

**Universidad de Oviedo**  
**Facultad de Formación del Profesorado y Educación**

**JUGANDO POR EL MUNDO. UNA  
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN  
GAMIFICADA EN TIEMPOS DE LA  
COVID-19**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**GRADO EN MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Nela Lois Iglesias**

**Tutor/a: Antonio Méndez Giménez**

Junio 2021

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>2</b>
<b>1.1. JUSTIFICACIÓN Y RELEVANCIA .....</b>	<b>2</b>
<b>1.2. OBJETIVOS.....</b>	<b>2</b>
<b>2. CONTEXTUALIZACIÓN .....</b>	<b>3</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>4</b>
<b>3.1. LA DIVERSIDAD CULTURAL .....</b>	<b>4</b>
<b>3.1.1. Causas.....</b>	<b>5</b>
<b>3.1.2. Consecuencias .....</b>	<b>6</b>
<b>3.1.3. Diversidad cultural en las aulas .....</b>	<b>7</b>
<b>3.2. MULTICULTURALIDAD E INTERCULTURALIDAD.....</b>	<b>8</b>
<b>3.3. EDUCACIÓN INTERCULTURAL .....</b>	<b>9</b>
<b>3.3.1. Educación física intercultural .....</b>	<b>10</b>
<b>3.4. LA GAMIFICACIÓN.....</b>	<b>11</b>
<b>4. JUGANDO POR EL MUNDO.....</b>	<b>12</b>
<b>4.1. JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>12</b>
<b>4.2. BLOQUE DE CONTENIDOS .....</b>	<b>13</b>
<b>4.3. COMPETENCIA CLAVE .....</b>	<b>14</b>
<b>4.4. OBJETIVOS.....</b>	<b>14</b>
<b>4.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN .....</b>	<b>15</b>
<b>4.6. INDICADORES DE LOGRO .....</b>	<b>15</b>
<b>4.7. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE .....</b>	<b>16</b>
<b>4.8. METODOLOGÍA.....</b>	<b>16</b>
<b>4.9. ESPACIOS Y RECURSOS MATERIALES EMPLEADOS .....</b>	<b>16</b>
<b>4.10. SECUENCIACIÓN DE SESIONES.....</b>	<b>18</b>
<b>4.11. EVALUACIÓN .....</b>	<b>33</b>
<b>5. PUESTA EN PRÁCTICA .....</b>	<b>34</b>
<b>5.1. RESULTADOS .....</b>	<b>36</b>
<b>6. CONCLUSIÓN.....</b>	<b>40</b>
<b>7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>41</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. JUSTIFICACIÓN Y RELEVANCIA

A día de hoy, la diversidad cultural no es un aspecto novedoso, sino más bien, es una de las características intrínsecas de una sociedad. Esta realidad implica que la escuela sea también un espacio en el que están presentes alumnos y alumnas de diferentes culturas. Como es de saber, y García-Llamas (2005) pone de manifiesto, esas diferencias, en la mayoría de ocasiones, se han acabado convirtiendo en desigualdades puesto que dicha diversidad étnica y cultural se ha estancado en un enfoque *multicultural* en lugar de *intercultural*. Con interculturalidad se hace referencia “al contacto e intercambio entre culturas, es decir, entre personas, prácticas, saberes, valores y tradiciones culturales distintas” (Walsh, 2010: 77), el cual se ve obstaculizado por las escasas e insuficientes medidas del sistema educativo a las que Torres-Santomé (2008: 86) hace referencia. De acuerdo con este, el alumnado que pertenece a un grupo social, cultural, lingüístico y étnico diferente, se va a incorporar a una sociedad inmersa en una ideología y canon cultural distinto que no les da visibilidad, lo que no fomenta la inclusión de estos en el aula y por consiguiente en la sociedad.

Es una realidad a la que no se le da la importancia que merece, o que no se tiene en cuenta. Por esta razón, se ha considerado abarcar este tema, ya que adoptar una actitud intercultural es un aspecto fundamental que debería desarrollar la totalidad del alumnado y la población en general. Conforme con García-Llamas (2005), la escuela es el lugar idóneo para el desarrollo de la competencia intercultural, es por ello por lo que deben emplearse metodologías y estrategias de aprendizaje motivadoras e innovadoras y que al mismo tiempo cubran las necesidades educativas, sociales y culturales para alcanzar una verdadera sociedad democrática, más justa y equitativa. La educación debe ocupar un papel fundamental siendo y actuando “de forma tolerante ante los demás miembros del grupo social” y evitando cualquier “actitud de rechazo” (García-Llamas, 2005: 92, 95).

Este es un problema que no solo concierne al ámbito de la Educación Física (EF), sino al resto de las asignaturas. Sin embargo, en el presente Trabajo de Fin de Grado (TFG), se elaborará una propuesta que puede realizarse desde la EF para fomentar la competencia intercultural de los niños y niñas. Asimismo, es necesario tomar en consideración que, actualmente, la COVID-19 ha supuesto un impedimento en la educación que ha repercutido sobre la metodología centrada en las habilidades intrapersonales e interpersonales del alumnado, entre otros asuntos, y es por ello por lo que se hará hincapié en el desarrollo de estos aspectos en el presente trabajo.

## 1.2. OBJETIVOS

En cuanto a los objetivos que persigue este Trabajo de Fin de Grado, pueden distinguirse entre general y específicos.

### *Objetivo general*

La intención principal de este ha sido examinar cómo fomentar la competencia intercultural, principalmente en alumnos y alumnas de Educación Primaria, a través del ámbito de la Educación Física en tiempos de la COVID-19 bajo un contexto gamificado.

### ***Objetivos específicos***

- Tomar conciencia de la diversidad, concretamente de la interculturalidad.
- Trabajar la interculturalidad desde el área de Educación Física.
- Ser conscientes de las limitaciones de la pandemia para el desarrollo intercultural.
- Comprender los cambios producidos en la educación en tiempos de la COVID-19.
- Promover el juego y la gamificación como herramientas de fomento de la interculturalidad.

## **2. CONTEXTUALIZACIÓN**

El presente Trabajo de Fin de Grado está enmarcado en un contexto bastante diferente respecto al que podría plantearse otros años. Actualmente se está viviendo una situación sanitaria que está afectando a la mayoría de la población mundial en todos los ámbitos. “La última amenaza para la salud mundial es el brote en curso de la enfermedad respiratoria”, notificada por primera vez el 31 de diciembre de 2019 en Wuhan (China), reconocida con “el nombre de Enfermedad de Coronavirus (COVID-19)” (Stephen-Fauci et al., 2020: 1268). Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020), “los coronavirus son una extensa familia de virus” que pueden causar enfermedades tanto en humanos como en animales, siendo la COVID-19 una enfermedad infecciosa “causada por un nuevo coronavirus que está relacionado estructuralmente con el virus que causa el síndrome respiratorio agudo severo (SARS)” (Stephen-Fauci et al., 2020: 1268). Finalmente, tal y como afirman Velavan y Meyer (2020: 178- 179) dicho brote no tardó en propagarse a muchos otros países, lo cual implicó un aumento de los casos. Por ello, el 30 de enero de 2020, el Comité de Emergencias de la OMS declaró una emergencia sanitaria mundial. Conforme con Velavan y Meyer (2020:178-179), esta enfermedad ha infectado (y sigue haciéndolo) a los seres humanos causando desde infecciones asintomáticas o levemente sintomáticas (especialmente en niños/as) hasta enfermedades graves e incluso muertes (pacientes  $\geq 60$  años tienen un mayor riesgo).

Por ende, el Gobierno de España decretó el estado de alarma el 14 de marzo de 2020 para evitar la expansión de la enfermedad y reducir el número de casos (La Moncloa, 2020). Durante el periodo del confinamiento, se impusieron una series de medidas las cuales afectaron en gran medida al sector de educación (entre otros) puesto que, con arreglo al *Artículo 9 del Real Decreto 463/2020*, se suspendieron la totalidad de las actividades educativas presenciales, teniendo que pasar a ser “online”. Un confinamiento que en principio duraría 15 días acabó prorrogándose hasta el 21 de junio de 2020, lo que acarrió muchas consecuencias en todos los ámbitos. Recientemente, España se ha encontrado en un estado de alarma, declarado por el *Real Decreto 926/2020*, comprendido entre el 25 de octubre y las 00:00 horas del día 9 de mayo de 2021, aunque con menos limitaciones

que el anteriormente mencionado. Sin embargo, ha repercutido sobre la sociedad en todas sus facetas.

### ***¿Qué consecuencias “interculturales” y educativas ha supuesto la COVID-19?***

No cabe duda de que la COVID-19 constituye una grave amenaza para nuestra salud. Sin embargo, esta enfermedad supone “más desafíos para nuestro acervo de derechos humanos, estructuras sociales, económicas e institucionales, con implicaciones obvias en todos los ámbitos de nuestra realidad cotidiana compartida” (Council Of Europe/ Consejo de Europa [COE], 2020). La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2020) señala que, a pesar de los avances producidos en relación a los flujos migratorios e integración de los inmigrantes, estos se han visto repercutidos por la crisis del COVID-19 y sus graves consecuencias. Asimismo, el COE (2020) manifiesta algunos de los efectos de la COVID-19 que se deberían de evitar bajo una “perspectiva intercultural”. La pandemia, a causa de sus limitaciones, ha propiciado el aumento de las desigualdades sociales puesto que los grupos minoritarios y territorios que presentaban dificultades socioeconómicas previas, han empeorado. Esto desemboca en una sociedad más “fragmentada y segregada”, así como el aumento del racismo, los prejuicios y estereotipos y las prácticas discriminatorias.

Así pues, desde el centro educativo debe avanzarse hacia una enseñanza intercultural que sensibilice al alumnado culturalmente. Sin embargo, en conformidad con Fernández-Río (2020), la COVID-19 ha provocado que la educación haya tenido que buscar rápidas soluciones y adaptarse a una situación a la que nadie estaba preparado. Además de todas las medidas sanitarias planteadas para afrontar la situación (distancia de seguridad, ventilación, protocolos de actuación...), bajo mi punto de vista y el de dicho autor, el pilar fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje y que va a permitir “adaptarse y evolucionar” (Fernández-Río, 2020: 68), es la metodología. Ante esta situación de incertidumbre, es necesario brindar al alumnado posibilidades que les permitan autorregular su aprendizaje. Para ello, deben emplearse “metodologías activas” (Fernández-Río, 2020: 70), en las que los discentes sean los protagonistas y responsables del proceso. “Si lo hacemos, cuando se plantee una vuelta a la “tele-enseñanza” nuestro alumnado estará mejor preparado para “gestionarla” pero, además, la educación física tendrá un futuro más “claro” (Fernández-Río, 2020: 74).

## **3. MARCO TEÓRICO**

### **3.1. LA DIVERSIDAD CULTURAL**

“El término diversidad alude, pues, a la heterogeneidad de características inherentes al ser humano” (Arnaiz-Sánchez et al., 2007: 4) por lo tanto, es un rasgo inmanente al aula y por consiguiente, a la sociedad. Sin embargo, de acuerdo con Arnaiz-Sánchez (2004: 1-2), en múltiples ocasiones se tiende a relacionar “diversidad”, o más bien “atención a la diversidad”, con personas con discapacidades, cuando realmente ese término es mucho más amplio. Cuando se hace mención de la diversidad, esta debe vincularse con la cultura, la etnia, “el género, la orientación sexual, la edad, la ubicación y la movilidad geográficas, los ingresos, el empleo, la educación, y otros factores” (Graeme-Chalmers, 2003: 25). Es

por ello por lo que, como una de las manifestaciones de este concepto, cabe mencionar la diversidad cultural. Con “diversidad” se hace referencia a “variedad” o “multiplicidad” (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2005), sin embargo, “cultura” es más complejo de definir, puesto que, como indica Barrera-Luna (2013), han sido varios los autores los que han puntualizado sobre ello. La UNESCO, en la Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales en México (1982), considera al término “cultura” como:

...el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias y que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos (UNESCO, 1982).

Por ende, podría decirse que la diversidad cultural es la variedad de culturas presentes en una sociedad. La UNESCO, en su 33ª Conferencia General (2005), define “Diversidad cultural” como:

Multiplicidad de formas en que se expresan las culturas de los grupos y sociedades. Estas expresiones se transmiten dentro y entre los grupos y las sociedades. La diversidad cultural se manifiesta no sólo en las diversas formas en que se expresa, enriquece y transmite el patrimonio cultural de la humanidad mediante la variedad de expresiones culturales, sino también a través de distintos modos de creación artística, producción, difusión, distribución y disfrute de las expresiones culturales, cualesquiera que sean los medios y tecnologías utilizados (UNESCO, 2005).

No obstante, la existencia de varias culturas no garantiza la convivencia positiva entre ambas, por lo que habría que avanzar hacia la interculturalidad, término que se expondrá posteriormente.

### **3.1.1. Causas**

El tratamiento de la diversidad cultural supone plantearse cuáles son las causas que han promovido y promueven la presencia de diferentes grupos culturales en la sociedad. En la misma línea que Carbonell-i Paris (1995: 9-10), uno de los principales motivos, es una situación que es inherente a la humanidad, esto es la migración. El autor indica que, desde sus inicios, el ser humano se ha desplazado en busca de otros medios que les proporcionase aquello que es necesario para su subsistencia y desarrollo. Esos movimientos han supuesto relaciones entre grupos de personas con ideologías distintas, lo cual ha derivado en la existencia de diversas culturas en una misma sociedad. Dicha situación ancestral, continúa aconteciendo actualmente y es una de las causas fundamentales de la diversidad cultural. Este fenómeno está muy presente en España puesto que, según el Ministerio de Educación y Formación Profesional, hasta el curso 2019-2020, el número de alumnado extranjero matriculado en Enseñanzas de Régimen General no universitarias y de Régimen Especial ha estado en un constante aumento. Asimismo, conforme con García-Llamas (2005: 90-91), los avances tecnológicos han propiciado la globalización, lo que ha beneficiado la interdependencia, comunicación y desplazamientos entre países. Sin embargo, tal y como se ha mencionado anteriormente,

la COVID-19 ha supuesto grandes desventajas que han influenciado sobre la disminución de alumnado extranjero.

La inmigración de personas procedentes de países empobrecidos o que huyen de la pobreza es una realidad. Incluso, tal y como afirman Contreras et al. (2007: 6), el término “inmigrante” habitualmente se emplea para denotar a “personas que provienen de países más pobres y adquiere connotaciones peyorativas relacionadas con la pobreza y la marginalidad”, lo que da lugar a la formación de estereotipos que acaban derivando en “actitudes xenófobas y a actos racistas”. Por ello, la migración ha traído consigo tanto ventajas como inconvenientes, ya que compartir territorio es una situación que ha arraigado y arraiga confrontaciones.

Se ha considerado necesario hacer referencia a la teoría de las tres “D” (desarrollo, demografía y democracia) que Carbonell-i Paris manifiesta (1995: 19-22) en relación a las razones que han impulsado la migración. En cuanto al desarrollo, cabe resaltar la diferencia o el desarrollo económico de los países del norte del Mediterráneo en comparación con los países del sur como Marruecos y Túnez. Esas desigualdades son las que motivan la emigración de muchos países del sur. Por lo que se refiere a la demografía, existe un gran desequilibrio en la densidad de población de los países del sur (empobrecidos) y norte (desarrollados). “Simplificando mucho podríamos decir que, mientras unos defendieron que la pobreza era la causa de la excesiva natalidad, otros argumentaron lo contrario: que el exceso de natalidad es lo que provoca del problema” (Carbonell-i Paris, 1995: 22). Sin embargo, la pobreza no es el único causante del aumento de la natalidad y por consiguiente de la densidad de población, sino que la “desinformación” es otra vía que estimula esta “D”. Por otro lado, la democracia, es una gran motivación que fomenta el movimiento migratorio. Muchos países del sur buscan llevar una forma de vida en la que exista libertad e igualdad en contraposición a la que podrían llevar bajo el mandato de otros sistemas políticos.

### **3.1.2. Consecuencias**

Del mismo modo que las causas, el contacto entre culturas supone ciertas consecuencias que en ocasiones no son positivas. Aunque, se aspira a un enriquecimiento cultural mutuo, la diversidad cultural, tanto en la sociedad como en la escuela, suele desembocar en conductas y/o acciones discriminatorias.

Una de las perspectivas presentes en nuestra vida cotidiana que evita la convivencia entre culturas, es la etnocentrista. El etnocentrismo es la actitud que adopta una cultura cuando se percibe a sí misma como “el centro del universo” siendo esta “la base de la tolerancia y de los recelos mutuos” (Carbonell-i Paris, 1995: 62). Sin lugar a dudas, es un pensamiento que debe de cambiarse en la sociedad puesto que se “dificultaría gravemente la apertura de una comunidad hacia otras personas por el mero hecho de pertenecer a una cultura diferente” (Altarejos-Masota y Moya-García-Montoto, 2003: 26). Asimismo, según estos autores, el etnocentrismo puede derivar de una posición previa de relativismo cultural, el cual defiende que “las culturas entre sí son incomunicables” pudiendo darse

algunas relaciones entre estas o reconocerse entre sí pero sin llegar a darse “un intercambio de sentidos. Se trata de un solipsismo a nivel cultural. El receptor recibe estímulos procedentes del emisor procedente de la otra cultura, y los dota de un sentido que les es extraño, y viceversa” (Altarejos-Masota y Moya-García-Montoto, 2003: 29). Se conciben las culturas entre sí muy diferentes y “extrañas” negando el intercambio positivo y convivencia entre ellas, lo que finalmente conduce al movimiento etnocentrista.

Conforme con Carbonell-i Paris (1995: 66), la xenofobia y el racismo son otra de las actitudes persistentes que deberían desaparecer. Ambos términos están muy relacionados puesto que son frutos de un sentimiento de superioridad frente al resto de culturas, sin embargo su significado no es el mismo.

El racismo consiste en caracterizar a un conjunto humano por algunos atributos naturales, los cuales son asociados a algunas características intelectuales y morales que valen para todo individuo procedente de ese conjunto y, a partir de ahí, eventualmente, poner en acción prácticas de interiorización y exclusión (Wieviorka, 2009: 13).

Grosfoguel (2012: 93), haciendo alusión a la concepción fanoniana, manifiesta que el racismo “es una jerarquía de dominación de superioridad/inferioridad sobre la línea de lo humano”. “Las personas por debajo de la línea de lo humano son consideradas sub-humanos o no-humanos, es decir, su humanidad está cuestionada y, por tanto, negada (Fanon, 2010)”. Por otro lado, “xenofobia es una palabra compuesta por dos raíces griegas: xenos que significa extranjero, y fobia, odio. Su sentido sería pues: odio, hostilidad o repulsión hacia los extranjeros” (Carbonell-i Paris, 1995: 67).

En definitiva, dichas posiciones acaban desembocando en la marginación, exclusión e incluso explotación y expulsión de las otras culturas presentes en nuestra sociedad y por consiguiente, acaba atravesando las paredes del aula.

### **3.1.3. Diversidad cultural en las aulas**

Convivir en un ambiente diverso, culturalmente hablando, es una fuente de enriquecimiento que indudablemente debería aprovecharse. La escuela es “el principal espacio de socialización de los individuos, y por ello de transmisión cultural” (Carbonell-i Paris, 1995: 11). Sin embargo, aquel o aquella que destaca por ser diferente al resto, en ocasiones, es marginado, discriminado o, conforme a Torres-Santomé (2008: 86), no se siente reconocido en muchas de las actividades desarrolladas en el aula.

Los desencadenantes de estas actitudes son, por un lado, las familias. El microclima de cada alumno y alumna es muy diverso, cuya ideología puede conllevar a ciertas perspectivas negativas que condicionan la de este. Asimismo, en base a Torres-Santomé (2008), las instituciones escolares influyen en la creación de estos ideales (ya sea de manera inconsciente o consciente) cuando deberían de promover todo lo contrario. Desde los centros educativos se debe procurar que esas diferencias no se conviertan en desigualdades y comenzar a apreciarlas, ya que después de las familias, el centro escolar es el principal lugar influyente sobre los niños y niñas. El problema es que algunas de las



acciones que acarrea consigo una institución educativa y sus intervenciones curriculares es la de excluir las realidades presentes en nuestro mundo, esto es, silenciar algunas culturas. “Se elimina su presencia y sus voces, y, de este modo, se facilita la reproducción de los discursos dominantes de corte racista, clasista, sexista, homófobos, etc.” (Torres-Santomé, 2008: 90). Se debe de ser consciente de que además de vivir en un mundo pluricultural, estamos desarrollándonos en una sociedad globalizada por lo que, según García-Llamas (2005: 92), la comunicación y el acceso a información respecto a culturas ajenas es muy sencillo y debería de aprovecharse. De acuerdo con Torres-Santomé (2008: 91-93), el libro de texto presente en los centros escolares es otro obstáculo para la convivencia puesto que, concretamente, omite la existencia de otros grupos culturales y étnicos. A día de hoy, si nos fijamos profundamente, los libros españoles transmiten la idea de que vivimos en una sociedad monocultural en la que solo hay adultos y jóvenes de raza blanca, católicos, heterosexuales, con el físico “ideal”, con trabajos, de clase media... cuando se sabe que realmente eso no es así. Conforme con este autor, a estos grupos sociales silenciados les suele dar cierta voz en determinados días dedicados a un tema en concreto como puede ser “el día de la mujer” mientras que el resto del año permanecen con la boca tapada.

Por ende, desde el centro educativo, como un gran lugar de encuentro e intercambio de ideas, deben promoverse la consideración y el respeto por la diversidad cultural, puesto que precisamente no solo ocurre una vez al año.

### **3.2. MULTICULTURALIDAD E INTERCULTURALIDAD**

Para tratar la diversidad cultural, no cabe duda de que debe hacerse alusión a la multiculturalidad e interculturalidad. Con el concepto de multiculturalidad se hace referencia a la “coexistencia de personas y/o grupos culturalmente diferentes en espacios o territorios determinados” (Schmelkes, 2004: 11). La gran diferencia entre términos subyace principalmente en el prefijo “inter” puesto que el interculturalismo se refiere “al contacto e intercambio entre culturas, es decir, entre personas, prácticas, saberes, valores y tradiciones culturales distintas” bajo un clima de diálogo, convivencia y tolerancia (Walsh, 2010: 2). Por tanto, de acuerdo con Romero-Giménez (2003), puede decirse que el multiculturalismo se centra en cada cultura de forma individualizada, acentuando las tradiciones, ideologías y derechos propios mientras que la interculturalidad otorga la “posibilidad de generar expresiones culturales compartidas” (UNESCO, 2005) a través del “aprendizaje mutuo, la cooperación, el intercambio” (Romero-Giménez, 2003: 18).

Por tanto, cabe resaltar la importancia de no estancarse en un clima multicultural sino, avanzar hacia el interculturalismo y por consiguiente, al enriquecimiento mutuo. “Si el multiculturalismo aborda la diversidad, el interculturalismo trata de ver cómo construir la unidad en la diversidad” (Romero-Giménez, 2003: 18). Según Bouchard (2011: 438), la interculturalidad se preocupa tanto por los intereses de la cultura mayoritaria como por los de las minorías y los inmigrantes, no existiendo razón alguna para oponerse a los derechos y tradiciones de cada grupo cultural. Aunque el camino hacia el interculturalismo no sea fácil, es necesario un cambio de mentalidad que desemboque en

una convivencia pacífica que dé voz y cabida a toda la población independientemente de sus orígenes o nacionalidades. De este modo se superarán las discriminaciones, exclusiones y otras actitudes, ya comentadas y lamentablemente presentes en la sociedad actual, como es el racismo. Aceptar la interculturalidad supone “asegurar un futuro justo tanto para la mayoría como las minorías”, por tanto, “el futuro está en la integración respetuosa de la diversidad” (Bouchard, 2011: 467, 468).

