escolar:* Hay que tener en cuenta modificaciones metodológicas y curriculares, motivaciones e intereses, expectativas...
- *Promover en los centros actividades de formación sobre educación intercultural a través de los temas transversales:* A través de la interculturalidad cuestionar estereotipos de la sociedad, realizar comparaciones con la realidad del entorno, evidenciar aspectos culturales...
- *La necesidad de una educación intercultural en una gran diversidad de contextos:* Llevar a cabo una educación intercultural en todos los contextos

posibles aunque no haya un sector del alumnado perteneciente a dicha diversidad, puesto que vivimos en una sociedad multicultural.

- *Formación en materia intercultural:* Educar y asesorar a los alumnos a través de experiencias didácticas en el centro, y a su vez, motivar a los alumnos al desarrollo de actividades de índole intercultural fuera de la escuela.

Estas adaptaciones son de carácter general, y se llevaran a cabo en función de los objetivos y propósitos que se quieran alcanzar en cuanto a la formación intercultural de los alumnos. Por otro lado, se deberán realizar adaptaciones de naturaleza más específica como resultado a los conflictos que se den en el aula y demandas concretas. Por ello, se pondrán en práctica medidas como:

- *El uso de principios metodológicos interculturales con el objetivo de lograr conectar la diversidad con el alumnado:* Entre ellos podemos destacar, la utilización de materiales diferentes, una organización flexible del aula, la diversificación de instrumentos de evaluación o las distintas modalidades de trabajo.
- *Estimular la interacción y el intercambio a partir de diversas perspectivas metodológicas:* Mediante un estilo de enseñanza cooperativo en el que un sistema de comunicación basado en la seguridad y la confianza mutua sea el protagonista.
- *Indagar y adaptar materiales ya elaborados:* Con el objetivo de mostrar a los alumnos materiales diferentes de los que ya están acostumbrados a trabajar.

Por último, me gustaría destacar los distintos rasgos a tener en cuenta a la hora de evaluar al alumnado perteneciente a minorías étnicas y culturales:

- Realizar una evaluación positiva y constructiva que motive los intereses de los alumnos.
- Priorizar los contenidos procedimentales frente a los conceptuales a la hora de evaluar.
- Tener en cuenta la historia académica de los alumnos, puesto que sus dificultades pueden deberse a complicaciones con el idioma o el contexto familiar.

- A la hora de tomar la decisión de si promocionar a un alumno o no, tener en cuenta el nivel interacción e integración con el resto de alumnos.

### 3.1.5.2 Estrategias

Debemos saber diferenciar entre las adaptaciones generales y específicas que se deben aplicar en el aula, y las estrategias que el docente tiene que llevar a cabo para que se apliquen de forma correcta.

Estas estrategias deben responder a la diversidad en el aula, mediante el aprovechamiento de los recursos disponibles y el tiempo de aprendizaje. Entre ellas podemos destacar (Cabrera, 2011):

- La asignación de responsabilidades a los alumnos dentro y fuera del aula
- Fomentar el trabajo en equipo
- Promover unas condiciones favorables de la vida escolar
- Ayudar al niño/a a llevar a cabo sus tareas facilitando la comprensión
- Desarrollar un aprendizaje cooperativo
- Facilitar la participación de los alumnos y valorarla positivamente
- Fomentar agrupamientos heterogéneos y flexibles
- Hacer que los alumnos formen parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje dándoles a elegir tareas semanales o la oportunidad de seleccionar proyectos a trabajar

Para el correcto desarrollo de estas estrategias, con el fin de lograr una educación en valores, se deben dotar de las siguientes premisas (Hernando, 1997):

- Fundamentarse en el mayor respeto hacia el alumno a educar
- Crear un vínculo entre el centro escolar y la familia
- Adaptarse a las facultades psicosociales de cada persona
- Lograr que el alumno se comporte de forma racional y que de este modo pueda generara su propio cambio de conducta

Llevar a cabo actividades en las que se trabaje la diversidad cultural fomenta valores positivos en el alumnado y respuestas coherentes a estas. Del mismo modo, los docentes deben romper con sus metodologías tradicionales y mantener una actitud participativa y

activa en el aula, involucrarse como el que más en cada actividad y servir de ejemplo a los alumnos transmitiendo una actitud positiva y significativa (Mesa & Sánchez, 2002).

### 3.1.5.3 Modelo de actuación intercultural

Este modelo de enseñanza es de naturaleza dinámica y está basado en tres componentes fundamentales: el reconocimiento, la valoración y la incorporación. De esta forma, este modelo permite comprender la interculturalidad como proceso cognitivo y procedimental de capacidades conceptuales y de habilidades y destrezas específicas del modo que se muestra en la siguiente figura (Morales, 2015).



Figura 1. Modelo de Actuación Intercultural

El reconocimiento (cognitivo/reflexión-crítica) nos ayuda desde una perspectiva histórica y actual a identificar puntos de encuentro que fomentan la convivencia en un ambiente intercultural. Al mismo tiempo, nos promueve hacia la reflexión y el cuestionamiento de aspectos sociales.

El segundo componente, la valoración (afectivo/actitudinal), nos permite generar aprendizajes fundamentales para progresar en la construcción de una sociedad más equitativa y justa. Y de este modo, valorar la diversidad sociocultural estableciendo relaciones simétricas entre los principales referentes de forma no excluyente.

La incorporación (conductual/procedimental) nos sirve para crear espacios de reflexión y crítica en el ámbito intercultural, y donde todos los seres puedan debatir

mediante el diálogo y el respeto, interactuando a partir de conocimientos y prácticas culturalmente distintas.

#### *3.1.5.4 El rol del docente*

El docente ocupa un papel importantísimo en la educación intercultural, y por ello debe ser sensible y aprovechar la diversidad cultural que exista en el aula para enriquecer a todos los alumnos.

Hay que partir del contexto sociocultural del aula para llegar hasta el contexto de toda una sociedad mediante el sendero del respeto y la comprensión mutua. Aun así, la sociedad es muy cambiante, por lo que el maestro siempre va tener que estar formándose y combinando esos conocimientos con sus experiencias con el fin de motivar el interés del alumnado en la construcción de un ambiente intercultural (Gomes, 2011).

Pero el desarrollo de un proyecto intercultural no sólo debe ser responsabilidad única del docente, sino que debe ir acompañado del apoyo del centro educativo y las reformas correspondientes del órgano del gobierno en función.

El maestro debe adoptar un papel de mediador en el que se promueva el diálogo que esté basado en un discurso neutral y tenga la capacidad de hacer reflexionar a los alumnos, invitando a los alumnos a manifestar sus opiniones y visiones de la realidad social desde el respeto y la tolerancia.

Esta actuación se puede llevar a cabo mediante diversas metodologías entre las que podemos destacar estrategias como el debate, donde los alumnos pueden expresar sus ideas de forma libre y argumentada desde un punto de vista crítico, o el feedback tras las sesiones con el fin de corregir errores cometidos durante la sesión y poder tenerlos en cuenta a la hora de desarrollar la siguiente.

Del mismo modo, el docente debe facilitar la resolución de conflictos mediante la argumentación y el control emocional, y hacer a todos los alumnos partícipes activos del proceso de enseñanza-aprendizaje (Frutos, 2010).

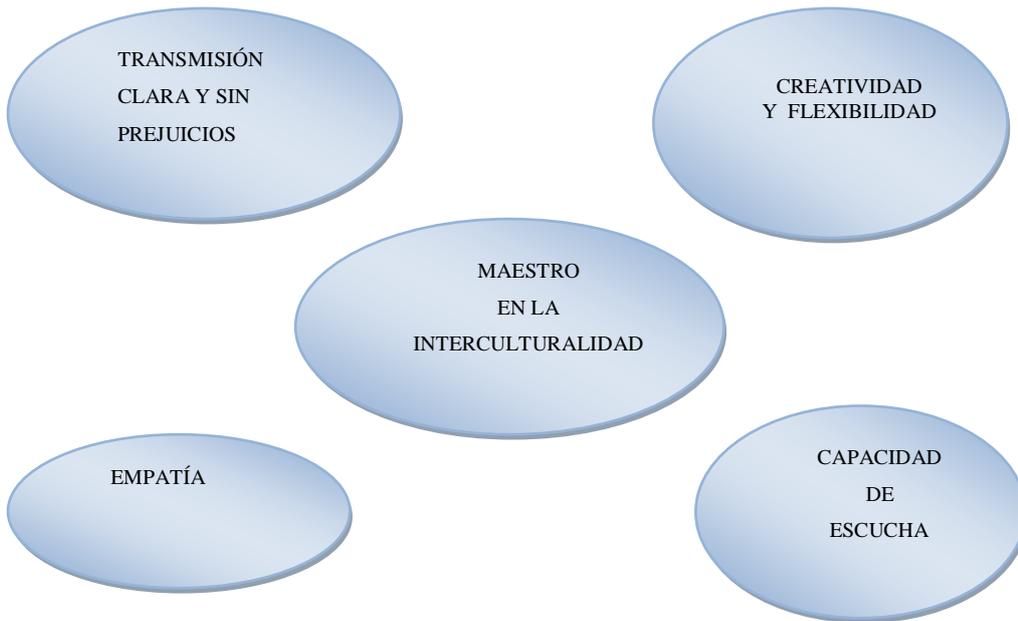


Figura 2. Maestro intercultural

El docente debe tener en cuenta el origen cultural de los alumnos y como afecta a las personas. Para ello, lo vamos a percibir desde tres diferentes perspectivas (Educación Intercultural, 2012):

- *Dimensión cognitiva:* El estilo de aprendizaje depende en gran parte de las características de cada persona y sus experiencias
- *Dimensión afectiva:* Promover la autoestima y la motivación para intervenir de forma directa en los procesos de aprendizaje
- *Dimensión relacional:* La interacción entre los profesores y alumnos construye representaciones mutuas

### 3.2 El juego cooperativo

#### 3.2.1 Definición y características

En primer lugar, debemos analizar varias definiciones acerca del concepto “juego cooperativo” que nos muestran diferentes autores desde diversas perspectivas.

Según Oliveras (1998):

“Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación,

comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros” (Oliveras, 1998).

Sin embargo, autores como Dobler (1980) concibe el juego cooperativo como un trabajo grupal con el fin de lograr un objetivo común pero esto no implica que no se pueda competir por una meta contra otro grupo. Por ello, se piensa que esta definición hace referencia a deportes colectivos en los que existe una oposición entre dos grupos.

En el contexto de este proyecto, y teniendo en cuenta el objetivo por el que vamos a utilizar esta herramienta de trabajo, me parece imprescindible destacar la reflexión de Omeñaca (2001), quien resalta como característica principal del juego cooperativo su capacidad para educar en valores, matizando la interculturalidad, y que tienen como consecuencia directa las conductas pro-sociales y positivas que adaptan los niños.

El juego cooperativo debe generar una respuesta positiva, que refuerce el trabajo grupal y las relaciones interpersonales entre los alumnos. Por ello, cuenta con una serie de características que fundamentan las bases de esta herramienta de aprendizaje (Orlyck, 2002):

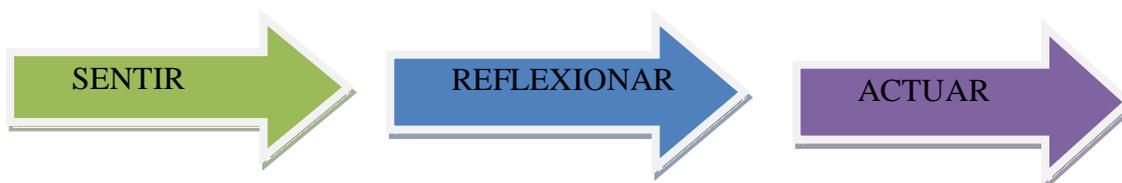
- *Libre de competencia:* No existe competencia, por lo que los alumnos se liberan y participan libremente en el juego con la única preocupación de pasarlo bien. El objetivo común es que todos los alumnos participen de forma activa. Sin embargo, hay autores que critican esta característica, puesto que desde su punto de vista competir contra otro grupo no implica perder el objetivo ni el espíritu cooperativo.
- *Libre de eliminación:* Son juegos inclusivos en los que no se debe excluir a nadie ya sea por sus capacidades físicas o cualquier otro factor que afecte al rendimiento del alumno.
- *Libre para crear:* Hacer a los alumnos partícipes del juego dándoles la posibilidad de modificar reglas o situaciones de juego con una amplia flexibilidad a partir de ideas o aportaciones.

- *Libre de agresión:* Hay que eliminar las acciones que puedan derivar en conductas violentas, y promover una resolución de conflictos mediante el diálogo y el respeto.

Por otro lado, podemos realizar una clasificación de los distintos juegos cooperativos en función de su objetivo como nos muestra Bedoya (2002) en su artículo “Los juegos cooperativos, una vieja manera de aprender disfrutando”:

- *Juegos de presentación:* Se suelen llevar acabo al comienzo del proyecto y sirven para realizar una primera toma de contacto entre los alumnos del grupo, además de estar dotadas por un carácter lúdico y dinámico.
- *Juegos para conocerse:* Son actividades destinadas a evitar actitudes de desconfianza y conductas negativas que puedan surgir al realizar juegos entre compañeros que apenas se conocen.
- *Juegos de distensión:* Estos juegos son útiles para romper con la monotonía, soltar tensiones y reforzar el sentimiento de grupo de forma divertida.
- *Juegos energizantes:* Son actividades muy activas que sirven para despertar al grupo y en las que los alumnos liberan energía, y de este modo, se logran sentir mejor.
- *Juegos de confianza:* Refuerzan la confianza en uno mismo y en el grupo, y al mismo tiempo, tienen una connotación muy positiva, logrando que los alumnos cooperen entre sí para resolver conflictos.
- *Juegos de estima y autoestima:* Su función es resaltar afectos positivos de otras personas y observar las cualidades positivas de uno mismo.
- *Juegos de relajación:* Estas dinámicas ayudan a reflexionar a uno mismo y apaciguar las tensiones internas canalizando la energía.

Por último, hay que destacar que para que los juegos cooperativos resulten educativos deben seguir el sendero del método socio-afectivo.



Fuente: Elaboración propia

Este método consiste en *sentir* a través de las experiencias en las que se ha participado de forma activa, ya sean a partir del juego en la clase de Educación Física o en una situación de su vida cotidiana. Una vez llevada a cabo la experiencia, se debe dedicar cierto tiempo para *reflexionar* acerca de la actividad realizada y su consiguiente aplicación en la vida real. Por último, los alumnos deben *actuar* para conseguir que el proceso educativo se realice con éxito de forma que puedan aplicar su nuevo aprendizaje y hacerlo significativo.

Por último, me gustaría, antes de cerrar este apartado, destacar el concepto que Garaigordobil (2007) nos transmite acerca del juego cooperativo, puesto que en mi opinión engloba todas las características y aspectos que hemos tratado anteriormente.

“Los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo y la angustia por el fracaso (porque el objetivo no es ganar), y reafirman la confianza de los jugadores en sí mismos, como personas aceptables y dignas, sentimientos que están en la base de una elevada autoestima (...) el valor de los niños no es destruido por la puntuación, y ello promueve que tanto la actividad como los compañeros sean vistos más positivamente” (Garaigordobil, 2007).

### 3.2.2 Herramienta de aprendizaje

#### 3.2.2.1 El juego

Los maestros, especialmente los de Educación Física, valoramos el juego como un factor imprescindible en el proceso de aprendizaje del niño, facilitando su interacción con el entorno y el resto de compañeros de una forma dinámica y lúdica en las que se potencian sus capacidades físicas y habilidades sociales.

Debemos comentar las diversas definiciones que nos aportan varios autores desde distintas perspectivas.

Autores como Fusté, Martín, Masnou, Palou & Thió de Pol (2007) conciben el juego como:

“Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego” (Fusté, Martín, Masnou, Palou & Thió de Pol, 2007).

El juego siempre ha estado presente durante toda la historia (juegos tradicionales), y es importante destacar la autonomía que ofrece esa libertad a los niños para disfrutar del juego a su gusto, existiendo la posibilidad de modificar sus normas y hacerlo suyo.

