



**Universidad**  
Zaragoza

1542

# **TRABAJO FIN DE GRADO**

**EL JUEGO COMO RECURSO PARA TRABAJAR LA  
INTERCULTURALIDAD EN LAS AULAS**

**THE GAME AS A RESOURCE TO WORK  
INTERCULTURALITY**

**AUTORA: LUCÍA EMBID PINILLA**

**DIRECTORA: ANA DÍEZ BARTUREN**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**AÑO 2017**

# ÍNDICE

<u>RESUMEN</u>	<u>3</u>
<u>PALABRAS CLAVE</u>	<u>3</u>
<u>INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA</u>	<u>4</u>
<u>DESARROLLO DEL TRABAJO</u>	<u>7</u>
<u>ESTADO DE LA CUESTIÓN</u>	<u>7</u>
<u>CONTEXTO</u>	<u>21</u>
<u>PROGRAMACIÓN</u>	<u>23</u>
<u>OPINIÓN PERSONAL</u>	<u>51</u>
<u>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</u>	<u>53</u>
<u>ANEXOS</u>	<u>54</u>

# RESUMEN

Hoy en día, la interculturalidad está muy presente en nuestra sociedad, y concretamente, en la educación; pero no se trata de una Educación con calidad; sigue existiendo discriminación, estereotipos, actitudes racistas... Por eso, el trabajo expuesto a continuación tiene como reto conseguir una visión de riqueza común de la Educación Intercultural, basada en el respeto, aceptación y cooperación en las aulas y en sus alrededores.

Para ello, voy a hacer uso de un recurso potenciador como es el juego, trabajando conjuntamente con toda la comunidad educativa que rodea a los alumnos de la localidad de Sabiñán y promoviendo la utilidad y necesidad del juego y con ello, del conocimiento de las culturas ajenas a la propia. El juego es una de las principales fuentes de enriquecimiento y conocimiento para los alumnos y su eficacia en la educación es innegable.

De esta manera, la programación que expongo a continuación, cuenta con ocho sesiones, en las que se trabaja la interculturalidad acompañada de diferentes juegos y actividades; y va dirigida a alumnos de entre 6 y 8 años (primero, segundo y tercero de Primaria).

Se trata de tareas centradas en el conocimiento y aceptación cultural, que tienen como objetivo desarrollar en los alumnos una actitud crítica, comprensiva y empática sobre este tema y su influencia en la sociedad actual y que se trabajan mediante la práctica del juego.

## PALABRAS CLAVE

**JUEGO, SOCIEDAD, NIÑOS, EDUCACIÓN, CRECIMIENTO, APRENDIZAJE**

## ABSTRACT

Nowadays, interculturality is so common in our society, and specifically, in education. But what we know is not a quality Education, because discrimination, stereotypes, racist attitudes still persist. For this reason, the work that is going to be exposed now has the aim to get a different point of view in order to see an Intercultural Education based on respect, approval and cooperation between schools and environments.

Because of that, I am going to use a potential resource that is the game, working together with the rest of the educative community that is around the students from Sabiñan village. It is important to promote the usefulness and necessity of the game and as a result, the knowledge of foreign cultures. The game is one of the main resources of the improvement and the students knowledge and it is obvious that it promotes a successful education.

In this way, the syllabus that I expose in this text contains eight sessions in which I work the interculturality through different games and activities. It is directed to children from 6 to 8 years old (year 1, 2 and 3 of Primary Education).

The tasks that I proposed are based on the cultural knowledge and its approval in order to develop a critique, understanding and empathetic attitude about this topic and its influence in the real society, working through the practice of game.

# INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

La delimitación y elección de mi tema se debe a diversos aspectos y justificaciones que me dispongo a concretar. Podemos decir que el juego es una forma de socialización e interacción entre personas y que implica la puesta en práctica de la imaginación, una importante capacidad que deben desarrollar los niños desde la infancia, muy significativa, que les ayuda a expresarse por sí mismos, a desarrollar su pensamiento abstracto, a resolver problemas y a relacionarse de manera adecuada con los demás.

Interculturalidad es el tema que encierra este proyecto y el juego es una de las mayores formas de cultura. Por eso, quiero que los alumnos integren, conozcan y respeten la interculturalidad a través del juego, y con este aprendan a acatar normas y reglas que se imponen por otros, conozcan culturas diferentes a la propia, sepan valorar al resto y sus tradiciones, y que, sobre todo, conciban la diversidad como una riqueza común y sean capaces de ver las diferencias como un valor y no como un problema, siendo estas las que nos caracterizan a cada uno de nosotros, y no las relativas a etiquetas nacionales o étnicas, ni a grupos especiales o minorías.

Considero que la puesta en práctica y el conocimiento del juego en la escuela podría ser un aspecto de importancia en los alumnos, para trabajar diferentes materias y competencias (competencia social y cívica, aprender a aprender...) que deben alcanzarse en la etapa escolar y con ello, adquirir valores necesarios en los alumnos.

Además, a través del juego, podemos fomentar en los alumnos diversas cualidades necesarias para desarrollarse en una sociedad compleja, aprendiendo a convivir en grupo, integrando la idea de que un futuro mejor, basado en la experiencia, la autonomía, la creatividad..., es cosa de todos y del conjunto de personalidades que cada uno de nosotros debemos construir a lo largo de nuestra vida; siempre en un contexto educativo en constante enriquecimiento.

Es por esto, que el trabajo expuesto a continuación se basa en cuatro pilares:

**"aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser"** (Los cuatro pilares de la educación, 1996, p.2, 3, 6, 8) Cuatro grandes competencias que engloban la educación de todos nosotros y hacen de cada uno, individuos críticos,

inteligentes, cívicos, competentes, responsables. De esta manera aprendemos a ser, a ser personas y sobre todo, a ser y a hacer con otras personas.

Por otro lado, mi labor como profesora de prácticas en diferentes colegios, me ha dado pie a elegir un tema como este. La interculturalidad no es un aspecto superado en la aulas, al que cada vez se le da menos importancia. O bien, se trata a todos los alumnos por igual; ignorando sus dificultades individuales y desecharando sus cualidades particulares; o se les discrimina por su condición cultural. O acaso, ¿no existen estereotipos sociales y culturales en la escuela? Busquemos formas de actuación que se adapten a las necesidades de todos y cada uno de los estudiantes, que no favorezcan a algunos de ellos en perjuicio de otros. Y que mejor manera que llevarlo a cabo haciendo uso del juego, un recurso que los niños aceptan e integran positivamente y que sus beneficios son mucho más marcados y útiles que los que nos da la enseñanza tradicional.

La modalidad elegida para este trabajo es la de *intervención profesional*; por lo que voy a llevar a cabo una actividad centrada en el juego, que muestre y de a conocer aspectos particulares, tanto generacionales como culturales de los alumnos y la comunidad educativa que les rodea, para conseguir un trabajo en grupo, es decir, cooperativo en vez de competitivo, conociendo puntos en común de los diferentes juegos de los miembros de esa comunidad educativa. De esta manera, mi objetivo es que todos los alumnos integren lo visto en el juego, por un lado, para concienciar de la necesidad del trabajo en grupo y la convivencia entre personas para un futuro digno, inteligente y activo, sin exclusiones ni discriminación a los demás (interculturalidad), y por otro, para adquirir la capacidad de determinar por sí mismos qué hacer en las distintas circunstancias que les pone la vida.

Para mí, todo profesor debe lograr que sus alumnos se conviertan en genios educados, y porque no hacerlo a través del juego, algo que les estimula y no les aburre como la típica y tediosa lección magistral.

**“Educar es llegar al corazón del niño, conectar con él, activarlo, pues cuando hemos llegado ahí, automáticamente y mágicamente se activa todo el resto de su cuerpo... y de su mente. Por eso, ¡eduquemos jugando! Y así: encendamos la imaginación, pongamos en marcha la creatividad, trabajemos pasión y vocación, y ayudemos a los niños a cambiar su mundo y crear uno en el que sean felices”. (MONTESSORI, s.f, Pedagogía Infantil)**

# DESARROLLO DEL TRABAJO

## -ESTADO DE LA CUESTIÓN

### *EL JUEGO*

El juego es el principal protagonista de esta programación y es así porque muchos son sus beneficios patentes que se han demostrado.

El juego se trata de una actividad natural tanto en niños como en adultos presente a lo largo de toda nuestra vida, ya que según la teoría de la práctica del instinto, el animal y el hombre juegan no por ser jóvenes, sino porque sienten la necesidad de hacerlo (Vargas, 1995). Nos ayuda a ver el mundo y comprenderlo, a relacionarnos con los demás, a adquirir y enseñar valores, a ser nosotros mismos, a trabajar de manera cooperativa, a respetar e integrar a aquellos que no comparten nuestros ideales, a asumir roles, a aprender reglas, a resolver problemas y a muchas cosas más, necesarias en la escuela y en la sociedad. Además, el juego es una de las pocas cosas que los niños deciden por sí mismos y siendo así, ¿por qué no hacer cultura y conocimiento con el juego?

No se trata de un invento actual, porque el juego existe desde que existe la vida; no hay lugar dónde no exista el juego. Mucho se ha estudiado sobre su papel en la educación de los niños, haciéndose notar sus numerosas aportaciones al aprendizaje de los mismos. Da a los niños la oportunidad de aprender lúdicamente, haciendo lo que les gusta y añadiendo a esto la multitud de conocimientos que adquieren. Aprenden de manera espontánea y libre y además favorecen el desarrollo motor, cognitivo, social y afectivo/emocional (identificación del propio cuerpo, motricidad fina, desarrollo muscular, coordinación de movimientos, desarrollo de la inteligencia, el pensamiento y la comunicación, cooperación, relación con los demás, autoconfianza, solución de conflictos, motivación...)

Se trata de una alternativa eficaz para la enseñanza de la que pocos docentes se benefician, pues consideran que el juego es para los ratos libres o para llevarlo a cabo, no en el colegio, sino de puertas para afuera. Desconocen lo gratificante y enriquecedor que es para los alumnos y como se divierten y disfrutan cuando lo practican. Y es que eso, es algo primordial en un centro educativo: la opinión y el gusto de los alumnos para su progreso y desarrollo en el aprendizaje. Algo que no podemos olvidar nunca en nuestra labor como maestros.

El juego es algo innato y favorece la imaginación y la espontaneidad, hace a los niños crear, vivir en una realidad paralela en la que adquieren conocimientos sanos y prácticos, una de las muchas razones por las que debería incluirse como elemento didáctico en los colegios, dejando un poco de lado la tradicional y tediosa clase magistral, que destaca por exceso en contenidos y su escaso efecto en el aprendizaje activo de los alumnos.