### **3.3. EDUCACIÓN INTERCULTURAL**

Para acercarnos a ese futuro ideal, “el enfoque intercultural se convierte indispensable para toda la actividad educativa de un país que quiere ser democrático en el cual existen diferencias culturales” (Schmelkes, 2004: 11). Según Escámez (2002: 135), la mayoría de las sociedades son multiculturales, y así será de aquí en adelante, por consiguiente, “tanto la multiplicación de los espacios de coexistencia como el acortamiento de las distancias entre los diferentes, en más de un sentido, exigen educar para respetar y convivir” (Schmelkes, 2004: 11). Por este motivo, “la educación intercultural se plantea hoy más como una necesidad que como una opción vocacional” (Contreras et al., 2007: 6).

Por tanto, “en las aulas de nuestro sistema educativo obligatorio” se debería de seguir un camino intercultural “con el objeto de que se produzca un enriquecimiento mutuo entre alumnos y de formar ciudadanos interculturalmente competentes, capaces de desenvolverse eficazmente en un mundo plural y cambiante” (Cuevas-Campos et al., 2009: 16-17). Cuando se habla de *educación intercultural*, se estaría haciendo alusión a “un compromiso por asegurar la convivencia entre los miembros de las diferentes culturas y subculturas” (Escámez, 2002: 135), por tanto, la escuela, “como institución política, social y cultural: el espacio de construcción y reproducción de valores, actitudes e identidades y del poder histórico-hegemónico” (Walsh, 2010: 5), debería ser un foco fundamental “donde la aculturación tenga lugar” (Aguado-Odina, 1991: 6). Asimismo, García-Llamas (2005: 103-105) y Contreras et al. (2007: 2), además de resaltar la importancia de la formación intercultural del profesorado, mantienen que este adquiere un papel trascendental en el proceso de enseñanza- aprendizaje puesto que, como responsable de fomentar actitudes positivas hacia los diferentes grupos culturales, es esencial que adopte una posición favorable al respecto. “Tanto profesores como alumnos deberían asimilar algunos puntos de vista, percepciones y ethos del otro al interactuar entre sí” (Aguado-Odina, 1991: 6).

Pero, ¿cómo plantear una educación intercultural? Según Gay (2013: 49-50) la educación debe estar diseñada de tal forma que sea funcional, es decir, que dote al alumnado de las herramientas necesarias para convertirse en participantes eficientes de su sociedad, desenvolverse en esta y por consiguiente, mejorarla. Los estudiantes étnica y culturalmente diversos deben aprovechar los aprendizajes para desarrollarse en comunidad al mismo tiempo que promueven la equidad y enriquecimiento mutuo.

[...] la función principal de la educación es facilitar las condiciones para que el sujeto sea creador de su propia cultura más que receptor pasivo de la cultura de su comunidad de

origen. El individuo es considerado menos determinado por la cultura a la que pertenece, menos producto de su cultura, y más actor o agente de cultura (Escámez, 2002: 135).

Así pues, de acuerdo con Escámez (2020: 135) aplicar una “orientación intercultural” en la educación es algo indispensable, pero debe tenerse en cuenta que supone un cambio de perspectiva en relación a la manera de enseñar y ponerlo en práctica.

### **3.3.1. Educación física intercultural**

“La necesidad de dar respuesta educativa a manifestaciones crecientes de la sociedad actual como el racismo o los conflictos de convivencia entre personas de diferente cultura se erige como una de las líneas prioritarias del sistema educativo actual” (Cuevas-Campos et al., 2009: 15). Es por ello por lo que, desde el área de la EF, se han realizado propuestas interculturales para combatir a la exclusión, prejuicios y discriminación racial, entre otros. Sin embargo, este problema se pretende resolver o evitar poniéndolo en manos de la escuela y, por consiguiente de la EF, donde nos encontramos con un profesorado cuya formación ha sido escasa o inexistente (Cuevas-Campos et al., 2009 y Contreras et al., 2007). A consecuencia de la limitada implicación, Cuevas-Campos et al. (2009: 17) afirman que, aunque son cada vez más considerables las estrategias respecto al tema de la educación intercultural, este “ha sido escasamente abordado desde el ámbito de la Educación Física”. De ahí, la gran preocupación social y “necesidad de seguir generando trabajos, propuestas e investigaciones sobre el tema” (Cuevas-Campos et al., 2009: 20) para dar respuesta a dicha realidad. Pues, para garantizar un proceso de enseñanza-aprendizaje intercultural exitoso, el docente debe “contener recursos, estrategias y técnicas de intervención en contextos multiculturales” (Contreras et al., 2007: 2). Además de la insuficiente preparación docente e innovaciones educativas, Cuevas-Campos et al. (2009: 20) hacen referencia a otra barrera que dificulta una intervención educativa intercultural eficaz, esta es la “escasa asignación horaria”.

Siendo conscientes de las limitaciones, también hay que considerar las grandes oportunidades que nos ofrece la EF. Este área “tiene un fuerte potencial para trabajar más directamente aspectos que contribuyan a la integración escolar de los niños inmigrantes o pertenecientes a alguna minoría étnica, debido a sus características específicas y la adecuación de algunos de sus contenidos” (Valenzuela-Valero y López-Gómez, 2007: 1). Conforme con estos autores y Velázquez-Callado (2001), la EF es estimulante para el alumnado y adquiere un papel destacado en la educación en valores puesto que fomenta actitudes positivas y favorece la eliminación de conductas negativas que inciten a la discriminación bajo un contexto lúdico y de “igualdad y de respeto a la diferencia” (Valenzuela-Valero y López-Gómez, 2007: 1). Asimismo, según Velázquez-Callado, debe encontrarse un punto común que permita unificar la EF con la Educación Intercultural. “Este nexo debe ser, sin duda alguna, el conocimiento y el análisis de las manifestaciones motrices de las diversas culturas existentes y su interrelación con las de la cultura autóctona” (Velázquez Callado, 2001).

Uno de los principales puntos en común de los niños y niñas de diferentes culturas es el juego. El juego es un medio para que el niño aprenda las normas culturales y los valores de

una sociedad. Los distintos tipos de juego que los niños y niñas practican son un reflejo de la cultura en la que viven (Velázquez-Callado, 2001).

Por tanto, además de considerar el efecto benefactor que causa el juego en el desarrollo de los niños y niñas, este podría ser “una herramienta magnífica para la aproximación entre los pueblos” y por consiguiente, para el conocimiento de distintas “formas de vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos” (Fernández-Río y Méndez-Giménez, 2011: 54, 57).

### **3.4. LA GAMIFICACIÓN**

De acuerdo con Kiryakova et al. (2014: 2), es un hecho que con la llegada de las nuevas tecnologías se han necesitado adoptar diversas posiciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje para cubrir todas las necesidades y preferencias del alumnado o “nativos digitales”. En palabras de Glover (2013: 1999), el aprendizaje es un proceso activo que requiere motivación para que se desarrolle eficazmente. Por ello, los docentes deben de procurar emplear estrategias que inciten íntegramente a los discentes en su aprendizaje.

En conformidad con Hsin-Yuan Huang y Soman (2013: 6), puede observarse que gracias a un mayor acceso a los ordenadores y teléfonos inteligentes, la industria de los videojuegos ha tenido un crecimiento explosivo, cuyos jugadores se esfuerzan al máximo por lograr su objetivo. Sin embargo, como indican estos autores, en la vida real las personas no se sienten tan buenas y optimistas como en los juegos (“game”). Por tanto, con el objetivo de incrementar el proceso de enseñanza-aprendizaje, se incorporó una nueva herramienta basada en el juego, esta es la “gamificación”. Tal y como indican Dichev y Dicheva, (2017: 1), esta surge en la década de 2010 para su aplicación, un año después, en varias áreas como es el marketing, entre otras, además de en la educación. Según estos autores, los juegos son notablemente conocidos por suscitar motivación, siendo esta una de las principales causas de logro académico puesto que repercute en el interés y esfuerzo del estudiante en su aprendizaje. Por tanto, incorporar principios y elementos del juego para motivar al alumnado en el proceso es verdaderamente atractivo. Glover (2013: 1999) hace referencia a la definición de juego en palabras de los autores Rollings y Adams (2003). Estos lo definen como “una forma de entretenimiento participativo o interactivo”, la cual a su vez comparan con otro tipo de actividades pasivas como ver la televisión. Por tanto, si el aprendizaje es un proceso activo, se prevé que será mucho más eficaz contrastar la educación con elementos propios de juegos que con otras actividades pasivas. Así pues, según Dichev y Dicheva (2017: 2), la gamificación se basa en incorporar “elementos de diseño de juegos y experiencias lúdicas en el diseño de procesos de aprendizaje”. Por otro lado, Hsin-Yuan Huang y Soman (2013: 6) hacen mención de dos aclaraciones que pueden sintetizarse en “el arte de derivar todos los elementos divertidos y adictivos que se encuentran en los juegos [...] para influir, involucrar y motivar a las personas, grupos y comunidades con el fin de impulsar los comportamientos y lograr resultados deseados”. En general, son varios los autores que han definido este término, sin embargo, Kiryakova et al. (2014: 2) lo han sintetizado como

“una integración de los elementos y pensamientos de juego en actividades que no son juegos”.

Para emplear adecuadamente esta herramienta, hay ciertos aspectos que juegan un papel esencial puesto que, mencionando a Deterding et al. (2011: 9), la idea de la gamificación es emplear elementos de videojuegos, en lugar de juegos completos, para incrementar la experiencia y participación del individuo “en servicios que no son juegos y aplicaciones”. Para ello, desde el punto de vista de Kiryakova, et al., (2014: 2) deben considerarse: todos los individuos son participantes, el empleo de desafíos que guían hacia una meta final, puntos, insignias o recompensas (“badges”) por la consecución de un objetivo, la existencia de niveles de juego e incluso un ranking en función de los logros. Sin embargo, la incorporación de estos deben basarse en otros factores fundamentales para la creación de una experiencia gamificada, estos son: los alumnos/as y profesor/as como “Los protagonistas”, “La narrativa” y “El juego” (Coterón et al., 2017: 22). “La narrativa es quizá el eje fundamental sobre el que se asienta el sentido y el posible éxito de la experiencia gamificada. [...] es la forma de “maquetar” el objetivo” (Coterón et al., 2017: 31). Por tanto, de acuerdo con estos autores, la forma en la que se diseñe y presente este “guion” influirá notablemente en la motivación e interés de los estudiantes. Por ello, en función del hilo conductor y el/los objetivos que se planteen, se incorporarán los componentes necesarios para desarrollarlo exitosamente y de la manera más llamativa y motivante posible. Debe considerarse que la gamificación y la creación de un ambiente lúdico dentro del aula conlleva mucha preparación previa, sin embargo, en base a lo que afirman los autores, sus efectos en la motivación y participación activa del alumnado son notorios, lo que puede aprovecharse para el tratamiento de temas trascendentales como es la interculturalidad.

## **4. JUGANDO POR EL MUNDO**

### **4.1. JUSTIFICACIÓN**

“Jugando por el mundo” es una propuesta diseñada para la asignatura de EF en Educación Primaria. Esta intervención va dirigida al segundo ciclo, principalmente a un cuarto curso de primaria, cuya edad se enmarca entre los 9 y 10 años. De todos modos, las sesiones y por consiguiente, actividades presentadas podrían adaptarse a otras etapas de Educación Primaria siempre teniendo en cuenta las necesidades, edad y habilidades motrices de cada nivel, básicamente el contexto en el que se va a llevar a cabo la sesión.

Como se ha mencionado y Velázquez-Callado (2001) afirma, en la actualidad, muchas personas procedentes de otros lugares y de diferentes ideologías se asientan en otros países durante un pequeño periodo de tiempo o de manera definitiva. Esto significa que, en una misma región conviven varias culturas diferentes, lo que supone la existencia de una sociedad multicultural. Ante el desconocimiento cultural y sus consecuencias, la escuela debe avanzar hacia una educación intercultural para así, aprender y valorar el resto de las culturas ofreciendo, de esta manera, una enseñanza más significativa. En conformidad con Torralba (2020: 116) para que aprendan a respetar al otro viéndolo como

un igual, deben conocer su cultura, ya que ignorándola o no haciendo hincapié en temas como este, tan relevantes en nuestra sociedad en hoy en día, suele propiciar prejuicios, como llegar a pensar que “una cultura ajena”, o bien la persona de dicha cultura, “es inferior”. La diversidad cultural se debe abordar bajo una perspectiva intercultural, en la que se desarrolle un clima de convivencia, respeto e intercambios positivos de culturas. Por ende, en la presente Unidad Didáctica (UD), se trabajarán contenidos relacionados con la educación intercultural a través de una propuesta basada en los juegos del mundo.

El juego es una actividad universal que ha existido en todas las sociedades a lo largo de la historia y es por eso por lo que se pretende que reconozcan a este como algo que tienen en común con otras culturas, lo que será benefactor para darse una eficaz educación intercultural e inclusiva. Asimismo, de acuerdo con Méndez-Giménez y Fernández-Río (2011: 54), mientras que el alumnado juega y se divierte, dichas actividades suministran, junto a la adquisición de habilidades motrices, el aprendizaje de distintas formas de vida, costumbres, hábitos, características de diversos grupos étnicos... lo que significa que es una fuente de transmisión cultural insustituible y que no se debe desaprovechar.

Los juegos del mundo, es una propuesta que ha sido llevada a cabo por diferentes profesionales de este área, sin embargo, en esta se pretende ofrecer otro punto de vista gracias a la gamificación. Considerando el papel que toman las tecnologías y los videojuegos en la actualidad, se ha propuesto emplear una estrategia de aprendizaje que emplea precisamente elementos propios de los videojuegos para incrementar la motivación del alumnado hacia los juegos motores y en este caso, interculturales. Bajo mi punto de vista y en palabras de Méndez-Giménez y Fernández-Río (2011: 57), es necesario aplicar métodos innovadores que despierten el interés del alumnado por el juego motor y que propicien la eliminación de actitudes negativas. A partir de la COVID-19, se ha potenciado aún más los estilos de vida sedentarios, por ello es muy relevante mantener un clima motivante en el aula que potencie la práctica, tanto dentro como fuera del entorno escolar.

Por último, cabe señalar que para llevar a cabo esta UD se ha considerado el *Real Decreto 82/2014*, de 28 de agosto, por el que se establece el Currículo de Educación Primaria del Principado de Asturias.

#### **4.2. BLOQUE DE CONTENIDOS**

El bloque de contenidos en el que estaría enmarcada esta propuesta, teniendo en cuenta el Currículo Oficial de Educación Primaria, más concretamente el área de EF, del Principado de Asturias, es el correspondiente con el *Bloque 5: Juegos y actividades deportivas*. Los contenidos que se trabajarán fundamentalmente son los siguientes:

- Comprensión, aceptación y cumplimiento de las normas de juego y actitud responsable con relación a las estrategias establecidas. Comprensión de las normas del juego a través de la lectura.

- Actitud de colaboración, tolerancia, no discriminación y resolución de conflictos a través del diálogo, aceptando las ideas de otras personas de forma pacífica en la realización de los juegos.
- Uso de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición en los juegos.
- Valoración de la diversidad de juegos, actividades físicas y deportes presentes en la cultura asturiana, así como los existentes en otras comunidades y culturas.

### **4.3. COMPETENCIAS CLAVE**

Una de las competencias clave principales que se pretenden desarrollar a través de esta propuesta se corresponde con “Conciencia y expresiones culturales”. Esto es así puesto que el fomento de esta supone “actitudes y valores personales de interés, reconocimiento y respeto por las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, y por la conservación del patrimonio” (BOE, 2015: 7001). Con esta el alumnado deberá de ser capaz de respetar, conocer, apreciar y valorar con espíritu crítico las diferentes culturas (con sus diferentes juegos) al mismo tiempo que las consideran como fuente de enriquecimiento, disfrute personal y principalmente, parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos. Además de potenciar hábitos de respeto hacia el resto de expresiones culturales, esta competencia promueve el desarrollo de habilidades inter e intrapersonales.

De igual modo, las “Competencias sociales y cívicas”, es otra de las competencias clave que adquiere relevancia. Estas “conllevan la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales cada vez más diversificados” (BOE, 2015: 6998). Por tanto, mediante esta UD, los discentes tomarán conciencia de la presencia de diversas sociedades bajo un clima de igualdad, de no discriminación entre diferentes grupos étnicos o culturales y de respeto mutuo. En general, “adquirir estas competencias supone ser capaz de ponerse en el lugar del otro, aceptar las diferencias, ser tolerante y respetar los valores, las creencias, las culturas y la historia personal y colectiva de los otros” (BOE, 2015: 6999).

### **4.4. OBJETIVOS**

A través de esta propuesta se pretende desarrollar los siguientes objetivos didácticos:

- Conocer, valorar y respetar las diferentes culturas a través del juego.
- Utilizar las habilidades motrices y estrategias básicas de juego que mejor se adapten a la actividad que estén practicando bajo un clima de respeto (hacia las normas del juego y los demás) y de colaboración activa sin actitudes discriminatorias.

En base a estos, los objetivos didácticos que se perseguirán son:

- Conocer y practicar juegos, procedentes de diferentes países del mundo, con sus principales características e identificando similitudes con los de su entorno cultural.

- Adaptar su movimiento a las circunstancias y condiciones del juego bajo un clima positivo y de respeto hacia las normas establecidas y sus compañeros/as (características, posibilidades y limitaciones).
- Organizar y colaborar activamente en diferentes juegos ocupándose de su explicación y del material necesario.
- Resolver problemas motrices en grupo, seleccionando los movimientos necesarios con interés, y demostrando actitudes cooperativas y de tolerancia que contribuyen a la consecución de un fin común

#### **4.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

En relación con el objetivo y bloque de contenidos marcados, se procederá a mostrar los aspectos que se quieren valorar y que el alumnado debe lograr, es decir, los siguientes criterios de evaluación seleccionados del Currículo Oficial de Educación Primaria:

- Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver situaciones motrices, actuando de forma coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.
- Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.
- Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose y respetando a las otras personas en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

#### **4.6. INDICADORES DE LOGRO**

Tomando en consideración los criterios de evaluación mencionados, a través de esta propuesta, se pretende que el alumnado desarrolle los siguientes indicadores de logro extraídos del Currículo Oficial de Educación Primaria:

- Utilizar estrategias básicas de juego: cooperación, oposición y la cooperación-oposición aceptando los distintos roles y sin mostrar actitudes discriminatorias por razón alguna.
- Colaborar activamente en el desarrollo de los juegos.
- Reconocer diferencias entre los juegos y deportes asturianos y los practicados en otras culturas.
- Relacionar juegos populares y deportes tradicionales con su origen.
- Respetar las normas del juego, manifestando actitudes de respeto hacia sus compañeros y compañeras y evitando actitudes de rivalidad, estereotipos o prejuicios.
- Automatizar los aspectos motores de cada uno de los juegos, esforzándose e implicándose plenamente en el desarrollo de los mismos.



#### **4.7. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

Los estándares de aprendizaje que se pretende que el alumnado sea capaz de alcanzar son:

- Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.
- Tiene interés por mejorar la competencia motriz.
- Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

#### **4.8. METODOLOGÍA**

Esta UD se ha diseñado para ser llevada a cabo mediante el uso de la gamificación. Como se ha mencionado, la gamificación es “usar elementos de diseño de juego en contextos ajenos a los juegos” (Deterding et al., 2011: 7) con el fin de aumentar la motivación y participación activa del alumnado.

Por tanto, en esta propuesta se ha planteado fomentar la interculturalidad bajo un contexto gamificado, en el que el alumnado tendrá su propio cuaderno (pasaporte) que irá completando con las diferentes recompensas (banderas e insignias) que irá consiguiendo tras la superación de los juegos. Todo ello seguirá una narrativa en la que el alumnado tendrá que viajar por los diferentes continentes para salvar el mundo de un coronavirus. La narración comenzará con un mensaje (en formato de vídeo), reclamando su ayuda, que les habrá llegado de forma anónima. Para vencer al coronavirus, deberán superar juegos procedentes de distintos países, los cuales serán presentados como un reto. Únicamente podrán expulsarlo si el alumnado trabaja de forma unida bajo un clima positivo y de respeto, lo que finalmente les llevará a la consecución de la vacuna. Así pues, el nombre de esta UD, “Jugando por el mundo”, hace referencia al desarrollo de esta historia puesto que irán jugando a diversos juegos alrededor del planeta y, al mismo tiempo, deberán de hacerlo por el mundo (para salvarlo).

#### **4.9. ESPACIOS Y RECURSOS MATERIALES EMPLEADOS**

La organización de esta UD deberá enmarcarse en un espacio suficientemente amplio para un número aproximado de entre 15 a 20 alumnos y alumnas. A excepción de la primera y quinta sesión, el espacio de juego es indiferente puesto que en las mencionadas se precisa disponer de una pared.

En cuanto a los materiales, muchos podrán encontrarse en la mayoría de los centros escolares ya que se considera que son recursos comunes y de poco coste. Cabe añadir que, la situación sanitaria actual provoca que el gel hidroalcohólico sea un indispensable en todas y cada una de las sesiones planteadas. Por otro lado, también se precisarán ciertos recursos específicos de esta propuesta. Por tanto, para el desarrollo de esta se requerirá:

Un pasaporte por alumno (véase Anexo I). Este será el elemento protagonista de la UD, el cual deberán de ir completando a lo largo de las sesiones. Las dimensiones de este se corresponden con un tamaño de A5 (medio folio, 21x14,8 cm.). En primer lugar deberán

de completarlo con sus datos (acción que podrán hacer tras finalizar la sesión para aprovechar el tiempo de práctica al máximo) donde se hará hincapié en ciertos apartados como “Nacionalidad” y “Fecha de expedición” para que conozcan su significado y manejen vocabulario propio de esta propuesta. En las páginas siguientes se sitúa un mapa por continente junto a otra hoja que deberán de completar con el nombre del juego, país y la bandera. Una vez presentado un juego, los niños y niñas escribirán su nombre y país de origen, además de marcar la ubicación de este en el mapa. Por otro lado, en el apartado de “Logros”, tras la superación de cada continente, recibirán unas insignias (sellos) que pegarán en dicha página. Asimismo, se ha dedicado una página, “Datos interesantes”, en la que el alumnado podrá anotar lo que le ha llamado la atención en las sesiones, datos de interés o aquello que le ha parecido útil de preservar. Por último, se dedicarán dos hojas finales, empleadas como autoevaluación, donde agruparán sus reflexiones en relación a unas preguntas planteadas (estas serán contestadas en sesiones específicas). Por tanto, en el pasaporte quedará reflejado todo lo acontecido en esta propuesta de intervención, desde los países que han visitado hasta sus más profundas reflexiones.

Vídeo de presentación (véase Anexo II). Con este comenzará la narrativa de la propuesta, el cual les llegará como un mensaje anónimo que les pondrá en situación

Pegatinas de banderas de diferentes países (3x2 cm.). Se entregará una bandera de cada país al alumnado una vez superado un juego, la cual tendrán que pegar en el pasaporte junto al nombre del juego y el país. Cabe señalar que, en lugar de pegatinas pueden emplearse recortes que los niños y niñas podrían pegar tras la sesión con pegamento.

Mapa de cada continente (véase Anexo III). Con este se situará a los discentes en contexto de forma previa al juego. Antes de emprender el viaje, se señalará en el mapa al país al que van.

Pegatinas de insignias (véase Anexo IV). Estas serán entregadas en la sexta y séptima sesión, las cuales han sido diseñadas como la recompensa por superar cada continente. Del mismo modo que las banderas, podrían emplearse recortes.

Pergaminos (véase Anexo V y IX). Estos serán empleados en la sexta y séptima sesión, los cuales contendrán un mensaje como hilo conductor de la narrativa planteada.

Plano y guía de viaje (véase Anexo VI y VII). Estos serán utilizados en la sexta y séptima sesión durante las “Jornadas Interculturales”. Con estos tendrán que orientarse para alcanzar el desafío final.

Puzle final (véase Anexo VIII). Este está compuesto por cada una de las piezas que irán consiguiendo tras la superación de los juegos en las “Jornadas Interculturales”. La composición de este puzle les llevará a la recompensa final.

Diploma (véase Anexo X). Recompensa final que recibirá cada alumno y alumna en la séptima sesión.