Sin embargo, varios autores como Montañés (2000), opinan que no se puede realizar una única y concreta definición del juego, pues este depende en gran medida del contexto en el que se desarrolle y las distintas variaciones que haya podido sufrir. A pesar de esto, no se han querido quedar atrás y han realizado una definición a nivel general en la que se considera una actividad contraria al trabajo, relacionada con la diversión y el descanso, y de la que forman parte todos los seres humanos.

Por último, me parece importante destacar la definición de López Rodríguez que se muestra a través del libro de Bañares & otros (2008), en la que se refiere al juego como:

“Una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales” (Bañares & otros, 2008).

Esta última definición invita a la reflexión de los niños a partir del juego, dando lugar a un proceso de descubrimiento personal en su interior y un importante preámbulo a la hora de relacionarte socialmente con el resto de individuos.

El juego está compuesto por una multitud de características que realzan su importancia en el proceso educativo, y por ello, vamos a seleccionar las que resulten más relevantes según la descripción de varios autores:

- El juego es una actividad lúdica que produce a los niños bienestar y la satisfacción de sus deseos. Antón (2007) nos explica:

“Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos” (Antón, 2007).

- Favorece un crecimiento mental, biológico y emocional (Torres, 2002).
- Fomenta la comunicación y la socialización, ya que desde que nace es su principal lenguaje (Benítez, 2009).

- Es una actividad vital y que sirve de motor del desarrollo humano.
- Según sus experiencias e intereses siempre se le encuentra un sentido (Benítez, 2009).
- Es una actividad “justificada y autoalimentada” que se desarrolla de forma libre y voluntaria, lo que conlleva una motivación intrínseca (Zabalza, 1987).
- Estimula los sentidos, y enriquece la imaginación y la creatividad (Benítez, 2009).
- Está dotado de un carácter holístico, que implica el desarrollo integral y significativo de la persona. Según nos explica Antón (2007):

“toda actividad física y mental que realizan cuando juegan produce a su vez la activación de las fibras nerviosas, asociaciones y conexiones neuronales, que impulsan la maduración y desarrollo del sistema nervioso, base fisiológica del desarrollo y el aprendizaje” (Antón, 2007).

- Promueve distintos aprendizajes, entre los que destacamos (Benítez, 2009):
  - El desarrollo de actividades físicas
  - La evolución del sistema de comunicación
  - Las habilidades sociales
  - La inteligencia emocional
  - La inteligencia racional
  - Las habilidades corporales y sus limitaciones
  - El conocimiento de su personalidad, en cuanto a sus intereses y preferencias
  - La relación con el medio ambiente
  - La resolución de conflictos
  - La toma de decisiones y sus consiguientes consecuencias

Por último, me gustaría mencionar las distintas interpretaciones de los docentes acerca de “el juego” y su aplicación en el aula. Y para ello, vamos a aprovechar las aportaciones de Cheng & Stimpson (2004) y las tres orientaciones profesionales que nos muestran los resultados de sus investigaciones.

En primer lugar, debemos destacar la orientación técnica, en la que el docente concibe el juego como una situación de aprendizaje inicial donde tan sólo se resume a una estrategia para captar el interés del niño.

La orientación inestable es aquella en la que el maestro a pesar de reconocer “el juego” como un medio útil de aprendizaje, lo acaba concibiendo como un mero juego, dejando de valorar todas sus ventajas y aportes en la educación.

La última orientación es la investigadora, aquí el docente no acaba de definir el concepto de aprendizaje a través del juego pero se compromete a buscar alternativas en los métodos de enseñanza-aprendizaje, realizando modificaciones en el currículum, comprendiendo el contexto y transformando la enseñanza.

Ninguna de las tres orientaciones acaba de comprender “el juego” como un medio funcional y significativo de aprendizaje, pero sin embargo observamos una clara progresión positiva en la forma de valorarlo y aplicarlo en el aula, lo cual nos lleva a pensar que esta metodología se está poniendo en práctica con mayor frecuencia.

#### *3.2.2.2 Aprendizaje cooperativo*

Podemos entender el aprendizaje cooperativo, desde la perspectiva de este proyecto, como el resultado del juego cooperativo aunque se pueda trabajar desde muchas otras metodologías.

Hay varias definiciones acerca de este concepto, desde un punto de vista más tradicional, Fernández & Melero (1995) se refieren al aprendizaje cooperativo como:

“un amplio y heterogéneo conjunto de métodos de instrucción estructurados, en los que los estudiantes trabajan juntos, en grupos o equipos, ayudándose mutuamente en tareas generalmente académicas” (Fernández & Melero, 1995).

Sin embargo, Beatelaan & Van Hoof (1996) difieren en este concepto ya que el aprendizaje cooperativo no sólo es plantear cuestiones para que sean discutidas por un grupo de alumnos.

Del mismo modo, Kagan (1994), no comparte ese concepto y piensa que:

“el designar simplemente tareas a un grupo sin estructura y sin papeles a desempeñar el trabajo en grupo, que no quiere decir lo mismo que el aprendizaje cooperativo. El trabajo en grupo como tal no toma en cuenta la responsabilidad individual involucrada en la contribución del niño/a, y con éste se da la desigualdad en cuanto al trabajo invertido, es decir, siempre habrá estudiantes que harán todo o la mayoría del trabajo mientras que otros contribuyen con muy poco o nada” (Kagan, 1994).

Y el mismo define el aprendizaje cooperativo como:

“una serie de estrategias instruccionales que incluyen la interacción cooperativa de estudiante a estudiante, sobre algún tema, como una parte integral del proceso de aprendizaje” (Kagan, 1994).

Kagan y los hermanos Johnson consideran que hay cuatro principios básicos que componen los equipos cooperativos como elementos fundamentales:

- Interdependencia positiva: Todos los miembros del grupo tienen una responsabilidad y deben interesarse por su rendimiento y el de sus compañeros con el fin de aprender y ayudarse a aprender (Johnson, 1985).
- Responsabilidad individual y corresponsabilidad: El grupo debe auto administrarse y ayudarse entre sus componentes (Johnson, 1985).
- Garantizar la participación igualitaria a través de la estructuración de la actividad (Kagan, 1994).
- Interacción simultánea para ayudarse entre sí y animarse cuando sea necesario (Kagan, 1994).

A la hora de llevar a cabo un aprendizaje cooperativo es necesario tener en cuenta una serie de estrategias que nos ayuden a cooperar para aprender y aprender para cooperar. Lago & Pujolás (2009) nos muestran tres fases:

- Conseguir la cohesión del grupo fomentando el debate y el consenso en la toma de decisiones, favoreciendo la interacción y el conocimiento mutuo de todo el grupo, facilitar la inclusión de un compañero y mostrar y preparar a los alumnos para trabajar de forma cooperativa.
- El trabajo en equipo como recurso para enseñar estructuras cooperativas simples y técnicas cooperativas.

- El trabajo en equipo como contenido a enseñar de forma explícita y sistemática para desarrollar y reforzar habilidades sociales cooperativas y elementos para la organización de equipos.

### 3.2.3 Inclusión en la Educación Física

#### 3.2.3.1 Conductas cooperativas

A la hora de llevar a cabo este tipo de conductas en las sesiones de Educación Física debemos tener en cuenta al individuo que participa en la lógica interna del juego y su particular interpretación.

Para Parlebas (2001) la lógica interna establece:

“el sistema de los rasgos pertinentes de una situación motriz y de las consecuencias que entraña para la realización de la acción motriz correspondiente” (Parlebas, 2001).

Entendemos que con esta referencia el autor pretende reseñar la relación que existe entre el individuo y el espacio, material y tiempo, además de las relaciones con el resto de participantes.

A partir de la lógica interna, se observaron las respuestas que daban unos participantes y otros en la práctica del juego y esto dio lugar a la observación de las distintas conductas motrices cooperativas en función de su dimensión social. Los autores Lagadera (2004) y Lavega (2009) han reunido estas conductas en cuatro dimensiones:

- *Conductas Motrices Cooperativas Ajustadas*: Son las respuestas que corresponden a la lógica interna del juego y se ciñen a las exigencias cooperativas. Estas respuestas se logran mediante:
  - Fortalecer la cooperación
  - Sacrificarse
  - Proponer cooperaciones eficaces
  - Cooperar con eficacia
- *Conductas Motrices Cooperativas Desajustadas*: No existe relación entre la lógica interna del juego y las respuestas que se dan, por lo que se generan

interacciones desviadas en cuanto a la comunicación cooperativa. Estos suelen ser con frecuencia los motivos de este desacuerdo:

- Cooperar con ineficacia
  - Buscar la competición
  - Proponer cooperaciones demasiado exigentes
  - Perjudicar
- *Conductas Motrices Perversas o Indisciplinadas*: Son conductas que no se adaptan a las reglas del juego, y se identifican como:
    - No seguir las reglas
    - Molestar
  - *Conductas Verbales Asociadas al Pacto*: Son aquellas que se dan antes llevar a cabo una conducta motriz en el juego, y se expresan de la siguiente forma:
    - Proponer un pacto
    - Aceptar el pacto
    - Rechazar el pacto

Llevar un seguimiento de estas conductas nos puede ayudar como docentes a interpretar problemas tanto actitudinales como motrices de los alumnos, y esto nos va a permitir a su vez realizar modificaciones en juegos que no acaben de funcionar correctamente o que no involucren al alumno en su totalidad y estén dejando de ser efectivos o de lado los objetivos a conseguir a partir de ellos.

#### 3.2.4 Resolución de conflictos

Las sesiones de Educación física generan un ambiente natural y enérgico, de forma que permite al docente observar el comportamiento de los alumnos en su máxima expresión, a diferencia del aula habitual donde se imparten clases puesto que suelen estar más cohibidos.

Al mismo tiempo, es una de las asignaturas en las que más conflictos se producen ya que la realización de juegos en la naturaleza física implica roces entre compañeros y emergen conductas competitivas. Muchas veces la solución a la que acuden muchos maestros para evitar este tipo de conductas son los juegos cooperativos.

Los juegos cooperativos eliminan la competitividad como ya hemos comentado con anterioridad y en ellos, se crea un vínculo de unión del grupo que debe gestionarse de forma cooperativa para lograr un objetivo común. Esta forma de actuación deriva en conductas positivas que suelen desarrollar mayores niveles de responsabilidad personal y social.

Por ello, la resolución de conflictos a través de la práctica de juegos cooperativos conlleva el desarrollo personal del individuo para que sea el mismo quien pueda controlar sus emociones, y a nivel de grupo concienciarlos de que sus acciones en el plano personal van a repercutir en el de todos.

### **3.3 Justificación curricular**

#### *3.3.1 Objetivos generales y específicos*

A partir de este trabajo de fin de grado, se pretende que los alumnos a través del trabajo en equipo mediante prácticas deportivas y lúdicas se promuevan actitudes de respecto en el ámbito intercultural, y al mismo tiempo, se potencien relaciones de igualdad y se aprenda a trabajar de forma cooperativa.

Además, mediante este proyecto de intervención vamos a tener como finalidad que los alumnos alcancen de forma prioritaria uno de los objetivos generales del área que marca la LOMCE en la Orden del 16 de junio de 2014, donde se integra la normativa curricular de Educación Primaria de Aragón:

Obj.EF7. Conocer y practicar juegos y actividades deportivas, con diversas formas de interacción y en diferentes contextos de realización, aceptando las limitaciones propias y ajenas, aprendiendo a actuar con seguridad, trabajando en equipo, respetando las reglas, estableciendo relaciones equilibradas con los demás y desarrollando actitudes de tolerancia y respeto que promuevan la paz, la interculturalidad y la igualdad entre los sexos, y evitando en todo caso, discriminaciones por razones personales, de sexo, sociales y culturales.

Por otro lado, vamos a marcar una serie de objetivos específicos que los alumnos deben lograr en el transcurso de la realización de este proyecto, con el fin de asegurarnos de que han adquirido los aprendizajes pertinentes. Estos objetivos

específicos que derivan del objetivo general y que vamos a focalizar en las diversas sesiones que conforman el proyecto se detallarán posteriormente en el apartado de “Objetivos e Hipótesis” perteneciente al punto cuatro.

Durante las sesiones trabajaremos a su vez muchos otros objetivos específicos que serán necesarios para el correcto funcionamiento de las sesiones pero que no considero tan imprescindibles a la hora de incluirlos en el apartado de “Objetivos e Hipótesis”.

### *3.3.2 Contenidos*

Los contenidos que voy a trabajar en la puesta en práctica de este proyecto corresponden al bloque 3 de cuarto curso de Educación Primaria. Este bloque hace referencia a “Bloque 3. Acciones motrices de cooperación y cooperación-oposición” y los contenidos que forman parte de este bloque y de mi proyecto son los siguientes:

- **Actividades de cooperación:** actividades adaptadas del mundo del circo (acrobacias o malabares en grupo), juegos tradicionales (comba, torres humanas, etc.), los juegos cooperativos, los desafíos físicos cooperativos, los cuentos motores cooperativos, los relevos, etc.
- **Ajuste de la motricidad a la de los demás,** sincronización de acciones, utilización común de estrategias básicas de juego (anticipación), práctica de actividades cooperativas que supongan un esfuerzo conjunto, establecimiento de proyectos de acción colectivos, colaboración con compañeros para conseguir un objetivo común, construcción de reglas colectivas.
- **Proyectos de curso o centro:** desafíos cooperativos para todos y todas, jornadas de juegos para todos y todas, etc.

A continuación, voy a indagar en cada uno de ellos con el fin de extraer y concretar los contenidos reales que se van a trabajar. Respecto al primer contenido, hace referencia a las actividades de cooperación mediante la realización de juegos y desafíos dónde los alumnos puedan aprender el significado de trabajar de forma cooperativa, las ventajas que implican este tipo de metodologías y la forma en que se puede disfrutar de ellas.

En segundo lugar, nos hablan de la sincronización de acciones y las estrategias en las que se necesite la participación y cooperación de todos los miembros del grupo para

lograr un objetivo común. Podemos decir que esta es una de las bases del proyecto y que además involucran a los alumnos en su desarrollo personal dando paso a la creatividad a la hora de modificar reglas y proponer variaciones del juego.

Por último, este contenido hace referencia al proyecto paralelo que se está llevando a cabo en el centro durante el tiempo del recreo y que gira entorno a la interculturalidad, y es propuesto por nosotros, por lo que no podemos dejar de mencionarlo. Pero a su vez, también hace referencia a la última sesión de nuestro proyecto en la cual se organiza una “fiesta de la interculturalidad” que se realizará a nivel de curso para que todas las clases implicadas en el proyecto se puedan enriquecer del resto de sus compañeros.

### 3.3.3 Relación entre criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

| <b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>  | <b>COMPETENCIAS CLAVE</b> | <b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>   | <b>RELACIÓN DE CC CON ESTÁNDARES</b> |
|---|---------------------------|--|--------------------------------------|
| Cri.EF.3.1. Encadenar varias manipulaciones de objetos tanto en juegos de cooperación-oposición como en juegos de cooperación | CAA<br>CMCT               | Est.EF.3.1.3.<br>Encadena lanzamientos, recepciones, atrapes, botes, etc., con intención evidente cuando actúa en situaciones de cooperación y cooperación-oposición                     | CAA<br>CMCT                          |
| Cri.EF.3.3. Encadenar acciones para resolver situaciones cooperativas y/o situaciones de cooperación-oposición.               | CAA<br>CMCT               | Est.EF.3.3.1.<br>Est.EF.3.3.2. Encadena acciones para resolver situaciones de retos cooperativos y/o situaciones modificadas de cooperación/oposición asumiendo los diferentes subroles. | CAA<br>CMCT                          |

|  |             |   |             |
|--|-------------|---|-------------|
| <p>Cri.EF.6.7. Respetar la propia realidad corporal y la de los demás mostrando una actitud crítica.</p>   | <p>CSC</p>  | <p>Est.EF.6.7.1.<br/>Est.EF.6.7.2. Respeta la propia realidad corporal y la de los demás cuando participan en las diferentes situaciones planteadas durante la clase, en especial en el aprendizaje de nuevas habilidades y muestra iniciativa al defender los buenos comportamientos frente a actitudes discriminatorias.</p>  | <p>CSC</p>  |
| <p>Cri.EF.6.8. Conocer y practicar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, CCEC deportivas y artísticas del contexto cercano y/o del entorno próximo aragonés</p> | <p>CCEC</p> | <p>Est.EF.6.8.1. Conoce las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, juegos tradicionales aragoneses, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.</p> <p>Est.EF.6.8.2. Practica una diversidad de actividades físicas (juegos, juegos tradicionales aragoneses, priorizando los próximos al contexto del alumnado, deportes - en sus diversas manifestaciones o actividades artísticas) y se inicia en el conocimiento de su riqueza cultural, historia y origen.</p> | <p>CCEC</p> |

Figura 3. Relación criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

### 3.3.4 Contribución a las competencias clave

En este apartado se va a justificar la contribución de las competencias claves que se establecen en la LOMCE en la Orden del 16 de junio de 2014, donde se integra la normativa curricular de Educación Primaria de Aragón durante el transcurso de este proyecto de intervención.