Su papel en la educación ha sido y es muy estudiado por diferentes autores, coincidiendo en su evidente e innegable utilidad en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano. El autor **Gross** “s.f” mediante su teoría del juego como Anticipación Funcional afirma:

El juego es como un fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. La naturaleza del juego es biológico e intuitivo y prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande. Blanco, V. (2012). Teoría del juego

Por otro lado, **Piaget** “s.f” nos dice:

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones

y las motivaciones de los niños. Blanco, V. (2012). Teoría del juego

Por último, **Vygotsky** "s.f" expone:

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. Este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado. (Blanco, V., 2012, Teoría del juego)

Estos tres autores dieron sus aportaciones sobre el juego y comparten la idea de que el juego es evolución, que los niños aprenden jugando y que el desarrollo del niño viene favorecido por su práctica.

Ya sea por las ideas de estos autores o por su eficacia demostrada, podemos reiterar que el juego es el camino para la vida adulta, es una forma de socialización y por consiguiente, una vía para trabajar la interculturalidad. A través del juego, los niños se muestran tal y como son y apartan actitudes desacertadas o injustas sobre alumnos diferentes a ellos (discriminación, prejuicios, racismo...) que han podido adquirir y que de esta manera no adquirirán nunca, para dar cabida a la humildad, la generosidad y la justicia; favoreciendo la integración social, cooperando, poniéndose en el lugar del otro, interesándose por sus opiniones, adquiriendo valores y muchas cualidades más que gracias al juego podemos ayudar a construir en los alumnos.

Como dice Zapata el juego es "un elemento primordial en la educación escolar" (Zapata, 1990, El juego en los niños: enfoque teórico), es el principio educativo por excelencia, es la cualidad innata del ser humano y el camino que lleva al conocimiento tanto cognitivo como afectivo y comunicativo.

Basándome en la teoría de Karl Gross, y su interpretación del juego como un ejercicio de preparación para la vida adulta, expondré que esta preparación es necesaria en la

primera edad de los niños, para así desarrollar sus conocimientos en plenitud y hacerlo de manera placentera y satisfactoria para ellos, tratándose de un aprendizaje que fluye siguiendo la dirección que los niños eligen, disfrutando e interesándose por los conocimientos que adquieran gracias a la actividad del juego.

### **EL JUEGO Y LA ESCUELA**

El papel del juego en la escuela es vital. Aporta a los niños numerosas ventajas que los libros de texto carecen.

Gracias al juego, los niños desarrollan su capacidad imaginativa y creativa, sus relaciones en sociedad se amplían, su carácter se modela y adecua a la situación de aprendizaje; que tiende a ser grata y divertida, se favorece la práctica, el hacer, el llevar a cabo, el intentar... Un método que rescata la actividad, deseada por y para los niños, descartando la pasividad de horas sentados en una mesa.

Es primordial introducir el juego en edad infantil para la evolución y desarrollo del niño y sus capacidades, dejando así que investigue, pruebe, manipule, descubra, cree, se equivoque, se divierta, fantasee y por fin: aprenda. Y que sea capaz de hacerlo por sí mismo, ya que jugar es aprender.

Los niños disfrutan jugando y disfrutan con los resultados que les aporta cuando juegan. Gracias al juego; crean, construyen su mundo particular de manera libre, integrando conocimientos que adquieren cuando lo practican. Conocimientos que engloban numerosas disciplinas como lenguaje, cultura, deporte, relaciones sociales...

Su valor didáctico es innegable y facilita la construcción del individuo y de la sociedad. Asimismo favorece la capacidad lógica e intelectual, siendo el principal modo de expresión del niño.

Se trata de la actividad fundamental del niño y gracias a ella, logrará crearse como ser social. Tal y como expone Piaget: el juego infantil es una actividad cultural que desarrolla la inteligencia. Por esto, debemos darle la importancia y el lugar que el juego se merece tanto fuera como dentro de la escuela, integrándolo como método de

enseñanza-aprendizaje que aporta al docente y al niño un valor incuestionable, y que se corresponde como algo primordial en la formación de una sociedad íntegra, siendo de esta manera, un tesoro que esconde numerosas piezas valiosas.

Ahora bien, tenemos que tener en cuenta diversos aspectos a la hora de llevar a cabo cualquier tipo de juego, no basta con ir directamente a la práctica sin más. Esos elementos son los siguientes:

-Espacios: deben adecuarse al tipo de juego que se quiere realizar y a las necesidades de todos los niños, favorecer la participación y aportarles seguridad y libertad.

-Tiempos: la delimitación del tiempo es primordial para que un juego se realice de manera adecuada y se ajuste a la programación.

-Elementos/recursos/materiales: previamente se conocen y eligen los materiales que se van a utilizar en el juego, siendo estos seguros y acordes a la actividad.

-Personas: hay que elaborar grupos lo más heterogéneos posible, logrando la integración de todos los miembros.

Estos cuatro componentes son indispensables si queremos llevar a cabo cualquier tipo de juego en la escuela, para facilitar así el logro de objetivos que previamente se han propuesto.

#### **INTERCULTURALIDAD Y SOCIEDAD:**

La Educación Intercultural es el planteamiento que conlleva la intercomunicación cultural y que va orientado a cada uno de nosotros. Busca para nuestra sociedad, una educación justa y rica en valores, desechando y acabando con los prejuicios y estereotipos existentes. (Aguado, 1995) nos dice:

Enfoque educativo basado en el respeto y apreciación de la diversidad cultural. Se dirige a todos y cada uno de los miembros de la sociedad en su conjunto, propone un modelo integrado de actuación que afecta a todas las dimensiones del proceso educativo. Se aspira a lograr una auténtica igualdad de oportunidades/resultados para todos; así como la superación del racismo en sus diversas manifestaciones y el desarrollo de competencia intercultural en profesores y estudiantes. (2006), *GUÍA INTER*

Actualmente y desde hace bastante tiempo, nuestra sociedad es una sociedad intercultural; convivimos diferentes culturas en un mismo lugar. Pero ahora bien, ¿nos relacionamos y actuamos adecuadamente a las respuestas de la interculturalidad? No hablo de cambiar costumbres, tradiciones, reglas que ya tenemos, sino de poder llegar a convivir en igualdad de condiciones; de una manera justa para todos.

Muchos son los ejemplos que tenemos de discriminación y marginación a personas de otras culturas. Los vemos día a día en medios de comunicación como la televisión o en diferentes lugares como colegios, calles...

Además, no solo existe discriminación cultural. Muy presente está la discriminación por estatus social, considerándose la clase alta superior al resto e incluso marginándolos, y sobre todo, la discriminación por sexo. En países como Chile, Arabia Saudí o Nigeria la discriminación a la mujer está legalizada, la mantienen en sus leyes, y esto provoca una desigualdad que ralentiza la igualdad.

No nos damos cuenta de que una sociedad Intercultural nos aporta beneficios, no solo sociales, sino también económicos, productivos o laborales. Estas personas procedentes de otras culturas nos brindan puntos de vista y conocimientos diferentes, necesarios para construir una sociedad rica, cualificada y de calidad.

Es verdad que la diversidad cultural puede generar conflictos, pero si aprendemos a tratarlos, pasarán desapercibidos y serán solamente un punto del que aprender, gracias a la ayuda de la gran variedad de aspectos positivos.

En muchos países del mundo y en el nuestro en concreto, la mayor parte de las personas con las que convivimos, tienen miedo a aceptar a aquellos que no comparten características propias a las suyas, miedo al reconocimiento de otras culturas, y nosotros desde la educación, tenemos que conseguir erradicar ese miedo y eliminar el dominio de unas culturas sobre otras, creando así un mundo de diversidad, contrario a esa sociedad en la que vivimos llena de desigualdades. ¿Podemos conseguirlo?

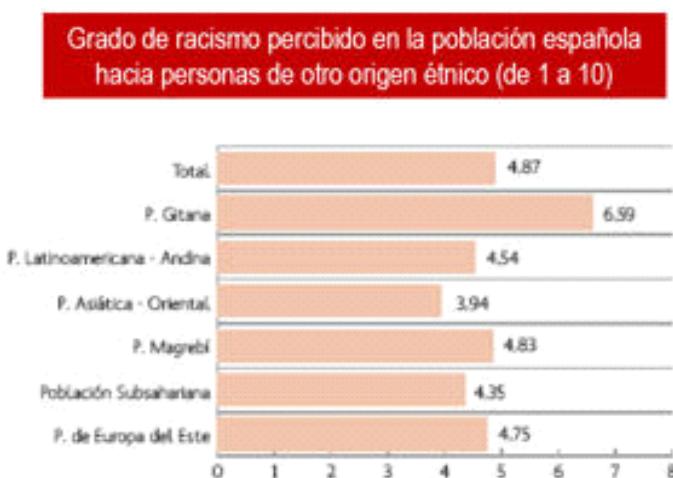
¿Existen países así?

Perú, por ejemplo, es un país multicultural. En él, convive gran diversidad y aprovechan este aspecto para crecer en producción y sobre todo, crecer como sociedad que comparte vínculos, una sociedad en la que destaca su identidad y se respetan las

diferencias, pero forman un conjunto, intercambian características y luchan por un mismo fin.

Esta tarea que todos deberíamos proponernos (aceptar la interculturalidad como un rasgo positivo y no como un problema para nuestra sociedad) no es nada sencilla, al contrario; cambiar los patrones sobre el valor al estereotipo, convertir los rasgos rechazados en positivos sería favorecer al grupo discriminado y convertirlo en uno más del grupo de favorecidos, y la fuerza de poder que tienen estos últimos es reacia al cambio. Por eso, esta tarea se convierte en algo casi imposible sin la ayuda de la clase alta y aquellos que piensan que la diversidad cultural nos hace retroceder en vez de avanzar. Intentemos romper barreras, esas barreras que tanto daño nos hacen y que muchos ignoramos sus consecuencias.

Por ejemplo, la marginación cultural, de raza o etnia, ha existido hace muchos años, no podemos olvidar la masacre que suponían los campos de concentración, pero actualmente, ¿qué nivel de racismo hay en España hacia personas de otro origen étnico? Este gráfico nos lo muestra:



RED2RED, (2011). Panel sobre discriminación por origen racial o étnico (2010): la percepción de las potenciales víctimas

Como vemos en este gráfico, casi la mitad de población distinta a la española es discriminada por racismo. Un dato muy significativo que ignoramos la mayoría de la

población y que nos llamaría la atención si lo conociéramos. Y es que las personas inmigrantes han tenido numerosas dificultades desde que llegaron a España. Relacionadas con el trabajo, de relaciones personales, problemas de discriminación, de idioma...

A todos estos problemas, que en la mayoría de los casos vienen sin ser buscados, tienen que hacer frente las personas de otras culturas, adaptarse y convivir con ellos. Una situación, ¡qué menos! que nefasta para ellos, que les lleva a una posición de desigualdad con el resto y nadie pone manos a la obra ni se interesa por erradicarla.

Es por aspectos como estos, que queremos introducir el juego como herramienta para trabajar la interculturalidad e integrarla en las aulas y fuera de ellas. Este recurso favorece la interacción social y la resolución de problemas, y de este modo, los niños entran en contacto con culturas ajenas a la propia, disfrutan conociéndolas y respetan el valor de las mismas y de los compañeros que las poseen.