Ordenador portátil o similar (uso docente). Este será empleado para la reproducción del vídeo inicial. También podrá usarse en la séptima sesión para reproducir los himnos de

cada país en las “Jornadas Interculturales”, así como en otras para mostrar al alumnado elementos representativos de algunos juegos o países si se requiere.

Altavoces. Se emplearán en la séptima sesión para la realización de los desfiles.

Pizarra. Este es un recurso opcional aunque si se dispone de una, facilitaría la explicación del pasaporte y la presentación de cada uno de los juegos.

Otros materiales que se emplearán para el desarrollo de los juegos: pelotas blandas, aros y setas.

#### **4.10. SECUENCIACIÓN DE SESIONES**

Esta UD consta de ocho sesiones, a través de las cuales se jugará a diferentes juegos de todo el mundo. Estas han sido programadas considerando una temporalidad de una hora por sesión, de tal modo que en las primeras cinco se dedique una a cada continente. Es decir, se ha organizado de manera que en cada una se lleven a cabo juegos de un continente determinado. Por tanto, a través de estas se pretenden desarrollar los siguientes objetivos específicos:

- Conocer y practicar juegos, procedentes de diferentes países del mundo, con sus principales características e identificando similitudes con los de su entorno cultural.
- Adaptar su movimiento a las circunstancias y condiciones del juego bajo un clima positivo y de respeto hacia las normas establecidas y sus compañeros/as (características, posibilidades y limitaciones).

Para la eficiente gestión de las sesiones, estas se han dividido en tres fases (inicial, principal y final), siendo la principal el eje central de la sesión, es decir, donde se llevarán a cabo los juegos del mundo. A excepción de la primera sesión, la fase inicial se dedicará al desplazamiento de los discentes al espacio habilitado de realización de la práctica, a la desinfección y breve presentación del continente al que se va a viajar, además de recordar el visitado en la sesión anterior. La fase final se destinará para la recogida del material, higiene personal (desinfección), una pequeña reflexión de lo trabajado y finalmente, la vuelta al aula. En total, se empleará un tiempo de aproximadamente 10-15 minutos, quedando entonces una temporalidad de 45-50 minutos para la actividad principal. Cabe señalar que, posteriormente, se expondrá únicamente la fase principal de algunas sesiones, puesto que se seguirá el planteamiento mencionado.

Para la elección de los juegos, se ha tenido en cuenta que estos no sean demasiado competitivos y haya cierta cooperación con el fin de incrementar su competencia intercultural bajo un clima positivo; evitando confrontaciones o actitudes negativas. Es por ello por lo que se recurrirán a algunos juegos a los que se les habrán hecho pequeñas adaptaciones en base a las fases de *El Ciclo del Aprendizaje Cooperativo* (Fernández-Río, 2017) estas son “Creación y cohesión de grupo”, “El Aprendizaje Cooperativo como Contenido para enseñar y aprender”; concretamente la técnica de “Resultado colectivo” y “El Aprendizaje Cooperativo como Recurso para enseñar y aprender” a través de la subfase de “Puzzle”. Hay que ser conscientes de que estos juegos provienen de diferentes

épocas y realidades, por lo que algunos de estos mantienen ciertas características que no fomentaría lo que realmente se pretende conseguir. No obstante, estos se presentarán con sus particularidades y materiales tradicionales (piedras, palos, cocos, sombreros...) puesto que, aunque en la propuesta hayan sido adaptados, se considera relevante e interesante que el alumnado conozca las singularidades de cada juego/ cultura. Asimismo, se han seleccionado los juegos considerando el contexto de la COVID-19 (p.e. aquellos que no requieran demasiados materiales).

La explicación de cada juego se realizará acompañada del mapa del continente, donde estará señalado su país de procedencia. De este modo, el alumnado podrá marcarlo en el mapa de su pasaporte, además de escribir el nombre del juego y el país. Tras la realización de la actividad, se les dará la bandera correspondiente para pegarla en su libro de viaje, como recompensa por haber superado el juego.

### **JUGANDO POR EUROPA**

#### **➤ Fase inicial:**

En primer lugar, se hará una especie de asamblea inicial en la que se explicará qué se trabajará en la sesión y de forma general en el resto de las sesiones. Para ello, se pondrá un vídeo (véase Anexo II) que les situará en contexto. En este les explica que el mundo está en peligro a causa de un coronavirus y por ello les pide su ayuda para poder salvarlo. Para ello, tendrán que recorrer diferentes países de distintos continentes e ir superando los diferentes juegos (retos). Es importante que todos estos se realicen bajo un clima positivo puesto que sino el coronavirus vencerá.

Una vez visualizado el vídeo se les darán los pasaportes (véase Anexo I) que tendrán que completar con sus datos y donde irán anotando los juegos que han ido superando. Este será muy importante puesto que lo necesitarán para viajar de un lugar a otro, por lo que se les requerirá que lo traigan a todas las sesiones (sin él no podrán viajar). Una vez explicado su funcionamiento y cómo rellenarlo, se mostrará el mapa del continente con los países que visitarán marcados. Seguidamente se comenzarán con los juegos.

#### **➤ Fase principal:**

Se comenzará con el continente europeo, ya que es del que se parte. En esta sesión, así como en las cuatro siguientes, predominarán los juegos de gran grupo con el fin de establecer vínculos positivos entre el alumnado y el fomento de una cohesión grupal.

#### **– Jak sie masz**

**Procedencia:** Polonia.

**Materiales:** Ninguno.

**Espacio de Juego:** Indiferente.

**Jugadores:** Más de ocho.

**Descripción:** Todos los participantes se sientan formando un círculo y mirando hacia el centro, excepto uno que se la queda y camina alrededor del corro siempre en el mismo sentido.

En un determinado momento, el que se la queda toca cualquier otro y echa a correr mientras que el jugador tocado se levanta y hace lo mismo pero en sentido contrario. Cuando ambos jugadores se encuentran se saludan, dándose la mano, siguiendo a continuación su camino. Ambos tratan de sentarse en el hueco que ahora queda libre en el círculo. El que no lo consigue pasa quedársela reiniciándose el juego (Velázquez- Callado, 2006: 295).

En este caso, se realizará una adaptación. En lugar de saludarse con la mano, lo harán chocando el codo (contexto de COVID-19) y dándose los buenos días (por ejemplo, “Buenos días, Sofía”). Por tanto, este juego podría ubicarse dentro de la técnica de “Presentación” de *El Ciclo de Aprendizaje Cooperativo*.

**Duración:** 5-10 minutos.

– **Persigue los números**

**Procedencia:** Austria.

**Materiales:** Una tela.

**Espacio de Juego:** Indiferente.

**Jugadores:** Entre ocho y treinta.

**Descripción:** todos los jugadores se sientan en el suelo formando un círculo, excepto uno, elegido para quedársela, que se aleja del corro. Cada uno de los jugadores se pone un número, distinto al de los demás y nunca superior al número de jugadores que forman el círculo. Cuando lo han hecho, llaman al que se la queda, el cual ocupa el centro del círculo y se vende los ojos con una tela. Estas deben intercambiar sus puestos pasando por el centro del círculo y lo hacen procurando no hacer ruido, para que el que se la queda no pueda oírles. Éste intenta atrapar a uno de ellos.

Si lo consigue, ambos jugadores intercambian sus papeles. En caso de que no lo haga y los dos números nombrados intercambien sus puestos en el círculo todos aplauden como señal de que lo han conseguido. Ante esto, el que está en el centro dice dos nuevos números, repitiéndose el proceso (Velázquez- Callado, 2006: 249).

Este juego podría incorporarse dentro de la técnica de “Autoconocimiento” de *El Ciclo de Aprendizaje Cooperativo*. Cabe señalar que, debido al COVID-19 y las medidas sanitarias que deben de ser tomadas, no se empleará una tela para el vendaje de los ojos (a no ser que el propio niño o niña que se la quede en ese momento tenga algo que pueda utilizar para taparse los ojos). El alumnado realizará la actividad con los ojos cerrados, encargándose el resto de sus compañeros y compañeras de que no los abra.

**Duración:** 10 minutos.

– **L´ Arc**

**Procedencia:** Luxemburgo.

**Materiales:** Una pelota.

**Espacio de Juego:** Amplio, libre de obstáculos y con una pared.

**Jugadores:** Cuatro o más.

**Descripción:** los jugadores se colocan a unos 3 metros de una pared y uno de ellos lanza una pelota contra el muro al tiempo que dice el nombre de otro jugador. Todos los jugadores excepto el que fue nombrado corren alejándose. El jugador nombrado coge la pelota tan rápido como puede y grita: “¡Alto!”. Entonces los jugadores se colocan de espaldas al

jugador que tiene la pelota y unen sus manos por encima de sus cabezas formando una especie de arco.

El jugador con la pelota da tres pasos hacia cualquier jugador y lanza la pelota intentando que pase por el arco que forman sus brazos. Si lo logra, el jugador que forma un arco con sus brazos anota un punto de penalización y lanza la pelota contra la pared en el siguiente juego. Si falla, el jugador que lanzó se anota un punto de penalización y lanza en el siguiente juego. El jugador que tiene menos puntos negativos al finalizar el juego es el ganador. (Velázquez- Callado, 2006: 294).

En este caso, aunque si se llevará a cabo el registro de puntos para mantener al alumno motivado bajo un objetivo, al finalizar este, no se reforzará al jugador ganador. Se les dirá que superarán el juego si entre todos alcanzan cierta puntuación, teniendo que haber pasado la pelota por cada alumno/a como mínimo una vez. Por ejemplo, si es una clase compuesta por un número de 16 discentes, conseguir entre todos un número de 20 puntos (considerando las habilidades del grupo). De este modo, se disminuirá la competitividad y ciertas actitudes negativas que podrían surgir. Además, con esta variante (inspirada en la técnica de “Resultado colectivo”) la totalidad de la clase tendrá un objetivo común que lograr bajo la motivación de la consecución de la bandera, en este caso de Luxemburgo.

**Duración:** 10 minutos.

### **JUGANDO POR AMÉRICA**

#### **– La mancha**

**Procedencia:** Argentina

**Duración:** 5-10 minutos.

**Organización:** Libre disposición.

**Material:** Sin material.

**Descripción:** Juego de difusión universal con infinidad de variantes:

“Mancha venenosa, La”. Un jugador pilla a los demás. Cuando el que inicia el juego toca a un compañero éste se salva, y el jugador tocado debe pillar al resto corriendo con una de las manos apoyada en la parte del cuerpo en que le han tocado. Y así sucesivamente.

“Mancha socorro, La”. El jugador en peligro debe dar la mano a otro jugador para evitar ser tocado. (Bantulà Janot, y Mora Verdeny, 2002: 109)

Se han elegido estas dos variantes del juego para dar resultado a la actividad final a realizar. Se les pondrá bajo el contexto de que una persona, la que se la queda, está contagiada del virus y esta solo puede salvarse si toca a otro compañero o compañera. Estos deberán intentar salvarse “chocando el codo”, ya que en el caso de que sea pillado se habrá contagiado y tendrá que ir a pillar con la mano puesta en aquel sitio donde le han tocado. Aunque sea una actividad de pilla, las cuales son valoradas como competitivas, se ha procurado disminuir la competición entre el alumnado situándolo bajo el hilo lúdico de esta propuesta (un alumno/a contagiado de coronavirus), además de emplear características propias de la primera fase de *El Ciclo de Aprendizaje Cooperativo*, en este caso la técnica “Rompehielos”, al producirse cierto contacto físico al tener que “chocar los codos”.

– **Ajutatut**

**Procedencia:** Nativos Inuit, Canadá y Alaska (Estados Unidos)

**Materiales:** Una pelota.

**Espacio de Juego:** Indiferente.

**Jugadores:** Ocho o más.

**Descripción:** los jugadores forman un círculo, de pie o de rodillas, y colocan una mano en su espalda. El objetivo del juego es que la pelota vaya pasando de un jugador al de su derecha, golpeándola con la palma de la mano libre y evitando que caiga al suelo. Lógicamente, no está permitido agarrar la pelota en ningún momento. A veces los jugadores cuentan el número de vueltas que la pelota da antes de caer al suelo

**Observaciones:** [...]. Entre los aborígenes de las islas del Estrecho de Torres, en Australia se practica un juego similar denominado “Kai wed” en el que se canta una canción mientras se pasa de un jugador a otro el fruto seco de un árbol denominado *kai*. (Velázquez- Callado, 2006: 116).

Considerando la edad y las habilidades motrices del alumnado, en el caso de que no sean capaces de realizar toques con las palmas, se realizarán pases normales con la pelota. En primer lugar se realizará la actividad en gran grupo, para que el alumnado comprenda la actividad y observar su desenvolvimiento con el móvil. Tras esto, se les propondrá el reto que deberán de superar para lograr la bandera. Deberán de hacer un recorrido (el cual variará en función del espacio disponible) de ida y vuelta en un tiempo determinado. Para ello, la totalidad de la clase se dispondrá en fila y deberán de pasarse la pelota los unos a los otros con una mano en la espalda, de tal modo que una vez que un alumno o alumna la pase al compañero/a de al lado, deberá de correr a colocarse el primero en la fila para recibirla posteriormente. El docente les cronometrará tratando que entre ellos se coordinen para realizarlo lo mejor y lo más rápido posible. Una vez realizado se les indicará el tiempo que han tardado y se les motivará para que lo realicen una segunda vez batiendo ese tiempo. Antes de ello, deberán de conversar entre todos para ver cómo podrían mejorar, es decir, se seguirá la técnica de “Resultado Colectivo”.

Cabe señalar que, en el caso de que sea un número de alumnos/as muy elevado, podrán realizarse dos equipos para maximizar el tiempo de práctica motriz de todos. Para ello debe hacerse hincapié que la actividad no será una competición sino que ambos grupos deberán de hacerlo lo mejor posible porque el resultado será grupal. Se podrá dejar la organización de los grupos en manos del alumnado, de tal modo que, tras la realización de la primera ronda podrán hacer cambios que propicien la superación de esta en un tiempo más corto.

**Duración:** 5- 10 minutos.

– **El talión**

**Procedencia:** Venezuela.

**Materiales:** Un sombrero.

**Espacio de Juego:** Indiferente.

**Jugadores:** Entre seis y doce.

**Descripción:** Todos los jugadores forman una fila tumbados en el suelo. Cada participante tiene su cabeza entre las piernas abiertas del siguiente, salvo lógicamente el primero de la fila.

El último de la fila tiene un sombrero que sujeta entre las piernas e intenta pasar al siguiente jugador en la fila utilizando únicamente sus piernas y pies. Éste recibe el sombrero con sus pies y se lo pasa al de delante. De esta forma el sombrero va avanzando en la fila.

Si a alguien se le cae el sombrero, esa persona tiene que situarse la última de la fila e iniciar todo el proceso. Por el contrario, si una persona logra pasar correctamente el sombrero al siguiente compañero, se levanta y se sitúa la primera de la fila (Velázquez- Callado, 2006: 171).

Se seguirá el mismo planteamiento que el juego anterior. Se realizarán dos intentos para realizarlo en el mejor tiempo posible y así conseguir la bandera (“Resultado colectivo”). Para la organización del grupo se tendrá en cuenta lo mencionado en la actividad previa. No es necesario emplear un sombrero, podría utilizarse una seta en su lugar. Sin embargo, es interesante explicar al alumnado cómo se realiza realmente para que conozcan diferentes formas de juego de otras culturas.

**Duración:** 5-10 minutos.

– **Vaciar el campo**

**Procedencia:** Estados Unidos.

**Duración:** 10-15 minutos.

**Organización:** Libre disposición en dos campos.

**Material:** Una pelota.

**Descripción:** Se constituyen dos equipos de seis jugadores. El campo de juego está formado por un rectángulo de 12 x 9 m, subdividido éste a su vez en tres zonas rectangulares de 4 x 9 m, colocándose los jugadores en los rectángulos exteriores y dejando el rectángulo central libre. Una vez escogido a suerte qué equipo empieza a lanzar, un miembro del grupo seleccionado inicia el juego tirando la pelota contra cualquier jugador del equipo contrario. Si le toca con el balón y éste cae al suelo, el jugador debe pasar al otro campo e integrarse en el otro equipo. Gana el grupo que consiga vaciar el campo del adversario.

**Observaciones:** Juego practicado por los niños de los indios Zuñis de Nuevo México, en el centro de los EEUU (Bantulà Janot, y Mora Verdeny, 2002: 144).

El conocido “balón prisionero” es un juego que muchos docentes dudan incorporar en sus clases por los diversos conflictos que podrían surgir. Sin embargo, se ha elegido “Vaciar el campo” puesto que es una muy buena alternativa respecto al otro. En este no hay posibilidad de quedar eliminado o que un equipo resulte perdedor, sino que todos ganan puesto que el objetivo es pasar a jugar a un único campo. Para aumentar la dinámica del juego se irán incorporando pelotas (blandas) a la actividad.

## **JUGANDO POR ASIA**

– **Clap clap**

**Procedencia:** Vietnam.



**Materiales:** Una tela.

**Espacio de Juego:** Reducido y libre de obstáculos.

**Jugadores:** Entre siete y treinta.

**Descripción:** Un jugador se la queda y se le vendan los ojos. El resto de los jugadores se colocan en un punto del espacio de juego. A una señal, todos comienzan a aplaudir. A partir de ese momento el único jugador que puede moverse es el que se la queda. Éste trata de tocar, uno por uno, a todos los jugadores que están aplaudiendo, guiándose por el sonido de los aplausos. La persona encontrada deja de aplaudir.

El juego finaliza cuando el último jugador ha sido encontrado. Este jugador es el que se la queda entonces, reiniciándose el juego (Velázquez- Callado, 2006: 239).

Cabe señalar, que debido a la situación sanitaria actual no se empleará ninguna tela o antifaz para tapan los ojos (a no ser que el alumno/a que se la quede disponga de alguna tela propia). Este juego, puede enmarcarse dentro de la técnica de “Autoconocimiento”.

**Duración:** 10 minutos.

– **Shutur bazi**

**Procedencia:** Afganistán.

**Materiales:** Ninguno.

**Espacio de Juego:** Amplio.

**Jugadores:** Entre ocho y treinta.

**Descripción:** Los jugadores se dividen en dos equipos, los cuales se colocan enfrentados y separados una cierta distancia. En cada equipo hay un jefe, que se coloca de pie. El resto son camellos que se colocan a cuatro patas.

El jefe de uno de los equipos, digamos el A, dice al jefe del otro, pongamos el B: “He perdido un camello. Puede que esté en tu rebaño”. El jefe del equipo B responde: “Ven y mira”. El jefe del equipo A se acerca y se pasea entre los camellos del equipo B. Cuando quiere, toca a uno, grita: “¡Éste es mío!” y escapa.

En ese momento, todos los que hacen de camellos se levantan y tratan de atrapar al jefe del equipo contrario.

Los jugadores del equipo que lo consigue tienen el privilegio de ser transportados “a caballito” por los del otro equipo (Velázquez- Callado, 2006: 178).

Los dos grupos serán realizados aleatoriamente. Asimismo, se ha propuesto una variante para un desarrollo más positivo. En lugar de ser transportados “a caballito”, en el caso de que los camellos no atrapen al jefe o jefa del equipo contrario, el camello tocado por este o esta pasará a ser de su rebaño. Por tanto, el objetivo del juego es que todos los camellos pasen a ser de un mismo rebaño. Si estos atrapan al jefe/a el camello tocado podrán seguir quedándose en su rebaño. Cuando se dé la situación en la que quede un responsable sin rebaño, el otro se acercará a este y lo invitará a formar parte del suyo. Con esta variante, se pretende eliminar toda actitud negativa y competitiva que podría surgir.

**Duración:** 10-15 minutos.

– **Four squares**

**Procedencia:** India.

**Materiales:** Piedras.

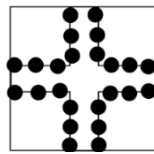
**Espacio de Juego:** Libre de obstáculos. Se traza en el suelo un cuadrado de unos seis metros de lado dividido en cuatro cuadrados de dos metros y medio de lado separados por un pasillo central de un metro de ancho.

**Jugadores:** Cinco.

**Descripción:** se distribuyen uniformemente 24 piedras sobre los lados de los 4 cuadrados colindantes con el pasillo central, 3 piedras en cada lado. Algunas de las disposiciones pueden ser:

**Figura 1**

*Ejemplo de organización del espacio.*



*Nota.* Figura basada en Velázquez-Callado (2006)

Un jugador se la queda y se sitúa en el centro del pasillo central. Los otros 4 participantes se ocupan un cuadrado cada uno.

El objetivo de cada jugador es conseguir depositar las 6 piedras de su cuadrado en la única esquina que no limita con el pasillo central; para ello, no puede abandonar los límites de su cuadrado, ni ser tocado por el que se la queda. En ambos casos, el jugador quedaría fuera del juego hasta la siguiente fase.

Si un jugador toca una piedra, no puede tocar otra hasta que no deposite la primera en la esquina correspondiente.

Por su parte, el que se la queda no puede abandonar los límites del pasillo central.

El primer jugador que alcanza el objetivo del juego intercambia su puesto con el que se la quedaba y el juego se reinicia. Si, por el contrario, el que se la queda logra tocar a los 4 jugadores el juego vuelve a comenzar sin cambiar de papeles (Velázquez- Callado, 2006: 198).

En este juego, se ha propuesto utilizar setas en lugar de piedras. Asimismo, se ha adaptado de tal forma que, en lugar de que una persona, tras ser tocada, quede eliminada, deberá de devolver una seta a uno de los lados del pasillo central.

**Duración:** 10- 15 minutos.

## **JUGANDO POR ÁFRICA**

– **Moja mbili tatu**

**Procedencia:** Kenia.

**Materiales:** Ninguno.

**Espacio de Juego:** Indiferente.

**Jugadores:** Siete.

**Descripción:** Todos los participantes forman un círculo, excepto uno que se la queda y ocupa el centro de dicho círculo.

El que se la queda dice, en lengua suahili, una de estas tres palabras: “moja” (“uno”), “mbili” (“dos”) o “tatu” (“tres”). Si dice: “Mbili todos”, incluido el del centro, tratan de abrazarse a otro compañero para formar un grupo de dos. Si dice: “Tatu”, buscan abrazarse a dos compañeros para formar un grupo de tres. En ambos casos, el que queda libre pasa a ocupar el centro del círculo y se repite el juego.

El que se la queda puede decir también: “Moja”. En este caso, nadie puede moverse hasta que diga un nuevo número. Si alguien lo hace y es descubierto por el que ocupa el centro del círculo, intercambia su puesto con él.

**Observaciones:** Este juego también puede practicarse con once o trece jugadores. En el primer caso se dicen los números “uno” (moja), “dos” (mbili) o “cinco” (tano); en el segundo se dicen los números “uno” (moja), “dos” (mbili), “tres” (tatu) o “cuatro” (ne). (Velázquez- Callado, 2006: 46).

Este juego se realizará en gran grupo cuyas agrupaciones variarán en función del número de alumnos/as, por lo que se deberá de tener en cuenta para el empleo de los números. En este caso, en lugar de abrazarse, “chocarán los codos”. Esta actividad puede ubicarse dentro de la técnica de “Rompehielos” de la primera fase. Asimismo, se empleará como hilo conductor para realizar las agrupaciones del resto de los juegos de estas sesiones.

**Duración:** 5 minutos.

#### – **Cho, Cho, Chuckie**

**Procedencia:** Benin.

**Materiales:** Un trozo de tela.

**Espacio de Juego:** Exterior.

**Jugadores:** Entre seis y doce.

**Descripción:** Todos los jugadores se sientan en el suelo formando un círculo. Un jugador se la queda y da vueltas alrededor del círculo con un trozo de tela en la mano, al tiempo que dice “Cho, Cho, Chuckie”, como si estuviera llamando a unos pollitos.