- *Competencia en Comunicación Lingüística*: La aportación de esta competencia a los alumnos durante el desarrollo del proyecto va ser continua y va a ir asociada a la interrelación con el docente y entre alumnos. Estas relaciones se van a producir de forma cotidiana en el mando de tareas y en el feedback de los alumnos, pero también en sus reflexiones al finalizar las sesiones, el sistema de debate para la toma de decisiones, la exposición de proyecciones, a la hora de dialogar para establecer estrategias grupales o resolver conflictos y en la muestra y adquisición de un vocabulario específico, en este caso en muchas ocasiones índole intercultural.
- *Competencia Digital*: A partir de los medios informáticos y audiovisuales disponibles en el centro se realizarán la exposición de proyecciones en el aula de una forma más teórica, las distintas presentaciones de los alumnos, y sobre todo la forma en que vamos a evaluar a través de la plataforma “Kahoot”. Todo esto va a obligar al alumno a adquirir una responsabilidad con la forma de utilizar las tecnologías como herramienta de aprendizaje y evaluación.
- *Competencia en Conciencia y Expresión Cultural*: Esta competencia se va establecer de forma continua a lo largo del proyecto puesto que en cada sesión vamos a trabajar una o varias manifestaciones culturales procedentes de otros países con el fin de enriquecer a todos los alumnos.
- *Competencia Social y Cívica*: A través de este proyecto pretendemos transmitir una serie de valores cívico y que aprendan a valorar y reflexionar sobre la sociedad multicultural en la que vivimos. Por ello, fomentaremos las relaciones sociales, la resolución del conflicto mediante la ética y el diálogo, la interacción grupal con su consecuente toma de decisiones y demás estrategias que implican un ejercicio pleno de la ciudadanía.
- *Competencia de Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor*: Los alumnos van a tener que ser capaces durante este proyecto de gestionarse a nivel grupal

de forma autónoma para cumplir objetivos, y al mismo tiempo, ser capaces de gestionar todos los valores transmitidos para poder aplicarlos en su vida diaria.

- *Competencia Aprender a Aprender*: A lo largo de las sesiones del proyecto se van a ir lanzando reflexiones a los alumnos para que tomen conciencia de los aprendizajes que se están llevando a cabo. Sin embargo, he decidido sólo incluirla en la última sesión pues es en esta en la que realmente se van a trabajar todos los aprendizajes de forma global y queriéndole dar un valor mucho más significativo para sus vidas.
- *Competencia Matemática y competencias básicas en Ciencia y Tecnología*: Esta competencia se va trabajar de forma indirecta y transversal durante el transcurso del proyecto, y por ello no lo he incluido en el desarrollo de las sesiones, ya que no se va a trabajar de forma significativa ni justificada. Sin embargo, si es cierto que los alumnos van a tener que distribuir el material por el campo en función de las distintas situaciones de juegos, y por este motivo van a tener que hacer divisiones, reparticiones y recuentos.

#### **4. OBJETIVOS**

Objetivos generales:

- Tomar conciencia de la educación intercultural a través de la identificación y aplicación de valores sociales y cívicos
- Potenciar el aprendizaje cooperativo con el fin de lograr objetivos comunes de aprendizaje

Objetivos específicos:

- Generar interés acerca de otras culturas
- Potenciar la cohesión grupal
- Resolver conflictos de forma autónoma
- Conocer y diferenciar distintas manifestaciones culturales
- Realizar un uso correcto y responsable de las TIC
- Reflexionar sobre los valores trabajados durante el proyecto
- Adoptar los aprendizajes recibidos de forma significativa en su vida cotidiana

## **5. METODOLOGÍA**

### **5.1 Tipo de estudio y participantes**

Este proyecto de intervención en el área de Educación Física se va llevar a cabo en un aula de cuarto curso de Educación Primaria, perteneciente y formada por un grupo de veinte alumnos. Este grupo de compañeros está dotado por un carácter mixto y en él conviven alumnos procedentes de distintas culturas, aunque siendo la cultura occidental la mayoritaria entre los alumnos.

La situación socioeconómica a la cual está expuesto este centro está condicionada por el barrio en el que se encuentra, donde predominan familias de clase media y en las que prevalece un dominio del sector servicios e industrial en relación a su contexto laboral. El centro está situado en un barrio periférico de la ciudad de Zaragoza, y cuenta con dos edificios, uno destinado a la Educación Infantil y otro a la Educación Primaria. Además, cuenta con un amplio patio, un pabellón y otras instalaciones que se utilizan de forma polivalente para realizar actividades de relajación y psicomotricidad, o impartir otras asignaturas pertenecientes al currículo.

Por otro lado, el barrio cuenta con los servicios básicos para cubrir necesidades educativas, sanitarias o culturales. Desde el centro se organizan distintas salidas y proyectos como la visita a la ludoteca del barrio o las jornadas deportivas que se realizan una vez al año para toda la etapa de Educación Primaria con su consecuente Cross anual y toda la repercusión que este conlleva.

A nivel de aula, el estudio se expone a través de un proyecto de intervención mediante el cual vamos a trabajar la interculturalidad a partir del aprendizaje cooperativo, concretamente desde juegos de esta misma índole. Con ello, se pretende abarcar un tema que está en auge en la actualidad y que se considera del todo necesario en la sociedad multicultural en la que vivimos.

Resulta imprescindible educar a los alumnos en valores, fomentando comportamientos y actitudes de respeto hacia cualquier persona o colectivo sin importar sus características en ningún ámbito y dejando a un lado todos los prejuicios que se van imponiendo en nuestras mentes en función de nuestro desarrollo humano y social.

Desde mi punto de vista, es fundamental superar esa barrera que nos impide abordar esas diferencias como algo positivo y de lo cual todos nos podemos enriquecer y nutrir con el fin de lograr una sociedad más justa e intercultural. Para ello, vamos a recurrir, en el transcurso de este proyecto, al aprendizaje cooperativo como principal herramienta metodológica y didáctica, puesto que nos ofrece una multitud de ventajas que he mencionado con anterioridad en el marco teórico.

## **5.2 Procedimiento**

A la hora de llevar a cabo un proyecto de intervención con alumnos es imprescindible planificar con detenimiento y de forma significativa los aspectos metodológicos que van a intervenir en el proceso.

La metodología es un sendero didáctico que ayuda a los alumnos a generar experiencias que impliquen distintos aprendizajes de un modo significativo. El docente debe escoger los aspectos metodológicos que crea más eficaces en consonancia con los procesos de aprendizaje que se van a producir, y para ello el maestro tiene que tener en cuenta las características del alumnado, los recursos de los que dispone y con los que el alumno se va sentir más cómodo trabajando, ya que lograr su participación activa e interés en la tarea siempre va ser uno de los objetivos principales que se van a pretender lograr.

En primer lugar, el aprendizaje cooperativo es el eje metodológico entorno al que va girar la puesta en práctica de todo el proyecto. En las primeras sesiones los alumnos van a trabajar de forma cooperativa a través de distintas exposiciones de un modo más teórico pero que al mismo tiempo implica la autonomía de tener que organizarse como grupo, distribuyéndose las tareas y trabajando de manera global para lograr un objetivo común. También es importante resaltar la estrategia metodológica que se llevó a cabo en la segunda sesión a través del debate, donde los alumnos deben ser capaces de respetar el turno de palabra e integrar las opiniones del resto de compañeros, cediendo en alguno de sus pensamientos para llegar a un consenso común de todo el grupo. Por otro lado, durante el transcurso de este proyecto también nos hemos nutrido del aprendizaje cooperativo mediante el uso de juegos cooperativos tanto populares como procedentes de otras culturas, con el objetivo de que los alumnos generen estrategias de actuación

donde todos ocupen un papel, aprendan unos de otros y deban trabajar de forma conjunta para lograr el mismo fin.

A partir de esta metodología, se pretende que los alumnos se involucren en la tarea de forma activa y participativa, y a su vez, fomentar la capacidad de socialización entre los compañeros para así conocerse mutuamente desde otro punto de vista, superar posibles conflictos que se hayan dado con anterioridad entre ellos y reforzar el vínculo de grupo-clase para lograr una mayor cohesión, y de esta forma, potenciar un ambiente de convivencia adecuado en el aula que permita impartir la docencia con los ritmos de aprendizaje pertinentes.

El fomento de la autonomía de los alumnos es otro aspecto metodológico que se pone en marcha durante la intervención de este proyecto. Para ello, hemos realizado preguntas de reflexión durante sesiones concretas que han permitido a los alumnos adquirir de forma significativa conocimientos para lograr producir experiencias y trasladar los valores transmitidos a su vida cotidiana. Además, también hemos querido potenciar la autonomía mediante la resolución de conflictos entre alumnos, siendo ellos los protagonistas, y el docente ocupando un papel de mero mediador, exponiendo cada uno sus argumentos y consiguiendo solventar los conflictos de forma respetuosa y a través del diálogo.

Estos aspectos metodológicos sólo serán eficientes si el docente los expone de forma clara y da las premisas necesarias para que los alumnos los ejecuten de la forma correcta y esperada. Al mismo tiempo, hay que tener en cuenta que resulta normal que los alumnos lleven distintos ritmos de aprendizaje, o que una metodología involucre más a un tipo de alumno que a otro, por lo que es imprescindible que el docente tenga la capacidad de adaptar las actividades y cuente con distintas variaciones con las que optar en diversas situaciones.

### **5.3 Temporalización**

Este proyecto de intervención va contar con diez sesiones de cincuenta y cinco minutos cada una, y en las que va haber una notable progresión desde las sesiones iniciales hasta la última sesión en la que se realizará una actividad global a nivel de curso.

| <b>LA INTERCULTURALIDAD A TRAVÉS DEL JUEGO COOPERATIVO</b> |                           |   |
|--|---------------------------|---|
| <b>SESIONES</b>  | <b>TÍTULO</b>             | <b>CONTENIDO</b>  |
| SESIÓN 1   | Presentación del proyecto | Presentación del proyecto, división de grupos y lista a modo de evaluación inicial                |
| SESIÓN 2   | Elección de juegos        | Exposiciones, elección de juegos a través del debate y lanzamiento de la propuesta en los recreos |
| SESIÓN 3   | Nos vamos a Mozambique    | Calentamiento, juego de la Cheia y preguntas de reflexión   |
| SESIÓN 4   | Nos vamos a India         | Calentamiento, juego del Tangut y vuelta a la calma   |
| SESIÓN 5   | Un viaje por Europa       | Calentamiento, juego de Alla fruta, juego de Arrancacebollas y vuelta a la calma                  |
| SESIÓN 6   | Nos vamos a Filipinas     | Calentamiento, juego de Sipa La, juego del Laberinto y vuelta a la calma                          |
| SESIÓN 7   | Nos vamos a Alemania      | Calentamiento, juego de El porte alemán, juego de El lago encantado y preguntas de reflexión      |
| SESIÓN 8   | Nos vamos a Burkina Faso  | Calentamiento, juego de Sasa Kuru, juego de Pasar el tesoro y preguntas de reflexión              |

|           |                                   |   |
|-----------|-----------------------------------|---|
| SESIÓN 9  | Evaluamos con Kahoot              | Evaluación mediante plataforma Kahoot               |
| SESIÓN 10 | La fiesta de la interculturalidad | Circuito cultural con postas y juego del Paracaídas |

*Figura 4. Tabla temporalización*

## **6. RECURSOS**

Para realizar un correcto desarrollo de este proyecto de intervención se va a requerir la intervención de distintos recursos dotados de diversas características en función de su uso. Vamos a poder clasificar estos recursos en consonancia con su tipología y posterior puesta en práctica.

### **6.1 Recursos espaciales**

En primer lugar, me gustaría destacar los recursos espaciales en los que se va a desarrollar el proyecto, puesto que las dos sesiones iniciales se van a poner en práctica en el aula habitual donde se imparten el resto de asignaturas ya que esta nos va a suministrar los recursos materiales necesarios y les va a facilitar a los alumnos el trabajo en grupo y las correspondientes exposiciones. Al mismo tiempo, la sesión de evaluación también se realizará en el aula debido a la disponibilidad de tabletas y la necesaria proyección de la plataforma “Kahoot” para todos. Sin embargo, el resto de sesiones se llevarán a cabo en el pabellón del centro donde los alumnos disfrutarán del espacio suficiente para realizar las actividades físicas pertinentes y el docente podrá contar con los recursos necesarios situados en la sala de materiales.

### **6.2 Recursos audiovisuales**

Por otro lado, es importante realizar un uso correcto y responsable de todos los recursos audiovisuales a los que tiene acceso el centro y de los que pueden disfrutar y explotar los alumnos. Durante las dos primeras sesiones y la sesión correspondiente a la evaluación, los alumnos harán uso de tabletas, el ordenador del aula, el proyector y la pizarra digital con el fin de mostrar materia teórica de una forma más dinámica y amena, el trabajo en grupo mediante exposiciones y la pertinente evaluación a través de

la plataforma “Kahoot”. Me parece de vital importancia mencionar que hay que educar a los alumnos en el uso de las tecnologías tanto en su cuidado como en el consumo responsable de estas.

### **6.3 Recursos materiales**

Los recursos materiales son imprescindibles entorno al desarrollo de este proyecto, y dentro de ellos habría que incluir los recursos audiovisuales que hemos comentado anteriormente. A partir de estos recursos vamos a diferenciar entre materiales fungibles y los que no. Los primeros son aquellos que con su uso se acaban consumiéndose y hay que reemplazarlos, en nuestro proyecto podríamos destacar rotuladores, bolígrafos, papales, tizas y materiales como pelotas de espuma, conos o vestimentas que aunque suelen perdurar más en el tiempo su esperanza de vida es corta debido al desgaste del tipo de material. Por otro lado, debemos mencionar los materiales no fungibles entre los que se encuentran los recursos audiovisuales.

### **6.4 Recursos humanos**

Por último, no podemos dejar de mencionar los recursos humanos que forman parte de este proyecto siendo los alumnos de la clase de cuarto curso los protagonistas y el profesor de Educación Física junto con otros maestros que se han animado a participar en el proyecto paralelo lanzado a partir de este sobre los recreos cooperativos interculturales.

Además, me parece importante resaltar la repercusión positiva que pretendemos lograr a través del proyecto mediante un trabajo transversal que implique al resto de asignaturas curriculares, y por lo tanto a todos los docentes que las impartan, ya que van a ser ellos quien van a tener que comprender y direccionar el trabajo de la interculturalidad desde el punto de vista que queremos transmitir para así poder motivar a los alumnos, y lograr el objetivo de forma global, y no sólo específica mediante el área de Educación Física.

Por último a modo de conclusión, quiero hacer mención a la importancia que reside en la correcta integración y aplicación de todos estos recursos, complementándose unos a otros con el fin de lograr una mayor eficacia.