Queremos hacer uso del juego para lograr una educación intercultural justa, en la que es necesario el contacto con los demás, el contacto entre culturas. Siguiendo la teoría de David Bohm, cuando expresa: “El diálogo hace posible, en suma, la presencia de una corriente de significado en el seno del grupo, a partir de la cual puede emerger una nueva comprensión, algo creativo que no se hallaba, en modo alguno, en el momento de partida. Y este significado compartido es el «aglutinante», el «cemento» que sostiene los vínculos entre las personas y entre las sociedades” (bohm, 1997, Sobre el Diálogo) o la idea de Panikkar “La fluidez de la cultura es lo que permite la interculturalidad” (Panikkar, s.f, La sensibilidad intercultural en Paulo Freire), podemos afirmar que la interacción y la socialización con personas de otras culturas nos conduce a una sociedad firme e igualitaria. Y es que, el juego es una actividad placentera, tal y como dice Díaz “una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien” (Díaz, 1993, el juego en los niños: enfoque teórico), que no solo te ofrece diversión, sino que desarrolla la capacidad motora, te impulsa a adquirir normas y patrones de comportamiento, te enseña a expresar sentimientos y

emociones y muy destacado se encuentra el desarrollo del lenguaje. Gracias al juego, y concretamente al juego que se practica entre personas de la misma o diferente cultura, se adquiere y favorece el lenguaje. De esta manera, nuestra propuesta se centra en el trabajo de la interculturalidad y las relaciones entre niños de diferentes culturas a través de este método tan polivalente.

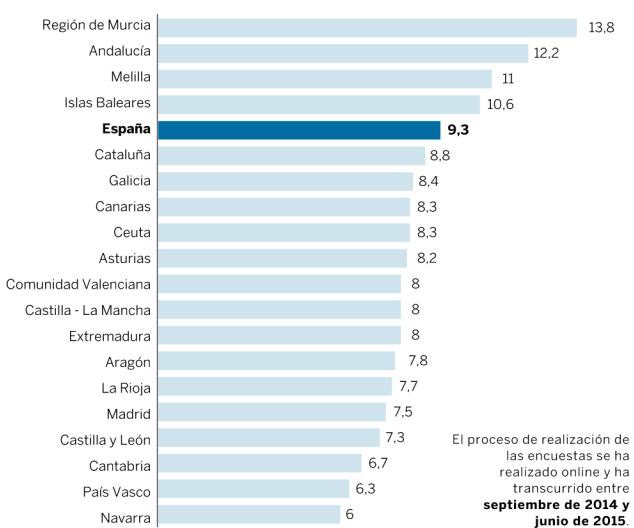
### **INTERCULTURALIDAD Y ESCUELA**

La interculturalidad escolar, al igual que la interculturalidad social, es un tema devaluado, desconocido en sus beneficios, tratado desde la lejanía y erróneamente.

En la mayoría de los colegios, la diversidad cultural ha sido y es un tema tormentoso. Los profesores, como principales mediadores, ven las diferencias existentes entre alumnos de diferentes culturas y no lo tratan como deberían, más bien lo ignoran. No comprenden ni eliminan convenientemente las dificultades académicas de los alumnos inmigrantes y tampoco tratan de integrarlos en la comunidad escolar y así lograr ese afianzamiento de la igualdad de derechos que en principio todos tendríamos que tener y a todos nos pertenece. Esta es una de las razones que desemboca en el amplio tema del acoso escolar. Vamos a ver un ejemplo del promedio de acoso escolar ocasional y frecuente que hay en España y las CCAA:

#### VÍCTIMAS DE ACOSO SEGÚN CCAA

Ocasional y frecuente. Promedio en España (%)



Fuente: Save the Children

EL PAÍS

Álvarez, P. (19 de febrero de 2016). *El País*.

Podemos comprobar, no solo que hay un amplio grado de acoso en la escuela, sino que además, la mayoría de este, pasa desapercibido.

Por todo esto, debemos concienciarnos de que la integración cultural en el ámbito escolar no es una pérdida de tiempo, sino todo lo contrario. Muchos no saben que la diversidad hace crecer a las personas, aporta numerosos beneficios a la sociedad y por eso, hay que comprender que se considera como algo que representa nuestro mundo.

De esta manera, los centros educativos deben promover la igualdad y el respeto en la diversidad y favorecer un clima idóneo en el entorno escolar, reflexionando sobre los procesos que ocurren en el aula, teniendo en cuenta la variedad de alumnos (considerando a todos de manera igualitaria) y sus características personales, todas diferentes y exentas de discriminación. Para ello, cabe la posibilidad de plantearse como primera opción, una adaptación en el currículo; en la organización y calidad del mismo, centrado en la idea de que en la diversidad está el conocimiento y el desarrollo común de las personas. Para Essomba, “los sistemas educativos deben asegurar unas bases sólidas para la igualdad de oportunidades en la escuela, el trabajo y la sociedad, atendiendo a la diversidad de géneros, etnias y culturas a partir de un reconocimiento entre iguales basado en el respeto a la diversidad”. (Essomba, 2006, Educación Intercultural y convivencia desde la perspectiva docente)

Por esto, es necesario proponerse lograr un objetivo real y justo, para favorecer a todos y cada uno de los estudiantes, ofreciendo una educación íntegra que nos de las bases para poder convivir en una sociedad multicultural, aceptando normas, valores, tradiciones, conductas... contrarias a las nuestras, dejando a un lado los estereotipos y las desigualdades que tan presentes tenemos hoy en día.

Buscamos una educación de calidad en la que todos los alumnos puedan desarrollarse al máximo de sus posibilidades, atendiendo siempre al estilo y ritmo de aprendizaje, al interés, motivación... de cada uno de ellos. Vivimos en una sociedad multicultural y por tanto, el sistema educativo también debe de serlo y adaptarse y actuar consecuentemente. Por su parte, Aguado (2003), considera que educar para la convivencia intercultural supone formular propuestas e iniciativas de acción pedagógica de carácter inclusivo que atienda a esa necesidad, la de responder a formar en el respeto de la diversidad cultural a todos los niños, jóvenes y mayores en una sociedad cada vez más heterogénea y plural.

Un buen ejemplo de lo que se necesita en los colegios nos lo da la escuela D'Opelouro. Se trata de un innovador centro en Pontevedra, pionero en la integración de niños con problemas psicológicos y emocionales, cuyo principal manantial de conocimiento es el propio niño, se centra única y exclusivamente en los alumnos.

Su fondo se basa en la demostración de que existe otra forma de educar diferente y mucho más eficaz que la tradicional. Sus métodos pedagógicos han hecho que este centro se convierta en uno de los mejores.

Funciona como un centro concertado, gratuito, donde conviven niños de todas las edades entre los que hay autistas, superdotados, con síndrome de Down o con diversos problemas mentales y emocionales, además de alumnos sin problemas. Están escolarizados desde Educación Infantil hasta Secundaria, incluyendo Formación Profesional y un centro de empleo para los mayores de edad. Un proyecto educativo único que se ha convertido en referente en otros países, en el que destaca un aprendizaje libre y responsable con el que el niño prospera por sí mismo. Se prioriza el aprendizaje a través de la experiencia directa e interactiva sobre la enseñanza pasiva.

Sonia, Carmen, & Pepi. (18 de Noviembre de 2012). La escuela innovadora de O`pelouro.

Este video nos ayudará a entender cómo trabajan desde este centro:

<https://www.youtube.com/watch?v=OznTKt-07Zc>

Es una escuela que pretende romper los típicos y tedios métodos que se utilizan en la mayoría de los colegios, esos que no logran más que conocimientos aislados y sin finalidad en los alumnos, para conseguir el inicio (desde la formación en la escuela) de un futuro en una sociedad diferente, pero a la vez igual, transmitiendo valores, aceptando y comprendiendo al resto, utilizando este lugar como si fuera el mundo real donde convivimos todos con nuestras personalidades y particularidades. Desde O`pelouro, no se trata a los alumnos con patologías o déficits de manera distinta, porque se les quita la identidad y eso es algo único de cada uno de los alumnos que están allí. Todo lo contrario; esta identidad es considerada como una verdadera ventaja para el resto, ya que todos enseñan a los demás y aprenden de ellos. Se trabaja la interacción y las dificultades individuales, centrándose, no tanto, en las diferencias culturales sino en las diferencias personales; incorporando el juego supervisado y dirigido pero siempre con la idea de aquello que nace espontáneamente del niño, es decir, un aprendizaje libre y responsable.

Es por tanto, una escuela emprendedora capaz de ofrecer a sus alumnos la posibilidad de ser y ser de verdad, ser como uno más, sin etiquetas ni limitaciones, porque todos tenemos talento y somos dignos de tener una educación justa y provechosa.

De manera global, no es un error considerar esta escuela como un ejemplo a seguir para nuestro futuro y el del resto de la sociedad.

Por otra parte, y siendo también una interesante aportación en el ámbito de la educación, tenemos la guía Inter; una guía sobre cómo trabajar o analizar la educación intercultural mediante el planteamiento de un cambio o reforma de un currículo incompleto, para aquellas personas que se sientan insatisfechas con la educación actual y no estén de acuerdo con la práctica educativa.

Optan por una escuela inclusiva, en la que se proponen ideas como estas: las diferencias se convierten en virtudes y enriquecimiento, se trabajan las relaciones entre toda la comunidad o se valora todo el proceso de enseñanza/aprendizaje y no solo el conocimiento de los alumnos; ideas cuyo fin es lograr una educación de calidad para todos.

Aportaciones como estas (escuela O'Pelouro o guía Inter), nos hacen replantearnos aún más la eficacia del sistema educativo, nos dan ideas y nos ayudan a ver la educación de otra manera, concretamente la Educación Intercultural, que ha quedado reflejado que se le otorga un segundo plano y no se trata como debería en nuestra sociedad. Por ello, es evidente que hay que cambiar y para eso, debemos concienciarnos todos y luchar juntos por conseguirlo.

Una vez más, hacemos referencia a la práctica del juego y para lograr una escuela intercultural y de calidad, expondré que el juego es primordial. Y es que, ¿por qué no hacer cultura con el juego? Aprovechemos desde la escuela, la motivación e interés del niño con el juego para lograr una enseñanza digna y así conseguir la integración y aceptación de la interculturalidad.

Se trata de utilizar el juego como herramienta para favorecer las relaciones sociales y de cooperación entre personas de diferentes culturas, haciéndoles ver que juntos pueden lograr los objetivos y fines comunes que se pretenden alcanzar, siempre con una actitud de respeto y solidaridad, que se debe mantener en el día a día, tanto dentro como fuera de la escuela. Si conseguimos esto, conseguimos integrar la interculturalidad, conseguimos cultura y conocimiento en las personas.