Cuando quiere deja caer el trozo de tela detrás de uno de los jugadores. Éste lo toma del suelo, se levanta y persigue al que se la queda. Si el que se la queda logra dar una vuelta al círculo y ocupar el lugar que ha quedado vacío, sin ser tocado por el que le persigue, permanece en él apoyando un solo pie, mientras que su compañero de juegos repite el proceso. Los jugadores que van quedando a la pata coja pueden cambiar el pie de apoyo pero no pueden apoyar los dos pies a la vez. Si alguien lo hace y es descubierto por el que se la queda en ese momento, intercambia su puesto con él. El que se la queda solo puede dejar el trozo de tela detrás de un jugador sentado.

Poco a poco, el número de jugadores que permanecen apoyados sobre uno de sus pies va aumentando. Cuando todos los jugadores están de pie, se grita “It’s raining!” (“¡Está lloviendo!”) y todos colocan una mano sobre su cabeza y escapan del que se la queda en ese momento.

Cuando el que se la queda logra atrapar a alguien, se reinicia todo el juego, quedándose la el jugador atrapado (Velázquez- Callado, 2006: 24).

Este juego será realizado en gran grupo, el cual deberán reunir fuerzas entre todos para evitar apoyar la pierna elevada en el suelo. Deberán intentar superar el juego lo más rápido posible para evitar que nadie apoye la pierna, puesto que si es así ese jugador se la tendrá que volver a quedar y el resto deberá de permanecer más tiempo a la pata coja. En el

momento que el último logre tocar a alguien (tras el grito de “It’s raining!”) habrán superado el reto.

**Duración:** 5- 10 minutos.

– **Béréta**

**Procedencia:** Guinea.

**Materiales:** Ninguno.

**Espacio de Juego:** Indiferente. Se traza en el suelo un círculo de unos cincuenta centímetros de diámetro.

**Jugadores:** Dos o más.

**Descripción:** los participantes deciden el turno en el juego. Al que le corresponde empezar coge su oreja derecha con la mano izquierda introduce su brazo derecho por el agujero que forma el otro brazo. Así, apoya su mano derecha en el interior del círculo y de esta manera intenta dar vueltas alrededor del mismo, sin perder el equilibrio y sin pisarlo. Por cada vuelta se anota un punto.

Cuando el jugador pisa el círculo, levanta la mano de apoyo o pierde el equilibrio, cede su turno al siguiente que repite el proceso.

El objetivo de cada jugador es obtener más puntos que sus oponentes (Velázquez- Callado, 2006: 42).

Este juego será realizado en parejas o tríos para ofrecer feedback al compañero/a que lo realiza, asegurándose que lo realiza bien. Se empleará un aro por grupo por el que deberán de dar vueltas alrededor adoptando esa posición. Los integrantes de cada grupo deberán de sumar entre sí los números de vueltas que consiguieron, obteniendo un marcador común (“Resultado colectivo”), el cual tendrán una segunda oportunidad para superarlo. Se ha elegido este juego y variante puesto que se considera que puede ser atractivo y divertido para el alumnado, ya que es muy diferente a los juegos que conocen. Además, dándose feedback se reforzarán los lazos entre el alumnado.

**Duración:** 5 minutos.

– **Nzango**

**Procedencia:** República Democrática del Congo.

**Materiales:** Ninguno.

**Espacio de Juego:** Indiferente.

**Jugadores:** Dos.

**Descripción:** Los dos jugadores se colocan uno frente al otro. Uno hace de “nzela” y el otro de “bokangi”. Ambos saltan rítmicamente con los pies juntos, a veces cantando una canción, otras contando los saltos, hasta que en un determinado momento ambos adelantan un pie y se quedan quietos. Si los dos adelantan el mismo pie, ya sea éste el izquierdo o el derecho, el que hace de nzela se anota un punto.

Si cada uno adelanta un pie distinto es el que hace de “bokangi” el que se anota un punto

**Observaciones:** ...entre los Bakongo del Congo se conoce un juego similar al que denominan “Nkaba” donde en lugar de adelantar el pie, lo que hace es alzar un brazo (Velázquez- Callado, 2006: 33).

**Duración:** 5 minutos.

En este juego o “mini-reto”, más bien de azar o estrategia, se seguirá el planteamiento mencionado en el anterior respecto a la organización del alumnado. No se dará especial relevancia a la puntuación, sino a que experimenten un juego muy diferente a los que ellos conocen. Incluso se podría invitarles a que empleen este en lugar del conocido “piedra, papel o tijera”.

– **Foutbol nient kamp**

**Procedencia:** Senegal.

**Materiales:** Un balón pequeño y ocho palos.

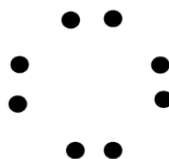
**Espacio de Juego:** Cuadrado de unos diez metros de lado, liso.

**Jugadores:** a partir de cuatro.

**Descripción:** sobre un terreno liso y algo arenoso se clavan los 8 palos formando 4 porterías, de aproximadamente 1 metro de largo, dispuestas como se representa en la ilustración.

**Figura 2**

*Disposición del espacio*



*Nota.* Figura basada en Velázquez-Callado (2006)

Cada jugador defiende una portería y trata de marcar el gol en cualquiera de las otras 3. Para ello el balón se puede jugar con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos y brazos.

No hay límites definidos, por tanto, no existen los fuera y el balón está en todo momento en juego, excepto cuando alguien recibe una falta o cuando alguno marca un gol.

En el primer caso, el jugador que recibió la falta es el encargado de reiniciar el juego y, en el segundo caso, esta labor le corresponde a la persona que encajó el gol. Cuando un jugador recibe tres goles, abandona el juego y deja otra persona su puesto (Velázquez- Callado, 2006: 72).

En este juego, se delimitarán los espacios con setas, de tal forma que dos de estas formen una portería. Asimismo, en este caso no habrá eliminación, sino que el objetivo es intentar superarse a ellos mismos marcando el mayor número de goles. Para disminuir la competitividad, puede hacerse un recuento total de goles marcados, haciendo entonces un marcador global (“Resultado Colectivo”) entre todos los grupos.

**Duración:** 10 minutos.

## JUGANDO POR OCEANÍA

– **Sevens**

**Procedencia:** Australia

**Materiales:** Una pelota.

**Espacio de Juego:** Con una pared alta. Se traza una línea paralela a la pared de aproximadamente un metro y medio de ella.

**Jugadores:** Uno.

**Descripción:** el jugador se coloca detrás de la línea trazada en el suelo y lanza la pelota contra la pared para recogerla, sin superar la línea y realizando la siguiente secuencia de acciones:

1. "Onesies" ("a unos"). Se lanza la pelota contra la pared y se recoge en el aire.
2. "Twosies" ("a doses"). Se lanza la pelota contra la pared, se la deja botar en el espacio entre la línea y la pared y se recoge antes de que dé el segundo bote. Se repite otra vez.
3. "Threesies" ("a treses). Se lanza la pelota pared y se da una palmada antes de recogerla en el aire. Se repite dos veces más.
4. "Foursies" ("a cuatros"). Se lanza la pelota contra la pared y se da una vuelta completa sobre sí mismos antes de recogerla después del primer bote. Se repite 3 veces más cambiando el sentido del giro.
5. "Fivesies" ("a cincos"). Se lanza la pelota contra la pared y se dan dos palmadas detrás de la espalda para recogerla antes de que caiga al suelo. Se repite 4 veces más.
6. "Sixsies" ("a seises). Se lanza la pelota contra la pared y se elevan los pies al tiempo que se apoyan las manos en el suelo para dar un fuerte impulso con ellas y volver a la posición inicial. Se recupera la pelota antes de que bote dos veces. Se repite dos veces más.
7. "Sevensies" ("a sietes"). Se lanza la pelota contra la pared y se da una palmada frente al pecho y otra por detrás de la espalda antes de recogerla en el aire. Se repite seis veces más.

Cada uno de estos pasos y sus respectivas repeticiones cuenta un punto. Si se realiza correctamente el punto se lo adjudica el jugador, en caso contrario es la pared la que recibe el punto. Así, al finalizar toda la secuencia podemos encontrar "jugador: 17- pared: 8". El objetivo del jugador es obtener la puntuación máxima, 25 puntos, o en su defecto tener, al menos, más puntos que la pared.

**Observaciones:** cuando hay varios jugadores, suelen participar por turnos, si bien no suele establecerse competición entre ellos (Velázquez- Callado, 2006: 316).

Cabe señalar que, los retos planteados en cada ronda podrían ser adaptados teniendo en cuenta las habilidades motrices del grupo- clase correspondiente. Asimismo, aunque este juego este planteado para que cada alumnado compita contra sí mismo, podría añadirse la variante que nos ofrece la técnica de "Resultado colectivo" de tal modo que, por parejas sumen sus resultados e intenten superarlos en la siguiente ronda.

**Duración:** 10 minutos.

#### – What's the time, Mr. Wolf?

**Procedencia:** Australia

**Materiales:** Ninguno.

**Espacio de Juego:** Se traza una línea en el suelo.

**Jugadores:** Cinco o más.

**Descripción:** Un jugador es el lobo y se coloca de espaldas al resto a unos diez metros de la línea de partida. Los jugadores preguntan "What's the time, Mr. Wolf?", "¿Qué hora es, señor Lobo?", a lo que el lobo se da la vuelta y responde: "Ten o'clock" ("Las diez", o cualquier otra hora). El resto de los jugadores dan tantos pasos como la hora que sea, acercándose al lobo. Por ejemplo; a las diez dan diez pasos, a las dos, sólo dos, etc. El juego

continúa de la misma forma pero, cuando el lobo quiera puede responder a la pregunta que le formulan diciendo: "Dinner time!" ("¡La hora de comer!").

Entonces, corre hacia el grupo mientras el resto de los jugadores escapa tratando de traspasar la línea de partida. Si el lobo atrapa a algún jugador antes de que llegue a ese punto, el jugador atrapado se convierte en el nuevo lobo. En caso de que no coja a nadie, el juego se reinicia con el mismo lobo.

**Observaciones:** [...] Un juego prácticamente igual a éste se conoce en Italia con el nombre de "Lupo delle ore" ("Lobo de las horas"). En él es necesaria una pared y cabe la posibilidad de que alguien llegue hasta la pared antes de que el lobo diga "Ora di mangiare!" ("¡Hora de comer!"). En este caso ambos jugadores intercambian sus papeles antes de reiniciar el juego, lo cual crea la paradoja de que todos quieren llegar hasta la pared para quedársela, pero nadie quiere ser atrapado por el lobo donde, curiosamente, el "castigo" es quedársela en la siguiente fase del juego. (Velázquez- Callado, 2006: 318).

Se empleará la variante italiana para mantener un clima más motivante en la práctica.

**Duración:** 10 minutos.

– **Ver ver aras lama**

**Procedencia:** Papúa Nueva Guinea

**Duración:** 10-15 minutos.

**Organización:** En las esquinas de un cuadrado.

**Material:** Cinco aros y seis volantes o pelotas pequeñas.

**Descripción:** Se sitúan cuatro aros en el suelo separados entre ellos 4 m. y formando un cuadrado. En el centro del cuadrado se deposita otro aro, colocando en su interior cinco o seis volantes. Dentro de cada uno de los aros se sitúa un jugador. Los jugadores, en número de cuatro, tienen que intentar dejar tres volantes en su aro robándolos del aro central o bien de sus compañeros. En cada trayecto solamente puede coger un volante, debiendo depositarlo en su aro sin lanzarlo. El resto de compañeros deben hacer lo mismo, no pudiendo interferir la trayectoria de los otros jugadores ni evitar que les quiten los volantes de su aro. Gana el jugador que más rápido consiga colocar tres volantes en el interior de su aro.

**Observaciones:** Se han adaptado los materiales. En su origen se jugaba en arena de la playa empleando cocos como objetos de juego (Bantulà Janot, y Mora Verdeny, 2002: 303).

➤ **Fase final:**

Además de realizar las tareas correspondientes, en esta fase, se hará una breve introducción de lo que realizarán en las siguientes sesiones. Para ello, se establecerán cinco grupos, considerando que estos sean heterogéneos, los cuales representarán un continente. Una vez hechos los grupos, se les dará un folio (véase Anexo V) donde estarán anotados una serie de juegos con su país de procedencia. Estos estarán agrupados por continente, de tal modo que a los/las representantes del continente de Europa les corresponderá diversos juegos de este y así sucesivamente. Cada equipo, deberá dialogar y llegar a un acuerdo puesto que tendrán que elegir uno de esos juegos para que en la próxima sesión puedan explicárselo a sus compañeros y compañeras. Cabe señalar que, también pueden proponer uno que no esté presente en el folio y que sea del mismo continente. Debe valorarse que quizás haya algún discente de otra nacionalidad que pueda

dar a conocer algún juego propio de su cultura. Una vez aclarada la idea, se les comentará que cada equipo, con su juego y por tanto, país elegidos, deberán traer algo representativo de este, como su bandera, datos de interés, una vestimenta similar... puesto que en la siguiente sesión se realizarán las “Jornadas Interculturales”. Se llevará a cabo un desfile y presentación de cada grupo acompañada del himno de cada país. Por ello, deberán preparar una marcha, danza o algo similar. Por tanto, se dedicarán unos minutos de esta sesión para la formación de los grupos y que entre ellos lleguen a un consenso del juego y país que les gustaría representar.

### **JORNADAS INTERCULTURALES. EN BUSCA DE LA VACUNA (I)**

Esta sesión, seguirá un planteamiento algo distinto respecto a las anteriores. Por tanto, a través de esta se pretende desarrollar los principales objetivos:

- Organizar y colaborar activamente en diferentes juegos ocupándose de su explicación y del material necesario.
- Resolver problemas motrices en grupo, seleccionando los movimientos necesarios con interés, y demostrando actitudes cooperativas y de tolerancia que contribuyen a la consecución de un fin común.

Se dedicará la primera parte de la sesión para al desfile. Cada grupo, realizará una breve marcha acompañada del himno o una música representativa del país que representan con ayuda de unos altavoces. Asimismo, podrán hacerlo junto con su bandera y vestimenta. En el desfile, cada grupo se presentará y dirán el juego que han elegido.

Una vez realizado el desfile, se aplicará la técnica cooperativa “Puzzle” (Fernández-Río, 2017: 248); se organizará aleatoriamente al alumnado en tres grupos de “expertos”, de tal modo que, en cada equipo, haya como mínimo un alumno o alumna perteneciente a un continente diferente. A continuación se les comentará el desafío final que tienen que lograr, para ello se les leerá una especie de pergamino (véase Anexo VI) con el siguiente mensaje:

*Hola viajeros y viajeras:*

*Lo primero de todo, quería daros las gracias por todo vuestro empeño en esta misión de salvar el mundo... ¡estamos a punto de lograrlo! Todos los habitantes de los países que habéis visitado están muy agradecidos y siempre tendrán las puertas abiertas para vosotros/as y así seguir disfrutando de su cultura y tradiciones.*

*Sin embargo, nos queda un último paso: ¡encontrar la vacuna para expulsar al coronavirus de una vez por todas! y habrá que hacerlo de la mejor forma que se os da... ¡viajando y jugando! Cada grupo deberéis de superar vuestros juegos en distintas partes del mundo, por lo que necesitaréis el mapa que os he dejado en esta caja. A medida que vayáis superando los juegos, debéis de anotarlos en vuestro pasaporte y conseguiréis una pista que os acercará un paso más al logro de este desafío. Esa pista os ayudará a encontrar una pieza para resolver este gran rompecabezas. Cada grupo deberá de conseguir cinco piezas, una por continente, y la unión de todas ellas os dirá en qué parte del mundo se encuentra la vacuna perdida.*

*Salvar el mundo está en vuestras manos... ¡confío en vosotros/as!*



Una vez leído el pergamino, se aclararán las reglas de la “búsqueda de la vacuna”. Para ello, se les dará un plano (véase Anexo VII) con cada uno de los continentes marcados y un campo de juego. A cada equipo (viajeros 1, viajeros 2 y viajeros 3), también les corresponderá una guía de viaje (véase Anexo VIII) para saber el orden de los continentes que tendrán que visitar. Esto se ha realizado de esta manera para evitar que coincidan los grupos en una misma zona de juego y promover una mayor fluidez. Ambos los deberán utilizar para orientarse y alcanzar el objetivo final. Dicho campo de juego, será dónde tendrán que realizar los juegos, cada uno ubicado en una zona de este (los nombres de los continentes estarán escritos en pequeños sobres para saber dónde deberán jugar), y donde estará el maestro o maestra para controlar el desarrollo de estos y valorar si lo han o no superado. Asimismo el propio docente será el que entregará las pistas correspondientes a cada equipo una vez realizado el juego.

Por tanto, en primer lugar, con ayuda del mapa y la guía de viaje, tendrán que ir a la zona correspondiente del campo de juego y realizar el juego que el/la experto/a del continente traía preparado. El docente irá observando el desarrollo de cada uno y será el que indique si lo han o no superado. Cuando sea así, cada grupo anotará en su pasaporte el juego y el país completado y cogerán una insignia (véase Anexo IV), guardada en los sobres, la cual indica que han superado el continente (esta deberán de pegarla en el apartado de “Logros”). Seguidamente, el profesor o profesora les dará un papel con una pista para encontrar la pieza de puzzle que necesitan para dar paso al siguiente juego. Por tanto, para hallar la pieza necesitarán la ayuda de la pista y del mapa. Esta pieza estará situada en un sobre, en el cual vendrá indicado el número del grupo. Cabe señalar que, para la elaboración del mapa y de las pistas, se ha tomado como referencia la distribución espacial del colegio en el que se ha podido llevar a cabo parte de esta UD. Las pistas que podrían darse son las siguientes (estas dependerán del lugar donde se desarrolle la propuesta):

- África: “Si la pieza queréis encontrar en el colegio debéis de entrar y la mascarilla tendréis que cambiar”.
- América: “Si la pieza queréis encontrar entre los árboles americanos debéis buscar...”
- Asia: “Si la pieza queréis encontrar en Asia os debéis de sentar a descansar”.
- Europa: “Si la pieza queréis encontrar antes debéis de reciclar...”.
- Oceanía: “Si la pieza queréis encontrar la entrada debéis de vigilar”.

Esta sesión, está organizada de tal modo que sean capaces de completar dos juegos, es decir, visitar dos continentes y por consiguiente, países. Las pistas se habrán dejado colocadas de forma previa a la sesión para disponer de un mayor tiempo real de práctica. Cada grupo de expertos se encargará de colocar el material necesario (si este se requiere) para el desarrollo del juego y se dejará colocado para los siguientes que visiten ese país.

## **JORNADAS INTERCULTURALES. EN BUSCA DE LA VACUNA (II)**

En esta sesión, se seguirá con la búsqueda de la vacuna, en la cual tendrán que visitar los tres continentes restantes. Por tanto, a través de esta se perseguirán los mismos objetivos planteados en la sesión previa. Una vez que cada uno de los grupos hayan completado todos los continentes y conseguido las cinco piezas, se reunirán para completar conjuntamente el puzle con la pista final (véase Anexo IX), la cual los llevará a conseguir la vacuna. Dicha pista final será el nombre de una zona del mapa, en este caso *América del Sur*, la cual se corresponde con el gimnasio. Entre todos deberán de llegar a esta conclusión y dirigirse al espacio, donde encontrarán una caja con otro pergamino (véase Anexo X), el cual les dará las gracias por haber salvado el mundo. Dentro de esta caja, también se encontrarán unos diplomas de agradecimiento como premio final (véase Anexo XI).

### **¿A DÓNDE QUIERES VIAJAR?**

Esta sesión se dedicará para repasar lo trabajado a lo largo de las clases anteriores. Por tanto, a través de esta se desarrollarán los siguientes objetivos:

- Conocer y practicar juegos, procedentes de diferentes países del mundo, con sus principales características e identificando similitudes con los de su entorno cultural.
- Adaptar su movimiento a las circunstancias y condiciones del juego bajo un clima positivo y de respeto hacia las normas establecidas y sus compañeros/as (características, posibilidades y limitaciones).

El alumnado podrá viajar al lugar que ellos deseen y jugar al juego que más les haya gustado. De esta manera, afianzarán los conocimientos desarrollados en las sesiones previas. Asimismo, si en la clase se encuentra algún alumnado de otra nacionalidad podrá compartir juegos populares de su país de procedencia. Asimismo, esta sesión, se empleará para realizar una encuesta (véase Anexo XII), la cual rellenarán de manera anónima (únicamente cubrirán los datos de “curso”, “sexo” y “edad”) para conseguir una opinión más sincera de estos.

#### **4.11. EVALUACIÓN**

Para llevar a cabo la evaluación deben de tenerse en cuenta los criterios de evaluación previamente mencionados. A continuación, se mencionarán los instrumentos de evaluación que se mantendrán.

Diario del profesor. Se empleará para recoger los datos de interés una vez terminada la sesión. En este se podrán incluir las reflexiones o comentarios que aporte el alumnado durante la práctica o en las fases iniciales o final. Asimismo, este será muy útil para valorar los aspectos que se deberían de modificar de una determinada sesión o la UD en sí. Asimismo, este también tendrá uso de registro anecdótico puesto que se anotarán hechos o comportamientos disruptivos de un discente concreto (falta de respeto, de cuidado del material, de material de aseo y ropa adecuada para la práctica, de pasaporte...). Por tanto, el diario del profesor servirá tanto como una evaluación continua del alumnado y de todo lo acontecido en el aula además de una herramienta que permitirá

comparar lo que estaba programado en un comienzo y como se desarrolló finalmente (adaptaciones, cambios, tiempo...).

Cuaderno del alumno. En este caso, se hace referencia al pasaporte. Este será el objeto principal a lo largo del proceso de enseñanza- aprendizaje del que el alumnado tendrá que hacerse responsable de su uso y cubrimiento. Gracias a este, quedará reflejado por escrito todo lo trabajado en esta UD. Asimismo, se ha pretendido que su diseño sea atractivo y que su cubrimiento no sea monótono y complicado, sino hacerlo de manera lúdica (banderas, mapas para colorear, insignias...) y sencilla. Además, con este se dará visibilidad al área de EF puesto que el alumnado podrá llevárselo a casa y enseñárselo a sus familias. Cabe señalar que, al finalizar la UD cada alumno y alumna se quedará con su pasaporte, lo que le servirá como un recurso para buscar juegos a los que jugar en el recreo o fuera del horario escolar. Asimismo, también cabe la posibilidad de guardarlo para volver a emplearlo el curso siguiente y seguir rellenándolo con juegos. Por tanto, en la última sesión, el docente pedirá el pasaporte al alumnado para valorar si lo han ido completando a lo largo de las anteriores sesiones. Se tendrán en cuenta los ítems indicados en el anexo (véase Anexo XIII).

Autoevaluación. En el pasaporte, en el apartado de “Mis reflexiones” (véase Anexo I), irán incorporadas tres preguntas de autoevaluación que el alumnado irá contestando durante la UD. De esta forma, además de registrar sus viajes, será empleado para almacenar sus propias reflexiones. Asimismo, puesto que tras la finalización de la propuesta, se lo quedarán, es un instrumento al que siempre podrán dar uso y recordar y/o reflexionar sobre sus propios escritos. Al finalizar la sesión, se dedicarán unos pocos minutos para responder a una pregunta. La primera será respondida en la segunda sesión, la segunda en la cuarta y la tercera en la sexta. En la octava, se reservará un breve tiempo para completar una encuesta anónima (véase Anexo XII), la cual servirá como herramienta tanto para el alumnado, para reflexionar sobre lo aprendido y plasmar lo que más le ha gustado y lo que no, así como para el propio docente, ya que servirá para observar cómo ha influenciado y que impresión ha causado en sus alumnos/as y por consiguiente, que aspectos de la propuesta se podrían mejorar.

Rúbrica. Se empleará este instrumento de evaluación final en sexta y séptima sesión a través para valorar el desarrollo de los juegos y la implicación en estos (véase Anexo XIV). Esta se utilizará durante las “Jornadas Interculturales”; el docente dedicará unos minutos de la clase a la observación de los distintos grupos.