## 7. SESIONES

|  |
|--|
| <b>SESIÓN 1:</b> Presentación del proyecto   |
| <b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tomar contacto con el concepto de trabajo cooperativo</li><li>• Motivar a los alumnos desde el inicio del proyecto</li><li>• Generar interés acerca de otras culturas</li></ul>  |
| <b>Contribución a CC:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Competencia en Comunicación Lingüística</li><li>• Competencia Digital</li><li>• Competencia en Conciencia y Expresión Cultural</li><li>• Competencia de Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor</li></ul>  |
| <b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ordenador</li><li>• Proyector</li><li>• Pizarra digital</li></ul>   |
| <b>Desarrollo de la sesión:</b> <p><u>Presentación del proyecto (15-20')</u>: Presentación del proyecto a partir de un PowerPoint en el que se les mostrarán diferentes situaciones de juego que tan sólo pueden ser resueltas si todo el grupo participa de forma cooperativa. Además se les expondrán juegos procedentes de distintas culturas y su consecuente enriquecimiento para la sociedad.</p> <p><u>Parte principal (35-40')</u>: Se dividirá la clase diversos grupos y serán de carácter mixto y modificables en función del desarrollo y transcurso de las sesiones. Cada grupo deberá anotar a modo de lista todas las características y curiosidades que conozcan “a priori” sobre la cultura otorgada, con el fin de observar el contraste acerca de los conocimientos aprendidos al finalizar el proyecto. Por otro lado, todos los grupos elegirán antes de comenzar cada sesión a su portavoz, y que deberá exponer al resto de sus compañeros las anotaciones de su grupo.</p> <p>Por último, se le pedirá a cada grupo que realice para la siguiente sesión una pequeña presentación en la que se muestren las principales características de cada cultura y sus mayores manifestaciones físicas (juegos) en el ámbito deportivo.</p> |

|  |
|--|
| <b>SESIÓN 2:</b> Elección de juegos  |
| <b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Lograr un consenso por medio del debate</li><li>• Crear sentimiento de unión entorno al proyecto</li><li>• Conocer manifestaciones culturales de otros países</li></ul>  |
| <b>Contribución a CC:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Competencia en Comunicación Lingüística</li><li>• Competencia en Conciencia y Expresión Cultural</li><li>• Competencia Social y Cívica</li><li>• Competencia Digital</li><li>• Competencia de Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor</li></ul>  |
| <b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ordenador</li><li>• Proyector</li><li>• Pizarra digital</li><li>• Pinturas y rotuladores</li><li>• Cartel</li></ul>   |
| <b>Desarrollo de la sesión:</b> <p><u>Exposición por grupos (20’):</u> Todos los grupos realizarán la exposición de cada país, y se seleccionarán algunos de los juegos que posteriormente llevaremos a cabo en el pabellón del centro.</p> <p><u>Elección de juegos (20’):</u> Esta selección se realizará de forma global, a modo de debate, exponiendo cada uno los argumentos de su elección, con el fin de que los niños tengan una toma de contacto con todos los juegos procedentes de estas culturas aunque solo se profundice en unos pocos seleccionados.</p> <p><u>Iniciativa torneo en los recreos (15’):</u> Los alumnos realizarán un cartel llamativo con el objetivo de dar a conocer el proyecto sobre la interculturalidad, a partir de la creación de unas listas donde alumnos de todo el centro, pertenecientes a la etapa de primaria, podrán apuntarse en los diversos juegos que trabajaremos en la clase de Educación Física para poder practicarlos en el tiempo del recreo. Esto conllevará la puesta en práctica de distintas variaciones para cada juego dependiendo de la edad de los alumnos y el grado de dificultad que se quiera alcanzar.</p> |

Esta iniciativa se realizará de forma paralela a las sesiones de Educación Física.

### **SESIÓN 3: Nos vamos a Mozambique**

#### **Objetivos:**

- Cooperar para lograr un objetivo común
- Resolver conflictos de forma autónoma
- Conocer un juego de otra cultura

#### **Contribución a CC:**

- Competencia en Comunicación Lingüística
- Competencia en Conciencia y Expresión Cultural
- Competencia de Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor
- Competencia Social y Cívica

#### **Recursos:**

- Varias pelotas de tenis
- Seis conos del mismo color
- Un cono de color diferente
- Bolígrafo y papel

#### **Desarrollo de la sesión:**

Calentamiento (15'): Realizaremos el juego de “la pareja salva”, este consiste en que hay varias personas que se la quedan mientras el resto de alumnos huyen de ellos en un espacio limitado con el fin de evitar que les toquen. Para poder salvarse el alumno que huye deberá abrazar a otro compañero.

#### Juego de “La Cheia” (25'):

Procedencia: Mozambique

Espacio: Limitado (mediocampo de fútbol sala)

Recursos: Varias pelotas de tenis, seis conos del mismo color, y uno de color diferente

Tipo de juego: Cooperación-oposición

Descripción: En primer lugar, colocaremos el cono de diferente color en el centro del mediocampo mientras que el resto de conos se dispondrán por todo el espacio de forma aleatoria. El equipo atacante se situará por fuera del campo y tendrán como objetivo lanzar las pelotas a los jugadores defensores que están dentro, o al cono central que lo reconoceremos por distinto color.

Por otro lado, los jugadores defensores intentarán colocar los conos encima del central, y por cada cono que coloquen obtendrán un punto. Si un defensor es golpeado por una pelota lanzada por el equipo atacante será eliminado. El juego terminará una vez eliminados todos los participantes del equipo defensor, y se contarán el número de conos situado encima del principal.

Observaciones: Tener precaución con los lanzamientos a la cara, realizar grupos mixtos y equilibrados, y tener en cuenta la amplitud del espacio en función de las características del grupo.

Reflexión (15'): La clase se dividirá en pequeños grupos y deberán contestar a tres preguntas en medio folio, y a través de un portavoz comunicárselo al resto de la clase. Las preguntas serán las siguientes:

- ¿Has cooperado con tu equipo para lograr un objetivo común?
- ¿Has mantenido una actitud de tolerancia y respeto hacia los miembros de tu equipo y el rival?
- ¿Cuáles son las claves que os han permitido como grupo lograr el objetivo?

#### **SESIÓN 4: Nos vamos a India**

##### **Objetivos:**

- Reforzar el sentimiento de unión del grupo
- Desarrollar correctamente un juego de representación
- Conocer y diferenciar dos juegos de distintas culturas

##### **Contribución a CC:**

- Competencia en Conciencia y Expresión Cultural
- Competencia Social y Cívica
- Competencia de Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor

##### **Recursos:**

- Una tiza
- Un chorro de goma-espuma

##### **Desarrollo de la sesión:**

Calentamiento (15'): Realizaremos “el juego de la isla” a modo de calentamiento, y este consiste en realizar varios círculos, el primero más grande, y el resto más pequeños sucesivamente.

Toda la clase se meterá en el primer círculo y a la señal del maestro todos deberán saltar al siguiente círculo sin que ningún alumno se quede fuera de forma que ocupen el menor espacio posible.

Esta acción se repetirá hasta que alguno se quede fuera de “la isla”.

Juego del “Tangut” (20’):

Procedencia: India

Espacio: Limitado (mediocampo de fútbol sala)

Recursos: Un churro de goma-espuma

Tipo de juego: Cooperación-oposición

Descripción: Un alumno a modo de apicultor trata de atrapar a la abeja reina (otro alumno), mientras que las abejas, resto de alumnos, van unidas de la mano e intentan evitarlo. Si el apicultor toca con el churro a la abeja reina gana, mientras que si el resto de abejas rodean al apicultor es él el que pierde. Si la fila de abejas se rompe, el apicultor no puede ser rodeado hasta que se vuelvan a unir de la mano.

Vuelta a la calma (15’): Realizaremos el juego “El rey de los mundos” procedente de Colombia, que no implica una acción motriz sino de representación, con el objetivo de que los alumnos se tranquilicen de cara a la finalización de la sesión. Este consistirá en que un alumno actuará de “rey” mientras que el resto de alumnos pasarán de uno en uno a realizar sus peticiones. Lo característico de este juego es que las peticiones se realizarán a modo de representación mímica y será “el rey” quien tendrá que adivinar lo que su súbdito le exige. Si “el rey” no logra adivinar la petición será ese alumno el que ocupe el lugar del rey y así sucesivamente

|  |
|--|
| <b>SESIÓN 5:</b> Un viaje por Europa   |
| <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordinarse todo el grupo para conseguir un mismo fin</li> <li>• Conocer y diferenciar dos juegos de distintas culturas</li> </ul>   |
| <p><b>Contribución a CC:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencia en Comunicación Lingüística</li> <li>• Competencia en Conciencia y Expresión Cultural</li> <li>• Competencia de Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor</li> </ul> |
| <b>Recursos:</b>   |

- Pelota de baloncesto
- Peto distintivo

**Desarrollo de la sesión:**

Calentamiento (15’): Todo el grupo se dispondrá en fila india y se agarrarán a los hombros del compañero que tienen delante. A continuación, se colocará una pelota de baloncesto que quedará sujeta por la espalda del que está delante y el pecho del que está detrás. En ningún caso se podrá tocar la pelota con las manos. El objetivo será alcanzar una meta sin que la pelota caiga al suelo.

Juego “Alla fruta” (15’):

Procedencia: Italia Espacio: Limitado (campo de fútbol sala)

Recursos: Peto distintivo

Tipo de juego: Cooperación-oposición

Descripción: Uno la para, y el resto de sus compañeros forman un círculo agarrándose de las manos. Cada miembro del círculo debe pensar una fruta sin decirla en voz alta, y esperar a que la persona que la para grite el nombre de alguna fruta. En ese momento, los compañeros que hayan pensado en esa misma fruta deberán de huir con la ayuda de todo el círculo. El compañero que sea pillado la tendrá que parar, así como si se rompe el círculo la deberán de parar los dos que estén involucrados, salvándose el que primero pille.

Variante: Una vez los niños hayan comprendido la dinámica, los que coincidan con la misma fruta pueden salir del círculo e intentar alcanzar un espacio sin ser pillado con la ayuda de sus compañeros.

Juego del “Arrancacebollas” (15’):

Procedencia: España

Espacio: Limitado (mediocampo de fútbol sala)

Recursos: Ninguno

Tipo de juego: Cooperación-oposición

Descripción: Se dividirá a la clase en dos equipos, uno de ellos hará de cebollas y se deberán de agarrar, en posiciones seguras, para evitar que el equipo contrario los separe de sus compañeros, solamente tirando con fuerza de las manos del oponente, sin empujones ni golpes, y con la regla fundamental de que si el compañero dice “para” se le soltará de inmediato.

Observaciones: Advertir con insistencia del cuidado de los agarres con los compañeros y controlar que el tiempo de juego no exceda demasiado.

Vuelta a la calma (10'): La clase formará un círculo mientras que un alumno saldrá momentáneamente del gimnasio. El profesor elegirá un alumno/a que será el director de orquesta, el cual realizará palmadas chasquidos o distintos ruidos que el resto de la clase deberá imitar. El alumno que estaba fuera del pabellón tendrá dos intentos para identificar al director de orquesta.

## **SESIÓN 6:** Nos vamos a Filipinas

### **Objetivos:**

- Confiar en el compañero
- Conocer un juego procedente de otra cultura

### **Contribución a CC:**

- Competencia en Comunicación Lingüística
- Competencia en Conciencia y Expresión Cultural
- Competencia de Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor

### **Recursos:**

- Pelota de voleibol
- Aro
- Pelota de espuma

### **Desarrollo de la sesión:**

Calentamiento (10'): Todos los alumnos hacen un círculo cogiéndose de las manos e intenta en un determinado tiempo pasar un aro de un extremo a otro del círculo, mientras que el maestro añade más aros. Ningún alumno podrá soltarse.

#### Juego de “Sipa La” (20'):

Procedencia: Filipinas

Espacio: Limitado (campo de fútbol sala)

Recursos: Pelota voleibol

Tipo de juego: Cooperación

Descripción: Se dividirá la clase en cuatro equipos que ocuparán la línea de fondo del campo de futbol sala. Cada equipo deberá transportar la pelota hasta la otra línea de fondo, sin que se caiga pudiendo tocarla con todas las partes del cuerpo menos las manos.

El equipo al que se le caiga la pelota deberá volver a la línea de inicio, ganará el punto el equipo que llegue antes a la meta.

La regla principal de este juego es que la tienen que tocar todos los miembros del equipo para que la carrera sea válida.

Observaciones: Hacer grupos mixtos y rotativos para que los alumnos tengan la oportunidad de participar con todos sus compañeros.

Juego del laberinto (15'): Los alumnos se agarran de la mano de forma intercalada, unos mirando hacia adelante y otros hacia atrás. En todo el mediocampo, se colocan aros, picas y todo tipo de obstáculos seguros para que los alumnos los sorteen ayudándose entre sí, y puedan llegar hasta el final del campo.

Vuelta a la calma (10'): Los niños formarán un círculo sentados y un primer alumno dirá el nombre de otro compañero para posteriormente lanzarle la pelota con una fuerza moderada, puesto que la distancia es corta. Se pasarán la pelota sucesivamente hasta que uno falle en el pase o la recepción.

## **SESIÓN 7: Nos vamos a Alemania**

### **Objetivos:**

- Reflexionar acerca de los valores que están siendo trabajados durante el proyecto
- Cooperar con los compañeros
- Conocer un juego de otra cultura

### **Contribución a CC:**

- Competencia en Comunicación Lingüística
- Competencia en Conciencia y Expresión Cultural
- Competencia de Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor
- Competencia Social y Cívica

### **Recursos:**

- Bricks
- Tiza
- Bolígrafo y papel

### **Desarrollo de la sesión:**

Calentamiento (10'): Para realizar el calentamiento jugaremos al juego de la cadeneta.

Los alumnos deberán agarrar las manos de sus compañeros, y coordinarse entre sí, para pillar al resto de alumnos que corren libremente por el espacio de forma individual.

Cuando la cadena se componga por cuatro alumnos, deberán separarse en parejas de dos para dar con el resto de sus compañeros

Juego de “El porte alemán” (15’):

Procedencia: Alemania

Espacio: Limitado (campo de fútbol sala)

Recursos: Bricks

Tipo de juego: Cooperación

Descripción: Se dividirá la clase en cuatro grupos mixtos y rotativos, y estos se dispondrán en el fondo del campo. El juego trata de transportar cinco bricks, que permanecerán apilados, a la zona meta situada en el otro extremo del campo. Para ello, deberán organizarse como equipo ya que ganará el que primero entregue los cinco bricks. Sin embargo, si un brick toca el suelo deberán empezar de nuevo. Por cada brick que haya depositado, cuando hayan terminado los primeros, se sumará un punto.

Observaciones: Cambiar el material que se debe transportar en función de las características de la clase.

El lago encantado (15’): Con una tiza, se realiza una gran elipse y se introducen aros en su interior. Esto representará el lago encantado con sus correspondientes piedras (aros). Los alumnos deberán atravesar el lago saltando de un aro a otro, sin poder tocar el agua ya que esto supone que se te congele el corazón. El alumno que caiga al “agua” deberá esperar a que otro lo toque para que así pueda resucitar y continuar con el juego.

Reflexión (10’): Se realizarán diversas preguntas a las que los alumnos deberán responder brevemente de forma individual.

- ¿Cómo os habéis sentido al hacer esta actividad? ¿Os habéis ayudado entre compañeros?
- ¿Qué creéis que ha sido lo más importante para disfrutar en estos juegos?
- ¿Qué valores aparecen de los que hemos visto en clase? ¿Habéis visto alguno nuevo?
- ¿Qué relación tiene el juego con el proyecto que estamos trabajando?