## **JUSTIFICACIÓN DE LA NORMATIVA**

### **OBJETIVOS GENERALES**

De acuerdo a la *orden del 16 de Junio de 2014*, los objetivos que avalan mi propuesta son:

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.
- Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas, e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

## **-CONTEXTO**

Para la realización de esta programación es necesario conocer tres aspectos fundamentales, a través de los cuales guiarímos nuestro trabajo. Son los siguientes:

### ***Características del entorno.***

El centro CRA El Enebro, se encuentra ubicado en la localidad de Sabiñán, un municipio de la comunidad de Calatayud, en la provincia de Zaragoza. El número de habitantes de esta localidad es de 755, aproximadamente. La mayor parte de esta población es de nacionalidad Española, aunque también existen ciudadanos con nacionalidad Árabe.

La agricultura es la principal actividad económica. Sabiñán cuenta con numerosas zonas de árboles frutales y viveros; en las que trabaja gran parte de la población. El nivel socioeconómico es medio.

Cuenta con diversos servicios como, centro de salud, ayuntamiento, colegio, polideportivo, biblioteca, guardia civil, piscinas municipales, entre otros...

### ***Características del centro.***

Este centro tiene dos aulas de educación infantil: tres, cuatro y cinco años. Estas se encuentran situadas en un pequeño edificio colindante al patio de recreo del centro. Al lado del edificio de educación infantil se encuentra el edificio de Educación Primaria, en el que tenemos seis aulas comunes, un aula de música, un aula de plástica, gimnasio y sala de ordenadores. El centro cuenta con un comedor escolar que actualmente no se utiliza, y ofrece clases extraescolares de inglés, patinaje e informática. En relación a los recursos humanos permanentes contamos con un profesor de Educación infantil, tres profesores de Educación primaria, un profesor de Educación musical, un profesor de Educación física, un profesor de inglés y un especialista en Educación especial que acude ocasionalmente al centro.

-Documentos del centro: Documento de Organización del centro, Programación General Anual, memoria, Plan de Atención a la Diversidad y Plan de Convivencia.

También cuenta con actividades complementarias que se realizan fuera o dentro del recinto escolar en horario lectivo, como son el Carnaval, el día de la Paz, Navidad, semana cultural o fin de curso.

#### ***Características del alumnado.***

En este centro, los alumnos están agrupados de la siguiente manera: una clase para primero, segundo y tercero de infantil; otra para primero, segundo y tercero de primaria y una última para cuarto, quinto y sexto.

De esta manera, he decidido que la programación vaya destinada a primer y segundo ciclo de Educación Primaria (primero, segundo y tercero de primaria) y no a un solo curso en concreto. Esta aula cuenta con quince niños, de los cuales doce son españoles y tres árabes. Estos últimos llevan en el colegio desde primero de infantil, por lo que dominan medianamente el idioma y no presentan numerosas dificultades con el mismo. Respecto a los alumnos españoles, encontramos una niña con Síndrome de Down, que participa con normalidad en todas las actividades que se realizan en el centro, pero que requiere adaptaciones curriculares o apoyo en algunas materias.

En relación a las familias, la mayoría de ellas se involucran en el proceso de enseñanza, colaborando con los profesores, acudiendo a tutorías, participando en diversas actividades (talleres, escuela de padres, salidas,...) y ayudando a los niños en sus diferentes tareas.

## **-PROGRAMACIÓN**

### ***CONTEXTO DE AULA***

En relación a este espacio, diremos que se trata de una clase ordenada, tanto de material como de alumnado. Tiene a su cargo una profesora tutora que imparte inglés, plástica, conocimiento del medio y música, otra profesora que imparte lenguaje, matemáticas y religión y un profesor que imparte educación física.

Este aula es suficientemente amplia para trabajar adecuadamente, está estructurada correctamente, con el espacio bien aprovechado y con los materiales ordenados. Cuenta con los recursos educativos necesarios para trabajar; posee cañón, pizarra ordinaria y digital, mesas y sillas adecuadas, espacio de biblioteca con libros variados, perchas, ordenador, radio cassette y diferentes materiales necesarios como folios, pinturas, tijeras...

Las mesas de los alumnos están dispuestas en filas de dos en dos de cara a la pizarra, aunque en ocasiones se cambian y reagrupan de cuatro en cuatro o de cinco en cinco para trabajar de manera colectiva.

La mesa del profesor se encuentra en la esquina izquierda de la clase mirando las mesas de los alumnos, y las pizarras (ordinaria e interactiva), en la pared frente a todos los alumnos. El resto de materiales presentes en el aula y sus características espaciales podremos observarlos con ayuda del plano de la misma que aparece en el apartado “anexos”.

## **OBJETIVOS**

Si bien conocemos la importancia de la metodología a la hora de llevar a cabo una programación didáctica; de la misma manera debe ser la selección de objetivos. Una adecuada selección de objetivos es fundamental para lograr la cohesión necesaria entre los medios y las metas a lograr.

### **OBJETIVOS GENERALES**

- Apreciar el juego como forma de diversidad cultural entre la comunidad educativa.
- Sensibilizar a los alumnos de la importancia de la comunidad y la comunidad educativa para su desarrollo y su relevancia como símbolo de cultura.
- Aprender a tratar a los demás sin desprecio ni discriminación, aceptando sus gustos y opiniones.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Como objetivos ponderables:

- Conocer y practicar diferentes tipos de juego.
- Adquirir valores (éticos, civiles, morales) fundamentales como respeto, tolerancia, convivencia, solidaridad....
- Apreciar y respetar toda la comunidad educativa.
- Trabajar conjuntamente con todos los miembros de la comunidad educativa.
- Desarrollar habilidades comunicativas y cooperativas.
- Adquirir conocimientos y habilidades para desempeñarse con autonomía y sentido crítico en la sociedad.

- Lograr la integración de los alumnos tal y como son, mostrando actitudes empáticas y abiertas.
- Apreciar el juego y favorecer la visión del mismo como método de aprendizaje.

Además, esta programación didáctica tiene como objetivos principales, por un lado, desarrollar en los niños una actitud positiva y generadora de conocimientos culturales tan necesarios en nuestra sociedad, para alcanzar una visión adecuada de lo que supone la cultura. Lograr que los niños sean capaces de tomar decisiones y actuar disciplinada y justamente en las diversas situaciones que vivirán a lo largo de su vida, contagiando y exteriorizándolo al resto de individuos. Y por otro lado, atendiendo al tema principal de nuestra programación: la importancia de los juegos en la educación de los niños; la implantación de los mismos en las aulas como método de enseñanza-aprendizaje. Favorecen la comunicación, desarrollan el lenguaje oral, favorecen la aceptación de las reglas, facilitan la integración social, desarrollan habilidades en todos los aspectos del desarrollo, permiten el descubrimiento y conocimiento del entorno, ayudan a mejorar la autoestima y fomentan la interacción y cooperación entre alumnos. Aportaciones que implican el crecimiento del alumno y su evolución, tanto académica como cultural y socialmente.

## **CONTENIDOS**

Con respecto a los contenidos normativos del currículo, Ley orgánica 2/2006 de 3 de mayo y ley orgánica 8/2013 de 9 de diciembre, en nuestra programación trabajaremos los siguientes:

### Ciencias de la Naturaleza, Bloque 1. Iniciación a la actividad científica

- Trabajo individual y en grupo.
- Técnicas de estudio y trabajo. Desarrollos de hábitos de trabajo. Esfuerzo y responsabilidad.
- Realización de proyectos.

### Ciencias de la Naturaleza, Bloque 2. El ser humano y la salud

- La relación con los demás. La toma de decisiones: criterios y consecuencias. La resolución pacífica de conflictos.
- La igualdad entre hombres y mujeres.

### Ciencias Sociales, Bloque 1. Contenidos comunes

- Recogida de información del tema a tratar, utilizando diferentes fuentes (directas e indirectas).
- Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para buscar y seleccionar información y presentar conclusiones.
- Utilización de estrategias para potenciar la cohesión del grupo y el trabajo cooperativo.

### Lengua Castellana y Literatura, Bloque 1. Comunicación oral: hablar y escuchar

- Estrategias para utilizar el lenguaje oral como instrumento de comunicación y aprendizaje: escuchar, recoger datos, preguntar. Participación en encuestas y entrevistas. Comentario oral y juicio personal.

Educación Artística, Bloque 2. Expresión artística

- Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual.

Educación Musical, Bloque 1. Escucha

- Utilizar la escucha musical para indagar en las posibilidades del sonido de manera que sirvan como marco de referencia para creaciones propias.

## **METODOLOGÍA**

La principal línea metodológica en la que se basa dicha programación es activa, individualizada, global y basada en la experiencia y el juego (el juego es elemento principal de la programación); experimentado, creando y siendo protagonistas de sus aprendizajes, favoreciendo un ambiente adecuado y un clima de cariño y confianza con los alumnos y alumnas. De esta manera se fomenta en el alumno una actitud curiosa, crítica e investigadora, la cual, gracias a su trabajo personal se convertirá en la base de su formación. “dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo” (Franklin, s.f, Sabidurías).

El procedimiento que se va a llevar a cabo para trabajar el juego es, tanto dirigido como espontáneo. El primero, nos aporta orden, nos ayuda a planificar de manera adecuada y a guiar a los alumnos ante posibles dudas. El segundo, da libertad al niño y deja que fluya su imaginación y espontaneidad, aportando el placer y la motivación que tanto buscamos.

Todas las tareas tienen como objetivo atraer la atención del alumno (parten de su interés), conseguir la participación en su proceso de enseñanza-aprendizaje, respetar el ritmo de trabajo de cada uno y lograr un aprendizaje significativo y funcional y la capacidad de transferir lo aprendido a diferentes situaciones.

Es por esto, que se va a utilizar una metodología cooperativa, en la que todos los alumnos son constructores del proceso educativo.

Los grupos de alumnos serán lo más heterogéneos posible, proporcionando un entorno amigable; de pocos integrantes (3 o 4 miembros), para aumentar la visibilidad de sus miembros y formados a partir de intereses comunes.

Gracias a este tipo de metodología, los alumnos tienen una alta interdependencia, se favorece la desinhibición, la creación de grupos, el conocimiento, la organización y se fomenta la participación. Además, se trabaja la comunicación, se afrontan críticas, se defienden y exponen opiniones personales, se expresa molestia o agrado, es decir, se desarrolla la autoestima y las habilidades socio-emocionales.

En la realización de las tareas se tendrá muy en cuenta el espacio y tiempo de las mismas, atendiendo a las necesidades del grupo, pudiendo flexibilizarlas si fuera necesario.

Se partirá de los aprendizajes que tienen los alumnos y alumnas para así favorecer el aprendizaje constructivo.

Los estilos de enseñanza favorables a este tipo de actividades son los que posibilitan la participación y la socialización (trabajo en grupo), y los que suponen la implicación cognoscitiva del alumno en su aprendizaje, ya que favorecen la puesta en marcha de la creatividad. También se utilizará la resolución de problemas y en ocasiones, el estilo tradicional mediante la asignación de tareas, puesto que en algunas tareas con solo la explicación de la actividad y la demostración, el grupo puede realizar el ejercicio.

El método que se llevará a cabo en todas tareas es el de presentación de la tarea, organización espacio temporal, y organización de la sesión.