## **5. PUESTA EN PRÁCTICA**

Esta UD se ha llevado a cabo en el 3º y 4º curso de un colegio público de Asturias situado en una zona urbana. Sin embargo, no ha podido llevarse a cabo la totalidad de la propuesta, por lo que ha tenido que adaptarse y verse reducida a cuatro sesiones a través de las cuales se ha intentado realizar la mayor variedad de juegos del mundo. Por tanto, para la puesta en práctica de esta adaptación se han requerido dos semanas para los grupos de 4º y uno de 3º y cuatro semanas para el curso de 3º restante (una sesión semanal).

Considerando la situación sanitaria en la que nos vemos inmersos, este centro se ha visto obligado a organizar los horarios de la jornada lectiva con el fin de evitar aglomeraciones entre distintos grupos y familias. Dicha situación ha repercutido sobre la temporalización tanto de EF, como de otras asignaturas, por lo que se ha tenido que realizar los ajustes pertinentes para cada sesión.

En los cuatro cursos se ha seguido el mismo planteamiento, de tal forma que en la primera sesión, además de la visualización del vídeo y entrega de pasaportes (puesta en contexto), se han realizado juegos propios de Europa, África y Asia y en la segunda, de América y Oceanía. En la tercera, se realizó el desfile de cada continente y seguidamente, se empleó la técnica “Puzzle”, ya comentada, en el propio gimnasio del centro, donde cada “experto/a” explicó el juego seleccionado al resto. Por último, en la cuarta sesión, se continuó con la misma dinámica, cada grupo tuvo que “viajar” a los continentes no visitados. Los minutos finales se dedicaron a cubrir la encuesta (véase Anexo XII), a través de la cual se ha podido obtener información acerca del desarrollo de esta propuesta.

**Tabla 1**

*Organización de “Jugando por el mundo” realizada.*

<u>CURSO</u>	<u>SESIÓN</u>	<u>JUEGOS</u>	<u>TEMPORALIDAD</u>
<b>3ºB</b> (19)	<b>1</b> (65´)	Jak sie masz Persigue los números Cho, Cho, Chuckie Shutur bazi	<b>L. 05/04/2021</b>
	<b>2</b> (40´)	Vaciar el campo Ver ver aras lama	<b>J. 08/04/2021</b>
	<b>3</b> (65´) <b>4</b> (40´)	Jornadas Interculturales. Encuesta.	<b>L. 12/04/2021</b> <b>J. 15/04/2021</b>
<b>3ºA</b> (19)	<b>1</b> (60´)	Persigue los números Cho, cho, chuckie Khardi lekhyaar	<b>J. 08/04/2021</b>
	<b>2</b> (60´)	Vaciar el campo Ajutatut El talión What´s the time Mr. Wolf?	<b>J. 15/04/2021</b>
	<b>3</b> (60´) <b>4</b> (60´)	Jornadas Interculturales. Encuesta.	<b>J. 22/04/2021</b> <b>J. 29/04/2021</b>
<b>4ºA</b> (17)	<b>1</b> (45´)	Clap clap Nzango L´ Arc	<b>X. 07/04/2021</b>
	<b>2</b> (45´)	Ajutatut El talión Sevens	<b>V. 09/04/2021</b>
	<b>3</b> (45´) <b>4</b> (45´)	Jornadas Interculturales. Encuesta.	<b>X. 14/04/2021</b> <b>V. 16/04/2021</b>
<b>4ºB</b> (16)	<b>1</b> (45´)	Polo Takgro Foutbol nient kamp	<b>J. 08/04/2021</b>
	<b>2</b> (45´)	Ajutatut El talión What's the time, Mr. Wolf?	<b>V. 09/04/2021</b>
	<b>3</b> (45´)	Jornadas Interculturales.	<b>J. 15/04/2021</b>

	4 (45´)	Encuesta.	V. 16/04/2021
--	---------	-----------	---------------

*Nota.* Se presentan los diferentes juegos realizados en las dos primeras sesiones en cada curso. A su vez, se muestra el número de discentes por curso y la temporalización con la que se contaba por sesión y por consiguiente, a la que se ha tenido que ajustar para desarrollar las sesiones.

## 5.1. RESULTADOS

A lo largo de las sesiones, se ha ido analizando y valorando el desarrollo de estas en relación al proceder del alumnado. Con el uso del diario y el registro anecdótico, se han ido recogiendo los diferentes comentarios y aportaciones que los discentes realizaban, así como todo lo relacionado con la participación activa, el interés y la motivación que mostraban y la forma en la que colaboraban y la actitud que adoptaban con el resto. Asimismo, para una recogida de información más individualizada se ha realizado una encuesta, a través de la cual se ha podido observar tanto lo que han aprendido como lo que le ha gustado y lo que no. Gracias a esta y a los otros instrumentos de evaluación mencionados, se podrán realizar los ajustes o cambios pertinentes con el fin de mejorar la UD, por lo que también sirve de aprendizaje para el propio docente.

Cabe señalar que, esta propuesta se ha planificado con el fin de captar el interés y motivar al alumnado desde un primer momento. Es por ello por lo que se ha diseñado un vídeo como inicio de esta experiencia gamificada. El primer día, se comenzó la sesión diciendo que tenía un mensaje importante que debían de ver con sus propios ojos, lo cual resultó en comentarios y caras de asombro. Durante la visualización del vídeo, surgieron nuevamente muchas caras llenas de sorpresa e incertidumbre puesto que no eran conscientes de lo que estaba pasando. Una vez visualizado el vídeo, se les entregó el pasaporte, advirtiéndoles que debían de traerlo a todas las clases ya que por el contrario, no podrían viajar de un continente a otro. Durante esta fase inicial, en los diversos grupos, surgieron comentarios como: “¡Hala!... ¿pero esto es verdad?”, “Pero..., ¿cómo vamos a salvar el mundo?”, “yo tengo muchas preguntas”, “¡Qué guay!...”

Seguidamente, se explicó el funcionamiento del pasaporte y cómo lo debían de rellenar; datos personales (haciendo hincapié en la “Fecha de expedición” y “Nacionalidad”), juegos, países y banderas por continente, mapas, “Logros”, “Datos interesantes” y “Mis reflexiones”. A continuación, se detalló lo que se iba a realizar en las sesiones siguientes para aclarar lo visualizado del vídeo. Entonces se les comentó que iban a viajar por los continentes, interrogándoles al mismo tiempo acerca del número y nombre de estos. Tras esto, se sacó el mapa del continente que se iba a visitar con el país seleccionado para que pudieran ubicarlo y marcarlo en su mapa. En referencia al pasaporte y el contexto lúdico que se había planteado, el alumnado ha mostrado mucha motivación e interés a lo largo de las sesiones, actitud que se ha podido captar gracias a comentarios que en los momentos de reflexión o durante la práctica (incluso en periodos de recreo o ajenos a EF) el alumnado ha hecho: “¡Esto me está gustando mucho!”, “¿Vamos a viajar a algún lugar más?”, “¡Lo conseguimos! ¡Vamos a por la bandera!”, “¿A dónde vamos a viajar hoy?”, “¿Cuándo visitamos América?”, “¿A dónde vamos ahora?”, “Me encantan todos los juegos”, “Me gustan mucho estos juegos de otras culturas”, “¿Podemos jugar más?”...

En cuanto a la realización de los juegos, varios los han identificado con otros populares de España. Es por ello, por lo que se pudo realizar una pequeña reflexión acerca de los juegos de otras culturas y su relación con los de aquí. En resumen, se les dijo que, a pesar de provenir de diferentes culturas hay muchos juegos que son muy similares pero con diferente nombre. Por ejemplo, tras la explicación de *Jak Sie Masz*, uno de los primeros comentarios que hicieron (además de “En Polonia hace mucho frío”) fue: “¡Es como la zapatilla por detrás!”. Cabe señalar que, en la iniciación del juego, cuando el que se la quedaba comenzó a dar vueltas alrededor del círculo, el resto de compañeros/as comenzaron a cantar la retahíla de este juego. También identificaron *Persigue los números* con uno propio de España, este es, *La gallinita ciega*. Lo mismo ocurrió con otros como *L’Arc*, el cual relacionaron con el juego popular de *Sangre* o *Pies quietos*, o *What’s the time Mr. Wolf?* con el *Escondite Inglés*.

Lo que ha podido apreciarse durante esta propuesta, es la falta de habilidades interpersonales, lo que en la mayoría de las ocasiones se veía reflejado en el desarrollo de los juegos. Con esta UD, se ha pretendido fomentar el respeto y compañerismo, entre otros, por ello, los juegos han sido seleccionados considerando estos aspectos, teniendo incluso que adaptarlos para “eliminar la eliminación” y “promover una sana competición” (Fernández-Río, 2017: 5, 6). En muchas ocasiones estos ítems no se suelen tener en cuenta, pero realmente influyen negativamente sobre la motivación del alumnado. Por ejemplo, durante el juego de *L’Arc*, un niño, tras fallar en la acción, creyó estar eliminado y seguidamente se dispuso a abandonar el espacio de juego deprimido e indignado. Esta situación me sorprendió puesto que fue un acto que surgió automáticamente tras haber “fallado”. A mi parecer, dicha actuación quizás tenga relación con un exceso de competitividad al que están acostumbrados a vivir normalmente, lo que provoca la existencia de ciertas actitudes negativas. Cuando se le dijo que no estaba eliminado y que podía seguir jugando, su expresión facial se modificó por completo y regresó de forma animada. Hay muchos juegos en los que está presente la eliminación y una demasiada competitividad, y en muchas ocasiones se abusa de ello sin ser consciente de las consecuencias que acarrea en el alumnado.

Las últimas dos sesiones, en las que ellos mismos representaban un país y debían de explicar el juego al resto de los compañeros/as tuvo un buen resultado en la mayoría de los grupos. Como he mencionado, se ha apreciado la falta de cooperación y habilidades sociales en los cursos lo que ha repercutido en el desarrollo de las clases. La mayoría de los discentes se tomaban muchos juegos como una competición, lo que hacía que surgiera rivalidad y comportamientos negativos entre algunos/as. Por ello, se ha valorado muy positivamente las sesiones dedicadas a las “Jornadas Interculturales” puesto que para jugar y lograr las insignias se requería la ayuda del otro, lo que ha reforzado el compañerismo. Sin embargo, puesto que no habían tenido ninguna experiencia previa similar a esta, la puesta en marcha de esta dinámica fue ligeramente compleja, aunque prosiguió de manera notoria. El alumnado no estaba habituado a tener todo el protagonismo y manejar la situación, por lo que se destaca favorablemente que se hayan

enfrentado a una práctica como esta ya que, bajo mi punto de vista, ofrece grandes beneficios en los discentes.

El registro anecdótico ha servido como instrumento de evaluación para tener que realizar cambios en la presente propuesta. En uno de los grupos, debido al surgimiento de numerosas conductas disruptivas (hacia al docente y entre compañeros/as) se ha tenido que modificar las dos últimas sesiones. Como profesores y profesoras de este ámbito se debe de ser capaz de reaccionar ante las complejidades que surgen en clase. Por tanto, considerando el desarrollo de este grupo en las sesiones previas se modificaron las sesiones; en lugar de llevar a cabo las “Jornadas Interculturales” como tal, se realizaron seis juegos del mundo (*L´ Arc, Clap Clap, Moto Mlimani, Ajutatut, Vaciar el campo What´s the time Mr. Wolf?*) uno por continente (dos de América), los cuales fueron explicados por mí misma y realizaron toda la clase en su conjunto. Debido al comportamiento negativo, falta de habilidades interpersonales y compañerismo se ha considerado que la actividad no iba a ser desarrollada eficazmente. Bajo mi punto de vista sería necesario reforzar las actitudes positivas o técnicas cooperativas simples que permitan llevar a cabo sesiones como las planteadas. Cabe señalar que, a través de los juegos planteados se ha pretendido mantener la motivación y el interés además de potenciar las actitudes positivas entre el alumnado. Por ejemplo, se intentó aclarar asiduamente que en clase nadie pierde. En los juegos de equipo, el que “ganaba” no era el que llegaba antes a un punto determinado (por ejemplo), sino el que mejor lo hacía en referencia a la buena comunicación entre los integrantes y la falta de trampas e insultos. Es decir, si todos actúan de esta manera, todos ganan.

La encuesta ha sido otro instrumento de evaluación que ha permitido saber lo que más les ha gustado y lo que menos, así como lo que han aprendido. Esta ha sido cubierta por un total de 71 discentes (38 de 3º y 33 de 4º).

### **1. ¿Te ha gustado esta unidad de juegos del mundo? ¿Por qué?**

La gran mayoría ha respondido positivamente a esta cuestión. Los comentarios más habituales han sido los siguientes: “Sí porque me gustan los juegos”, “Sí porque aprendimos juegos de otros países”, “Si porque me ha parecido muy divertido conocer otras culturas”, “Si porque hemos podido relacionarnos”, “Sí porque han sido juegos que nunca vi”, “Sí porque hemos podido experimentar por todo el mundo”, “Sí porque estamos en equipo”, “Sí porque me encantaron los juegos y conocí los continentes”... Únicamente ha habido 2 alumnos (de un grupo diferente) que han planteado lo siguiente: “Me gustó un poco” y “Bueno, unos juegos aburridos y otros no”.

### **2. ¿Qué es lo que te ha gustado? ¿Qué es lo que no te ha gustado?**

Cerca de la mitad de los discentes respondieron a la primera pregunta con “Todo”, “los juegos”, “jugar”, “conocer juegos” y “que he disfrutado mucho”. Sin embargo, el resto aportaron comentarios más trascendentes: “Cuando nos respetábamos”, “El trabajo en equipo”, “Que hemos cooperado”, “Conocer otras culturas”, “Ir por el mundo”, “Jugar con compañeros”...

En referencia a la segunda cuestión, más de la mitad ha afirmado que no ha habido nada que no le haya gustado, sin embargo, el resto ha planteado lo siguiente: “Discutir en el equipo”, “El equipo”, “cuando los compis lo hacían mal” , “las peleas”, “a veces gritábamos” , “cuando no podíamos jugar”... Como se ha mencionado, se ha estado trabajando con grupos en los que se ha percibido falta de compañerismo, respeto, y la presencia de ciertas actitudes negativas, lo que ha dificultado en algunas ocasiones el desarrollo normal de la clase. Es por ello por lo que parte del alumnado ha manifestado dichos comentarios en relación al trabajo en equipo. Es por ello por lo que, a lo largo de esta propuesta se ha procurado fomentar las habilidades interpersonales para llevar a cabo las sesiones bajo un clima positivo y de respeto (por ello el alumnado lo ha valorado positivamente en sus comentarios en la primera pregunta).

### **3. ¿Conocías algunos de estos juegos? ¿Alguna vez los jugaste?**

La gran mayoría no conocía estos juegos ni los había jugado nunca, lo que ha despertado la curiosidad y el interés por realizarlos en las sesiones.

### **4. ¿Cuál es el juego que más te ha gustado?**

En un grupo de tercero, más del 70% ha elegido el juego de “Vaciar el campo”. Dicha respuesta era de esperar puesto que durante su práctica el alumnado mostró mucho interés y pedían volver a jugar. Asimismo, una vez terminada esta UD, en sesiones posteriores continuaban preguntando si podían jugar a este juego de nuevo. En el otro grupo de tercero, hubo más variedad de opiniones. Una vez más, uno de los más elegidos fue “Vaciar el campo”, aunque la respuesta más habitual fue “Todos”.

En el grupo de 4º, el juego más representativo fue “Se come o no se come”, seguido de “Enu” y “Clap Clap”. “Clap Clap” ha sido uno de los juegos que mejor ha funcionado en los grupos en los que se llevó a cabo, mantenía la clase activa y bajo un clima favorable. El alumnado insistía en seguir jugando y una vez finalizada la ronda la mayoría del pedía si podía quedársela. En el otro curso de 4º, aunque hay variedad de opiniones, el juego más representativo es “Dar vueltas y vueltas”, seguido de “Se come o no se come”.

### **5. ¿Cuál es el que menos?**

Se expondrá este interrogante en la siguiente cuestión.

### **6. ¿Qué es lo que no te gusta de este juego?**

Puesto que esta pregunta es la explicación de la anterior, se analizarán conjuntamente. Siguiendo el mismo orden que el planteado en la cuarta cuestión, en un grupo de tercero el juego que menos ha gustado ha sido “Cho, Cho, Chuckie” indicando la mayoría que lo que no les gustó fue su retahíla. Por otro lado, otra de las respuestas más señaladas fue que les gustaron todos los juegos. En el segundo curso de tercero, casi el 100% del alumnado indicó que les gustaron todos los juegos. Solo dos apuntaron “Persigue los números” (“porque es aburrido”) y “Tsi Konai (“no me gustaron los aros”).

En cuarto, nuevamente la respuesta más elegida fue “ninguno” manifestando que les gustaron todos los juegos. Por otro lado, hubo tres alumnos que indicaron que el juego que menos les gustó fue “El vendedor de huevos” porque “es aburrido” y “nadie lo hacía



correctamente”. Por último, en el otro grupo de cuarto, del mismo modo que “Dar vueltas y vueltas” fue el juego más gustado, también lo fue para otros el que menos (“es aburrido”, “hay que correr mucho”). En igual número, “Futbol Nient kamp” fue el que menos gusto; tres alumnos/as indican que “se me escapaba mucho la pelota”.

### **7. ¿Qué es lo que has aprendido a lo largo de esta Unidad Didáctica?**

En esta pregunta ha habido gran variedad de comentarios, muchos de los cuales reflejan lo que se ha procurado promover con esta propuesta. Así pues, algunos han sido los siguientes: “Todos somos diferentes pero iguales”, “Aunque seamos de otras partes del mundo, todos somos iguales”, “Todos los niños de cualquier país pueden jugar juntos”, “Todos somos diferentes pero iguales en ciertas cosas”, “Juegos de otras culturas y continentes”, “Todo el mundo es igual, no importa de dónde sean”, “Jugar con todos”, “Somos un equipo”, “No todo es ganar, te lo tienes que pasar bien”, “A respetar y no enfadarse”, “Ser educados”, “Jugar en equipo y juegos nuevos”, “Juegos muy parecidos a los de España”, “Juegos nuevos y distintos”, “Hay que cuidar el mundo”, “Hay que ser responsable con el COVID-19”, “No estar tanto con el móvil”, “es muy bueno jugar”...

### **8. ¿Qué añadirías, quitarías o cambiarías de esta unidad? ¿Por qué?**

La mayoría del alumnado de los cuatros grupos han indicado que no cambiarían nada: “¡Nada! Porque mola mucho”, “Nada me gusta como es”, “Nada, me encanta todo”... Otra de las aportaciones más habituales han sido con respecto a visitar más países, añadir más juegos, más tiempo e incluso “hacerlo otra vez”. Esto indica que la propuesta ha captado la atención e interés de los discentes puesto que, a mi parecer, es algo dinámico y novedoso que rompe con lo tradicional de lo que están acostumbrados a trabajar.

Aunque ha sido una minoría, se ha vuelto a hacer referencia a los equipos, compartiendo comentarios como: “Quitaría las peleas, los que se porten mal que se porten bien”, “Quitaría algún juego porque somos competitivos” o “explicar los profesores los juegos”. Esto alude a lo que he comentado anteriormente, debido a ciertas actitudes y el poco hábito de trabajo en equipo que se pudo observar, ha perjudicado en ciertas ocasiones en el desarrollo de la sesión.

### **9. Otras observaciones (pasaporte...)**

Este apartado no era necesario responderlo, simplemente era para recoger algún comentario que les gustaría hacer si no lo habían planteado aún. Muchos alumnos y alumnas indicaron su agrado con lo realizado hasta entonces: “Me encantó jugar en equipo”, “Me ha gustado mucho”, “Es muy chulo”, “Me encantó el pasaporte”, etc. Aunque fueron muchos los que indicaron su entusiasmo con el pasaporte (tanto en la encuesta como durante las sesiones), dos niños indicaron por escrito que no les gustó sin especificar el por qué.

## **6. CONCLUSIÓN**

Se considera y ha podido comprobarse que “Jugando por el mundo” es una propuesta que despierta el interés y desarrolla la competencia intercultural del alumnado. Por tanto,

puede afirmarse que la gamificación se consolida como una estrategia de aprendizaje para avivar su curiosidad hacia otras culturas, además de, como indican Monguillot-Hernando et al. (2015: 72), cambiar sus “conductas, comportamientos y habilidades” e incrementar su motivación y diversión al mismo tiempo que aprenden. Además, en conformidad con Fernández-Río (2020) y teniendo en cuenta los efectos de la COVID-19 en la educación, respecto al interrogante de “cómo enseñar”, la gamificación y el planteamiento de esta UD en sí, ha permitido que el alumnado adquiera cierta “Autonomía” mediante la “Elección/Toma de decisiones” que se han ido planteando. De este modo, se ha promovido la “Autorregulación” en el aprendizaje de los discentes, lo que potencia que estos sean capaces de afrontar una situación similar a la de esta pandemia, ya sea presencial o mediante una “tele- enseñanza”.

Por otro lado, de acuerdo con Méndez-Giménez y Fernández-Río (2011: 54) el olvido y la pérdida de gran parte de los juegos en la actualidad es un hecho. Multitud de juegos motores se han ido inmovilizando y almacenando en la mente de los mayores, siendo el desarrollo tecnológico uno de los principales causantes. Es por eso por lo que estamos en la obligación de preservarlos y transmitirlos, ya que proporcionan al niño o niña un aprendizaje muy significativo y benefactor para su desarrollo íntegro. De esta manera, aprovechando el auge de las tecnologías, en base a la gamificación y su objetivo de introducir elementos propios de los videojuegos, se ha pretendido revivir muchos de los juegos populares de otras sociedades. Asimismo, siendo este uno de los elementos comunes entre diferentes culturas, el alumnado ha tomado conciencia de que muchos de ellos son similares o variaciones de los que conocen. Sin lugar a dudas, y conforme a Velázquez-Callado (2012: 3), buscar semejanzas y diferencias entre los diferentes juegos, además de hacer hincapié en los contextos culturales de los que provienen, permite “un mayor conocimiento de otras formas de vida, ni mejores ni peores que la nuestra, simplemente distintas”. No obstante, en palabras de este autor, se debe de ser conscientes de que el simple hecho de llevar al aula juegos del mundo no es suficiente para sensibilizar culturalmente al alumnado, por ello, aunque cabría la posibilidad de hacerlo de forma interdisciplinar, desde el área de EF se ha procurado tratar este tema de la forma más eficaz, atractiva y motivante posible. De este modo, se pretende que el desarrollo de esta UD tenga efecto en sus vidas y por consiguiente, valoren, muestren interés y respeto hacia la diversidad cultural, dando así un paso más a la educación intercultural.