**SESIÓN 8:** Nos vamos a Burkina Faso

**Objetivos:**

- Tomar conciencia del valor que tiene sacrificarse por el grupo

|   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Sincronizarse para lograr un objetivo común</li><li>• Conocer un juego procedente de otra cultura</li></ul>   |
| <b>Contribución a CC:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Competencia en Comunicación Lingüística</li><li>• Competencia en Conciencia y Expresión Cultural</li><li>• Competencia de Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor</li><li>• Competencia Social y Cívica</li></ul>   |
| <b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Objeto pequeño</li></ul>   |
| <b>Desarrollo de la sesión:</b> <p><u>Calentamiento (10')</u>: Se dividirá la clase en dos grupos, cada uno se colocará en un extremo de la pista, y sólo a uno se le entregará un objeto que deberá trasladar hasta el otro lado del campo sin ser detectado por el equipo defensor. El objeto lo llevará escondido un único miembro del equipo</p> <p><u>Juego de “Sasa Kuru” (15')</u>:<br/>Procedencia: Burkina Faso<br/>Espacio: Limitado (mediocampo de fútbol sala)<br/>Recursos: Ninguno<br/>Tipo de juego: Cooperación</p> <p>Descripción: Se dividirá la clase en tríos mixtos y rotativos, dispuestos a lo largo de la línea de mediocampo. Los alumnos pertenecientes a cada trío deberán apoyar sus espaldas entre sí, entrelazar sus antebrazos y flexionar una de sus piernas hacia atrás, apoyándola en la de otros jugadores formando un “nido”. Los alumnos tendrán que lograr mantener esta postura y avanzar hasta la línea de fondo del campo. Para ello, los alumnos deberán sincronizar sus movimientos y seguir un ritmo para facilitar el equilibrio de todo el grupo.</p> <p>Observaciones: Existe la posibilidad de crear competiciones entre tríos, aunque antes habrá que asegurarse que los alumnos han comprendido de forma adecuada la dinámica, con el fin de evitar lesiones.</p> <p><u>Pasar el tesoro (15')</u>: Se divide a la clase en dos grupos y cada uno se coloca en un lado del campo. A uno de los grupos, se le entregará un objeto pequeño sin que sepa el otro equipo a quien se le ha entregado.</p> <p>El objetivo será transportar el objeto hasta el otro lado del campo, sin ser interceptado, con la ayuda de sus compañeros. Para ello, deberán planificar una estrategia de equipo.</p> |

Si el equipo defensor toca a un atacante se tendrá que quedar quieto en el sitio. Se irán intercambiando los roles de atacante y defensor, y añadiendo objetos que transportar.

Reflexión (15'): Realizaremos una ronda de preguntas a nivel individual:

- ¿Ha resultado sencillo sincronizarse con los compañeros?
- ¿Puede ganar mi equipo con mi sacrificio?
- ¿Podemos comunicarnos bien sin que nos descubra el otro equipo?

## **SESIÓN 9:** Evaluamos con Kahoot

### **Objetivos:**

- Evaluar de forma global los aprendizajes adquiridos por los alumnos
- Realizar un uso correcto de las TIC

### **Contribución a CC:**

- Competencia en Comunicación Lingüística
- Competencia en Conciencia y Expresión Cultural
- Competencia Digital
- Competencia Social y Cívica

### **Recursos:**

- Ordenador
- Proyector y pizarra digital
- Tableta por alumno

### **Desarrollo de la sesión:**

Durante esta sesión, realizaremos una evaluación mediante la plataforma “Kahoot” ya que es una forma de trabajo global que resulta muy amena para los alumnos.

A la hora de llevar a cabo este estilo de clase más inusual es recomendable crearse una cuenta de forma previa para rentabilizar al máximo el tiempo de trabajo. Esta plataforma te ofrece varios cuestionarios preparados y contrastados, pero en este caso crearemos el nuestro propio. Los alumnos contarán en cada pregunta con cuatro opciones y treinta segundos para contestarlas, aunque si todos responden antes del tiempo permitido te permite la posibilidad de continuar a la siguiente cuestión (véase en el anexo 2).

Durante el desarrollo de la sesión, tras contestar cada pregunta, el programa va mostrando mediante un sistema de puntuación, los cinco usuarios que llevan mayor número de aciertos.

Para así fomentar una competitividad sana que deriva en un mayor interés por aprender.

También me gustaría destacar que la disponibilidad del centro con una tableta por alumno, siempre que se hayan reservado de forma previa, facilita poner en práctica este tipo de metodología que en otros centros en los que existen distintas situaciones o condiciones que no permiten este tipo de sesiones. Además me gustaría mencionar que la versatilidad de este programa es amplia, ya que no sólo se puede utilizar a modo de evaluación final, sino que también como evaluación inicial, autoevaluación, repaso u otras variantes.

### **SESIÓN 10:** La fiesta de la interculturalidad

#### **Objetivos:**

- Recompensar el trabajo y esfuerzo de los alumnos en el transcurso del proyecto
- Motivar su interés hacia otras culturas más allá del proyecto
- Disfrutar del enriquecimiento que nos aportan otras culturas

#### **Contribución a CC:**

- Competencia en Comunicación Lingüística
- Competencia en Conciencia y Expresión Cultural
- Competencia de Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor
- Aprender a aprender

#### **Recursos:**

- Vestimenta tradicional
- Comida típica
- Cartulina para la presentación

#### **Desarrollo de la sesión:**

Durante el desarrollo de este proyecto nos hemos centrado en una clase pero este trabajo se realizará en todas las clases de cuarto por lo que la fiesta se realizará a nivel de curso.

En la sesión anterior, se habrá dividido a los alumnos en grupos y seleccionado para cada uno de ellos una de las culturas trabajadas durante el proyecto.

En esta sesión, cada grupo se deberá organizar para traer vestimentas tradicionales, comida típica y la presentación de un acontecimiento cultural de la cultura otorgada. A las familias que les suponga un gran esfuerzo esta aportación se les ayudará desde el centro o se realizarán las vestimentas de forma casera.

Se dispondrán diferentes postas a modo de circuito por todo el pabellón y los alumnos se turnarán para ir pasando por cada una de ellas para probar sus vestimentas, degustar su gastronomía e interesarse por la forma de vida y costumbres de cada país.

El objetivo de esta sesión es que todos los alumnos puedan disfrutar y valorar el enriquecimiento cultural que tantas veces dejamos de lado por prejuicios o malas conductas.

Una vez todos los alumnos hayan realizado el circuito, se realizará con toda la clase el juego cooperativo de “el paracaídas”, siendo esto también una forma de volver a la calma y finalizar con una sensación agradable esta bonita experiencia.

## **8. EVALUACIÓN**

La evaluación del proyecto supone la valoración y reflexión de un proceso de aprendizaje progresivo en el que el alumno ha experimentado diferentes fases de forma gradual mediante la consecución de varios objetivos específicos trabajados durante las sesiones hasta alcanzar los objetivos generales.

Al mismo tiempo, esta evaluación nos va a aportar resultados de índole metodológico y analítico que nos van a ayudar a formar una perspectiva crítica acerca del proyecto que nos permita observar errores de ejecución y planteamiento para posteriormente poder corregirlos de cara a la puesta en práctica de este proyecto en los siguientes años.

Por ello, con el fin de poder observar esa progresión se les pidió a los alumnos que realizaran en las sesiones iniciales una exposición grupal a modo de toma de contacto con el tema a trabajar. Durante el transcurso de las sesiones, se les ha ido lanzando a los alumnos preguntas de reflexión con el objetivo de hacerlos conscientes de los aprendizajes que se estaban llevando a cabo, y de esta forma llevar un control de la progresión de los alumnos, aunque no se evalúe como tal. Por último, se realizará una evaluación mediante la plataforma “Kahoot” que supondrá un 20% de la evaluación, y que su función no será la de establecer una calificación sino como una posibilidad de observar la progresión final de cada alumno de un modo ameno y que les resulte interesante y novedoso.

Sin embargo, el instrumento de evaluación que vamos a utilizar desde un punto de vista general para evaluar si los alumnos han logrado alcanzar los principales objetivos será la lista de cotejo que se muestra a continuación y que supondrá un 80% de la calificación, puesto que también se van a evaluar ítems referentes a los aspectos actitudinales.

| <b>ÍTEMS</b>  | <b>SI</b> | <b>EN<br/>PROGRESO</b> | <b>NO</b> | <b>OBSERVACIONES</b> |
|---|-----------|------------------------|-----------|----------------------|
| Muestra interés por las manifestaciones propias de otras culturas         |           |                        |           |                      |
| Coopera con los miembros del grupo con el fin de lograr un objetivo común |           |                        |           |                      |
| Muestra una actitud de interés y participación activa en las sesiones     |           |                        |           |                      |
| Resuelve los conflictos de forma autónoma mediante el diálogo             |           |                        |           |                      |
| Respeto y recoge el material con el que se trabaja                        |           |                        |           |                      |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
| Realiza un uso correcto de las TIC                         |  |  |  |  |
| Adquiere valores sociales y cívicos de forma significativa |  |  |  |  |
| Valora el enriquecimiento que aportan otras culturas       |  |  |  |  |

Además de este tipo de evaluación, se podría complementar mediante un proceso experimental en el que el proyecto de intervención atravesase un diseño longitudinal compuesto por una prueba de evaluación inicial (pretest) y otra final (postest), añadiendo dos grupos, uno de control y otro experimental, que nos facilite valorar los efectos y la repercusión del proyecto en el alumnado de un modo significativo, y a partir de los análisis estadísticos consecuentes.

## 9. RESULTADOS ESPERADOS

Mediante la intervención de este proyecto se pretende que los alumnos adquieran una serie de valores cívicos y sociales, los cuales a partir de su perspectiva crítica y personal, sean capaces de sumar a su escala de valores de una forma racional. Con esto, me refiero a que los alumnos aprendan a auto gestionar sus comportamientos y actitudes de un modo positivo e inclusivo que implique actuaciones de beneficio social mutuo a la hora de desenvolverse en distintas situaciones.

Además, los alumnos al finalizar el proyecto deben ser capaces de valorar y nutrirse de toda la riqueza cultural que nos rodea, adoptando actitudes de igualdad y respeto hacia cualquier tipo de colectivo con el fin de lograr un bienestar social.

Todo esto implica que los alumnos sean capaces de abrir sus mentes, eliminando cualquier tipo de prejuicio o actitud discriminatoria, tratando a todo el mundo por igual como personas, y mostrando valores de cooperación siempre que sea necesario para llevar a cabo cualquier tipo de tarea o vinculación.

A través de la educación intercultural que fundamenta este proyecto se procura ayudar a la formación integral y académica del alumnado de una manera próspera y significativa, de tal modo que sirva como punto de partida para muchos niños que de forma previa a este proyecto no habían trabajado este aspecto actitudinal o simplemente lo ignoraban por falta de desconocimiento o reflexión. Así pues este trabajo pretende ser un motor de cambio que prevalezca en el tiempo para muchos niños y familias.

## **10. LIMITACIONES DEL ESTUDIO**

Las limitaciones que podemos observar en el desarrollo de este estudio comienzan con la elección del centro en el que se va llevar a cabo el proyecto de intervención, puesto que el alumnado varía en función de las características socioculturales del barrio, y de ese modo habría que modificar algunos aspectos del proyecto en función de esas circunstancias.

Otra limitación que reside de forma innata en el proyecto es el espacio temporal en el que se desarrolla ya que solo contamos con tres semanas, lo cual nos impide extenderlo a lo largo del curso escolar y poder observar el progreso de los alumnos y dar soluciones a los posibles conflictos que puedan surgir en torno al contenido trabajado.

El absentismo escolar puede ser otra limitación que nos podemos encontrar durante el transcurso del proyecto puesto que algunos alumnos suelen faltar a su formación obligatoria de forma reiterada durante el año escolar. Por ello, se animará a los alumnos mediante distintas metodologías a participar de una forma muy activa en todas las actividades con el objetivo de motivar su interés y aumentar su presencia.

A algunos contextos familiares de determinados alumnos les puede resultar un tanto violento el hecho de inculcar valores a los alumnos aunque suelen ser casos aislados. Para que esta cuestión no se convierta en una limitación es aconsejable organizar una tutoría, previa al comienzo del proyecto, con las familias para informarles y explicarles

en que va consistir el proyecto, realizar una toma de contacto con las familias y resolver las posibles dudas que les puedan surgir.

Por último, los recursos materiales y espaciales a los que opta el centro pueden llegar a limitar el desarrollo del proyecto aunque de forma escasa. Si es cierto que un amplio abanico de materiales y espacios determinados y específicos para cada actividad puede hacer que la sesión resulte más funcional y efectiva. Sin embargo, considero que los recursos que ofrece este centro son suficientes para un correcto desarrollo del proyecto.

## **11. PROSPECTIVAS DEL ESTUDIO**

La interculturalidad y el aprendizaje cooperativo son dos claves en el proceso educativo de cualquier alumno en la actualidad, ya que implica un desarrollo de la persona en su globalidad. Por este motivo, no es suficiente con trabajar estas cuestiones durante sólo un proyecto, sino que hay que enfocarlo con una amplia perspectiva de futuro y de un modo transversal pasando por todas las asignaturas del currículum.

De esta forma, hay que lograr que los alumnos se preparen para convivir en sociedad y asuman en su personalidad valores como el respeto o la cooperación con el fin de lograr sus propios objetivos y estar dispuestos a ayudar a sus compañeros a lograr los suyos si es necesario.

A través de este proyecto, también se pretende cubrir al máximo las necesidades formativas de cada alumno desde la mirada de la comprensión, intentando adaptar los distintos ejercicios a los diferentes ritmos de aprendizaje de cada alumno y potenciando sus motivaciones e intereses de forma que se puedan proponer diversas variaciones en función de las características del grupo.

Por otro lado, también me parece importante que sean capaces de recurrir a los valores que se les ha mostrado cuando se enfrenten a situaciones difíciles o conflictivas, ya que son esos momentos donde debe prevalecer la educación en valores recibida.

## **12. IMPLICACIONES PRÁCTICAS**

Uno de los factores más importantes de este proyecto es su carácter significativo y vivencial, puesto que tenemos que lograr que los alumnos sean capaces de trasladar sus experiencias aprendidas en el transcurso del proyecto a su vida cotidiana.

Con esto pretendemos que los alumnos aumenten su grado de autonomía en su día a día y que reciban e interioricen una educación en valores por la que se rija su vida. Lograr estos objetivos resulta muy importante teniendo en cuenta la edad de los alumnos, puesto que de cara a la etapa de la adolescencia y su proceso de maduración es imprescindible un correcto desarrollo psicológico y personal, evitando de este modo una falta de autoestima, potenciando actitudes favorables para la sociedad y eliminando comportamientos discriminatorios.

Por último, me gustaría destacar la importancia de la influencia que puede derivar de proyectos de esta índole, ya que puede animar y motivar a docentes que imparten otras materias o dan clases en distintos cursos a proponer tareas y proyectos para trabajar la interculturalidad, y de esta forma lograr aprendizajes significativos desempeñando esta tarea desde un punto de vista más global. Además, también puede existir una repercusión a nivel de centro desde el cual se lancen iniciativas que resulten más importantes y trascendentes para todas las familias de forma que se logre una participación más activa.

### **13. CONCLUSIONES**

Me gustaría realizar la conclusión de este trabajo desde un plano personal en el que hago referencia a todo lo presentado con anterioridad de una forma global.

Es una realidad, que vivimos en una sociedad multicultural y globalizada expuesta a continuos avances y transformaciones. Por desgracia, no todo el mundo es capaz de adaptarse a ella, puesto que las vivencias y experiencias de cada uno marcan su personalidad impidiendo rectificar en según qué aspectos y alzar la vista de un modo más humano y abierto.

Por este motivo, me parece fundamental educar a los niños en el dinamismo que se van a encontrar más adelante en sus vidas, evitando cualquier tipo de obstinamiento que pueda derivar en la construcción de prejuicios o actitudes que se inclinen hacia la intolerancia. Para ello, pretendemos a través de este proyecto que los alumnos reciban una educación en valores que les permita ser críticos al mismo tiempo que respetuosos, focalizándolo desde una educación intercultural.

La educación intercultural tiene como objetivo alcanzar valores como el respeto y la igualdad de una forma significativa, es decir, que les acompañen el resto de su vida y sus distintas tomas de decisiones sean consecuentes a ellos. Además, no se pretende mantener una actitud respetuosa y cordial vacía de cualquier tipo de contenido, sino que el objetivo es que los alumnos aprendan a valorar la riqueza cultural y generen interés por las manifestaciones y costumbres pertenecientes a otros países.

Hay varias metodologías que pueden resultar efectivas para trabajar la interculturalidad, pero desde mi punto de vista el trabajo cooperativo es el instrumento más eficaz para acercarnos a la máxima expresión del interculturalismo, ya que no sólo implica la sincronización de todo un grupo, sino que va mucho más allá mediante el reparto de responsabilidades, el sacrificio por el grupo, la toma de decisiones de forma autónoma a nivel de equipo, la adquisición de valores resultantes del aprendizaje cooperativo y el esfuerzo y la satisfacción que implica luchar por un objetivo común.