También se va a intentar la participación más allá del alumnado, la implicación de más personas como familias, gente del pueblo, comunidad educativa... para conseguir socialización e integración entre todos y así tener contacto con el fin que persigue esta programación.

## ***RECURSOS***

Los recursos materiales están expuestos en las diferentes actividades, por lo que incluiremos las instalaciones, a saber:

- Aula ordinaria
- Gimnasio
- Aula de música
- Aula de ordenadores
- Aula de plástica
- Patio de recreo
- Alrededores del colegio

Como recursos humanos, contamos con alumnos, padres, profesores y ciudadanos del pueblo.

### ***ADAPTACIONES CURRICULARES. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD***

En este tipo de actividades (a excepción de la actividad 7), no es necesario realizar adaptaciones curriculares, ya que es un tema que todos los alumnos conocen y no es propiamente “académico”, es decir, no requiere estrategias educativas propias de un nivel educativo.

Se ayudará a los alumnos que puedan presentar dificultades puntuales en alguna actividad, o se guiará si tienen dudas.

En el caso de la actividad 7, la niña que presenta Síndrome de Down, podrá optar a los comodines siempre que quiera.

## **ACTIVIDADES**

La programación consta, en primer lugar, de 7 actividades que se llevarán a cabo a lo largo de dos semanas; en segundo lugar, una actividad que se realizará una hora a la semana a lo largo del curso y por último, una actividad que se realizará una vez al mes. Se explicará previamente la dinámica de las clases y el porqué e importancia de este tema.

### **ACTIVIDAD 1: ENTRAMOS EN JUEGO**

La programación didáctica comienza con esta actividad; se trata de una toma de contacto e introducción al tema que se va a trabajar.

En esta actividad vamos a utilizar una técnica llamada El rompecabezas (Jigsaw) y se siguen los siguientes pasos:

En primero lugar, dividimos el material de estudio en tantas partes como alumnos hay por grupo, para que cada alumno reciba un fragmento de la información que están estudiando todos los equipos. Seguidamente, cada uno prepara su parte, con la información que le ha dado el profesor y la que ha podido buscar él, en su caso para que luego los integrantes de todos los equipos que están trabajando el mismo subtema se reúnen (“comité de expertos”), comparten información, intercambian datos, profundizan en conceptos. Finalmente se reconstruyen los grupos originales y cada miembro transmite al grupo la parte en la que se ha “especializado”.

En esta técnica los alumnos se necesitan unos a otros ya que el tema es como un rompecabezas cuyas piezas están repartidas entre los miembros de cada grupo y deben ponerse en común para construir el tema completo.

Centrándonos en nuestro tema, una vez dividida la información, se reparte a cada miembro del grupo el nombre de un juego (habrá 4 de diferentes culturas) y ellos deben investigar en qué consiste, de qué cultura es propio, si aún existe... Una vez que los alumnos de los diferentes grupos se han puesto de acuerdo en la recopilación de la

información, vuelven a su grupo original y tienen que encontrar los puntos comunes de los diferentes juegos multiculturales. De esta manera, ya van concienciándose de que los juegos tradicionales comparten numerosos puntos. Por último, y para que no se les olvide todo lo que han hecho y las conclusiones que han sacado con esta actividad, crearán murales que colgarán en la clase.

RECURSOS: mesas, sillas, folios, lápices, gomas, ordenadores, cartulinas, rotuladores, pinturas de colores, blu-tack.

Con esta actividad se busca que los alumnos tengan una idea de lo que se va a realizar a lo largo de la semana, sepan manejar la información y recogerla para el fin que se propone y progresen en el trabajo individual y posteriormente cooperativo, aceptando y respetando las ideas del resto de compañeros y comprendiendo lo que supone el trabajo en grupo.

## **ACTIVIDAD 2: RINCONES DE JUEGO**

Esta actividad, está basada en el juego de Froebel. Los niños estimularán sus sentidos en diferentes rincones. Podemos mantener los grupos o modificarlos para que todos interactúen con todos. Se realizará en el gimnasio, aprovechando el espacio.

En cada rincón, habrá una imagen de un lugar, una música típica de ese lugar y una comida (además del lugar del que proceden nuestros alumnos, se introducirán otros diferentes). Los grupos irán pasando por los rincones, observando, escuchando y probando lo que hay en cada uno de ellos. Cuando los grupos han pasado por todos los rincones, escriben en un folio el lugar que creen que representa cada uno de ellos y posteriormente se realiza un debate comentando lo que había en ellos y averiguando entre todos de qué lugar se trata. Por supuesto, en los rincones introduciremos las culturas de los niños de la clase.

Además de lo que hay en los rincones, realizaremos otro juego en el que varios alumnos tendrán los ojos tapados y mediante el tacto intentarán reconocer a qué persona están tocando.

Las comidas estarán elaboradas previamente entre profesores y padres que colaboren.

RECURSOS: mesas, sillas, folios, gomas, lapiceros, fotografías, comidas, ordenadores, sonidos, pañuelos.

En primer lugar, se busca que los alumnos conozcan y valoren las culturas ajenas a la propia, mostrando interés por ello, llegando a integrarlas como una más. A esto se añade la utilización y el manejo de los sentidos como procedimiento para resolver las tareas. En segundo lugar, se pone en práctica la aceptación y toma de decisiones en grupo, aprender a ponerse de acuerdo entre todos los participantes de un grupo. Por último, se introduce una actividad en la que se pone en práctica la habilidad para conocer al otro, destacando la autoestima, la confianza en sí mismo y en los demás o la capacidad para dejar a un lado la timidez.

### **ACTIVIDAD 3: ¿QUIÉN ES QUIÉN?**

En esta actividad se trabajan las diferentes profesiones. Cada alumno escribe en un papel las profesiones de sus padres y se lo entregan a la profesora. Esta completará con otras profesiones que no aparezcan escritas.

Una vez hecho esto, se situarán todos en círculo y cada alumno deberá representar la profesión que le haya tocado (los papeles estarán en una caja y el alumno cogerá uno) a través de mímica o dibujo (en la pizarra), a su elección. Cada vez que se interpreta y se adivina una profesión, se trabaja de manera oral, con preguntas que puede hacer la profesora para que los alumnos respondan, o los alumnos a la profesora o a sus compañeros (puede haber alumnos que conozcan más características de alguna de las profesiones).

Posibles preguntas: ¿quién realiza este tipo de trabajos?, ¿dónde se realiza?, ¿porqué creéis que este tipo de profesión no puede realizarse en este otro lugar? ¿Qué pasaría si no existieran los/las (personas que realizan cualquiera de las profesiones)?

RECURSOS: mesas, sillas, folios, gomas, lapiceros, pizarra, tiza.

En esta actividad, los alumnos conocerán profesiones que quizás no conocían, sin discriminarlas; por otro lado, se trabajará la educación artística mediante el dibujo y el

movimiento del cuerpo con la mímica. También se trabaja la escucha activa y el debate, aprendiendo a pedir turno de palabra y respetando al resto cuando hablan.

#### **ACTIVIDAD 4: JUGAMOS TODOS**

En esta actividad también participan los padres. En primer lugar, estos contarán cómo es la cultura a la que pertenecen, realizando preguntas a los alumnos y viceversa.

Posteriormente, se realizará una encuesta entre todos sobre este tema, para gente del pueblo (de todas culturas, edades, profesiones...). Esta encuesta se realizará con ayuda de los padres de manera individual, cada alumno la hará a dos personas (cuyas características de ellas varíen) y una vez realizadas se comentarán en clase.

Por último, realizarán alumnos y padres un teatrillo representando culturas.

RECURSOS: sillas, mesas, folios, ropas para disfraz. Recursos físicos: gimnasio del centro.

Con esta actividad se pretende ampliar el tema de las culturas y favorecer las relaciones entre generaciones. Asimismo, se busca la práctica del teatro para que los alumnos mejoren su expresión oral, utilicen su imaginación y sientan lo ficticio como real. La pedagogía teatral es un buen procedimiento para la educación.

#### **ACTIVIDAD 5: EJERCITA TU MEMORIA**

Esta actividad se realiza con un ovillo de lana. Todos los alumnos se sientan en el suelo formando un círculo y el profesor comienza la actividad. Tiene que dar una serie de información inventada simulando características propias, que no sean las que le caracterizan en realidad (cultura, profesión del padre o de la madre, juego tradicional preferido, cualidad destacable) y lanzar el ovillo a un alumno que realizará el mismo procedimiento, manteniendo un extremo del cordel. De esta manera, cuando todos los alumnos hayan participado, el ovillo de lana formará una especie de “telaraña”, sujetado por todos. Además, cuando este ovillo ha llegado a las manos del último participante, este deberá devolverlo al compañero que se lo ha pasado anteriormente, diciendo en

voz alta cuáles son las características con las que se ha definido. Así hasta llegar de nuevo al profesor.

RECURSOS: ovillo de lana. Recursos físicos: patio de recreo.

Este tipo de juegos, se utilizan mucho en grupo. Con él, queremos que los alumnos ejerciten su memoria y aprendan a aceptar cualidades que no son las suyas, respetando la diferencia y considerándola como una ventaja.

#### **ACTIVIDAD 6: COMPLETAMOS NUESTRO FÍSICO**

Para la puesta en práctica de esta actividad, el profesor entregará a los alumnos siluetas recortadas de cuerpo humano (4 o 5 a cada grupo), que tendrán que completar de manera diferente cada una de ellas. Deberán ponerles pelo, color del cuerpo, ojos, boca, nariz, orejas y además deberán incluir una persona que presente alguna discapacidad (sordera, con muletas, dificultad de visión, Síndrome de Down...). Una vez terminadas, cada alumno explicará que ha puesto a su silueta y se colgarán, decorando la clase.

RECURSOS: sillas, mesas, recortables (cuerpo de chicas y chicos, ropa, pelos, complementos, fisonomía de la cara...).

Se trata de una actividad muy interesante. Los alumnos, además de llegar a un acuerdo sobre como completar cada una de las siluetas del cuerpo humano, tendrán que concienciarse de que no todo el mundo es como ellos, que hay gente con déficits o discapacidades que forman parte de nuestra sociedad y deben aprender a convivir con ellos, a prestarles ayuda y a integrarlos como dignos que son de disfrutar de la igualdad de derechos. Con esta actividad, vemos si los alumnos tienen en cuenta que no todos son como ellos, no todo el mundo es igual.

#### **ACTIVIDAD 7: PASAPALABRA**

Para demostrar lo aprendido en sesiones anteriores y en general sobre el tema trabajado, realizaremos un Pasapalabra. Dividiremos la clase en dos grupos y cada vez

responderá un alumno. Tendrán cuatro comodines diferentes (que el profesor pondrá en la pizarra) que podrán utilizar hasta cinco veces si creen necesario (a elegir el que quieran). Estos comodines son: juego del ahorcado que realizará un miembro del equipo contrario, ayuda de un compañero del mismo equipo, sílaba (la profesora da la primera sílaba de la palabra que queremos conocer) y dibujo (un compañero del mismo equipo realizará el dibujo de la palabra en la pizarra).