## **7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Aguado-Odina, M<sup>a</sup>.T., (1991). La educación intercultural: concepto, paradigmas, realizaciones. En Jiménez-Fernández, M.<sup>a</sup>. del C. (Coord.), *Lecturas de Pedagogía Diferencial*, (pp. 89-104). Dykinson. <https://bit.ly/2SikTLF>
- Altarejos-Masota, F.M, y Moya-García-Montoto, A. (2003). Del relativismo cultural al etnocentrismo (y vuelta). *Estudios sobre Educación*, (4) 23-34. <https://hdl.handle.net/10171/8283>
- Arnaiz-Sánchez, P. (2004). La educación inclusiva: dilemas y desafíos. *Educación, desarrollo y diversidad*, 7(2), 25-40. <https://bit.ly/2TbfGWy>

- Arnaiz-Sánchez, P., Guirao-Lavela, J.M., Garrido-Gil, C.F. (2007). La atención a la diversidad: del modelo del déficit al modelo curricular. *Education Policy Analysis Archives*, 15(23), 1-38. <https://bit.ly/3hNNXoU>
- Barrera-Luna, R. (2013). El concepto de la Cultura: definiciones, debates y usos sociales. *Revista de Clases Historia*, (343), 1-24. <https://bit.ly/3bNCRwv>
- Bouchard, G. (2010). What is interculturalism. *McGill Law Journal*, 56 (2), 435- 468. <https://bit.ly/3bQ506d>
- Carbonell-i Paris, F. (1995). *Inmigración: diversidad cultural, desigualdad social y educación*. Ministerio de Educación y Ciencia. <https://bit.ly/3g19loj>
- Contreras-Jordán, O.R., Gil-Madrona, P., Cecchini, J.A., y García-López, L.M. (2007). Teoría de una educación física intercultural y realidad educativa en España. *Paradigma*, 28(2), 7-47. <https://bit.ly/2T7mmEV>
- Coterón, J., González, J., Mora, C. y Fernández-Caballero, J. (2017). Guía de iniciación a la gamificación en Educación Física. Edita: Fundación General de la Universidad Politécnica de Madrid. <https://bit.ly/3yASh0G>
- Cuevas-Campos, R., Fernández-Bustos, J.G., y Pastor-Vicedo, J.C. (2009). Educación Física y Educación Intercultural: análisis y propuestas. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (24), 15-23. <https://bit.ly/3feYeJ2>
- Consejería de Educación, Cultura y Deporte (2014). Currículo Educación Primaria y relación entre criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables. Boletín Oficial del Principado de Asturias (202, 2014). <https://bit.ly/3pcdF8A>
- Council of Europe. (2020). *Intercultural Cities: COVID-19 Special page*. Coe.int <https://bit.ly/3fHt77Z>
- Decreto 82/2014, de 28 de agosto, por el que se regula la ordenación y establece el currículo de la Educación Primaria en el Principado de Asturias. Boletín Oficial del Estado, núm. 202, de 30 de agosto de 2014, pp. 1 a 414. <https://bit.ly/3iatZF1>
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In Tan, D., Begole, B. and Kellogg, W., *CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems* (pp. 2425-2428) [Conference]. Vancouver, Canadá. <https://bit.ly/3fdAODZ>
- Dichev, C., and Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1-36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Escámez, J. (2002). Educación intercultural. En Conill, J. (Coord.), *Glosario para una sociedad intercultural*, (pp. 132-139). Bancaja. <https://bit.ly/3wtLTH2>

- Fernández-Río, J. (2017). El Ciclo del Aprendizaje Cooperativo: una guía para implementar de manera efectiva el aprendizaje cooperativo en educación física. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 32, 264-269. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i32.51298>
- Fernández-Río, J. (2017). Una Educación Física de calidad es posible. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 46, 5-11. <https://bit.ly/3vzqvQA>
- Fernández-Río, J. (2020). Apuntes metodológicos para una Educación Física post-COVID-19. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 66, 67-75. <https://bit.ly/3ul3gbh>
- García-Llamas, J.L. (2005). Educación intercultural. Análisis y propuestas. *Revista de Educación*, 336, 89-109. <https://bit.ly/2SNYICU>
- Gay, G. (2013). Teaching to and through cultural diversity. *Curriculum Inquiry*, 43(1), 48-70. <https://bit.ly/3wtYSbs>
- Glover, I. (2013) Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners. In Herrington, J., Couros, A. and Irvine, V. (Eds.) *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2013*, (pp. 1999-2008). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). <https://bit.ly/3bOBMVg>
- Graeme-Chalmers, F. (2003). *Arte, educación y diversidad cultural*. Paidós.
- Grosfoguel, R. (2012). El concepto de «racismo» en Michel Foucault y Frantz Fanon: ¿teorizar desde la zona del ser o desde la zona del no-ser?. *Tábula rasa*, (16), 79-102. <https://bit.ly/34cCqrr>
- Huang, W.H.-Y. and Soman, D. (2013) Gamification of Education. *Research Report Series: Behavioural Economics in Action*, 1-29. Rotman School of Management, University of Toronto. <https://bit.ly/3yx7Ne1>
- Kiryakova, G., Angelova, N., and Yordanova, L. (2014). Gamification in education. *Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference*. [Conference]. Edirne, Turkey. <https://bit.ly/3bQ7Gk7>
- La Moncloa (2020, 14 marzo). *El Gobierno decreta el estado de alarma para hacer frente a la expansión de coronavirus COVID-19*. <https://bit.ly/3wnuqzG>
- Monguillot-Hernando, M., González-Arévalo, C., Zurita-Mon, C., Almirall-Batet, L. y Guitert-Catasús, M. (2015). *Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física*. *Apuntes. Educación Física y Deportes*, (119), 71-79. [http://dx.doi.org/10.5672/apuntes.2014-0983.es.\(2015/1\).119.04](http://dx.doi.org/10.5672/apuntes.2014-0983.es.(2015/1).119.04)
- Méndez- Giménez, A. y Fernández-Río, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 19, 54-58. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i19.34638>

- Subdirección General de Estadística y Estudios del Ministerio de Educación y Formación Profesional (2020). *ENSEÑANZAS NO UNIVERSITARIAS/ ALUMNADO MATRICULADO/ CURSO 2019-2020. DATOS AVANCE*. Ministerio de Educación y Formación Profesional. <https://bit.ly/3vgqXTs>
- Mora-Verdeny, J.M y Bantulá-Janot, J. (2002). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Editorial Paidotribo.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Boletín Oficial del Estado, núm. 25, de 29 de enero de 2015, pp. 6986 a 7003. <https://www.boe.es/eli/es/o/2015/01/21/ecd65>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (octubre 3-21, 2005). *Convención sobre la protección y la promoción de la diversidad de las expresiones culturales*. La Conferencia General de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. París. <https://bit.ly/3wnV1wO>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (s. f.). *Líneas Generales*. Oficina de la UNESCO en México. <https://bit.ly/3hJdRKw>
- Organización Mundial de la Salud. (s. f.). *Infecciones por coronavirus*. <https://bit.ly/3v7DloY>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2020). *La crisis del COVID-19 pone en riesgo la migración y los avances en la integración, dice la OCDE*. <https://bit.ly/3u8tIKD>
- Pfefferbaum, B. y North, C.S. (2020). Mental health and the COVID-19 pandemic. *New England Journal of Medicine*, 383(6), 510-512. <https://doi.org/10.1056/NEJMp2008017>
- Real Decreto 463/2020, de 14 de marzo, por el que se declara el estado de alarma para la gestión de la situación de crisis sanitaria ocasionada por el COVID-19. Boletín Oficial del Estado, núm. 67, de 14 de marzo de 2020, pp. 25390 a 25400. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2020/03/14/463>
- Real Decreto 926/2020, de 25 de octubre, por el que se declara el estado de alarma para contener la propagación de infecciones causadas por el SARS-CoV-2. Boletín Oficial del Estado núm. 282, de 25 de octubre de 2020, pp. 91912 a 91919. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2020/10/25/926>
- Giménez-Romero, C. (2003). Pluralismo, multiculturalismo e interculturalidad. *Educación y futuro: Revista de investigación aplicada y experiencias educativas*, (8), 9-26. <https://bit.ly/3fesG6e>

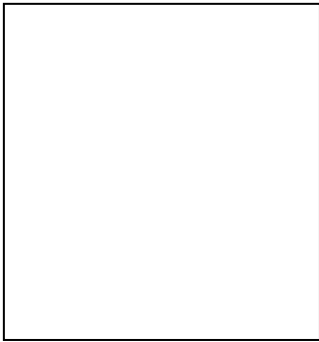
- Schmelkes, S. (2004). La educación intercultural: un campo en proceso de consolidación. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 9(20), 9-13. <https://bit.ly/3udIcUe>
- Stephen-Fauci, A., Clifford-Lane, H. and Ray-Redfield, R. (2020). COVID-19-Navigating the Uncharted. *The New England Journal Of Medicine*, 382(13), 1268-1269. <https://bit.ly/3yvSOB0>
- Torralba, M. (2002). Una aproximación a la realidad. Experiencias de Educación Física en la escuela multicultural. En Lleixà, T (Ed.), *Multiculturalismo y Educación Física*, (pp. 113-150). Paidotribo.
- Torres-Santomé, J. (2008). Diversidad cultural y contenidos escolares. *Revista de educación*, (345) 83-110. <http://hdl.handle.net/11162/68923>
- Valero-Valenzuela, A., y Gómez López, M. (2007). Multiculturalidad en las clases de Educación Física a través de los juegos del mundo. *Efdeportes* (105), 1. <https://bit.ly/3bQvwwi>
- Velavan, T.P., and Meyer, C.G. (2020). The COVID-19 epidemic. *Tropical Medicine & International Health*, 25(3), 278-280. <https://doi.org/10.1111/tmi.13383>
- Velázquez-Callado, C. (2001). Los juegos y danzas del mundo como recurso para una EF intercultural. Una propuesta en educación primaria. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, (5), 48-58. [Versión electrónica]. <https://bit.ly/2SlSNDW>
- Velázquez-Callado, C. (2006). 365 Juegos de todo el mundo. Océano S.L.
- Velázquez-Callado, C. (2012, 18 octubre). *Unidad Didáctica: Juegos del Mundo*. Aula intercultural. <https://bit.ly/3uoahIo>
- Walsh, C. (2010). Interculturalidad crítica y educación intercultural. *Construyendo interculturalidad crítica*, 75- 96. <https://bit.ly/3fDK0jY>
- Wieviorka, M. (2009). *El racismo: una introducción*. Gedisa.

**ANEXO I**

# **INTERNATIONAL PASSPORT**



*Nota.* Ilustración extraída de *Pixabay*.



**NOMBRE:**

**APELLIDOS:**

**FECHA DE NACIMIENTO:**    /    /

**EDAD:**

**NACIONALIDAD:**

**SEXO:**

**LUGAR DE NACIMIENTO:**

**FECHA DE EXPEDICIÓN:**

**FIRMA:**





*Nota.* Ilustración extraída de *Pixabay*.

# JUGANDO POR EL MUNDO



*Nota.* Ilustración extraída de Pixabay.

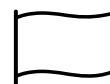
# ÁFRICA



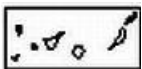
*Nota.* Mapamundi.online. (s.f). *Mapa político de África en blanco* [Ilustración]. <https://bit.ly/3c4ieMx>

**Juego**

**País**



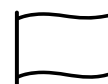
# EUROPA



*Nota.* Mapamundi.online. (s.f). *Mapa de Europa político en blanco* [Ilustración]. <https://bit.ly/3i06grf>

**Juego**

**País**



# ASIA



*Nota.* Mapamundi.online. (s.f). *Mapa de Asia mudo (en blanco)* [Ilustración]. <https://bit.ly/3uEiY1j>

**Juego**

**País**





# AMÉRICA



*Nota.* Gestomedia Informática (s.f). *Mapa mudo de América* [Ilustración]. Mapa de carreteras.  
<https://bit.ly/34uiro2>

**Juego**

**País**



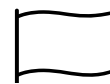
# OCEANÍA

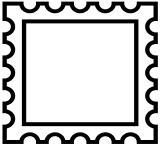


*Nota.* Mapamundi.online. (s.f). *Mapa de Oceanía en blanco* [Ilustración]. <https://bit.ly/3fUoh7x>

**Juego**

**País**





# **LOGROS**

# **DATOS INTERESANTES**

# **MIS REFLEXIONES**

**1. ¿Crees que convives con distintas culturas en tu día a día? Si es así, indica cuáles. ¿Qué opinión tienes al respecto?**

**2. ¿En qué crees que se diferencian y parecen los juegos y creencias de otras culturas en relación a las tuyas?**

**3. ¿Qué opinión tienes acerca de las actitudes discriminatorias que pueden producirse por pertenecer a otra cultura diferente?**



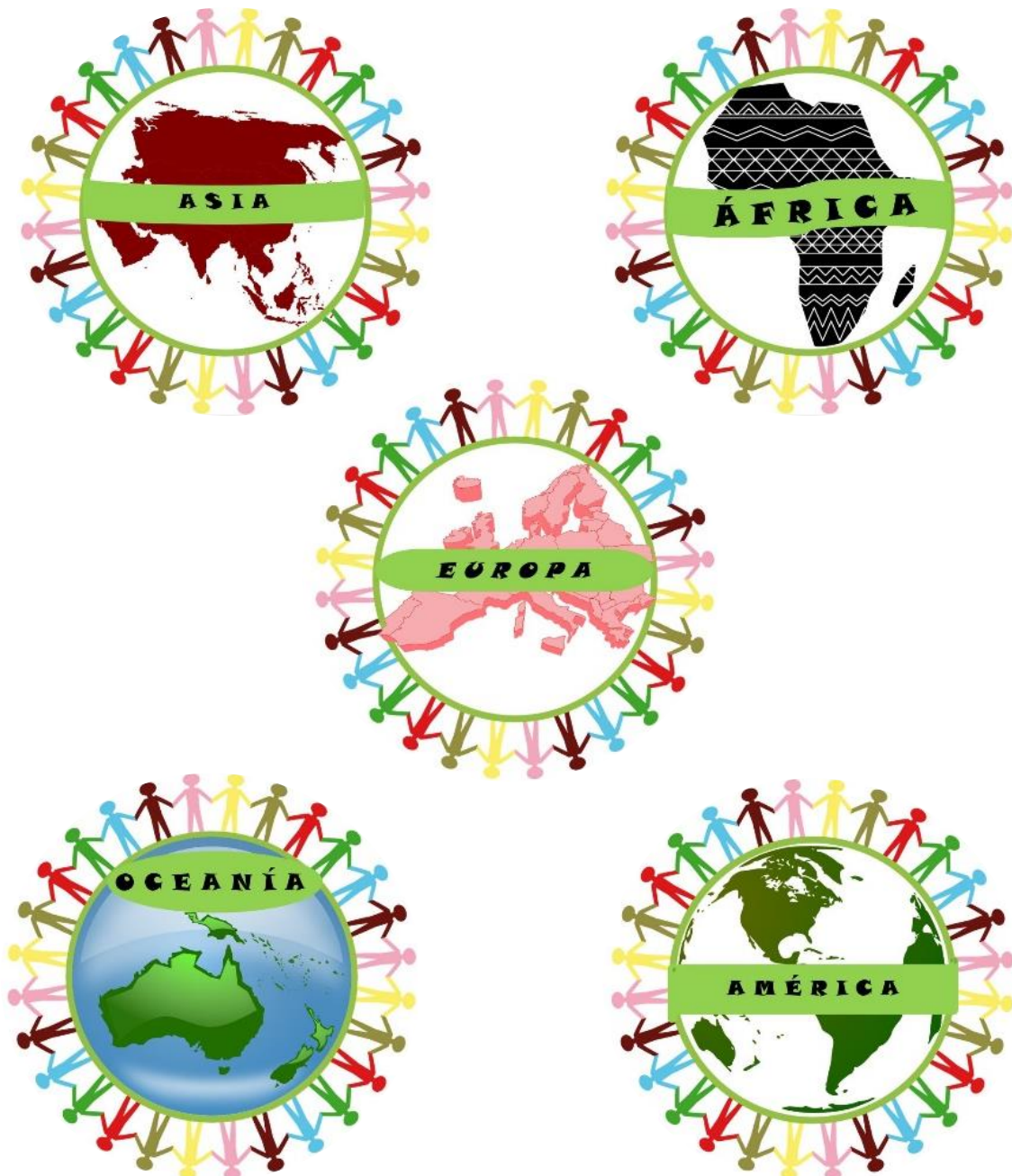


*Nota.* Ilustración extraída de *Pixabay*.

## ANEXO II

Nela Lois. (2021, 8 mayo). *JUGANDO POR EL MUNDO* [Vídeo]. YouTube. <https://bit.ly/3yVLtLF>

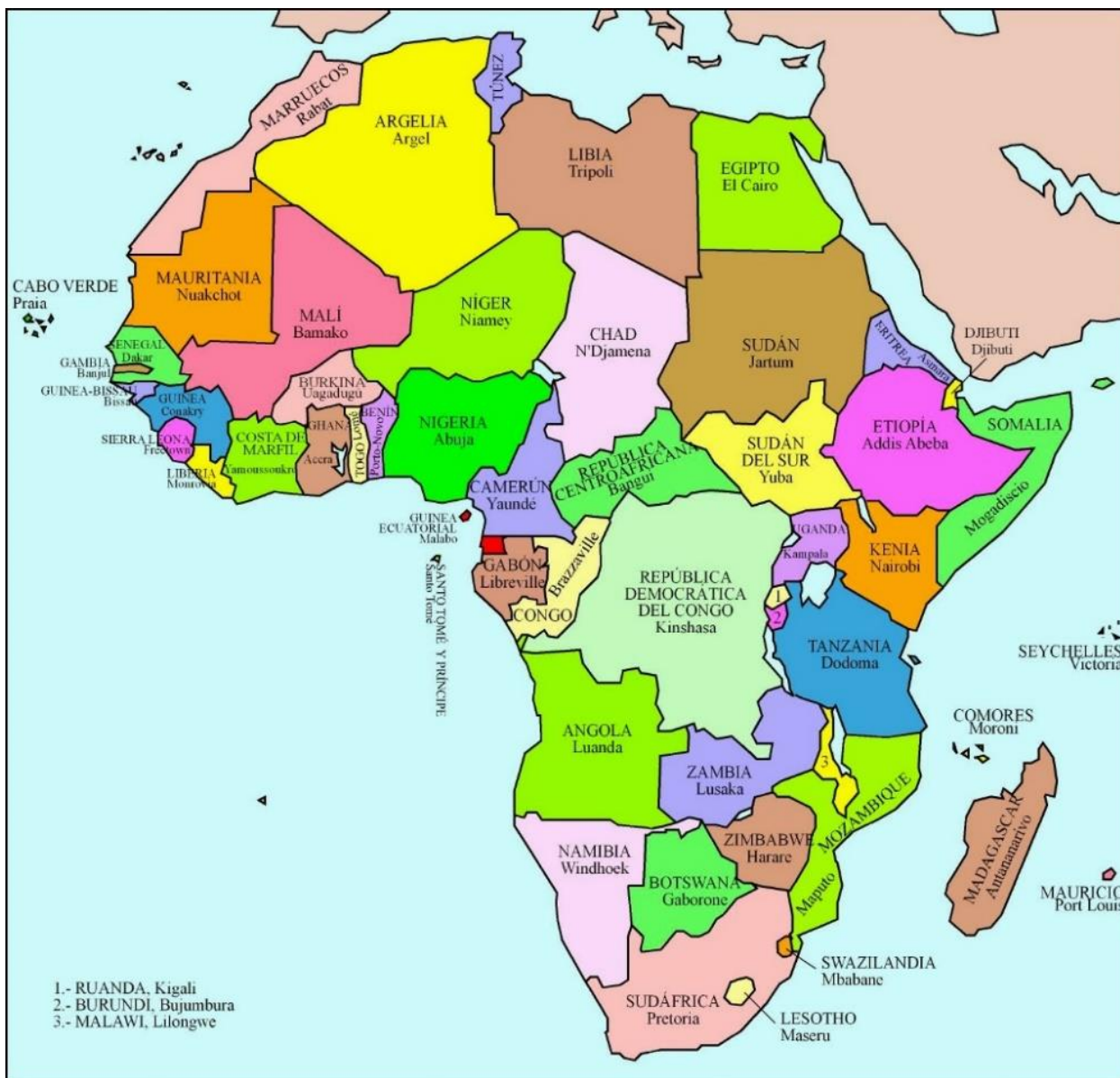
## ANEXO III



*Nota.* Las insignias son de elaboración propia. Estas se han diseñado de tal forma que representen la interculturalidad en todo el mundo. Asimismo, se ha hecho el diseño asemejándolo al aspecto del virus. Las imágenes han sido obtenidas de *Pixabay*.

## ANEXO IV

### ÁFRICA



Nota. Centro Panafricano. (2016, 1 enero). *Mapa político de África con Sudán del Sur* [Ilustración]. Africanidad. <https://bit.ly/3hYKfcp>

## EUROPA



*Nota.* Saber es práctico. (2020, 7 enero). *Mapa con los países de Europa* [Ilustración]. <https://bit.ly/3vxvG3v>

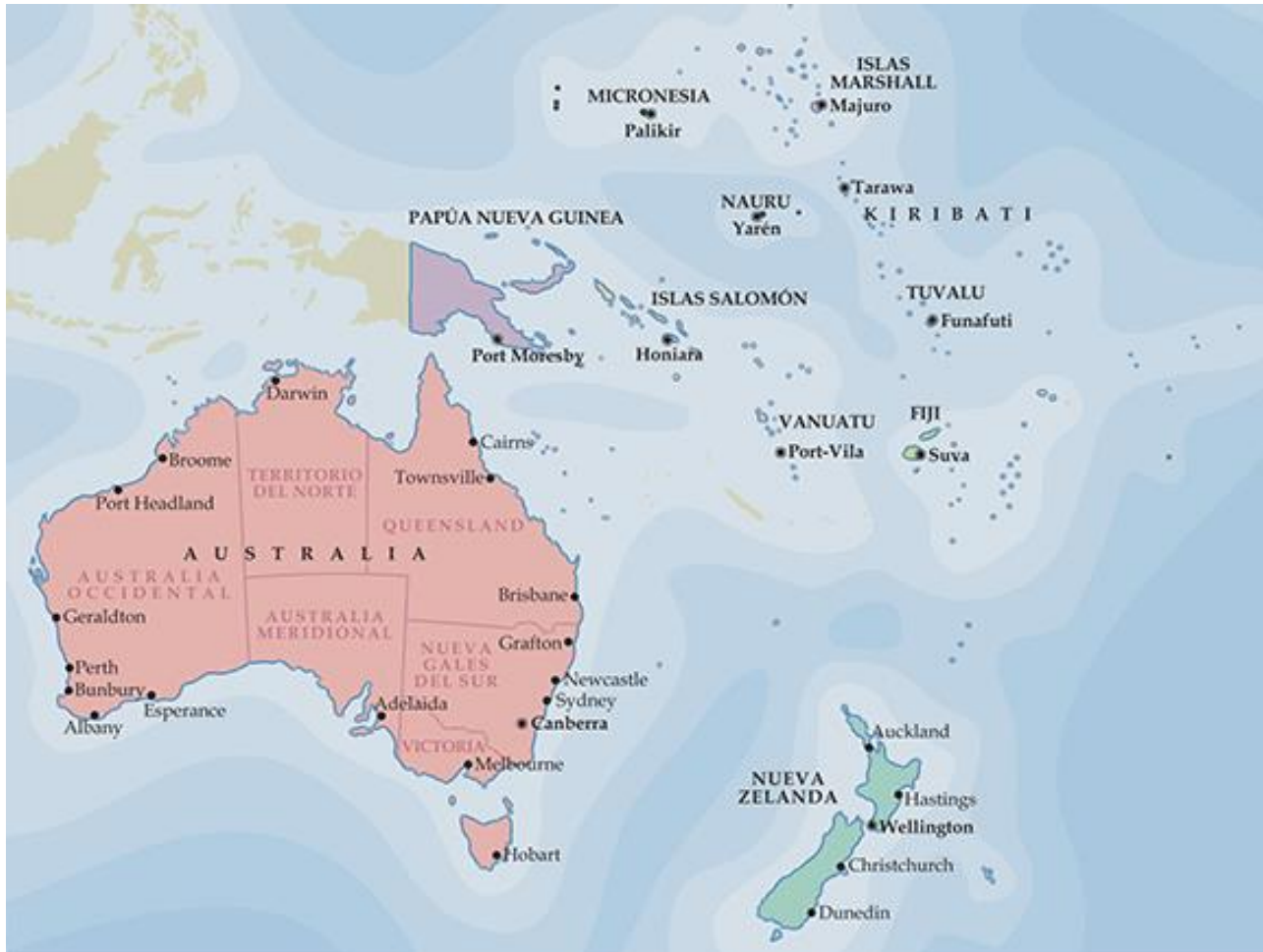
## ASIA



Nota. Mapamundi político. (s.f). *Mapa de Asia político con nombres en español* [Ilustración]. <https://bit.ly/3c2cGT4>



## OCEANÍA



Nota. Ruiz-Becerra, D. (s.f). *Mapa político de Oceanía* [Ilustración]. Profe de sociales. <https://bit.ly/2SEOQpg>

## AMÉRICA



*Nota. Nota. Saber es práctico. (2021, 1 enero). Mapa con los países de América [Ilustración]. <https://bit.ly/3wK0a2u>*

## ANEXO V

### ÁFRICA

- **ENU**

**Procedencia:** Nigeria.

**Materiales:** Ninguno.

**Espacio de juego:** Indiferente.

**Descripción:** Dos jugadores se sitúan frente a frente con el objetivo de tocar con su mano cualquiera de los tobillos del jugador contrario. Gana el que lo consigue. Se va rotando de parejas.