Por último, me gustaría destacar la importancia de la colaboración de todos los agentes cercanos al contexto del niño desde familias hasta docentes, que ayuden a construir una formación en valores que resulte sana para el individuo y necesaria para un cambio de actitud en toda la sociedad. De esta forma, es posible que de modo gradual se vayan eliminando todas las conductas discriminatorias que tienen lugar tanto en la sociedad adulta como en la escuela, y alcanzar un clima de convivencia basado en la igualdad y el respeto donde no importe no sólo tu procedencia, sino tampoco tu nivel económico o tu género.

#### **14. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Aguirre, R. (2018). Rol del maestro en la educación intercultural. SlideShare. Recuperado de: <https://www.slideshare.net/fuego4/rol-del-maestro11> el 26 de Marzo de 2020.
- Alonso, J. (1988). *La investigación antropológica y los movimientos políticos*. México: CIESAS.
- Alvarez, S.E., & Escobar, A. (1992). *Conclusion: theoretical and political horizons of change in contemporary Latin American social movements*. Boulder, CO: Westview Press.

- Antón, M. (2007). *Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. Barcelona: Graó.
- Apuntes, técnicas de Pedagogía Educativa Universitaria (2010). Mecanismos de comprensión mutua en el proceso de comunicación. Apuntes y Typs de Pedagogía Educativa. Recuperado de: <https://tips-pedagogia.blogspot.com/2010/03/mecanismos-de-compresion-mutua-en-el.html> el 28 de Marzo de 2020.
- Banks, J.A. (1986). *Race, Ethnicity and Schooling in the United States: past, present and future*. London: Holt, Rinehart y Winston.
- Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó
- Beatelaan, P., & Van hoof, C. (1996). Cooperative learning in intercultural education. *European Journal of Intercultural Studies*, 7(3), 5-16.
- Bedoya, C. (2002). Los juegos cooperativos. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando. *Cooperante acción*.
- Benítez, M.I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Innovación y Experiencias Educativas* 2(16).
- Cabrera, M.L. (2011). Diversidad en el aula. *Innovación y Experiencias Educativas* (41).
- Cheng, D., & Stimpson, P. (2004). Articulating contrast in kindergarten teachers' implicit knowledge on play-based learning. *International Journal of Educational Research*, 41, 339-352.
- Concepto definición, Redacción (2017). Definición de Educación Horizontal. Concepto Definición. Recuperado de: <https://conceptodefinicion.de/educacion-horizontal/> el 26 de Marzo de 2020.
- Dietz, G. (2005). *Del indigenismo al zapatismo: la lucha por una sociedad mexicana multi-étnica*. Quito: Abya-Yala.
- Eckstein, S. (1989). *Power and Popular Protest in Latin America*. Berkeley, CA: University of California Press
- Educación, Mediación (2017). La Educación Intercultural en el ámbito escolar. Divulgación dinámica. Recuperado de: <https://www.divulgaciondinamica.es/blog/la-educacion-intercultural-ambito-escolar/> el 28 de Marzo de 2020.

- Elizabeth, M. (2012). Rol del maestro en la educación intercultural. El que persevera y se esfuerza logra sus objetivos. Recuperado de: <http://elizabethmi7ed.blogspot.com/2012/07/rol-del-maestro-en-leducacion.html> el 1 de Abril de 2020.
- Escarbajal, A. (2010). *Interculturalidad, mediación y trabajo cooperativo*. Madrid: Narcea S.A.
- Estébanez, P. (1998). *Multiculturalismo, interculturalismo y educación*. Madrid: Dykinson.
- Gandhi, L. (1998). *Postcolonial Theory: a critical introduction*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Garaigordobil, M. (2007). Intervención psicoeducativa para el desarrollo de la Personalidad Infantil: Los programas JUEGO. *Universidad Jaume I*.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-Identity: self and society in the late modern age*. Cambridge: Polity Press.
- Giménez, C. & Malgesini, G. (1997). *Guía de conceptos sobre migraciones, racismo e interculturalidad*. Madrid: La Cueva del Oso.
- Giroux, H.A. (1994). *Living Dangerously: identity politics and the new cultural racism*. New York – London: Routledge.
- Gomes, J. (2011). El rol del profesor en una clase intercultural. *Universidad de Barcelona*.
- Gutierrez, R.A. (1994). *Ethnic Studies: its evolution in American colleges and universities*. Cambridge, MA – Oxford: Blackwell.
- Hart, W.B. (1999). Interdisciplinary Influences in the Study of Intercultural Relations: a citation analysis of the International Journal of Intercultural Relations. *International Journal of Intercultural Relations*, 4(23), 575-589.
- Hernando, M.A. (1997). *Estrategias para Educar en Valores*. Madrid: CCS.
- Hofstede, G. (1993). *Interkulturelle Zusammenarbeit: Kulturen - Organisation - Management*. Wiesbaden: Gabler.
- Imaginario, A. (2019). Significado de interculturalidad. El significado. Recuperado de: <https://www.significados.com/interculturalidad/> el 25 de Marzo de 2020.
- Jiménez, M. (1997). Estudios sobre Migraciones. *Revista del Instituto Universitario de Estudios sobre Migraciones*, 2.

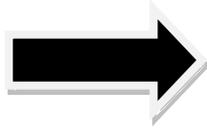
- Jiménez, P., & Vila, M. (1999). *De Educación Especial a Educación en la Diversidad*. Málaga: Aljibe.
- Johnson, D.W., & Johnson, R.T. (1985). Joining together. Group theory and group skill. *Journal of social psychology, 108*.
- Jungbluth, P. (1994). Lehrererwartungen und Ethnizität: innerschulische Chancendeterminanten bei Migrantenschülern in den Niederlanden. *Zeitschrift für Pädagogik, 1(40), 113-125*.
- Kagan, S. (1994). *Cooperative Learning*. San Juan Capistrano, CA: Kagan Cooperative Learning.
- Kymlicka, W. (1995). *Multicultural Citizenship: a liberal theory of minority rights*. Oxford: Clarendon.
- Lagardera, F. & Lavega, P (2004). *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: Ediciones de la Universidad de Lleida.
- Lavega, P. (2009). *La investigación en los juegos tradicionales y en los juegos cooperativos*. Lleida: Universidad de Lleida.
- Melero, M.A., & Fernández, P (1995). *El aprendizaje entre iguales*. Madrid: Siglo XXI.
- Melucci, A. (1985). Las teorías de los movimientos sociales. *Estudios Políticos, 4-1, 92-101*.
- Montañés, J. (2000). El juego en el medio escolar. *Revista ensayos, 15, 241-270*.
- Morales, C. (2015). Nociones y principios de la educación intercultural presentes en prácticas pedagógicas realizadas en contexto de interacción juvenil rural de la región metropolitana, *3(47), 59-70*.
- Mosley, A., & Capaldi, N. (1996). *Affirmative Action: social justice or unfair preference?* Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Muro, V.G., & Canto, M. (1991). *El estudio de los movimientos sociales: teoría y método*. Zamora, Mich: Colegio de Michoacán.
- Oliveras, E. (1998). *Juegos cooperativos: juegos para el encuentro*. Buenos Aires: Lecturas Educación Física y Deportes.
- Omeñaca, R. Puyuelo, E. & Ruiz, J.V. (2001). *La cooperación como alternativa en educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2006). *Directrices de la UNESCO sobre la educación intercultural*. París: UNESCO
- Orlick, T. (1978). *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Popular.

- Othman-Bentria, F. (2012). Las cuatro etapas del Proceso Intercultural. Blog Farid Othman-Bentria Ramos. Recuperado de: <https://faridbentria.com/materias/interculturalidad/las-4-etapas-del-procesointercultural/> el 26 de Marzo de 2020.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico comentado en praxeología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Pincus, F.L. (1994). *The Case for Affirmative Action*. Boulder, CO: Westview.
- Raschke, J. (1988). *Soziale Bewegungen: ein historisch-systematischer Grundriss*. Frankfurt - New York: Campus.
- Sánchez, S. & Mesa, M.C. (2002). *Los relatos de convivencia como recurso didáctico*. Málaga: Aljibe.
- Sedano, A. (2016). Enfoques y modelos de educación multicultural e intercultural. *Universidad Complutense de Madrid*.
- Sennett, R. (2003). *El respeto. Sobre la dignidad del hombre en un mundo de desigualdad*. Barcelona: Anagrama.
- Slater, D (1994). Power and Social Movements in the Other Occident: Latin America in an international context. *Latin American Perspectives*, 2(81), 11-37.
- Surber, J.P (1997). *Culture and Critique: an introduction to critical theory and cultural studies*. Boulder, CO: Westview Press.
- Thió de Pol, C. Fusté, S. Martín, L. Palou, S. & Masnou, F. (2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje*. Barcelona: Graó.
- Torres, C.M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Touraine, A. (1981). *The Voice and the Eye: an analysis of social movements*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tourine, A (1996). *A Sociology of the Subject*. London - Washington, DC: Falmer Press.
- Trujillo, F. (2005). En torno a la interculturalidad: reflexiones sobre cultura y comunicación para la didáctica de la lengua. *Porta Linguarum*, 4, 23-39.
- Willett, C. (1998). *Theorizing Multiculturalism: a guide to the current debate*. Malden, MA – Oxford: Blackwell.
- Zabalza, M.A. (1987). *Áreas, medios y evaluación en la educación infantil*. Madrid: Narcea.

## 15. ANEXOS

### Anexo 1: Sesiones

#### SESIÓN 1



#### PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

#### OBJETIVOS

Tomar contacto con el concepto de trabajo cooperativo

Motivar a los alumnos desde el inicio del proyecto

Generar interés acerca de otras culturas

#### RECURSOS

- Ordenador
- Proyector
- Pizarra digital

#### CONTRIBUCIÓN COMPETENCIAS CLAVE

Competencia  
en Comunicación  
Lingüística

Competencia  
Digital

Competencia  
en Conciencia y  
Expresión Cultural

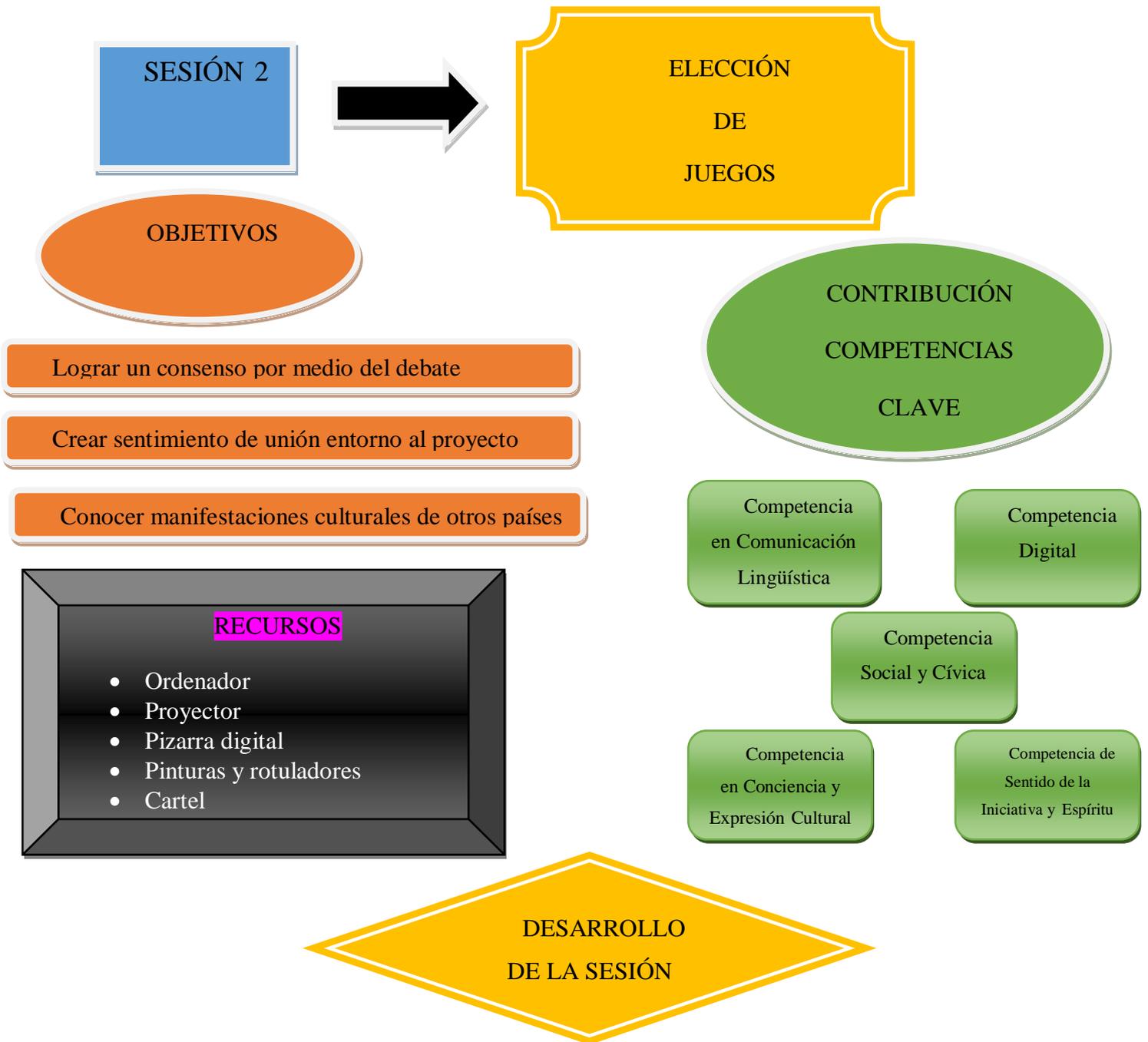
Competencia de  
Sentido de la  
Iniciativa y Espíritu  
Emprendedor

#### DESARROLLO DE LA SESIÓN

**Presentación del proyecto (15-20')**: Presentación del proyecto a partir de un PowerPoint en el que se les mostrarán diferentes situaciones de juego que tan sólo pueden ser resueltas si todo el grupo participa de forma cooperativa. Además se les expondrán juegos procedentes de distintas culturas y su consecuente enriquecimiento para la sociedad.

**Parte principal (35-40')**: Se dividirá la clase diversos grupos y serán de carácter mixto y modificables en función del desarrollo y transcurso de las sesiones. Cada grupo deberá anotar a modo de lista todas las características y curiosidades que conozcan "a priori" sobre la cultura otorgada, con el fin de observar el contraste acerca de los conocimientos aprendidos al finalizar el proyecto. Por otro lado, todos los grupos elegirán antes de comenzar cada sesión a su portavoz, y que deberá exponer al resto de sus compañeros las anotaciones de su grupo.