RECURSOS: sillas, mesas, ordenador, pizarra digital, proyector, pizarra, tizas.

Este juego interactivo, tiene por objetivo, que los alumnos aprendan a pedir ayuda, sepan cuando hacerlo, se dejen ayudar, ejerciten el trabajo en equipo y apliquen los conocimientos sobre lo que han aprendido del tema trabajado.

#### **ACTIVIDAD 8: A JUGAR**

En esta última sesión, practicaremos los juegos o juegos tradicionales que los niños elijan. De esta manera somos partícipes y conocemos más en profundidad los diferentes juegos de algunas culturas y los gustos y preferencias de los alumnos.

Esta última sesión, se llevará a cabo a lo largo del curso escolar, con el objetivo de implantar el juego como verdadero método de enseñanza-aprendizaje en la escuela.

Se realizará una vez por semana y su duración será de una hora. Cada sesión estará a cargo de un alumno (rotando los alumnos todas las semanas) que elegirá el juego que se pondrá en práctica en esa hora (pudiéndolo variar, por parte del docente, si no fuera viable su realización). Esta actividad se llevará a cabo en el horario de las diferentes materias, utilizando cada semana una diferente.

RECURSOS: materiales necesarios para cada uno de los juegos (gomas, balones, sábanas, cartulinas, pinturas...) Recursos físicos: aula ordinaria, patio de recreo, gimnasio, aula de música, alrededores del colegio...

Con esta última actividad, queremos conseguir la incorporación del juego en el aula como procedimiento pedagógico. Por otra parte, también queremos favorecer la imaginación y creatividad de los niños, dejando a su elección el juego con el que van a

divertirse y buscar el conocimiento y apreciación de todo tipo de juegos aunque no sean del agrado de uno mismo.

Además de estas ocho actividades y de manera transversal, se realizará en el colegio un intercambio generacional dónde se trabajen los juegos actuales y los de los mayores una vez al mes. Se trata de una propuesta que amplía el objetivo de integrar la diversidad en la educación y la involucración y socialización de toda la comunidad educativa y más allá de ella (familias, gente mayor...). A lo largo del mes, se planeará la actividad que se va a realizar y quienes se van a hacer cargo (alumnos, familias y profesores).

## **TEMPORALIZACIÓN**

Como he expuesto anteriormente, las siete primeras sesiones de esta programación se llevarán a cabo a lo largo de dos semanas, la semana del 2 al 6 y la semana del 9 al 13 de octubre, ya que el día 12 es el día de las culturas. La realización de las actividades se realizará de la siguiente manera:

Actividad 1. Entramos en juego: lunes día 2 de Octubre. Durará tres horas, de 9:00 a 11:00 y de 11:30 a 12:30. En caso de no terminarse por la mañana, utilizaríamos la tarde.

Actividad 2. Rincones de juego: martes día 3 de Octubre. Durará de 10:00 a 11:00, de 11:30 a 12:30 y de 15:00 A 17:00 horas.

Actividad 3. ¿Quién es quién?: jueves 5 de Octubre. De 15:00 a 17:00 horas.

Actividad 4. Jugamos todos: viernes 6 de Octubre. De 9:00 a 10:00 estaremos con las familias hablando de sus culturas y de 15:00 a 17:00 realizaremos el teatro que ha sido ensayado anteriormente. Por otro lado, la encuesta la realizarán el fin de semana y la trabajaremos el lunes 9 de Octubre de 9:00 a 10:00 horas.

Actividad 5. Ejercita tu memoria: lunes 9 de Octubre. De 11:30 a 12:30 horas.

Actividad 6. Completamos nuestro físico: martes 10 de Octubre. De 10:00 a 11:00 y miércoles 11 de Octubre de 11:30 a 12:00 horas.

Actividad 7. Pasapalabra: jueves 12 de Octubre. De 9:00 a 12:30 horas. Si falta tiempo, acabaremos por la tarde.

Con respecto a la sesión 8, se realizará todas las semanas.

Actividad 8. A jugar: una hora cada semana.

La actividad que se propone de manera trasversal, se realizará una vez al mes, rotando el horario en función de las materias. Su duración será de hora y media a dos horas.

Estos horarios serán flexibles, dependiendo del tiempo que empleemos en cada una de las actividades (es probable emplear más o menos tiempo en alguna de ellas) o posibles dificultades o cuestiones que surjan.

## **EVALUACIÓN**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo y ley orgánica 8/2013, de 9 de diciembre

### Ciencias de la Naturaleza, Bloque 1. Iniciación a la actividad científica

- Expone oralmente, de forma guiada, experiencias y tareas utilizando con claridad, orden y adecuación el vocabulario.

### Ciencias Sociales, Bloque 1. Contenidos comunes

- Aprende habilidades para realizar actividades en equipo en el aula.
- Aprende a participar en actividades de grupo respetando los principios básicos del funcionamiento democrático (respetar turno y opinión, escuchar al otro).
- Realiza con esfuerzo las tareas encomendadas.
- Aplica la información aprendida en actividades tanto a nivel individual como grupal.
- Muestra la importancia de una convivencia pacífica entre los compañeros de aula.
- Participa en la vida social del aula y se inicia en el uso de estrategias para resolver conflictos.
- Conoce que el diálogo evita y resuelve conflictos en situaciones de juego y asamblea.

- Muestra actitudes de confianza en sí mismo, curiosidad, interés, creatividad en el aprendizaje que le hacen participativo en las actividades propuestas.
- Muestra autonomía en la realización de acciones y tareas en el aula y aprende a tomar decisiones personales con ayuda del adulto.
- Aplica habilidades de colaboración y de trabajo en equipo y escucha las ideas de los compañeros en el aula.
- Realiza actividades en grupo, toma decisiones y acepta responsabilidades, en situaciones de trabajo grupal (por ejemplo grupo cooperativo).

#### Lengua Castellana y Literatura, Bloque 1. Comunicación oral: hablar y escuchar

- Trasmite las ideas con claridad y coherencia.
- Escucha las intervenciones de los compañeros, mostrando respeto por las ideas, sentimientos y emociones de los demás.
- Expresa sus propias ideas de manera comprensible.
- Participa activamente en las situaciones interactivas de comunicación en el aula: contestando preguntas y haciendo comentarios relacionados con el tema.
- Actúa en respuesta a las órdenes o instrucciones dadas para llevar a cabo actividades diversas.

#### Educación Artística, Bloque 2. Expresión artística

- Utiliza técnicas sencillas del dibujo para sus creaciones utilizando los materiales de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso

#### Valores Sociales y Cívicos Bloque 1. La identidad y la dignidad de la persona

-Conoce el valor del respeto y la dignidad personal y las practica en las relaciones con sus compañeros.

-Participa en actividades grupales con la guía del docente para la consecución de algún objetivo planteado.

-Participa en actividades grupales de forma autónoma para la consecución de objetivos.

-Conoce sus responsabilidades en el grupo clase asignadas por el docente.

-Muestra, con las pautas del docente, una actitud de compromiso en la realización de actividades escolares.

-Utiliza el pensamiento creativo con ayuda del adulto para la búsqueda de soluciones.

-Conoce con ayuda del docente problemas sociales cotidianos planteados en el aula.

-Identifica con ayuda del docente características físicas, cualidades y limitaciones personales.

-Conoce sus sentimientos y necesidades en las actividades de grupo con ayuda del adulto.

Valores Sociales y Cívicos Bloque 2. La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales

- Manifiesta con coherencia sus opiniones, sentimientos y emociones con ayuda del docente.

- Muestra gusto e interés por participar y escuchar a los demás en las actividades grupales del aula.

-Interacciona con empatía con sus compañeros con ayuda del adulto.

- Reconoce y manifiesta habilidades sociales en sus actuaciones en el aula con ayuda del docente.

- Adopta una actitud positiva ante las diferencias que encuentra entre los compañeros del aula.

- Reconoce con la ayuda del docente las cualidades de sus amigos y emite cumplidos.

- Forma parte activa en las dinámicas de grupo.

-Manifiesta actitudes positivas que facilitan su integración en el grupo.

-Muestra interés por establecer relaciones emocionales amistosas.

-Conoce y verbaliza características de la amistad.

- Establece relaciones de confianza con los compañeros de clase.

-Desarrolla tareas sencillas en colaboración con otros compañeros y la ayuda del adulto.

- Manifiesta una actitud abierta hacia los demás durante la interacción social en el aula.

- Manifiesta conductas solidarias con sus compañeros.

- Conoce y respeta sus derechos y deberes del centro con ayuda del docente.
- Se relaciona habitualmente con personas de otro sexo en el entorno escolar.

## INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

A la hora de evaluar, elaboraré una tabla para cada actividad (expuesta en el apartado “anexos”) teniendo en cuenta diversos criterios:

- Participación: participa en las actividades activamente.
- Interés: se interesa por la tarea y muestra atención en ella.
- Ayuda a los compañeros: ayuda a sus compañeros cuando es necesario.
- Esfuerzo: se esfuerza en las tareas incluso cuando tiene alguna dificultad.
- Pregunta: realiza preguntas cuando tiene dudas.
- Respeto el turno: respeta el turno de los compañeros y sabe mantener la espera cuando no le toca actuar.
- Respeto a sus compañeros: respeta las opiniones y culturas del resto de compañeros y pone interés por conocerlas e integrarlas.
- Muestra actitud: presenta buena actitud a la hora de adquirir conocimientos culturales adecuados para sus posteriores decisiones en sociedad.
- Multiculturalidad: comprende el significado y la importancia del término. Conoce toda la comunidad que lo engloba.

-Responde correctamente: se valora si responde a las tareas de manera correcta, es decir, que no cometa un número elevado de fallos. No se tiene en cuenta si comete algún que otro fallo, ya que el principal objetivo de estas actividades es conseguir la participación, el interés, la atención, la motivación y el entretenimiento de los alumnos, y no tanto la realización perfecta de las actividades, ya que los conceptos que se trabajan no son propiamente "académicos".

La evaluación se relaciona correctamente, tanto con los objetivos que se pretenden alcanzar como con la metodología diseñada, ya que se basa en evaluar la implicación, concienciación e interés de los alumnos y no tanto la perfecta realización de las tareas.

Para llevarla a cabo, iré tomando notas cada día, observando cómo se desenvuelven los alumnos en las diferentes tareas, lo que realizan correctamente, el comportamiento con sus compañeros, la disposición e implicación en las actividades o la actitud que muestran por aprender (observación directa). Además de esto, debido a que las actividades duran una semana y por tanto, también la observación; se realizarán registros diarios y trimestrales por parte del profesorado del centro que ha utilizado esta programación. Una semana no es tiempo suficiente para evaluar todos los contenidos que está previsto tratar, por eso se deja una parte en manos de los docentes.

Utilizaré colores en la tabla de evaluación con su significado correspondiente.

-Verde: perfecto, eres un máquina.

-Blanco: buen trabajo, sigue así.