- **MOTO MLIMANI**

**Procedencia:** Tanzania.

**Materiales:** Ninguno.

**Espacio de juego:** Indiferente.

**Descripción:** Los participantes acuerdan un determinado lugar: montaña, río, bosque, etc. Un jugador se la queda y se coloca de pie, y el resto se tumba en el suelo sobre sus espaldas.

El que se la queda puede decir: “**Fuego en la montaña**” (“Moto mlimani”), “**Fuego en el río**” (“Moto mtoni”), etc. Si el lugar nombrado no es el elegido previamente al inicio del juego, los que están tumbados no se mueven y solo responden: “Moto” (“**Fuego**”). Si alguien se levanta, aunque sea parcialmente intercambia su puesto con el que se la queda.

Cuando el que se la queda nombra el lugar acordado inicialmente, todos deben ponerse de pie. El último en hacerlo intercambia su puesto con el que se la queda. El proceso se repite una y otra vez.

- **KWA**

**Procedencia:** Ghana.

**Materiales:** ninguno o un trozo de tela.

**Espacio de juego:** indiferente.

**Descripción:** Todos los jugadores forman un círculo, excepto uno que se la queda y, con los ojos vendados o cerrados, ocupa el centro del corro. El que se la queda hace de **corneja ciega** y mueve constantemente sus brazos simulando agitar las alas, mientras los otros participantes intercambian sus lugares en el corro cruzándolo en diagonal. Si durante los cambios algún jugador es tocado por el que hace de corneja, ambos jugadores intercambian sus roles continuando el juego de la misma forma



- **KHARDI LEKHYAAR**

**Procedencia:** Mauritania

**Materiales:** setas o bolos y una pelota.

**Espacio de Juego:** Exterior. Se traza en el suelo una circunferencia de unos siete metros de diámetro.

**Descripción:** se colocan tres setas o bolos, en el interior de la circunferencia trazada en el suelo. Un jugador se la queda y se sitúa en el interior del círculo. El resto de los participantes se distribuyen libremente por el exterior del mismo. Los que están fuera tienen una pelota que lanzan tratando de que golpee a alguno de los bolos o setas del suelo. El que se la queda trata de evitarlo desviando la trayectoria de la pelota con cualquier parte de su cuerpo. Cuando un jugador derriba alguno de los bolos, intercambia su puesto con el que se la quedaba, reiniciándose el juego.

## AMÉRICA

- **EL VENDEDOR DE HUEVOS**

**Procedencia:** Nicaragua.

**Materiales:** Ninguno.

**Espacio de Juego:** Se trazan en el suelo tantos círculos como jugadores participen menos uno, de un poco menos de un metro de diámetro.

**Descripción:** Cada jugador se mete dentro de uno de los círculos, excepto uno que se la queda. Éste se dirige a cualquiera de los otros y le pregunta: “¿Compras huevos?”. El interrogado responde: “En la otra esquina”.

El que se la queda va preguntando, uno a uno, hasta que cuando lo desea, dice: “¡Fiesta!”. Entonces, todos deben cambiar de círculo y el que se la queda buscar también un círculo libre. El que no lo encuentra se la queda y reinicia el juego.

- **EL SIETE LOCO**

**Procedencia:** Ecuador.

**Materiales:** Sin material.

**Espacio de Juego:** Indiferente. Sentados en círculo.

**Descripción:** Uno de los jugadores empieza a contar: ¡uno!; el de su derecha: ¡dos!; el otro: ¡tres!... Cuando se llegue al número siete, o bien un múltiplo de éste (7, 14, 21, 28, 35, 42, 49, 56, 63, 70 - 79,...) todos los jugadores deben efectuar una palmada para cambiar la dirección del juego (derecha/izquierda, izquierda/derecha). Es preciso que el juego sea muy rápido, de esta manera los errores y las carcajadas están aseguradas. El jugador que se equivoca debe salir del círculo.

- **EL RELOJ**

**Procedencia:** Perú

**Materiales:** Una cuerda larga.

**Espacio de Juego:** Indiferente.

**Descripción:** Dos jugadores sujetan los extremos de la cuerda y la hacen girar. El resto forman una fila y el primero salta a cuerda mientras dice: “Es la una” y se coloca el último de la fila. El segundo salta dos veces diciendo: “Son las dos” y se coloca el último de la fila. El siguiente salta 3 veces y dice: “Son las tres”. El juego prosigue así, saltando el jugador el número de veces que le corresponda en función de la hora, hasta que alguien falla. Cuando esto sucede el que falló pasa a ocupar uno de los extremos de la cuerda.

Después de que un jugador diga: “Son las doce” y salte doce veces, el siguiente repite la retahíla diciendo: “Es la una” y salta una vez.

- **TSI- KONAI**

**Procedencia:** Nativos Zuñi, Estados Unidos.

**Materiales:** Dos aros de distinto tamaño.

**Espacio de Juego:** Se traza una línea en el suelo.

**Jugadores:** Entre dos y ocho.

**Descripción:** Desde la línea se lanza el aro grande de forma que caiga plano en el suelo. Después, por turno, los jugadores lanzan el aro pequeño tratando de que quede completamente dentro del grande. El que lo consigue gana el juego y lanza el aro grande en la siguiente ronda.

*Nota.* Juegos extraídos de Velázquez-Callado, C. (2006). *365 Juegos de todo el mundo*. Océano S.L. ; y Mora-Verdeny, J.M y Bantulá-Janot, J. (2002). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Paidotribo.

## **EUROPA**

- **KOLOMYIKI**

**Procedencia:** Ucrania.

**Materiales:** Una pelota.

**Espacio de Juego:** Con una pared.

**Descripción:** Los jugadores forman una fila, uno tras otro frente a la pared. El primero de la fila tiene una pelota que lanza contra el muro para, tras rebotar en él, saltarla abriendo sus piernas y haciéndola pasar por debajo. Si lo consigue, el siguiente jugador debe atrapar la pelota antes de que bote dos veces en el suelo y el que la lanzó se sitúa al final de la fila. Si falla pierde un punto y se sitúa al final de la fila.

- **LA LETTRE ROUGE**

**Procedencia:** Bélgica.

**Materiales:** Ninguno.

**Espacio de Juego:** Libre de obstáculos. Se trazan en el suelo dos líneas paralelas separadas una determinada distancia.

**Descripción:** un jugador se la queda y se coloca mirando al resto detrás de una de las líneas. El resto de los participantes se sitúan detrás de la otra línea. Todos acuerdan una letra prohibida.

El que se la queda grita una letra. Todos aquellos cuyo nombre contiene la letra nombrada avanzan un paso grande y el resto no se mueve.

Así, el que se la quedaba nombrando diferentes letras del alfabeto. Cuando el que se la queda grita la letra prohibida todos corren a traspasar la línea de partida, perseguidos por el que se la queda que trata de tocar alguno. Si lo consigue, ambos jugadores intercambian sus papeles y el juego vuelve a empezar. En caso contrario se la queda de nuevo la misma persona, repitiéndose el proceso una y otra vez.

- **SE COME NO SE COME**

**Procedencia:** Rusia.

**Materiales:** una pelota.

**Espacio de Juego:** Exterior y libre de obstáculos.

**Descripción:** Un jugador se la queda y coge la pelota. A su alrededor se sitúan el resto de los jugadores.

El que se la queda lanza la pelota hacia cualquiera de los otros al tiempo que grita el nombre de una cosa. Si la cosa nombrada se come, el jugador debe atrapar la pelota; en

caso contrario debe evitar que la pelota le golpee. Si se equivoca o le golpea, ambos jugadores intercambian sus papeles. Si hace lo que debe, continúa quedándose el mismo.

- **IVANKA**

**Procedencia:** Bielorrusia.

**Materiales:** una muñeca, que puede ser sustituida por cualquier otro objeto (pelota, seta...) y un aro.

**Espacio de Juego:** Amplio. Se traza un círculo en el suelo o se delimita con setas y en su interior se sitúa un aro (y dentro la muñeca u otro objeto).

**Descripción:** un jugador se la queda, y ocupa el interior del círculo, en cuyo centro se sitúa la muñeca. El que se la queda no puede nunca salir del círculo. El resto de los jugadores se sitúan fuera del círculo, alrededor de este. Estos tratan de entrar en él, coger la muñeca y sacarla sin ser tocados por el que se la queda.

El juego finaliza cuando todos los jugadores han sido tocados o cuando alguno consigue sacar el objeto del círculo sin ser tocado por el que se la queda. Si todos son tocados, se la vuelve a quedar el mismo, en cambio, si un jugador logra sacar el objeto pasaría a quedársela él o ella.

**Observaciones:** Este juego pretende representar la leyenda de Ivanka, la joven que fue raptada por el hombre del bosque que la tenía presa en una cabaña.

## ASIA

- **GUL TARA**

**Procedencia:** Bangladesh.

**Materiales:** Una pelota.

**Espacio de Juego:** Amplio.

**Descripción:** Un jugador comienza el juego lanzando la pelota tan alto como pueda. Los otros tratan de atraparla antes de que toque el suelo; si alguno lo consigue, vuelve a lanzarla. Pero si la pelota toca el suelo, aquel que la lanzó corre a recogerla y grita: ¡ALTO!. Todos se detienen, este da tres pasos y lanza la pelota contra uno de ellos, el cual no puede moverse. Si le da, el jugador tocado lanza la pelota arriba, y si falla, la debe de lanzar el que falló.

- **PUSA AT ASO**

**Procedencia:** Tailandia.

**Materiales:** Ninguno.

**Espacio de Juego:** Indiferente. Se dibuja un círculo o se delimita con setas.

**Descripción:** Un jugador se la queda y hace de “aso” (perro) y se coloca en el interior del círculo. El resto son “pusa” (gatos) e inician el juego fuera del círculo.

Dentro del círculo cada jugador, excepto el que se la queda, ha colocado previamente un objeto (seta o pelota). Los pusa tienen por objetivo recuperar su objeto sin ser tocado por el aso, el cual no puede salir del círculo. Si lo consiguen, el juego se reinicia quedándose la misma persona.

En caso de que el aso toque, con sus manos o pies, a alguno de los pusa en el interior del círculo, el jugador tocado pasa a quedársela y el juego se reinicia.

- **MAH KHA DEEO**

**Procedencia:** Tailandia.

**Materiales:** Ninguno.

**Espacio de Juego:** Indiferente. Se dibuja un círculo o se delimita con setas.

**Descripción:** Un jugador se la queda y se coloca en el interior del círculo trazado en el suelo. El resto de los participantes se sitúan fuera de dicho círculo. Los jugadores entran y salen del círculo cuando quieren. El que se la queda no puede salir del círculo y tratará de tocar alguno cuando está dentro.

Ahora bien, todo jugador que esté dentro del círculo, incluido el que se la queda, solo puede apoyar uno de sus pies, por lo que se desplaza a la pata coja. Si el que se la queda

logra tocar a alguien dentro del círculo, ambos jugadores intercambian sus papeles y el juego continúa.

- **TARA AL HAMAN**

**Procedencia:** Jordania.

**Materiales:** Ninguno.

**Espacio de Juego:** Indiferente.

**Descripción:** Todos los jugadores se sientan en círculo, mirando al centro. Uno de los participantes se la queda y dirige el juego diciendo: “Tara al haman...” (“la paloma voló...”) y añade: “Alto” o “Bajo”. Si dice: “Alto”, todos elevan las manos por encima de la cabeza. Si dice: “Bajo”, todos deben de tocar el suelo con las manos. El que se la queda trata de confundir diciendo “alto” y bajando sus manos o viceversa. Si alguien se confunde y es descubierto por el que se la queda se anota un punto, mediante una marca en el suelo frente a él.

Cuando un jugador falla dos veces intercambia su puesto con el que se la queda y el juego vuelve a comenzar.

## OCEANÍA

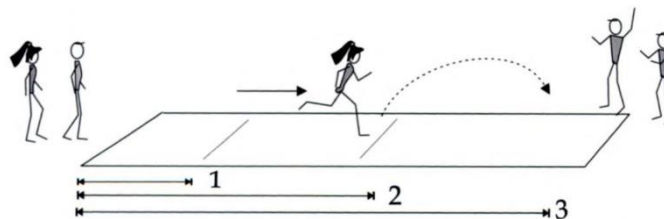
### • LADDER JUMP

**Procedencia:** Australia

**Materiales:** tiza.

**Espacio de Juego:** Amplio.

**Jugadores:** cuatro o más.



**Descripción:** se trata de saltar cayendo a pies juntos de forma que se suma el espacio conseguido por cada jugador de los equipos. Una vez que el primer jugador del equipo realiza un salto se señala con tiza el punto de caída del talón, lo que determina el lugar límite de impulso del siguiente compañero. Uno tras otro irán saltando todos los jugadores del equipo sumando el espacio conseguido por los anteriores. Tras la primera ronda debéis de conseguir una distancia mayor de forma cooperativa.

### • DAR VUELTAS Y VUELTAS

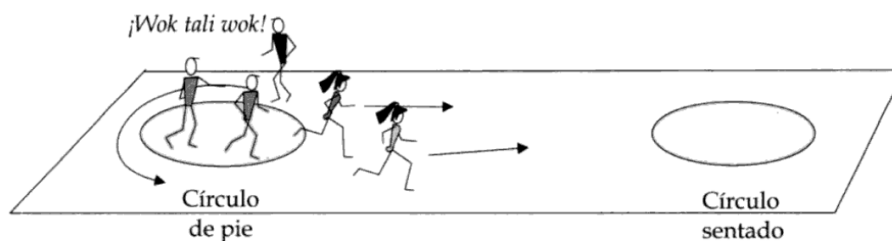
**Procedencia:** Papúa Nueva Guinea.

**Material:** Tiza para dibujar los círculos o delimitarlos con setas.

**Espacio de juego:** Amplio.

**Jugadores:** cuatro o más.

**Desarrollo:** Se señalan dos círculos de unos 3 metros, separados aproximadamente 10 metros. Uno de ellos se denomina *círculo sentado* y el otro *círculo de pie*. Los jugadores se introducen en el *círculo de pie* y el que la liga da vueltas a su alrededor cantando *¡Wok tali wok!* Cuando lo decidan, los jugadores de dentro intentan salir y llegar al otro círculo -donde deben sentarse o ponerse de cuclillas- lo más rápidamente posible y sin ser tocados por el cazador. Los tocados se convierten también en cazadores y caminan ahora alrededor del *círculo sentado* cantando la canción. De nuevo los supervivientes tras producir el grito acordado se dirigen en dirección hacia el otro círculo evitando ser tocados. Los que queden vivos continúan corriendo de un lado a otro y los tocados pasan al equipo de cazadores. El juego sigue de esta forma hasta que todos los jugadores sean cogidos.



*Nota.* Ilustraciones y juegos extraídos de Méndez- Giménez, A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física*. Editorial Paidotribo.



## ANEXO VI

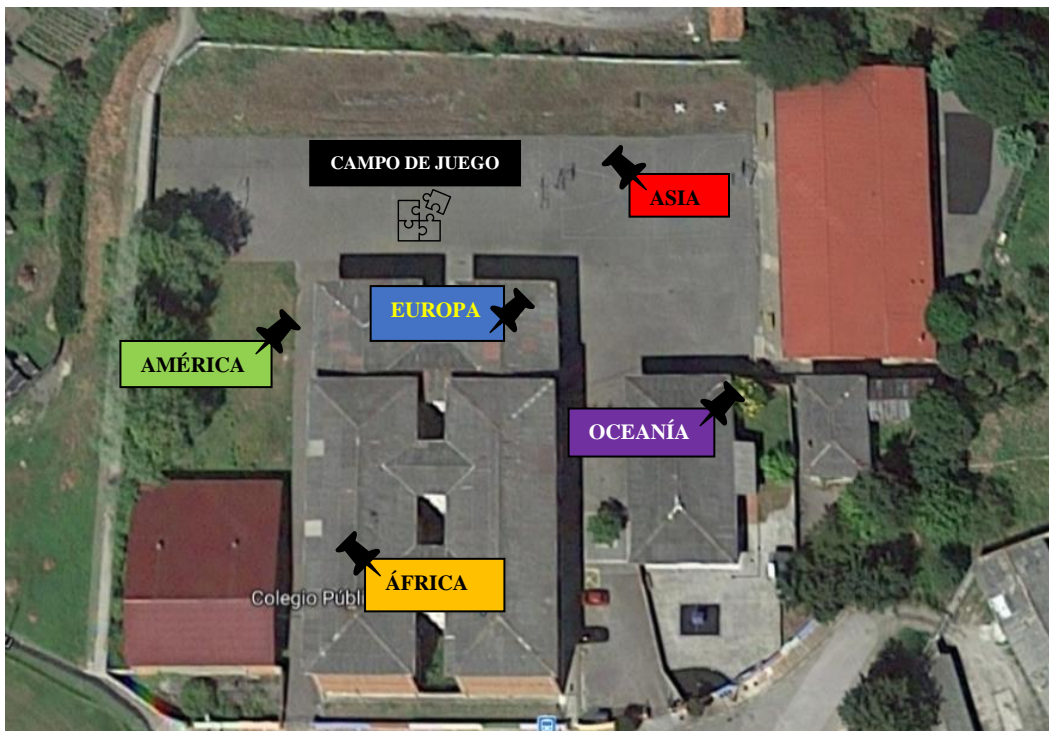
*Hola viajeros y viajeras:*

*Lo primero de todo, quería daros las gracias por todo vuestro empeño en esta misión de salvar el mundo... ¡estamos a punto de lograrlo! Todos los habitantes de los países que habéis visitado están muy agradecidos y siempre tendrán las puertas abiertas para vosotros/as y así seguir disfrutando de su cultura y tradiciones.*

*Sin embargo, nos queda un último paso: ¡encontrar la vacuna para expulsar al coronavirus de una vez por todas! y habrá que hacerlo de la mejor forma que se os da... ¡viajando y jugando! Cada grupo deberéis de superar vuestros juegos en distintas partes del mundo, por lo que necesitaréis el mapa que os he dejado en esta caja. A medida que vayáis superando los juegos, debéis de anotarlos en vuestro pasaporte y conseguiréis una pista que os acercará un paso más al logro de este desafío. Esa pista os ayudará a encontrar una pieza para resolver este gran rompecabezas. Cada grupo deberá de conseguir cinco piezas, una por continente, y la unión de todas ellas os dirá en qué parte del mundo se encuentra la vacuna perdida.*

*Salvar el mundo está en vuestras manos... ¡confío en vosotros/as!*

## ANEXO VII



*Nota.* Se ha elegido el mapa del colegio dónde se ha puesto en práctica parte de la propuesta. Por tanto, este variará en función del lugar dónde se realice. Lo ideal sería obtener un plano del propio centro escolar. Los continentes están ubicados siguiendo el mapa del mundo. Se ha tomado la imagen de *Google Maps*.

## **ANEXO VIII**

### **VIAJEROS 1**

**1ª PARADA: AMÉRICA**

**2ª PARADA: ÁFRICA**

**3ª PARADA: OCEANÍA**

**4ª PARADA: EUROPA**

**5ª PARADA: ASIA**

¡Recordad, no podréis viajar al siguiente destino sin conseguir la pista! ¡SUERTE!

### **VIAJEROS 2**

**1ª PARADA: ASIA**

**2ª PARADA: EUROPA**

**3ª PARADA: AMÉRICA**

**4ª PARADA: ÁFRICA**

**5ª PARADA: OCEANÍA**

¡Recordad, no podréis viajar al siguiente destino sin conseguir la pista! ¡SUERTE!

### **VIAJEROS 3**

**1ª PARADA: ÁFRICA**

**2ª PARADA: OCEANÍA**

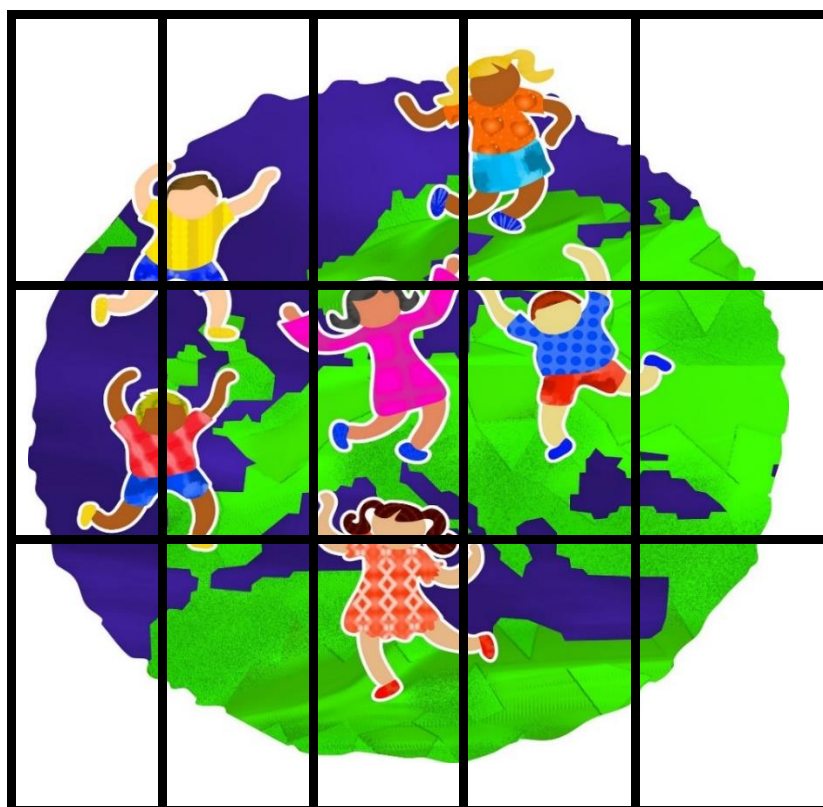
**3ª PARADA: EUROPA**

**4ª PARADA: ASIA**

**5ª PARADA: ÁFRICA**

¡Recordad, no podréis viajar al siguiente destino sin conseguir la pista! ¡SUERTE!

ANEXO IX



*Nota.* Se incorpora un puzle con mensaje y sin él puesto que dependiendo dónde se lleve a cabo la propuesta, el mensaje puede variar. La imagen ha sido tomada de *Pixabay*.

## ANEXO X

**Hola viajeros y viajeras:**

**No me queda nada más que daros las gracias por lo que habéis hecho a lo largo de estos días... ¡habéis salvado el mundo! Sin vosotros/as no sabemos que es lo que hubiera pasado.**

**Ahora con vuestro pasaporte podréis volver a viajar a todos los sitios que queráis, los habitantes de esos países tienen las puertas abiertas para seguir compartiendo su cultura con vosotros/as. El mundo entero os lo agradece, sois geniales. Como podéis ver, esto no hubiera sido posible si no hubierais trabajado en equipo, ¡ unidos somos más fuertes! Seguid así y llegaréis lejos.**

**Como recompensa por haber superado este gran desafío, tenéis un diploma de reconocimiento, cuidarlo porque son únicos en todo el mundo... ¡como vosotros!**

**Muchas gracias por todo, nos vemos pronto.**

## ANEXO X1



*Nota.* Diploma diseñado en *EDIT.org*. Imágenes recuperadas de *Pixabay*.