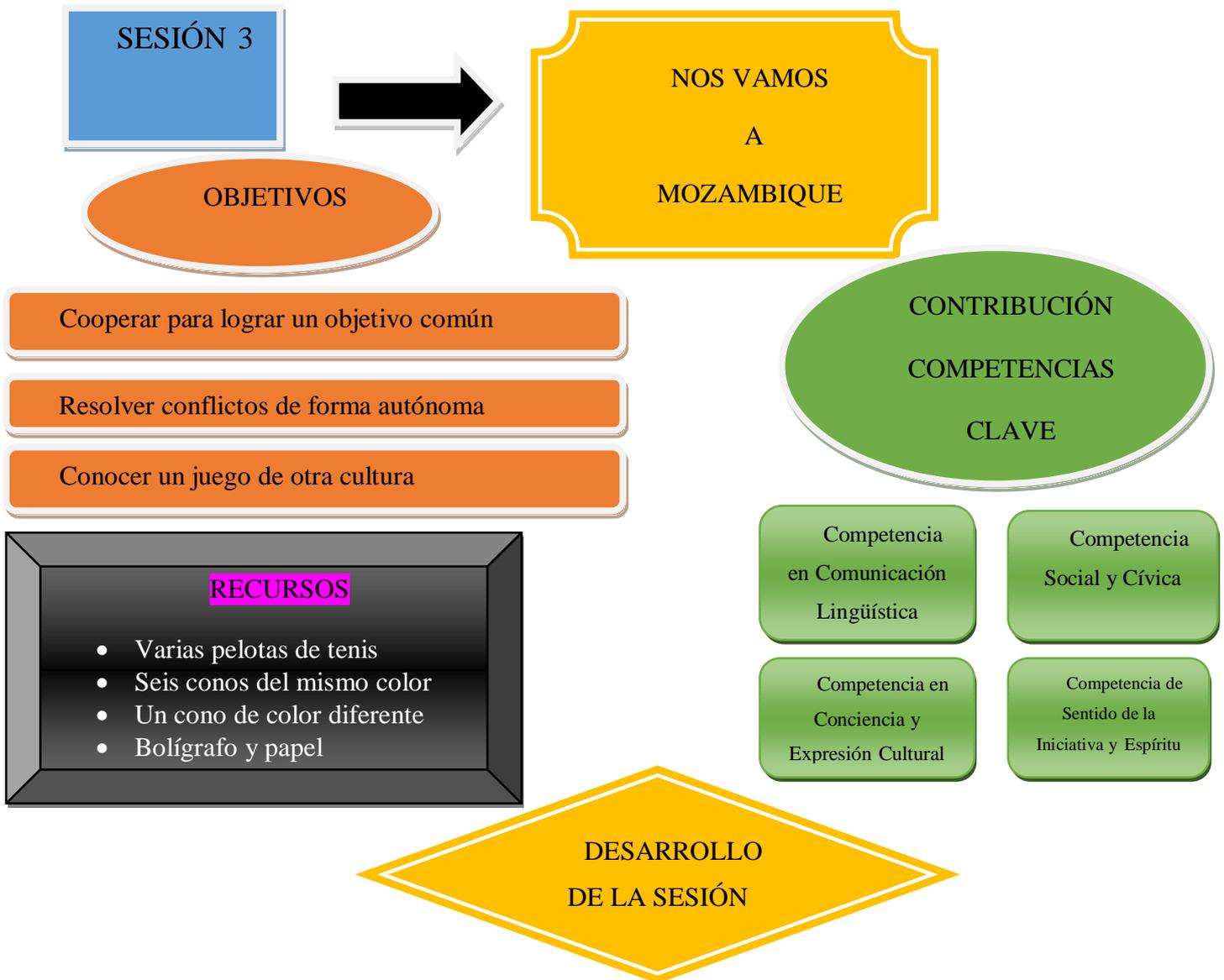
Por último, se le pedirá a cada grupo que realice para la siguiente sesión una pequeña presentación en la que se muestren las principales características de cada cultura y sus mayores manifestaciones físicas (juegos) en el ámbito deportivo.



**Exposición por grupos (20’):** Todos los grupos realizarán la exposición de cada país, y se seleccionarán algunos de los juegos que posteriormente llevaremos a cabo en el pabellón del centro.

**Elección de juegos (20’):** Esta selección se realizará de forma global, a modo de debate, exponiendo cada uno los argumentos de su elección, con el fin de que los niños tengan una toma de contacto con todos los juegos procedentes de estas culturas aunque solo se profundice en unos pocos seleccionados.

**Iniciativa torneo en los recreos (15’):** Los alumnos realizarán un cartel llamativo con el objetivo de dar a conocer el proyecto sobre la interculturalidad, a partir de la creación de unas listas donde alumnos de todo el centro, pertenecientes a la etapa de primaria, podrán apuntarse en los diversos juegos que trabajaremos en la clase de Educación Física para poder practicarlos en el tiempo del recreo. Esto conllevará la puesta en práctica de distintas variaciones para cada juego dependiendo de la edad de los alumnos y el grado de dificultad que se quiera alcanzar. Esta iniciativa se realizará de forma paralela a las sesiones de Educación Física.



**Calentamiento (15'):** Realizaremos el juego de “la pareja salva”, este consiste en que hay varias personas que se la quedan mientras el resto de alumnos huyen de ellos en un espacio limitado con el fin de evitar que les toquen. Para poder salvarse el alumno que huye deberá abrazar a otro compañero.

**Juego de “La Cheia” (25'):**

Procedencia: Mozambique Espacio: Limitado (mediocampo de fútbol sala) Tipo de juego: Cooperación-oposición

Descripción: En primer lugar, colocaremos el cono de diferente color en el centro del mediocampo mientras que el resto de conos se dispondrán por todo el espacio de forma aleatoria. El equipo atacante se situará por fuera del campo y tendrán como objetivo lanzar las pelotas a los jugadores defensores que están dentro, o al cono central de distinto color. Por otro lado, los jugadores defensores intentarán colocar los conos encima del central, y por cada cono que coloquen obtendrán un punto. Si un defensor es golpeado por una pelota lanzada por el equipo atacante será eliminado. El juego terminará una vez eliminados todos los participantes del equipo defensor, y se contarán el número de conos situado encima del principal.

Observaciones: Tener precaución con los lanzamientos a la cara, realizar grupos mixtos y equilibrados, y tener en cuenta la amplitud del espacio en función de las características del grupo.

**Reflexión (15'):** La clase se dividirá en pequeños grupos y deberán contestar a tres preguntas en medio folio, y a través de un portavoz comunicárselo al resto de la clase. Las preguntas serán las siguientes:

- ¿Has cooperado con tu equipo para lograr un objetivo común?
- ¿Has mantenido una actitud de tolerancia y respeto hacia los miembros de tu equipo y el rival?
- ¿Cuáles son las claves que os han permitido como grupo lograr el objetivo?



**Calentamiento (15’):** Realizaremos “el juego de la isla” que consiste en realizar varios círculos, el primero más grande, y el resto más pequeños sucesivamente. Toda la clase se meterá en el primer círculo y a la señal del maestro todos deberán saltar al siguiente círculo sin que ningún alumno se quede fuera de forma que ocupen el menor espacio posible. Esta acción se repetirá hasta que alguno se quede fuera de “la isla”.

**Juego del “Tangut” (20’):**

Procedencia: India

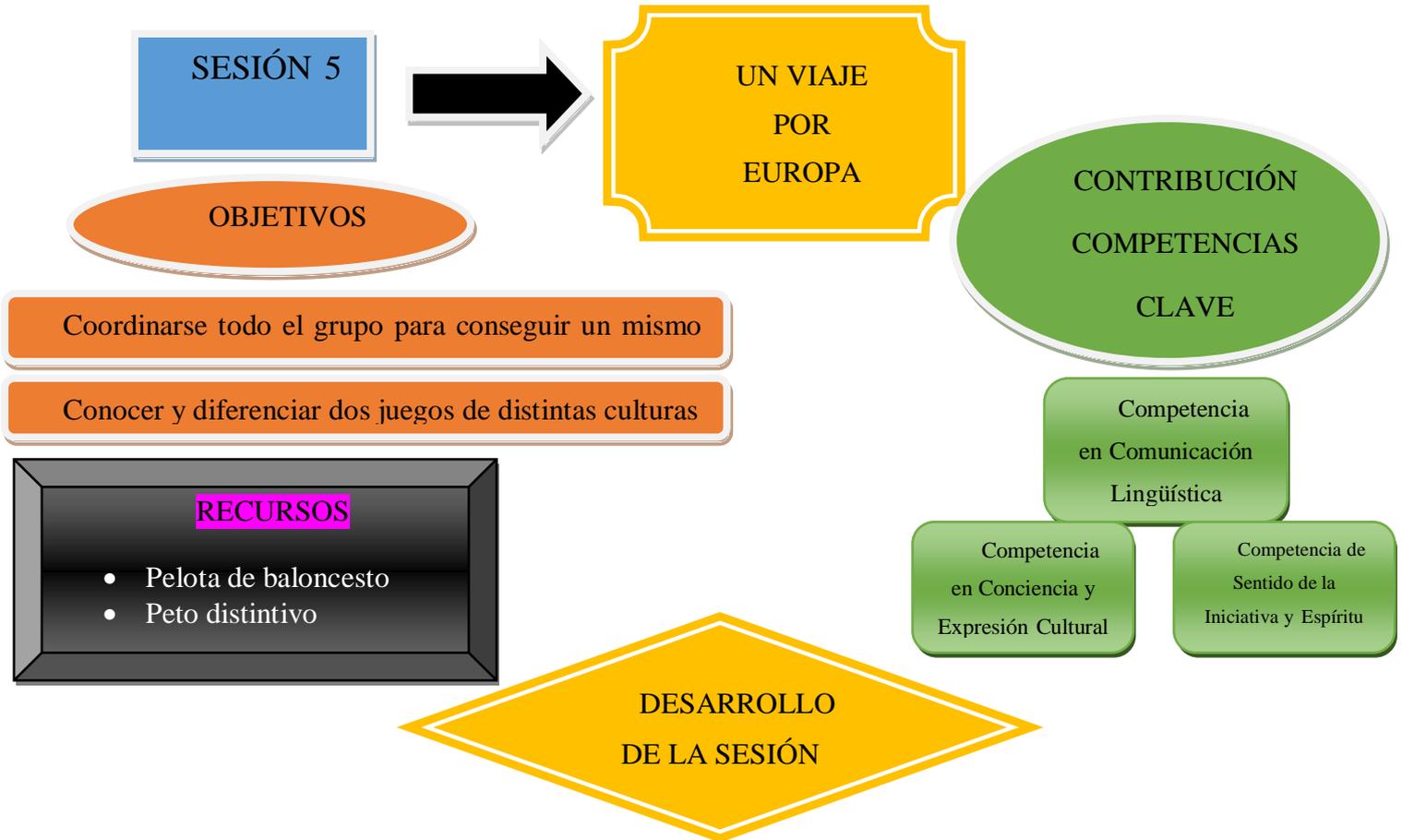
Espacio: Limitado (mediocampo de fútbol sala)

Recursos: Un chorro de goma-espuma

Tipo de juego: Cooperación-oposición

Descripción: Un alumno a modo de apicultor trata de atrapar a la abeja reina (otro alumno), mientras que las abejas, resto de alumnos, van unidas de la mano e intentan evitarlo. Si el apicultor toca con el chorro a la abeja reina gana, mientras que si el resto de abejas rodean al apicultor es él el que pierde. Si la fila de abejas se rompe, el apicultor no puede ser rodeado hasta que se vuelvan a unir de la mano.

**Vuelta a la calma (15’):** Realizaremos el juego “El rey de los mundos” procedente de Colombia, que no implica una acción motriz sino de representación, con el objetivo de que los alumnos se tranquilicen de cara a la finalización de la sesión. Este consistirá en que un alumno actuará de “rey” mientras que el resto de alumnos pasarán de uno en uno a realizar sus peticiones. Lo característico de este juego es que las peticiones se realizarán a modo de representación mímica y será “el rey” quien tendrá que adivinar lo que su súbdito le exige. Si “el rey” no logra adivinar la petición será ese alumno el que ocupe el lugar del rey y así sucesivamente.



**Calentamiento (15’):** Todo el grupo se dispondrá en fila india y se agarrarán a los hombros del compañero que tienen delante. A continuación, se colocará una pelota de baloncesto que quedará sujeta por la espalda del que está delante y el pecho del que está detrás. En ningún caso se podrá tocar la pelota con las manos. El objetivo será alcanzar una meta sin que la pelota caiga al suelo.

**Juego “Alla fruta” (15’):**

Procedencia: Italia Espacio: Limitado (campo de fútbol sala) Recursos: Peto distintivo Tipo de juego: Cooperación-oposición

Descripción: Uno la para, y el resto de sus compañeros forman un círculo agarrándose de las manos. Cada miembro del círculo debe pensar una fruta sin decirlo en voz alta, y esperar a que la persona que la para grite el nombre de alguna fruta. En ese momento, los compañeros que hayan pensado en esa misma fruta deberán de huir con la ayuda de todo el círculo. El compañero que sea pillado la tendrá que parar, así como si se rompe el círculo la deberán de parar los dos que estén involucrados, salvándose el que primero pille.

Variante: Una vez los niños hayan comprendido la dinámica, los que coincidan con la misma fruta pueden salir del círculo e intentar alcanzar un espacio sin ser pillado con la ayuda de sus compañeros.

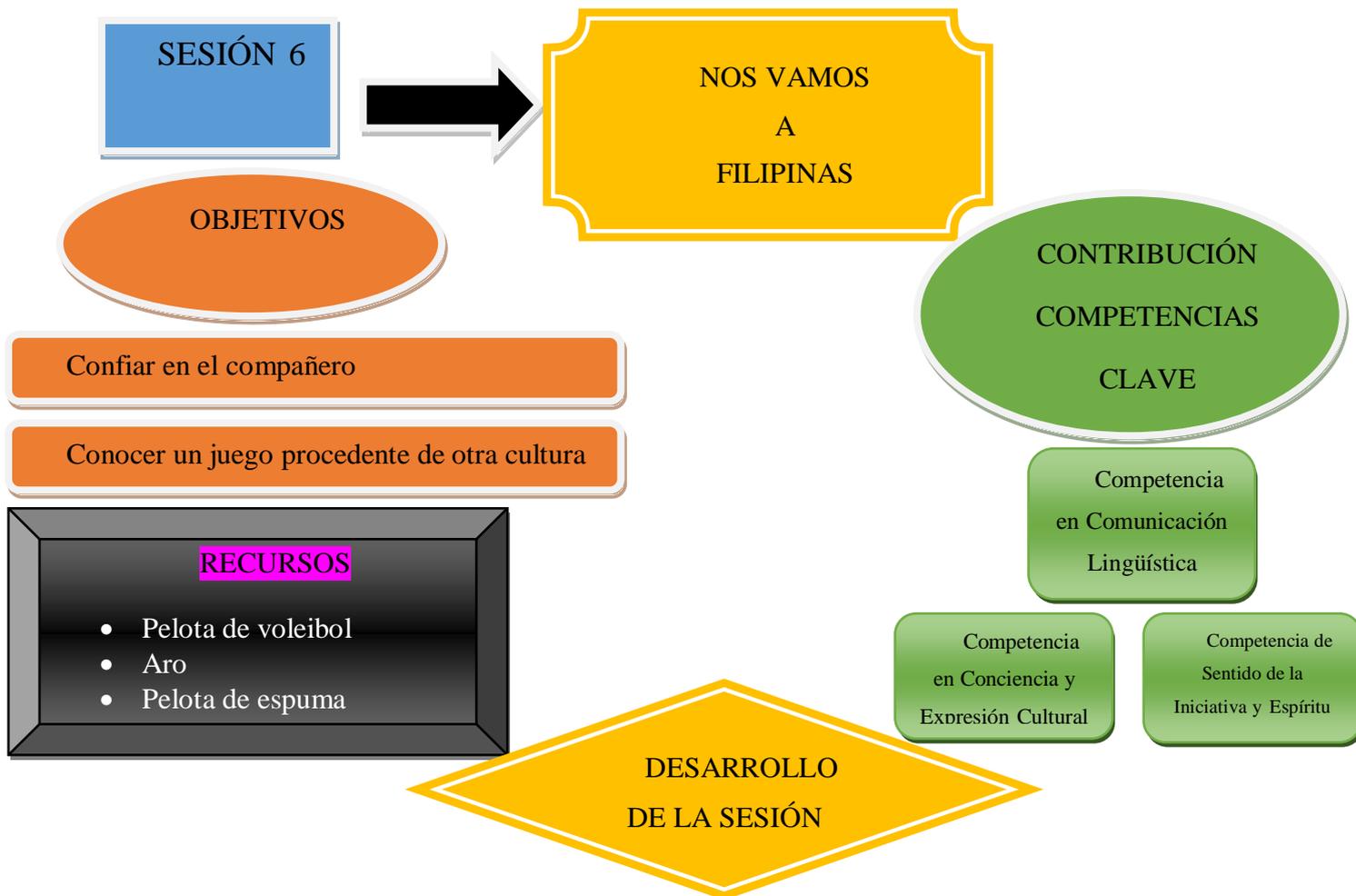
**Juego del “Arrancebollas” (15’):**

Procedencia: España Espacio: Limitado (mediocampo de fútbol sala) Recursos: Ninguno Tipo de juego: Cooperación-oposición

Descripción: Se dividirá a la clase en dos equipos, uno de ellos hará de cebollas y se deberán de agarrar, en posiciones seguras, para evitar que el equipo contrario los separe de sus compañeros, solamente tirando con fuerza de las manos del oponente, sin empujones ni golpes, y con la regla fundamental de que si el compañero dice “para” se le soltará de inmediato.