-Azul: tú puedes conseguir todo lo que te propongas, por eso, no te rindas y prueba mejorar.

## **CONCLUSIONES**

Esta programación didáctica se ha realizado con el objetivo de incentivar el uso del juego en los centros educativos y en particular para favorecer la integración de la diversidad cultural en los mismos. Además de esto, se han puesto de manifiesto numerosos beneficios y aptitudes que tiene el juego en la educación y en el desarrollo de los niños.

En las 8 sesiones de las que consta esta programación se trabaja la interculturalidad y el juego, fusionándose ambas en una semana llena de actividades lúdicas y significativas. De todas estas sesiones, 6 son juegos y las otras 2 son actividades de temática de entretenimiento. Con ellas quiero conseguir que los alumnos adquieran una actitud de respeto y humildad, trabajando y aprendiendo a través de los juegos.

Como ya he expuesto en el apartado “introducción y justificación”, este trabajo se basa en los cuatro pilares **“aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser”** (Los cuatro pilares de la educación, 1996, p.2, 3, 6, 8).

Aprender a conocer: adquirir conocimientos en el camino de la vida, conocimiento que necesita todo tipo de experiencias.

Aprender a hacer: hacer de los conocimientos, aplicar los conocimientos a la práctica, inculcando a los alumnos, tanto el trabajo individual como con los demás.

Aprender a vivir juntos: muy importante es adaptarse a la sociedad y aprender a vivir en ella; favoreciendo en la escuela un clima amistoso, tolerante, sin crueldad ni violencia ni estereotipos ni discriminación.

Aprender a ser: sobre todo, ser personas justas y libres, capaces de imaginar, pensar y actuar acorde a las circunstancias, demostrando la validez de cada uno.

Estos pilares, fundamentales en la educación, se trabajan en esta programación; una programación en la que se busca el interés y la participación de los niños.

Además de esto, se pretende dar un sitio más amplio a la interculturalidad, promoviendo en los alumnos numerosos valores como la igualdad o la generosidad; un sitio que actualmente no tiene en los centros educativos. En estos, se trabaja desde la

diferencia, desde la desigualdad, desde la discapacidad; detectando obstáculos, impidiendo o limitando la participación y la integración de todos los alumnos por igual.

Considero que para conseguir en los alumnos los objetivos propuestos, primero, los docentes deben tenerlos claros y aplicarlos para poder ser ellos quienes inculquen estas ideas.

Por eso, he creado esta propuesta; una serie de actividades para trabajar la interculturalidad en el aula, y que todos, incluidos profesores, alumnos o familia, lleguen a comprender lo que se esconde detrás de ella y su importancia en la educación y en nuestra sociedad; utilizando para ello, un pilar básico en la enseñanza como es el juego, que nos prepara para la vida adulta de una manera competente y nos sirve como motor social entre niños y comunidad.

En última cuestión, nos planteamos con este trabajo el porqué no estudiar con nuestro interés, sabiendo que de esta manera los alumnos son más eficaces y se implican más. De ahí la elección del juego como fundamento de esta programación, porque el juego es uno de los métodos que cumple esta condición. Buscamos una educación de calidad donde la interculturalidad tenga cabida, porque la educación es por y para todos.

El juego nos aporta conocimiento, interacción social y eso es lo que queremos trasmitir con este trabajo. Démole uso en las aulas para que nuestros alumnos se lo den fuera de él, conociendo la infinidad de privilegios que tiene y que nos aporta. El juego nos hace inteligentes, nos hace crecer como personas, ¿porqué no vamos a jugar entonces?

**“SI ME MUESTRAS MIRARÉ. SI ME HABLAS ESCUCHARÉ. SI ME DEJAS EXPERIMENTAR APRENDERÉ” (LAO-TSE, s.f, Aprendizaje y complejidad)**

## OPINIÓN PERSONAL

La elaboración de un trabajo de este tipo, se debe a que, como he podido observar en mi periodo de prácticas a lo largo de mi carrera, muchos de los colegios no integran ni conocen lo que significa en educación juego e interculturalidad. Desconocen los beneficios que aporta a los alumnos y me gustaría que eso cambiara y que el sistema educativo se concienciara del error que conlleva. Se trata de una tarea muy difícil, ya que la mayoría de los centros educativos optan por la indiferencia y la tradición y hacen como quien no quiere ver.

Cuando en un futuro ejerza o espero ejercer de maestra, me gustaría ser una buena profesora, competente, de esas que todo alumnos recuerda cuando es adulto. Espero estar a la altura y transmitir la educación lo más dinámicamente posible, enseñando a los alumnos valores que muchos, hoy en día, no tienen el gusto de disfrutar. Una profesora como las del centro O'pelouro que tanto valoro desde que supe de él y conocí el método con el que trabajan.

También me gustaría que en mis clases se diera una interacción dinámica entre culturas, ya que para mí, sí se trata de una fuente de enriquecimiento mutuo y considero que es tiempo de que eso suceda. Por eso, el juego será una de las principales fuentes de conocimiento que utilizaré para nutrir a mis alumnos y lograr en ellos una educación que responda a sus gustos e intereses y que la obtención de objetivos sea producto de méritos propios.

La realización de esta programación didáctica ha sido una experiencia muy positiva y tiene gran importancia personal y profesional para mí; me ha servido para adquirir conocimientos que ignoraba y afianzar otros ya adquiridos. Me ha aportado ideas sobre cómo ejercer mi profesión en un futuro, de una manera más justa y cualificada.

Espero que las actividades propuestas aporten a los alumnos conocimientos nuevos y actitudes positivas como satisfacción o implicación en las mismas. Es muy importante

ver como el trabajo que realizas sirve de algo y sobre todo, hace que los niños aprendan y se diviertan aprendiendo.

Personalmente, este trabajo ha sido verdaderamente satisfactorio. No ha sido fácil, pero el esfuerzo y el trabajo depositado te hacen ver que todo esfuerzo tiene su recompensa. Además, me ha reforzado la idea de que la profesión para la que estoy estudiando ha sido la mejor elección que he podido tomar. Disfruto enseñando a los niños, haciendo que aprendan lo más idóneamente posible y así prepararles correctamente para afrontar su futuro en sociedad. Disfruto solo con estar con ellos, disfruto cuando me cuentan sus historias, con hacerles y que me hagan sonreír.

Todos estos aspectos me ha enseñado este trabajo, que tendré en cuenta cuando lleve a cabo mi profesión como docente y que me ayudarán a ponerla en práctica lo mejor posible para que mis futuros alumnos aprendan como se merecen, de una manera significativa y motivadora.

Como aspectos a tener en cuenta a la hora de seguir mejorando, destacaré la necesidad de trabajar todo lo posible, tanto en el transcurso de esta carrera como en un futuro cuando esté impartiendo clases, para que mi enseñanza sea un aprendizaje constante, motivador, interesante y útil para los niños. Nunca debemos dejar de aprender.

Por último y no menos importante, es cierto que todos los niños son iguales y a la vez diferentes, pero tienen algo en común muy importante: necesitan y tiene derecho a una educación digna, porque la diversidad cultural es cultura y la cultura nos hace más inteligentes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Gomez Alanis, Q. (14 de febrero). Invitación presentación de cuadernillos de actividades [Entrada en blog]. Pedagogía Infantil [Blog]. Recuperado de <http://pedagogiainfantiloctavo.blogspot.com.es/2014/04/invitacion-presentacion-de-cuadernillos.html>

Delors, J., (1996), *Los cuatro pilares de la educación*. Madrid, España: Santillana/UNESCO.

Blanco, V. (2012). Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos. *Teorías del juego*. Recuperado de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>

Aguado, T., Álvarez, B., Ballesteros, B., Castellano, J.L., Cuevas, L., Gil Jaurena, I., Malik, B., Mata, P., Sánchez García, M., Téllez, J.A., Hernández, C., del Olmo, M., García Rodríguez, P., Moya, A., Buli, J., Morken, I., Browne, A., Laubeova, L., Baumgartl, B., Vetter, J., Schaumberger, G., Porina, V., Tipans, O., Leitao, S., y Pinto, M., (2006), *GUÍA INTER Una guía práctica para aplicar la Educación Intercultural en la escuela*. Madrid, España: Ministerio de Educación y Ciencia, CIDE

RED2RED, (2011). *Panel sobre discriminación por origen racial o étnico (2010): la percepción de las potenciales víctimas*. Madrid, España. Ministerios de sanidad, política social e igualdad. Centro de publicaciones.

Agudelo Cely, N. C., Estupiñán Quiñones, N. (2009). LA SENSIBILIDAD INTERCULTURAL EN PAULO FREIRE. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*. 13. pp. 85-100

Leiva Olivencia, J.J. (2010). EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y CONVIVENCIA DESDE LA PERSPECTIVA DOCENTE. *Profesorado, revista de currículum y formación del profesorado*. 14. (3). pp 1-24

Revista Vinculando, (2009). Historia y evolución del juego. *Revista Vinculando*. Recuperado de [http://vinculando.org/articulos/historia\\_y\\_evolucion\\_del\\_juego.html](http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html)

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, ha modificado el artículo 6 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, para definir el currículo como la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas. Boletín Oficial del Estado, núm. 52, de 1 de marzo de 2014, pp. 19349 a 19420.

<http://www.educaragon.org/Files/Files/UserFiles/File/Normativa%20LOMCE/RD%20126%202014%20CURRICULO%20BASICO%20EDUCACION%20PRIMARIA.pdf>

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en la redacción dada en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, en su artículo 6, define el currículo. Boletín Oficial del Estado, núm. 119, de 20 de junio de 2014, pp. 19288 a 20246.