## ANEXO XII

# “JUGANDO POR EL MUNDO”

Sexo:

Edad:

Curso:

1. ¿Te ha gustado esta unidad de juegos del mundo? ¿Por qué?
2. ¿Qué es lo que te ha gustado? / ¿Qué es lo que no te ha gustado?
3. ¿Conocías alguno de estos juegos? ¿Alguna vez los jugaste?
4. ¿Cuál es el juego que más te ha gustado?
5. ¿Cuál es el que menos?
6. ¿Qué es lo que no te gusta de este juego?
7. ¿Qué es lo que has aprendido a lo largo de esta unidad didáctica?
8. ¿Qué añadirías, quitarías o cambiarías de esta unidad? ¿Por qué?
9. Otras observaciones (pasaporte...):

*Nota.* La elaboración de esta encuesta ha estado inspirada en la UD de “Juegos del Mundo” de Velázquez Callado. Velázquez-Callado, C. (2012, 18 octubre). *Unidad Didáctica: Juegos del Mundo*. Aula intercultural. <https://bit.ly/3uoahIo>

### ANEXO XIII

Aspecto a valorar		1-4
Orden	Tiene todos los juegos y banderas pegadas.	
Responsabilidad	Ha traído todos los días el pasaporte a las sesiones de E.F para que mis actividades sean selladas.	
Uso y presentación	Tiene todas las páginas completas (mapa, datos personales, logros, autoevaluación) y excelente presentadas.	
<b>Valoración</b>		<b>/12</b>

*Nota. 1.Necesita mejorar/ 2.Regular/ 3.Bien/ 4.Excelente*

**ANEXO XIV**

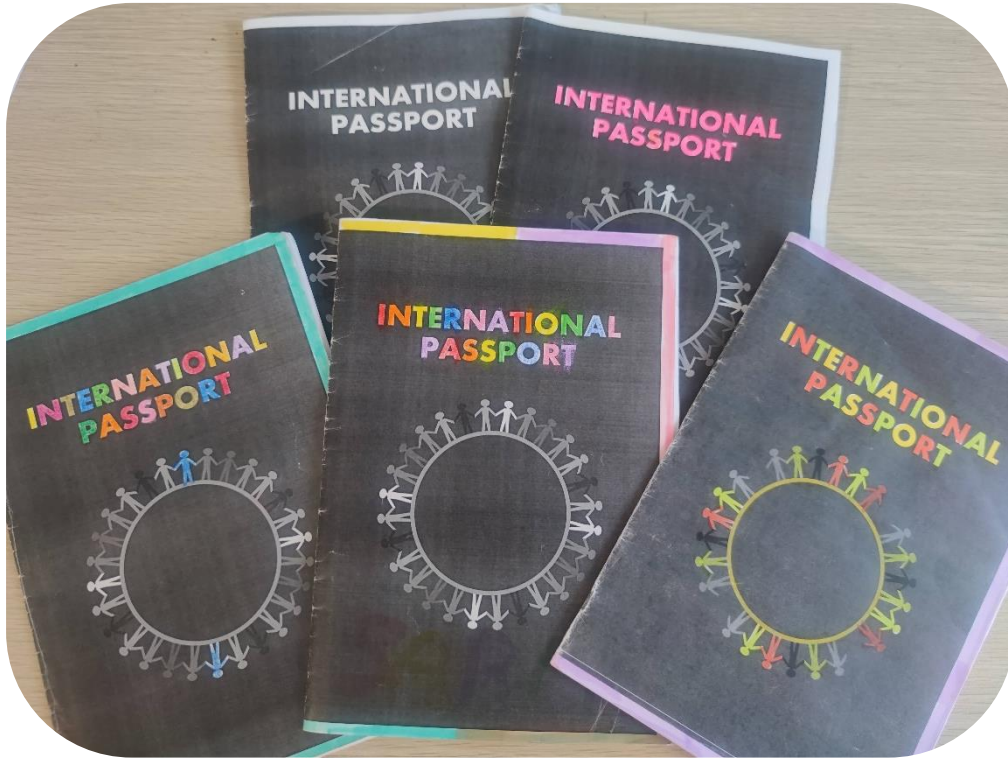
<b>Aspectos a evaluar</b>	<b>Excelente (4)</b>	<b>Bien (3)</b>	<b>Regular (2)</b>	<b>Necesita mejorar (1)</b>
<b>IMPLICACIÓN GRUPAL</b>	Ayuda y colabora activamente en el desarrollo de los juegos para lograr un fin común bajo un clima de respeto hacia las normas de juego y sus compañeros/as.	Suele ayudar y colaborar con el resto para lograr un fin común, respetando las normas y a los compañeros/as.	Ayuda y colabora pocas veces desarrollando pocos hábitos de respeto que dificultan la práctica.	Casi nunca colabora con los miembros de su equipo ni muestra respeto hacia ellos y las reglas.
<b>ADAPTACIÓN A LOS JUEGOS</b>	Elige las estrategias y habilidades motrices básicas que mejor se adaptan al juego, esforzándose e implicándose plenamente.	Elige las estrategias y habilidades motrices básicas esforzándose e implicándose en el juego.	Le cuesta resolver situaciones motrices básicas.	Tienen mucha dificultad (o nunca lo hace) para resolver situaciones motrices básicas actuando de forma coordinada y cooperativa.
<b>JORNADAS INTERCULTURALES</b>	Muestra mucho interés e iniciativa en el desarrollo de los juegos y en la explicación de estos. Excelente preparación previa del grupo (elección y explicación del juego) trayendo además materiales complementarios (banderas).	Muestra cierto interés e iniciativa en el desarrollo de los juegos y en la explicación de estos. Buena preparación previa del grupo (elección, explicación del juego).	No muestra mucho interés e iniciativa en el desarrollo de los juegos y en la explicación de estos. Falta preparación previa del grupo (elección y explicación del juego), poca coordinación entre los miembros del grupo.	Falta de interés e iniciativa en el desarrollo de los juegos y en la explicación de estos. Escasa o ninguna preparación previa del grupo (elección y explicación del juego).
				<b>PTO. /12</b>




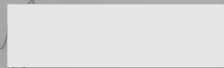
# ANEXO XV






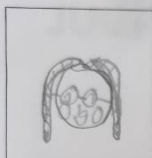
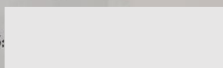



**DATOS PERSONALES**

 NOMBRE: *Mafalda*  
APELLIDOS: 


FECHA DE NACIMIENTO: *9 / 11 / 2012* EDAD: *8*  
NACIONALIDAD: *Española* SEXO: *F*  
LUGAR DE NACIMIENTO: *Lanzarote*  
FECHA DE EXPEDICIÓN: *5 Abril*  
FIRMA: *Mafalda* 

**DATOS PERSONALES**

 NOMBRE: *Lucía*  
APELLIDOS: 

FECHA DE NACIMIENTO: *15/02/12* EDAD: *9*  
NACIONALIDAD: *España/asturias* SEXO: *Mujer*  
LUGAR DE NACIMIENTO: *Riaña*  
FECHA DE EXPEDICIÓN: *8-04-2021*  
FIRMA: *Lucía* 

### DATOS PERSONALES



NOMBRE: *Carmen*

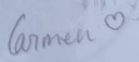
APELLIDOS:

FECHA DE NACIMIENTO: *16/12/2011* EDAD: *9/10 años*

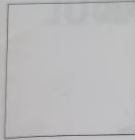
NACIONALIDAD: *España* SEXO: *Mujer*

LUGAR DE NACIMIENTO: *Langreo*

FECHA DE EXPEDICIÓN: *8/3/2021*

FIRMA: *Carmen* 

### DATOS PERSONALES



NOMBRE: *Sara*

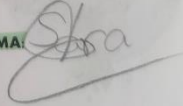
APELLIDOS:

FECHA DE NACIMIENTO: *21/3/2011* EDAD: *10*


NACIONALIDAD: *Española* SEXO: *chica*

LUGAR DE NACIMIENTO: *Villa*

FECHA DE EXPEDICIÓN: *8/4/2021*

FIRMA: *Sara* 

### DATOS PERSONALES



NOMBRE: *Candela*

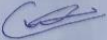
APELLIDOS:

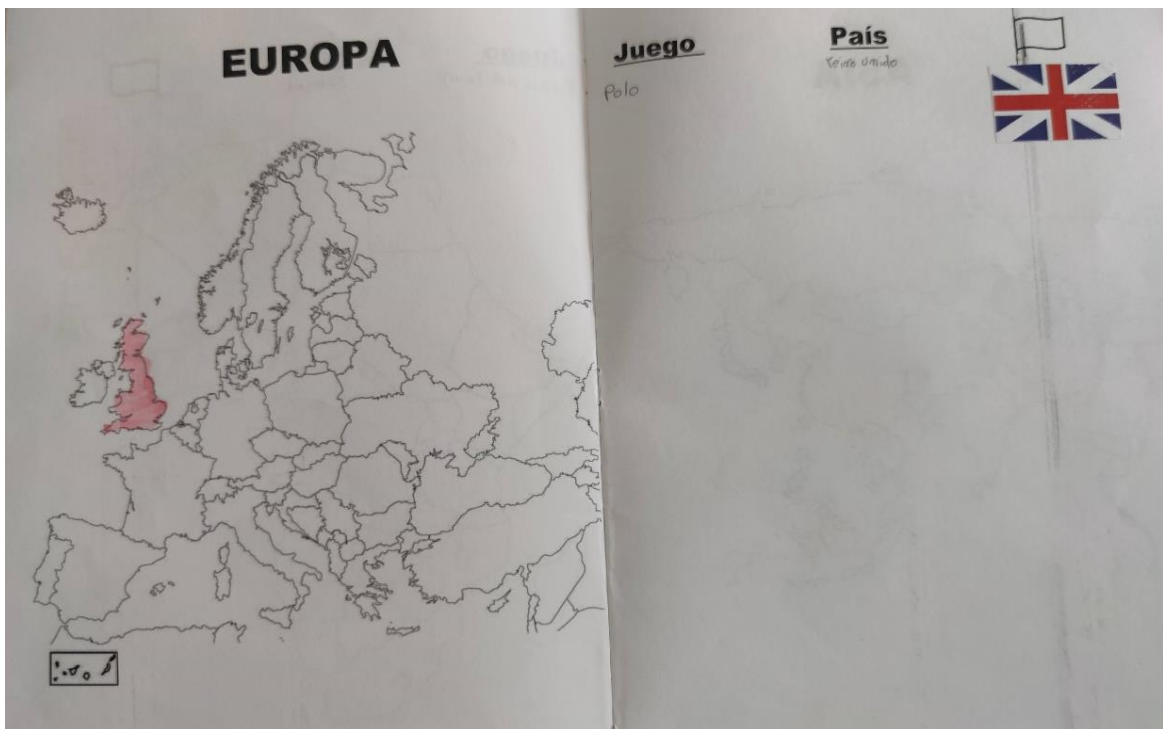
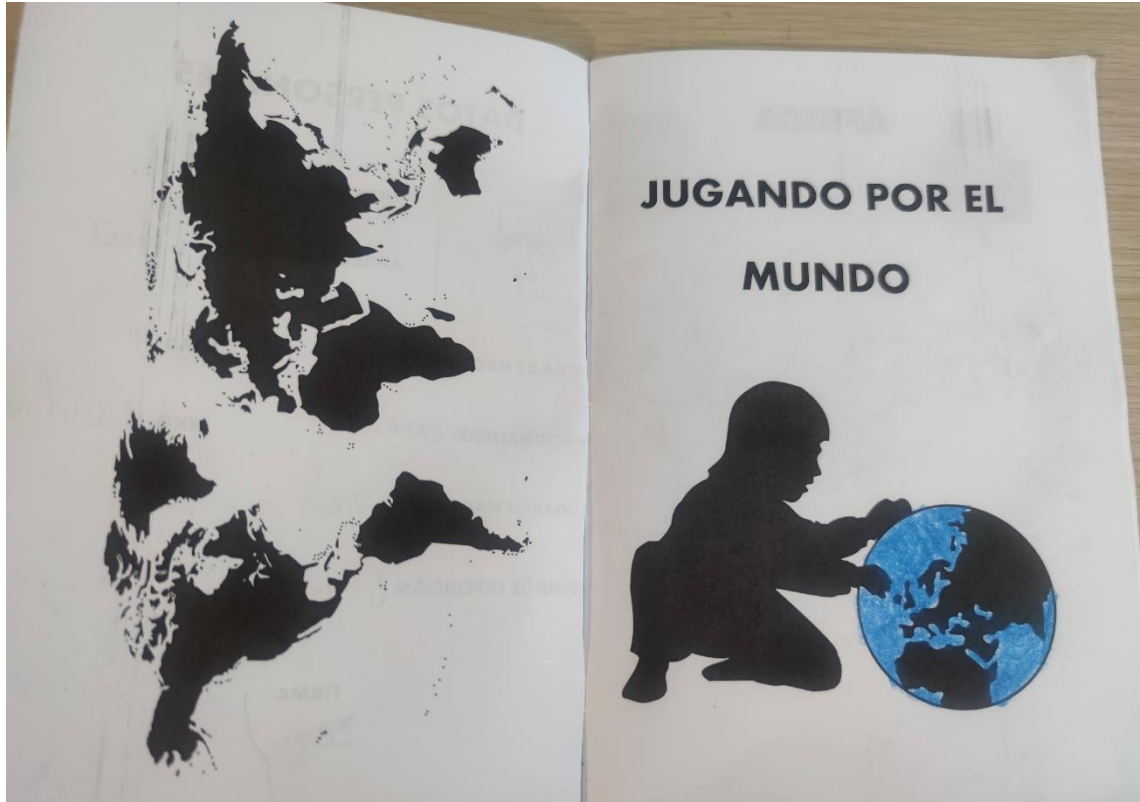
FECHA DE NACIMIENTO: *18/8/2011* EDAD: *9*

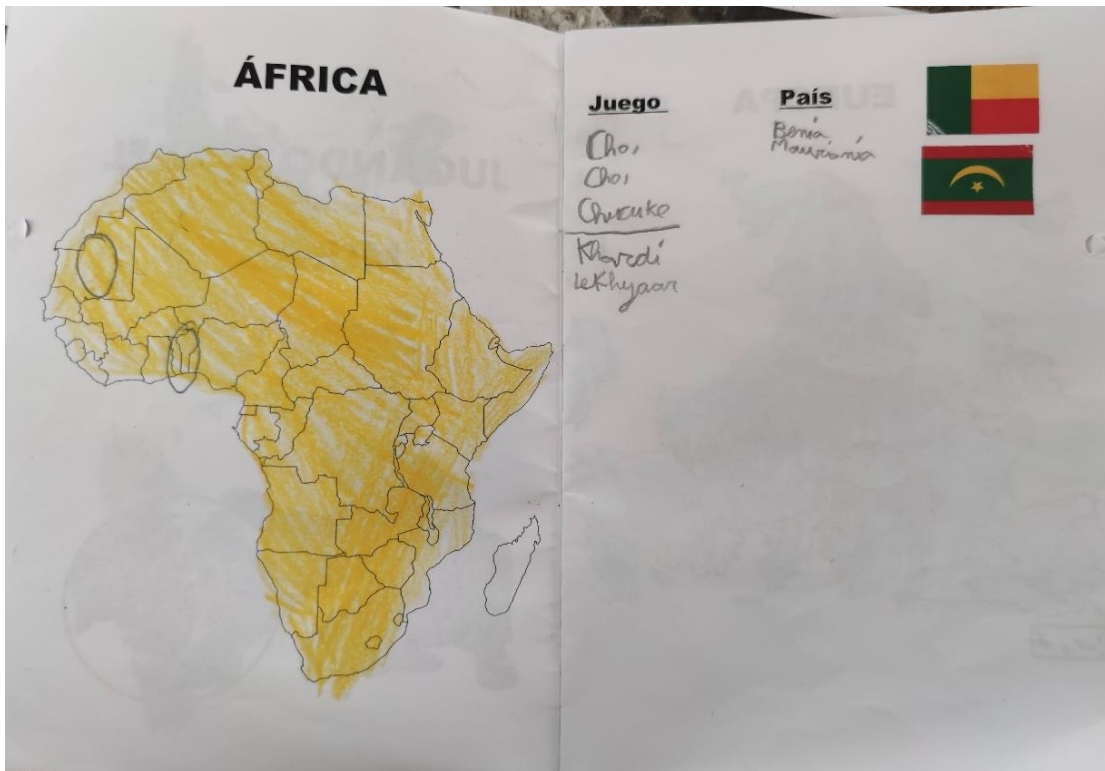
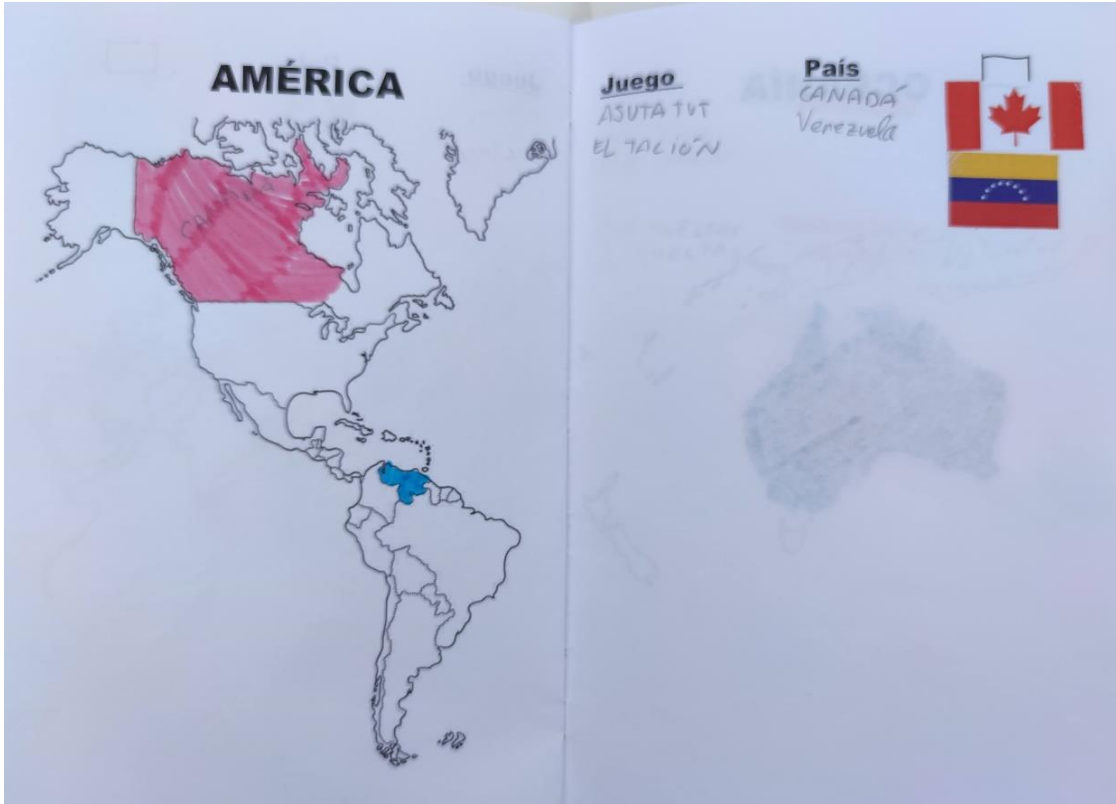
NACIONALIDAD: *España* SEXO: *Femenino*

LUGAR DE NACIMIENTO: *Hospital Valle del Nalon*

FECHA DE EXPEDICIÓN: *8-4-2021*


FIRMA: *Candela* 











**ASIA**



Juego	Pais	Bandera
Clap Clap	Vietnam	
SHUKUR Bazi	AFGanistán	

**OCEANÍA**



Juego	Pais	Bandera
WHAT'S THE TIME M.R. WOLF	AUSTRALIA	
DAR VUELTAS Y VUELTAS	PAPUA NUEVA GUINEA	




# EL VENDEPOR DE HUEVOS

**Procedencia:** Nicaragua

**Material:** Aros grandes.

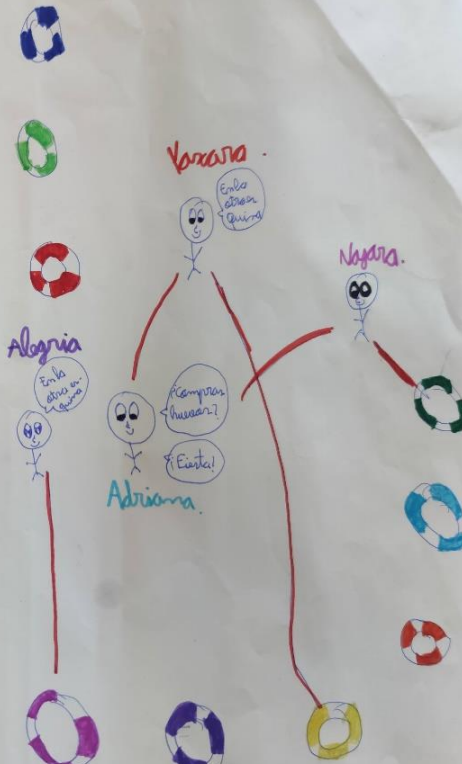
**Espacio de Juego:** Se cogen aros grandes y les pone en el suelo y como cada jugador participa menos uno de un poco menos de un metro de diámetro.

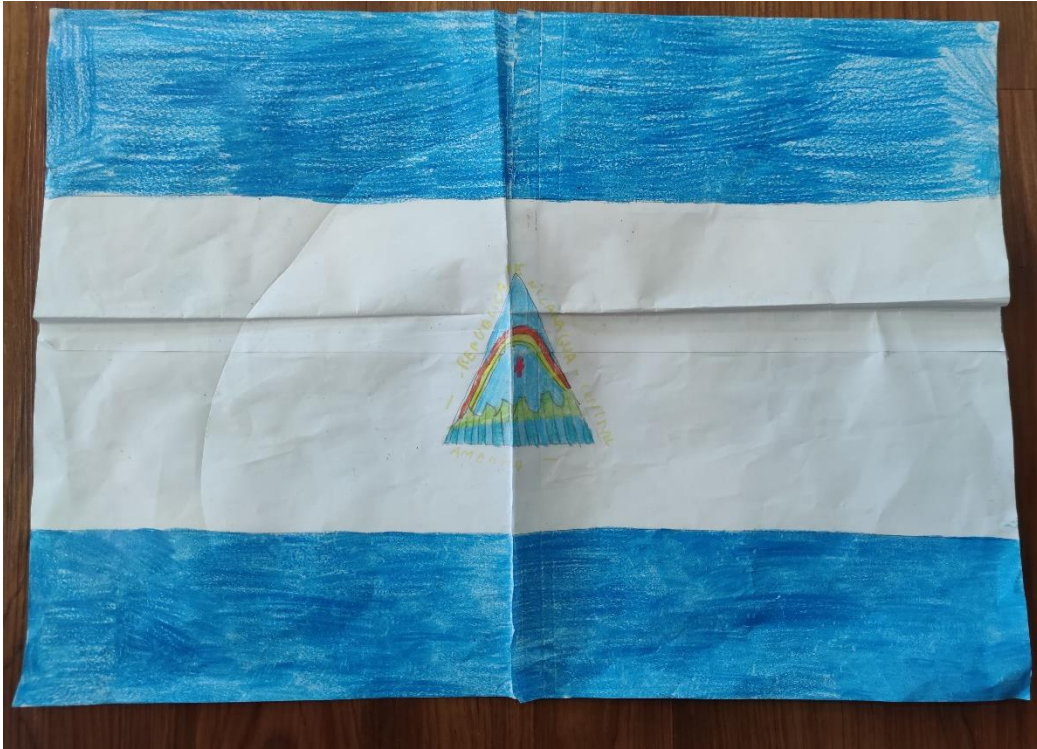
**Descripción:** cada jugador se mete dentro de uno de los aros, excepto uno que se la queda. Esto se dirige a cualquiera de los otros y le pregunta: "¿Compras huevos?". El interrogado responde: "En la otra esquina". El que se la queda se preguntando, uno a uno, hasta que cuando la otra dice: "¡Eísta!". Entonces todos deben cambiar de aro y el que se la queda busca también un aro libre. El que no lo encuentra se la queda y reinicia el juego.



## NICARGUA

¿Compras huevos?  
En la otra esquina.  
Eísta.















*Nota.* Señalización de los continentes que debían de visitar mediante sobres con las insignias en su interior.