Observaciones: Advertir con insistencia del cuidado de los agarres con los compañeros y controlar que el tiempo de juego no exceda demasiado

**Vuelta a la calma (10’):** La clase formará un círculo mientras que un alumno saldrá momentáneamente del gimnasio. El profesor elegirá un alumno/a que será el director de orquesta, el cual realizará palmadas chasquidos o distintos ruidos que el resto de la clase deberá imitar. El alumno que estaba fuera del pabellón tendrá dos intentos para identificar al director de orquesta.



**Calentamiento (10’):** Todos los alumnos hacen un círculo cogiéndose de las manos e intenta en un determinado tiempo pasar un aro de un extremo a otro del círculo, mientras que el maestro añade más aros. Ningún alumno podrá soltarse.

**Juego de “Sipa La” (20’):**

Procedencia: Filipinas

Espacio: Limitado (campo de fútbol sala)

Recursos: Pelota voleibol

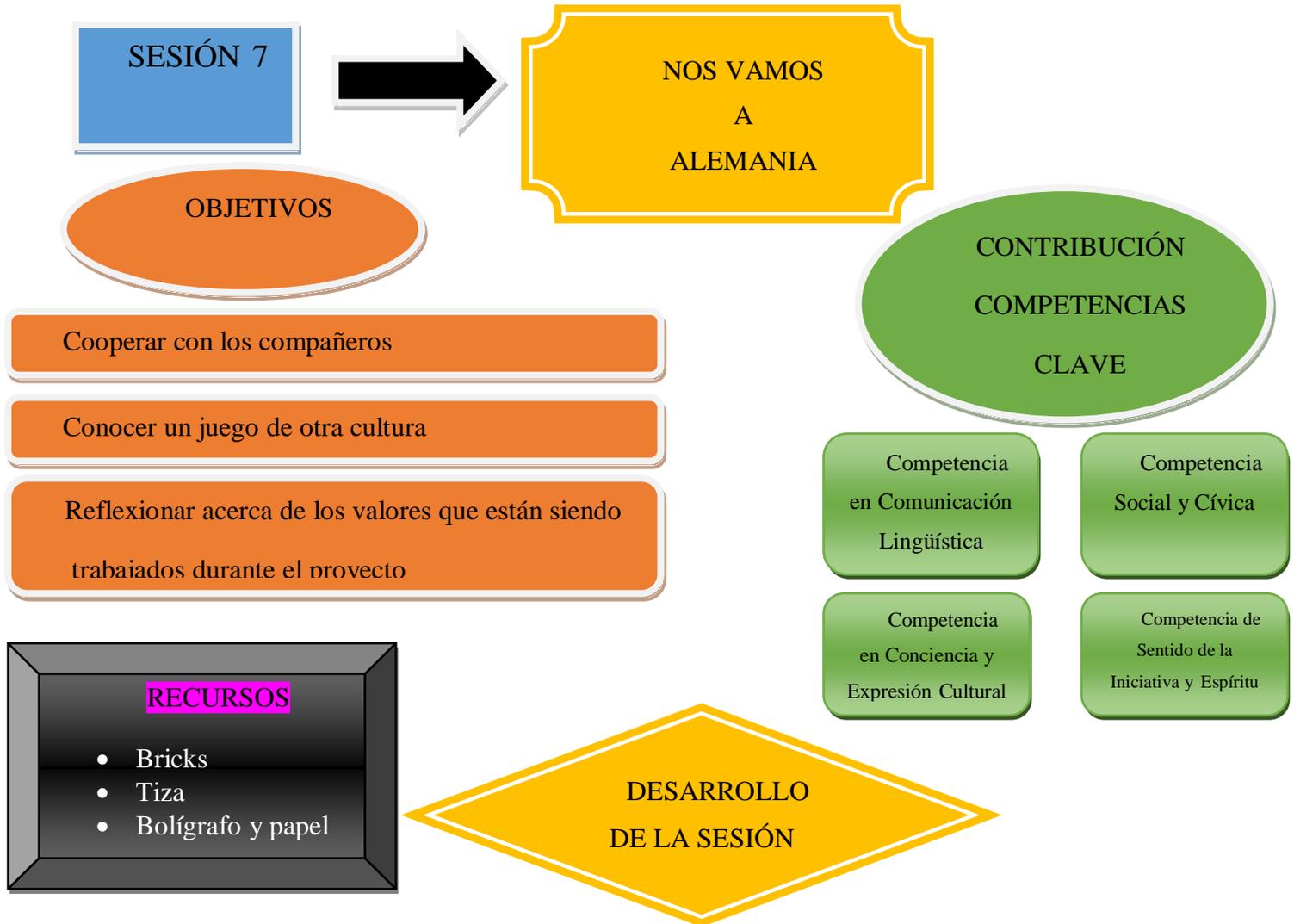
Tipo de juego: Cooperación

Descripción: Se dividirá la clase en cuatro equipos que ocuparán la línea de fondo del campo de futbol sala. Cada equipo deberá transportar la pelota hasta la otra línea de fondo, sin que se caiga pudiendo tocarla con todas las partes del cuerpo menos las manos. El equipo al que se le caiga la pelota deberá volver a la línea de inicio, ganará el punto el equipo que llegue antes a la meta. La regla principal de este juego es que la tienen que tocar todos los miembros del equipo para que la carrera sea válida.

Observaciones: Hacer grupos mixtos y rotativos para que los alumnos tengan la oportunidad de participar con todos sus compañeros.

**Juego del laberinto (15’):** Los alumnos se agarran de la mano de forma intercalada, unos mirando hacia adelante y otros hacia atrás. En todo el mediocampo, se colocan aros, picas y todo tipo de obstáculos seguros para que los alumnos los sorteen ayudándose entre sí, y puedan llegar hasta el final del campo.

**Vuelta a la calma (10’):** Los niños formarán un círculo sentados y un primer alumno dirá el nombre de otro compañero para posteriormente lanzarle la pelota con una fuerza moderada, puesto que la distancia es corta. Se pasarán la pelota sucesivamente hasta que uno falle en el pase o la recepción.



**Calentamiento (10’):** Jugaremos al juego de la cadeneta, dónde los alumnos deberán agarrar las manos de sus compañeros, y coordinarse entre sí, para pillar al resto de alumnos que corren libremente por el espacio de forma individual. Cuando la cadena se componga por cuatro alumnos, deberán separarse en parejas de dos para dar con el resto de sus compañeros

**Juego de “El porte alemán” (15’):**

Procedencia: Alemania Espacio: Limitado (campo de fútbol sala) Recursos: Bricks Tipo de juego: Cooperación

Descripción: Se dividirá la clase en cuatro grupos mixtos y rotativos, y estos se dispondrán en el fondo del campo. El juego trata de transportar cinco bricks, que permanecerán apilados, a la zona meta situada en el otro extremo del campo. Para ello, deberán organizarse como equipo ya que ganará el que primero entregue los cinco bricks. Sin embargo, si un brick toca el suelo deberán empezar de nuevo. Por cada brick que haya depositado, cuando hayan terminado los primeros, se sumará un punto.

Observaciones: Cambiar el material que se debe transportar en función de las características de la clase.

**El lago encantado (15’):** Con una tiza, se realiza una gran elipse y se introducen aros en su interior. Esto representará el lago encantado con sus correspondientes piedras (aros). Los alumnos deberán atravesar el lago saltando de un aro a otro, sin poder tocar el agua ya que esto supone que se te congele el corazón. El alumno que caiga al “agua” deberá esperar a que otro lo toque para que así pueda resucitar y continuar con el juego.

**Reflexión (10’):** Se realizarán diversas preguntas a las que los alumnos deberán responder brevemente de forma individual.

- ¿Cómo os habéis sentido al hacer esta actividad? ¿Os habéis ayudado entre compañeros?
- ¿Qué creéis que ha sido lo más importante para disfrutar en estos juegos?
- ¿Qué valores aparecen de los que hemos visto en clase? ¿Habéis visto alguno nuevo?
- ¿Qué relación tiene el juego con el proyecto que estamos trabajando?



**Calentamiento (10’):** Sentados con las piernas flexionadas, apoyamos la nuca en las rodillas del compañero de atrás, elevando las manos todos al mismo tiempo. El objetivo será aguantar mínimo 15 segundos sin caer de golpe.

**Juego de “Sasa Kuru” (15’):**

Procedencia: Burkina Faso Espacio: Limitado (mediocampo de fútbol sala) Recursos: Ninguno Tipo de juego: Cooperación

Descripción: Se dividirá la clase en tríos mixtos y rotativos, dispuestos a lo largo de la línea de mediocampo. Los alumnos pertenecientes a cada trío deberán apoyar sus espaldas entre sí, entrelazar sus antebrazos y flexionar una de sus piernas hacia atrás, apoyándola en la de otros jugadores formando un “nido”. Los alumnos tendrán que lograr mantener esta postura y avanzar hasta la línea de fondo del campo. Para ello, los alumnos deberán sincronizar sus movimientos y seguir un ritmo para facilitar el equilibrio de todo el grupo.

Observaciones: Existe la posibilidad de crear competiciones entre tríos, aunque antes habrá que asegurarse que los alumnos han comprendido de forma adecuada la dinámica, con el fin de evitar lesiones.

**Pasar el tesoro (15’):** Se divide a la clase en dos grupos y cada uno se coloca en un lado del campo. A uno de los grupos, se le entregará un objeto pequeño sin que sepa el otro equipo a quien se le ha entregado. El objetivo será transportar el objeto hasta el otro lado del campo, sin ser interceptado, con la ayuda de sus compañeros. Para ello, deberán planificar una estrategia de equipo. Si el equipo defensor toca a un atacante se tendrá que quedar quieto en el sitio. Se irán intercambiando los roles de atacante y defensor, y añadiendo objetos que transportar.

**Reflexión (15’):** Realizaremos una ronda de preguntas a nivel individual:

- ¿Ha resultado sencillo sincronizarse con los compañeros?
- ¿Puede ganar mi equipo con mi sacrificio?
- ¿Podemos comunicarnos bien sin que nos descubra el otro equipo?

SESIÓN 9

EVALUAMOS  
CON  
KAHOOT

OBJETIVOS

Realizar un uso correcto de las TIC

Evaluar de forma global los aprendizajes adquiridos por los alumnos

RECURSOS

- Ordenador
- Proyector y pizarra digital
- Tableta por alumno

CONTRIBUCIÓN  
COMPETENCIAS  
CLAVE

Competencia  
en  
Comunicación  
Lingüística

Competencia  
Social y Cívica

Competencia  
en Conciencia y  
Expresión Cultural

Competencia  
Digital

DESARROLLO  
DE LA SESIÓN

Durante esta sesión, realizaremos una evaluación mediante la plataforma “Kahoot” ya que es una forma de trabajo global que resulta muy amena para los alumnos.

A la hora de llevar a cabo este estilo de clase más inusual es recomendable crearse una cuenta de forma previa para rentabilizar al máximo el tiempo de trabajo. Esta plataforma te ofrece varios cuestionarios preparados y contrastados, pero en este caso crearemos el nuestro propio.

Los alumnos contarán en cada pregunta con cuatro opciones y treinta segundos para contestarlas, aunque si todos responden antes del tiempo permitido te permite la posibilidad de continuar a la siguiente cuestión.

Durante el desarrollo de la sesión, tras contestar cada pregunta, el programa va mostrando mediante un sistema de puntuación, los cinco usuarios que llevan mayor número de aciertos., lo cual fomenta una competitividad sana que deriva en un mayor interés por aprender.

También me gustaría destacar que la disponibilidad del centro con una tableta por alumno, siempre que se hayan reservado de forma previa, facilita poner en práctica este tipo de metodología que en otros centros en los que existen distintas situaciones o condiciones que no permiten este tipo de sesiones. Además me gustaría mencionar que la versatilidad de este programa es amplia, ya que no sólo se puede utilizar a modo de evaluación final, sino que también como evaluación inicial, autoevaluación, repaso u otras variantes.

Por último, adjunto en el apartado de anexos las preguntas realizadas a través de la plataforma “Kahoot”.

SESIÓN 10

LA FIESTA  
DE LA  
INTERCULTURALIDAD

OBJETIVOS

Motivar su interés hacia otras culturas más allá del proyecto

Disfrutar del enriquecimiento que nos aportan otras culturas

Recompensar el trabajo y esfuerzo de los alumnos en el transcurso del proyecto

RECURSOS

- Vestimenta tradicional
- Comida típica
- Cartulina para la presentación

CONTRIBUCIÓN  
COMPETENCIAS  
CLAVE

Competencia  
en Comunicación  
Lingüística

Aprender a  
Aprender

Competencia en  
Conciencia y  
Expresión Cultural

Competencia de  
Sentido de la  
Iniciativa y Espíritu  
Emprendedor

DESARROLLO  
DE LA SESIÓN

En la sesión anterior, se habrá dividido a los alumnos en grupos y seleccionado para cada uno de ellos una de las culturas trabajadas durante el proyecto.

En esta sesión, cada grupo se deberá organizar para traer vestimentas tradicionales, comida típica y la presentación de un acontecimiento cultural de la cultura otorgada.

Se dispondrán diferentes postas a modo de circuito por todo el pabellón y los alumnos se turnarán para ir pasando por cada una de ellas para probar sus vestimentas, degustar su gastronomía e interesarse por la forma de vida y costumbres de cada país.

El objetivo de esta sesión es que todos los alumnos puedan disfrutar y valorar el enriquecimiento cultural que tantas veces dejamos de lado por prejuicios o malas conductas.

Una vez todos los alumnos hayan realizado el circuito, se realizará con toda la clase el juego cooperativo de “el paracaídas”, siendo esto también una forma de volver a la calma y finalizar con una sensación agradable esta bonita experiencia.

## Anexo nº 2: Ejemplo de preguntas en evaluación con Kahoot

The screenshot shows a Kahoot! quiz page. The title is "LA INTERCULTURALIDAD". The first question is "1 - Quiz ¿Qué es el trabajo cooperativo?". The options are:

- Pensar en uno mismo (Incorrect)
- Realizar una estrategia de grupo con el fin de lograr un objetivo común (Correct)
- Conseguir que tu equipo gane (Incorrect)
- Pensar en los demás (Incorrect)

The timer for this question is 30 seconds. The user's name is "juansanchezasin" and it was created 34 minutes ago.

The screenshot shows the continuation of the Kahoot! quiz. The second question is "2 - Quiz La discriminación es...". The options are:

- Dejar de lado al compañero (Correct)
- No distinguir a los compañeros (Incorrect)
- Respetar al compañero (Incorrect)
- Cooperar con el compañero (Incorrect)

The timer for this question is 30 seconds. The third question is "3 - Quiz Siempre hay que comunicarse con...". The visible option is "Alegria y emoción" (Incorrect).

### Anexo nº 3: Temporalización

| LA INTERCULTURALIDAD A TRAVÉS DEL JUEGO COOPERATIVO |                                   |   |
|---|-----------------------------------|---|
| SESIONES  | TÍTULO                            | CONTENIDO   |
| SESIÓN 1  | Presentación del proyecto         | Presentación del proyecto, división de grupos y lista a modo de evaluación inicial                |
| SESIÓN 2  | Elección de juegos                | Exposiciones, elección de juegos a través del debate y lanzamiento de la propuesta en los recreos |
| SESIÓN 3  | Nos vamos a Mozambique            | Calentamiento, juego de la Cheia y preguntas de reflexión   |
| SESIÓN 4  | Nos vamos a India                 | Calentamiento, juego del Tangut y vuelta a la calma   |
| SESIÓN 5  | Un viaje por Europa               | Calentamiento, juego de Alla fruta, juego de Arranacebollas y vuelta a la calma                   |
| SESIÓN 6  | Nos vamos a Filipinas             | Calentamiento, juego de Sipa La, juego del Laberinto y vuelta a la calma                          |
| SESIÓN 7  | Nos vamos a Alemania              | Calentamiento, juego de El porte alemán, juego de El lago encantado y preguntas de reflexión      |
| SESIÓN 8  | Nos vamos a Burkina Faso          | Calentamiento, juego de Sasa Kuru, juego de Pasar el tesoro y preguntas de reflexión              |
| SESIÓN 9  | Evaluamos con Kahoot              | Evaluación mediante plataforma Kahoot   |
| SESIÓN 10   | La fiesta de la interculturalidad | Circuito cultural con postas y juego del Paracaídas   |