Goñi, A. (15 de diciembre de 2013). El nuevo racismo en España. *El Confidencial*. Recuperado de [http://www.elconfidencial.com/sociedad/2013-12-15/el-nuevo-racismo-en-espana\\_66193/](http://www.elconfidencial.com/sociedad/2013-12-15/el-nuevo-racismo-en-espana_66193/)

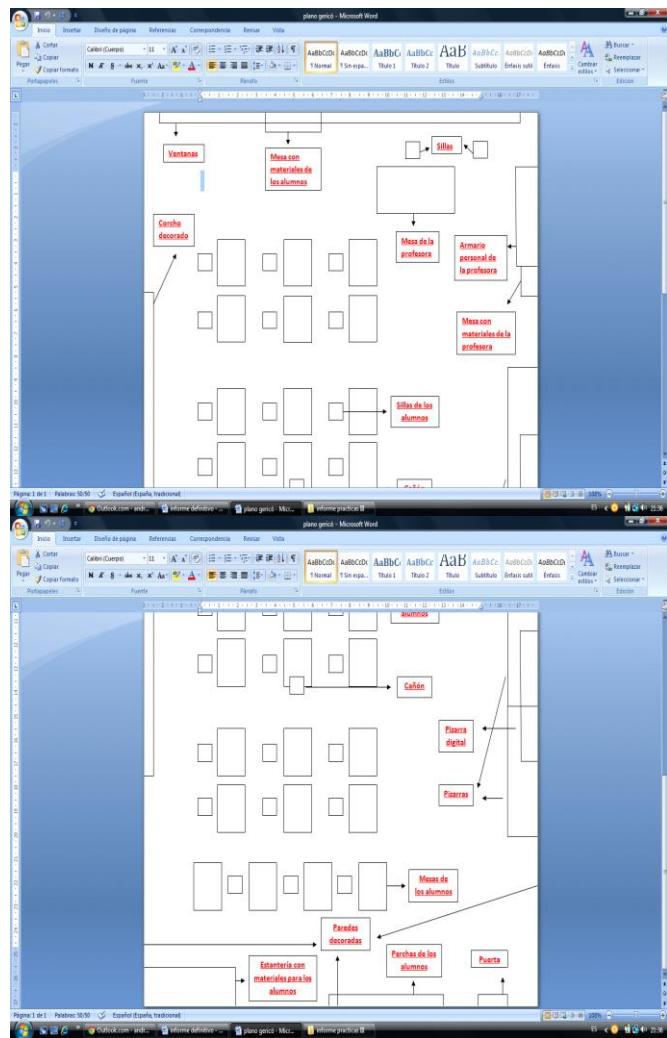
Crespillo Álvarez, E. (agosto-octubre 2010). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. *Estudios Pedagógicos*. Recuperado de [http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag\\_1663.htm](http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm)

Álvarez, P. (19 de febrero de 2016). Uno de cada 10 alumnos asegura que ha sufrido acoso escolar. *El País*. Recuperado de [http://politica.elpais.com/politica/2016/02/18/actualidad/1455799539\\_145548.html](http://politica.elpais.com/politica/2016/02/18/actualidad/1455799539_145548.html)

Sonia, Carmen, & Pepi. (18 de Noviembre de 2012). La innovación educativa en la Educación Primaria [Entrada en blog]. La escuela innovadora de O`pelouro. [Blog]. Recuperado de <http://socarpe-innovacion.blogspot.com.es/2012/11/>

# ANEXOS

**-Plano del aula de primero, segundo y tercero de Primaria.**



-Láminas con profesiones (actividad 3: ¿quién es quién?).



-Encuesta (actividad 4: "jugamos todos").

1-¿A qué se dedica?

2-¿Conoce las diferentes culturas que hay en su pueblo? ¿Y alguna diferente? ¿Cuál?

3-Qué semejanzas ve entre su cultura y la (cultura diferente a la del entrevistado).

4-¿Se acuerda de las culturas que había en su clase cuando iba al colegio? ¿Se llevaba bien con los alumnos que no tenían la misma cultura a la suya?

5-¿Cree que hay rechazo por las personas de otras culturas en este pueblo?

6-¿Considera que en los colegios se trabaja bien el tema de la interculturalidad? ¿Y con los niños de diferentes culturas?

7-¿Cree importante una educación intercultural en las aulas?

8-¿Qué medidas tomaría o qué haría usted para educar a todos los alumnos de la misma manera y con las mismas oportunidades?

9-¿Es para usted el juego una medida adecuada para trabajar en el aula? ¿Cree que aporta conocimientos a los alumnos?

10-¿Es posible trabajar la interculturalidad a través del juego?

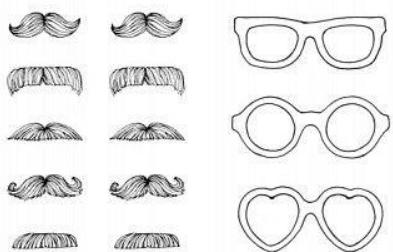
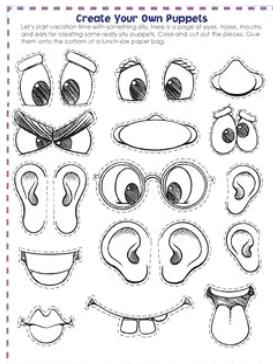
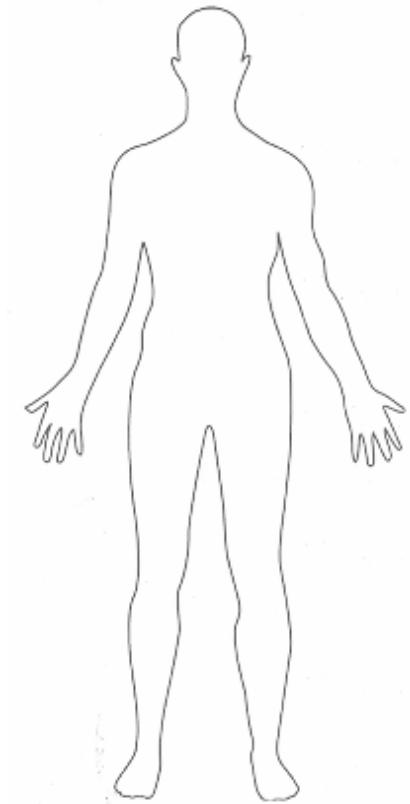
11-¿Qué entiende usted por interculturalidad?

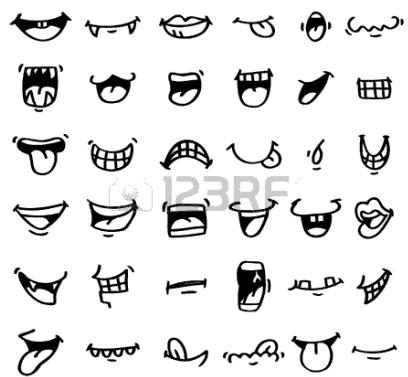
12-¿Conocía los juegos típicos de los alumnos de otras culturas? ¿Jugabais a ellos?

13-¿Jugabais a juegos en el colegio? ¿De qué le sirvieron?

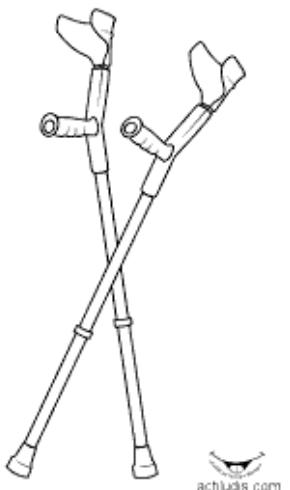
14-¿A qué juegos se jugaba cuando era joven?

*-Siluetas de cuerpo humano para completar y posibles rasgos (actividad 6: "completamos nuestro físico").*

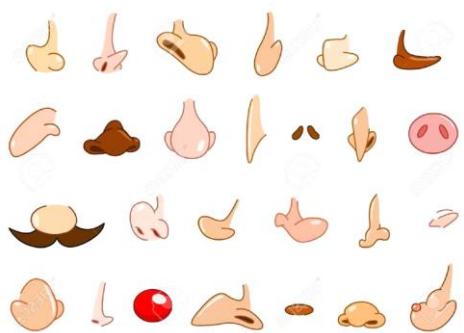




123RF



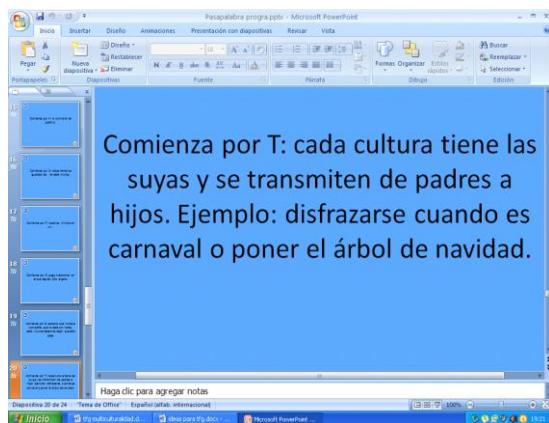
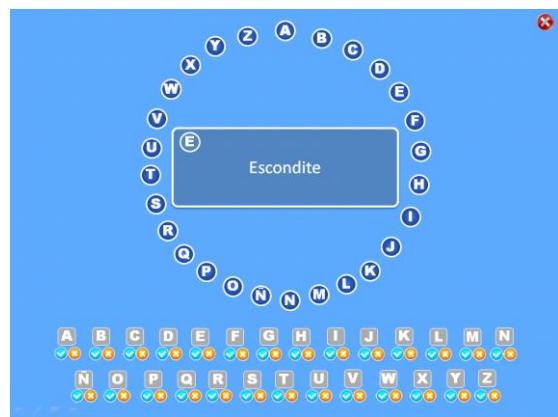
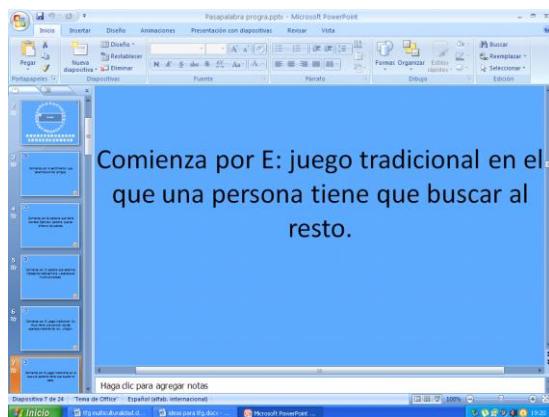
acthesis.com



©thinkstock  
by Getty Images

### **-Rosco de Pasapalabra (actividad 7: “pasapalabra”)**

Ejemplos de la letra “E y T” del juego “pasapalabra”.



*-Tabla donde se recoge la evaluación (una de estas para cada actividad).*

<b>TABLA DE EVALUACIÓN</b>	Participa en las actividades	Se interesa por la tarea y muestra atención	Ayuda a sus compañeros	Se esfuerza en las tareas incluso cuando tiene alguna dificultad	Realiza preguntas cuando tiene dudas	Respeto el turno de los compañeros
ALUMNO 1						
ALUMNO 2						
ALUMNO 3						
ALUMNO 4						
ALUMNO 5						
ALUMNO 6						
ALUMNO 7						
ALUMNO 8						
ALUMNO 9						
ALUMNO 10						
ALUMNO 11						
ALUMNO 12						
ALUMNO 13						
ALUMNO 14						

ALUMNO 15						
-----------	--	--	--	--	--	--

**Sigue la tabla**

<b>TABLA DE EVALUACIÓN</b>	Respeto las opiniones y culturas del resto de compañeros y pone interés por conocerlas e integrarlas	Presenta buena actitud a la hora de adquirir conocimientos culturales adecuados para sus posteriores decisiones en sociedad	Comprende el significado y la importancia del término. Conoce toda la comunidad que lo engloba	Responde a las tareas de manera correcta, es decir, no comete un número elevado de fallos. No se tiene en cuenta si comete algún que otro fallo.
ALUMNO 1				
ALUMNO 2				
ALUMNO 3				
ALUMNO 4				
ALUMNO 5				
ALUMNO 6				
ALUMNO 7				
ALUMNO 8				
ALUMNO 9				
ALUMNO 10				
ALUMNO 11				
ALUMNO 12				
ALUMNO 13				

ALUMNO 14				
ALUMNO 15				